



Die ganze Faszination der PC-Spiele

# GameStar

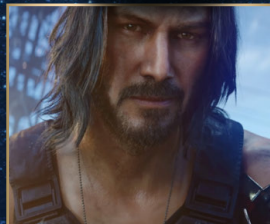
FEBRUAR 02/2020

## DIE 20 BESTEN SPIELE

# 2020



**VAMPIRE: BLOODLINES 2**



**CYBERPUNK 2077**



**HALF-LIFE: ALYX**



**WATCH DOGS LEGION**



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 02/2020



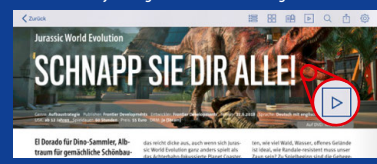
DVDs und Vollversion sind nur Teil der GameStar-XL-Ausgabe 02/2020.

**ACHTUNG!**

Railway Empire und Commandos 2 (dt.) sind nicht auf dem Datenträger enthalten: Keys der Codekarte auf GameStar.de/codes gegen Spiele-Key einlösen! Für die Spiele wird ein kostenloses Steam-Konto benötigt.

## Videos in der Tablet-App

Leser unserer Tablet-Ausgaben finden alle Videos vereint auf der praktischen Videowall. Diese Übersicht erreicht ihr über den Play-Button (siehe Screenshot), enthalten sind alle Videos der jeweiligen GameStar-XL-Ausgabe.



## VOLLVERSION



### RAILWAY EMPIRE

In Railway Empire führen wir ein Eisenbahnunternehmen durch fünf Epochen der amerikanischen Geschichte: Von den 1930ern bis zum Beginn des 20. Jahrhunderts. Wir verlegen Streckennetze, bemannen sie mit dem besten Personal und schalten über 300 Verbesserungen für unsere Züge frei. Über 40 Lokomotiven und 30 Waggons, alle historisch korrekt und mit den eigenen Vor- und Nachteilen, stehen uns zur Auswahl.



### COMMANDOS 2 (DEUTSCHE VERSION)

**Achtung:** Wegen Steam's Region-Lock ist Commandos 2 (dt.) nur auf einem deutschen Steam-Account einlösbar!

Mit Sergeant Jack »Butcher« O'Hara und seiner Elitegruppe müsst ihr euch in diesem Echtzeittaktik-Klassiker tief in feindliches Gebiet wagen. Vom Zentrum des Dritten Reiches bis in den Südpazifik geht eure Reise. Commandos 2 und der Vorgänger haben ein ganzes Genre geprägt, eine HD-Version gibt's auch schon.

## VIDEOS

### PREVIEWS

Desperados 3  
Diablo 4  
Path of Exile 2  
Rollenspiele in 2020

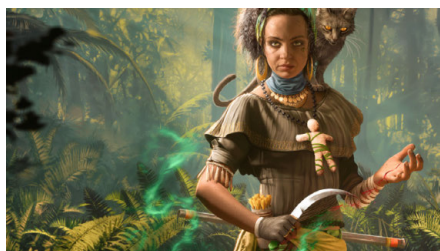
### TESTS

Anno 1800: Die Passage  
Transport Fever 2  
Phoenix Point

### SPECIALS

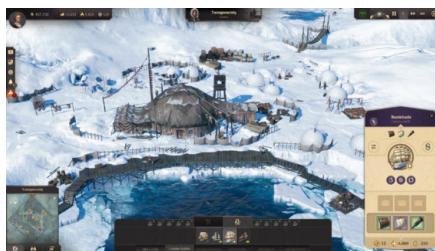
Rückblick 02/10  
Legendarisch schlecht: Star Wars – The Phantom Menace  
Neue Spiele mit großem Nostalgiefaktor

## DVD-HIGHLIGHTS



### DESPERADOS 3

Maurice hat sich die Entwickler geschnappt und lässt sich erklären, welche Manöver die Voodoo-Dame ermöglicht.



### ANNO 1800: DIE PASSAGE

Im Test erfahrt ihr, warum der letzte DLC genau das ist, was wir uns schon von den beiden anderen versprochen haben.



### PHOENIX POINT

Der kleine, nicht ganz so hübsche Bruder von XCOM: War of the Chosen ist genau das Richtige für Rundentaktiker.

# DVD-XL-INHALT 02/2020



Eine DVD-Hülle zum Ausdrucken findet ihr auf [www.gamestar.de/dvdhuelle022020](http://www.gamestar.de/dvdhuelle022020)

## XL-HIGHLIGHTS



### DIE REVEALS DER GAME AWARDS

Maurice hat in einem Video die Spiele zusammengefasst, die während der Game Awards 2019 enthüllt wurden.



### MECHWARRIOR 5

Können riesige, menschengesteuerte Maschinen uns heutzutage noch genauso begeistern wie vor 20 Jahren?



### SERVICE-GAMES: DIE BRANCHE HAT GELERNT

Maurice und Dmitry reden darüber, was Entwickler und Publisher aus den Fehlern von 2019 gelernt haben (können).

## VIDEOS

### PREVIEWS

Star Citizen  
Die Reveals der Game Awards  
Gothic Remake

### TESTS

Halo: Reach  
Darksiders: Genesis  
MechWarrior 5

### SPECIALS

Stars in Spielen  
Die Psychotricks der Spieleindustrie  
Service Games: Was hat die Industrie gelernt?





# REV200

ATX PC CASE



Geräumiges Kabelfach an der Oberseite sorgt für ein organisiertes Kabelmanagement

## Die REVolution hat begonnen

- Revolutionärer Gehäuseaufbau mit neuem Look & Feel: Hardware-Komponenten werden vertikal um ein um 90 Grad gedrehtes Mainboard eingebaut
- Seitenteil aus gehärtetem Glas auf der rechten Gehäusesseite
- Fünf vorinstallierte, adressierbare 120-mm-Lüfter



[www.sharkoon.de](http://www.sharkoon.de)





Markus Schwerdtel,  
Chefredaktion

## Editorial

# ANNUS MIRABILIS 2020?

Kennt ihr den Begriff »Annus mirabilis«? Das ist Lateinisch und heißt Wunderjahr, man bezeichnet damit Jahre, die als technologische oder gesellschaftliche Wendepunkte gelten. Das Pestjahr 1666 zum Beispiel, in dem auch Isaac Newton seine klassische Mechanik entwickelte. Oder 1989, das den Zerfall des Ostblocks und damit das Ende des Kalten Kriegs einläutete. Was das mit Spielen zu tun hat? Nun, 2020 könnte für unser Hobby genau so ein Annus mirabilis werden. Nicht nur, weil sich schon jetzt jede Menge potenzieller Hits wie Cyberpunk 2077 oder Age of Empires 4 abzeichnen (siehe auch unsere Titelstory ab Seite 18). Sondern vor allem auch, weil sich die gesamte Spieleindustrie wandeln wird. Das tut sie freilich schon seit Jahren, doch 2020 könnte endgültig das Jahr der großen Umbrüche werden. VR macht einen entscheidenden Satz (siehe Petras Kolumne auf Seite 34). Das Streamen von Spielen à la Google Stadia wird vom beeindruckenden Technologie-Experiment zu einer echten Alternative für manche Spielergruppen. Das und günstigere Hardware werden Raytracing als Standard etablieren. Nicht zuletzt auch deshalb, weil die neue Konsolengeneration von Sony und Microsoft Ende 2020 voraussichtlich mit Raytracing-Fähigkeiten ausgestattet sein wird. Und

Spiele-Abos wie der Xbox Game Pass oder Uplay+ werden die Art und Weise verändern, wie wir Spiele kaufen. Letzterem tragen wir ab dieser Ausgabe Rechnung, indem wir bei jedem Test angeben, ob und in welchem Abo-Service der jeweilige Titel enthalten ist.

### Vergessene Perlen

#### Wir müssen nachsitzen

Bevor wir uns aber ins Wunderjahr stürzen, müssen wir nachsitzen. Denn wie jedes Jahr haben wir auch diesmal die Feiertage genutzt, die Veröffentlichungen der vergangenen 12 Monate zu durchkämmen. Haben wir was übersehen? Welchen Titel haben wir unterschätzt und nicht getestet? Das Ergebnis unserer reuigen Recherche lest ihr jetzt unter dem Label »Vergessene Perlen«. Apropos Rückschau: Auf Seite 36 zieht der Kollege Peter Bathge Bilanz über sein Spielejahr 2019 – und die fällt gar nicht mal so gut aus. Wir nutzen jedenfalls die Zeit bis zu den neuen Veröffentlichungen, um die Perlen von 2019 nachzuholen, und raten euch, das auch zu tun!

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

MARKUS

## Black Edition: Warframe

Warframe ist nicht nur gratis, sondern auch grandios. Der Shooter 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 erleichtern.

- 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!
- XXL-Doppelposter: mit offiziellem Warframe-Artwork und Daten zu allen Warframes

Unsere Black Edition Warframe: Jetzt am Kiosk oder unter [www.gamestar.de/warframe](http://www.gamestar.de/warframe) bestellen!



## 250 Spiele, 250 Geschichten

Im Laufe jeder Spielerkarriere gibt es Titel, die man nie vergisst. Die findet ihr in unserem Sonderheft »Die 250 besten PC-Spiele«, sozusagen dem »Director's Cut« unserer großen Best-of-Liste. 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. Mit drin: 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](http://www.gamestar.de/250spiele)



# INHALT

## TITELSTORY

### 18 Die besten Spiele 2020

*Endlich! Nach dem Dürrejahr 2019  
tehen wir in den nächsten 12 Monaten  
wieder warmen im Hit-Regen.  
Wir sagen euch, für welche Titel es sich  
lohnt, Geld und Zeit einzuplanen.*

- 24 Fünf Prognosen für 2020
- 24 Das Jahr in dem VR groß wird
- 24 Rückblick: Das war 2019

## AKTUELL

- 8 Hellblade 2
- 8 Stardew Valley
- 8 The Wolf Among Us 2
- 9 Prologue
- 9 Dark Alliance
- 9 Untitled Goose Game
- 10 Dreamhack 2020
- 12 Steigende Preise für  
Grafikkarten erwartet
- 12 Ryzen 4000 mit deutlichem  
Leistungsplus?
- 13 Wenig Bewegung bei Intel
- 13 Neuer Handschuh will virtuelle  
Berührungen fühlbar machen
- 14 Termin-Update

## PREVIEWS

### 42 Resident Evil 3

*Dass ein Remake von Resident Evil 3  
kommen würde, war nach Andeutungen  
seitens Capcom klar – doch dass es so  
schnell gehen würde, dachte wohl  
niemand. Was erwartet uns beim neuen  
alten Horrortrip durch Raccoon City?*

## HARDWARE

- 116 Hardware-Trends 2020
- 122 RadeonRX 5500 XT
- 126 Einkaufsführer

## DIE 20 BESTEN SPIELE

# 2020



# 18

## Die besten Spiele 2020

# 42

## Resident Evil 3



# 54

## Transport Fever 2





65

Anno 1800: Die Passage



88

Steam vs. Epic

## TESTS

52 Genre-Charts / So werten wir

54 **Transport Fever 2**

Mit Transport Fever hat Urban Games im Jahr 2016 ein Transport-Management-Spiel entwickelt, das bis heute begeistern kann. Schafft es Transport Fever 2 die hohen Erwartungen zu erfüllen und dabei neue Maßstäbe zu setzen?

58 Kingdom Under Fire 2

62 Mechwarrior 5

65 **Anno 1800: Die Passage**

Na also, geht doch! Die Passage ist das geworden, was sich Anno-1800-Spieler schon lange gewünscht haben. Wir verraten im Test, warum dieser DLC vieles liefert, was wir in Gesunkene Schätze und Botanika noch vermisst haben.

68 Halo: Reach

70 Mosaic

72 Life is Strange 2

74 Borderlands 3: Moxxis Überfall

76 The Wanderer

78 Supraland

80 Void Bastards

82 Baba is You

84 Bee Simulator

86 Oxygen not included

## MAGAZIN

88 **Steam vs. Epic**

Epic hat eingeschlagen wie eine Bombe und dabei keine Gefangenen gemacht. Einige Publisher haben sich von Steam emanzipiert, manche kehren wieder zurück. Und jetzt rutscht auch noch GOG aus dem Nichts mit einer galaktischen Blutgrätsche in jedermanns Plan.

98 Making of Dragon Age: Origins

106 40 Jahre Atari 8-Bit

112 **Legendär schlecht: Star Wars – The Phantom Menace**

## RUBRIKEN

3 DVD-Inhalt

5 Editorial

6 Inhalt

16 Feedback

50 Das Team

129 Die Vorletzte

130 Vorschau / Impressum

## SPIELE IN DIESER AUSGABE

Age of Empires 4 .....	Titelstory.....	19	Kingdom Under Fire 2 .....	Test .....	58
Anno 1800: Die Passage .....	Test .....	65	Life is Strange 2 .....	Test .....	72
Baba is You .....	Test .....	82	Marvel's Avengers .....	Titelstory.....	25
Baldur's Gate 3 .....	Titelstory.....	19	Mechwarrior 5 .....	Test .....	62
Bee Simulator .....	Test .....	84	Mosaic.....	Test .....	70
Borderlands 3: Moxxis Überfall .....	Test .....	74	Mount & Blade 2: Bannerlord.....	Titelstory.....	26
Cyberpunk 2077 .....	Titelstory.....	20	Oxygen not included .....	Test .....	86
Dark Alliance.....	Aktuell.....	9	Path of Exile 2 .....	Titelstory.....	26
Death Stranding.....	Titelstory.....	20	Prologue .....	Aktuell.....	9
Desperados 3 .....	Titelstory.....	21	Resident Evil 3.....	Preview.....	42
Die Siedler .....	Titelstory.....	21	Star Wars: The Phantom Menace.....	Magazin.....	112
Doom Eternal .....	Titelstory.....	22	Stardew Valley .....	Aktuell.....	8
Dragon Age: Origins.....	Magazin.....	98	Supraland .....	Test .....	78
Dying Light 2 .....	Titelstory.....	22	System Shock 3 .....	Titelstory.....	27
Flight Simulator.....	Titelstory.....	23	The Wanderer .....	Test .....	76
Gods & Monsters.....	Titelstory.....	23	The Wolf Among Us 2.....	Aktuell.....	8
Half-Life: Alyx.....	Titelstory.....	24	Transport Fever 2 .....	Test .....	54
Halo: Infinite .....	Titelstory.....	24	Untitled Goose Game .....	Aktuell.....	9
Halo: Reach.....	Test .....	68	Vampire: The Masquerade –		
Hellblade 2 .....	Aktuell.....	8	Bloodlines 2.....	Titelstory.....	28
Iron Harvest .....	Titelstory.....	25	Void Bastards.....	Test .....	80
			Watch Dogs Legion .....	Titelstory.....	28



Hellblade 2

## Senua auf dem PC



Hellblade 2 kommt laut Microsoft-Manager Aaron Greenberg auch für den PC.

Hellblade 2 wurde bereits im Dezember 2019 für die Xbox Series X angekündigt, schon damals hofften viele Spieler auf eine PC-Umsetzung des Action-Adventures. Jetzt ist die Portierung offiziell. Aaron Greenberg – Marketing Manager von Microsoft – hat das auf Twitter bestätigt. In seinem Tweet stellt er eindeutig klar, dass Senua's Saga: Hellblade 2 für den PC und die Xbox erscheinen wird, allerdings auf keinen anderen Plattformen. Worum genau es in Hellblade 2 gehen wird, lässt sich aus dem einzigen bisher veröffentlichten Trailer noch nicht erschließen. Darin wird nur deutlich, dass wir mehr von Hauptfigur Senua sehen werden und dass auch das keltische Setting bestehen bleibt. Der erste Teil aus dem Jahr 2017 machte vor allem durch seine Darstellung von psychischen Krankheiten auf sich aufmerksam. Für eine angemessene Präsentation von Psychosen arbeitete der Entwickler Ninja Theory mit der Stiftung Cambridgeshire and Peterborough NHS Foundation Trust zusammen und erhielt so auch Feedback von Betroffenen. Ende 2018 gab das Team von Hellblade etwas zurück und startete eine Ausbildungsinitiative von Fachkräften für psychische Störungen. Hellblade 2 soll Ende 2020 erscheinen. Einen exakten Veröffentlichungstermin gaben bislang aber weder Microsoft noch Entwickler Ninja Theory bekannt.

Stardew Valley

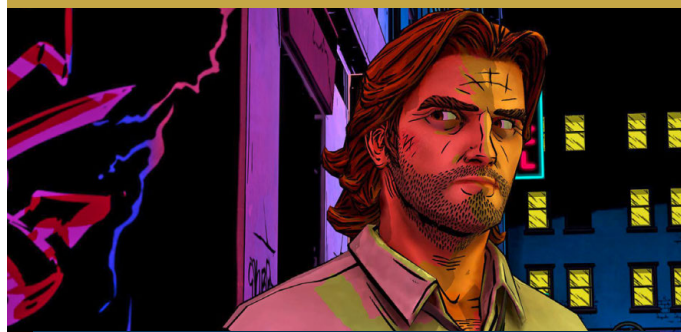
## FARMEN IM TESLA

Stardew Valley ist bereits für Windows, Linux und macOS erschienen, und auch auf Smartphones lässt es sich spielen. Dazu gibt es Versionen für die Konsolen von Microsoft, Sony und Nintendo. Nun steht aber eine eher ungewöhnliche Portierung an: Mit dem Update 1.4 könnt ihr den Titel nun auch auf den Bildschirmen in den Autos von Tesla spielen. Das erklärt Tesla-Chef Elon Musk in einem Twitter-Beitrag. Darin schreibt er, dass es neben einer Sneak Preview zum FSD (das ist die Selbstfahrfunktion »Full Self Driving«) auch Stardew Valley in der neuen Version geben wird. Die Bauernhof-Simulation gesellt sich damit zu Titeln wie Cuphead, das bereits in V10 für Tesla-Autos erschienen ist. Die Technik hinter der Portierung ist kein Hexenwerk: Das Betriebssystem in den Autos von Tesla basiert auf Linux, genauer gesagt einer Version von Ubuntu. Da Stardew Valley bereits zuvor auf das offene und freie OS portiert wurde, dürfte die

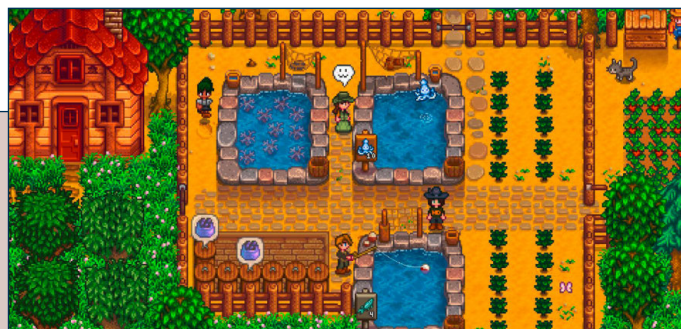
The Wolf Among Us 2

## Und es kommt doch!

Unter Comic-Kennern gehört das Adventure The Wolf Among Us zu den besten Spieleumsetzungen überhaupt. Umso trauriger, dass die Fortsetzung The Wolf Among Us 2 nach der Pleite des Entwicklerstudios Telltale im Jahr 2018 auf Eis gelegt wurde. Ein Glück: Die Marke Telltale samt einem Großteil des Spielkatalogs wurde im August 2019 von der Firma LCG Entertainment aufgekauft. Die Absicht damals: Man wolle neue Titel produzieren, basierend auf dem »Erbe« von Telltale. Mit der Ankündigung von The Wolf Among Us 2 während der Game Awards 2019 wird dieses Versprechen jetzt eingelöst. Das Spiel schließt an die Ereignisse aus Teil 1 an, ist jedoch nach wie vor ein Prequel zu den Ereignissen aus DCs Comic-Reihe »Fables«. Auf jeden Fall gibt es irgendwann ein Wiedersehen mit den markanten Charakteren Bigby und Snow.



The Wolf Among Us 2 ist wie sein Vorgänger ein Prequel zu den bei Kennern beliebten Comics der »Fables«-Reihe.

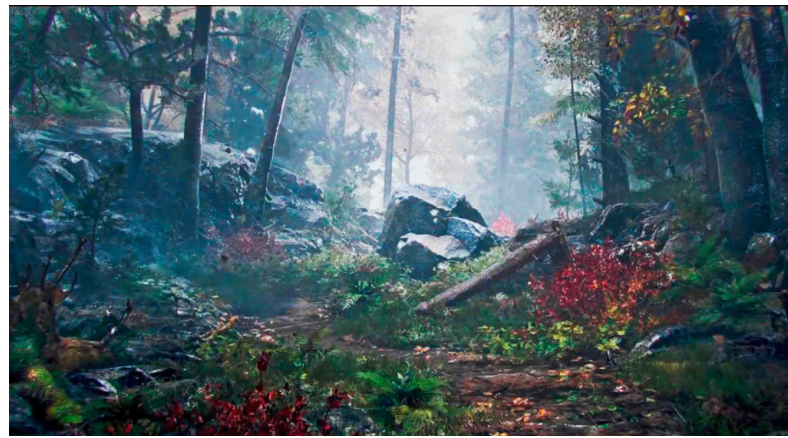


Stardew Valley wird weiterhin mit Updates gepflegt und auf neue Plattformen portiert – zum Beispiel Autos!

Version für die Tesla-Oberfläche nicht allzu aufwendig gewesen sein. Ende November 2019 erschien Version 1.4 von Stardew Valley. Mittlerweile gibt es in der Bauernhof-Simulation Fischzucht, ein Kino, mehr Inhalte für die Minen und eine ganze Reihe weiterer Events, unter anderem einen für jeden NPC, den ihr auf 14 Herzen bringt und heiratet. Dazu kommen eine ganze Reihe von neuen kosmetischen Items. Im GameStar-Test von Stardew Valley verdiente sich das Indie-Spiel im Jahr 2016 eine Wertung von 86. Und seitdem ist es durch seine Updates auf keinen Fall schlechter geworden.

# PUBG, und dann?

Nach einem erfolgreichen Erstlingswerk scheint es fast unmöglich, da noch etwas draufzusetzen. Das Problem kennen Markus »Notch« Persson (Minecraft) oder Jonathan Blow (Braid, The Witness) genauso wie Fred Fish (Fez). Ähnlich dürfte es Brendan »Playerunknown« Greene gehen, dem »Erfinder« von PUBG. Sein Multiplayer-Shooter gilt als Wegbereiter des Battle-Royale-Genres, ohne den Titel wie Fortnite oder Apex Legends nicht möglich gewesen wären. Die Erwartungen an Greenes neues Projekt sind also hoch, umso mehr Fragen wirft der erste Trailer zu Prologue auf. Außer einem Felsen im Regen ist nichts zu sehen, zu hören gibt's nur gehetztes Atmen. Ein ruhiges Adventure wird Prologue also vermutlich nicht werden. Aus Greenes kryptischer Beschreibung wird man auch nicht wirklich schlau: »Mit Prologue erforschen wir neue Technologien und Gameplay. Unser Ziel ist es, den Spielern jedes Mal eine einzigartige und erinnerungswürdige Erfahrung zu bieten.« Das klingt nach immer



Im Trailer zu Prologue ist ein Felsen im Regen zu sehen, irgendjemand schaut in den Wald und atmet schwer – das war's.

neu erzeugten Spielwelten und/oder einer starken Multiplayer-Komponente, zumindest mit Letzterem hätte Green natürlich schon Erfahrung. Was genau hinter Prologue steckt, werden wir allerdings nicht so schnell erfahren, bislang stehen weder Veröffentlichungsdatum noch Plattform fest.



Bisher gibt es zu Dark Alliance lediglich einen schicken Render-Trailer, aber noch keine Bilder aus dem eigentlichen Spiel.

## Dark Alliance

# D&D-HAUDRAUF

Für viele Action-Rollenspiel-Freunde gehören sie noch heute zu den besten Koop-Titeln aller Zeiten, die beiden Hack&Slays Baldur's Gate: Dark Alliance 1+2 auf der PlayStation 2 oder der ersten Xbox. Es war einfach ein Riesenspaß, sich gemeinsam mit einem Kumpel durch die Gegnerhorden aus dem D&D-Universum zu kloppen. Umso besser, dass das neu angekündigte Dark Alliance in dieselbe Kerbe schlägt (haha). Hinter dem Spiel steht das kleine, bisher eher unbekannte Studio Tuque Games. Die Kanadier wollen mit dem neuen Dark Alliance kein Remake oder Remaster liefern, sondern »im Geiste der Vorgänger« ein völlig neues Spiel machen. Die Story wird ebenso neu wie der Perspektivwechsel, Dark Alliance spielt ihr aus der Third-Person-Perspektive. Damit trotzdem Couch-Koop möglich ist, wird es einen Splitscreen-Modus geben. Altbekannt sind dafür Helden wie Drizzt Do'Urden, Cattie-Brie, Bruenor und Wulfgar, alle mit ihren eigenen Fähigkeiten und Ausrüstungsgegenständen. Dark Alliance ist für den Herbst 2020 geplant.

## Untitled Goose Game

# GAR NICHT SO FIES?

Wer schon mal von einer Gans gezwickt wurde, weiß: Mit diesen Federviechern legt man sich besser nicht an. Spieler des Untitled Goose Game können das bezeugen. Gegenüber Kotaku berichtet nun die Doktorin Isabel Scheiber, die Gänse seit 2012 studiert, dass solche Schnattertiere eigentlich gar nicht so fies sind wie im Spiel dargestellt. So beschreibt Scheiber, dass sich beispielsweise wilde Gänse so gut wie gar nicht für Menschen interessieren und diese größtenteils ignorieren. Gänse, die in menschlicher Obhut aufwachsen, sind wiederum neugieriger und neigen tatsächlich dazu, Dinge zu klauen und allgemein etwas frecher aufzutreten. Dass die Gans in Untitled Goose Game einem Gärtner das Gärtnern schwer macht oder einem kleinen Junge die Brille stibitzt, wirkt mit Isabel Scheibers Perspektive nun gar nicht mehr so unrealistisch: »Besonders als Jugendliche können [Gänse] sehr neugierig sein und sie lieben es, an Dingen wie Fäden, langen Haaren oder Ohringen zu ziehen. Das liegt daran, dass sie sich von Dingen



Für viele Spieler der beste Schurke des Gaming-Jahres 2019: die Gans des Untitled Goose Game.

ernähren, die sie aus dem Boden (wie zum Beispiel Gras) oder aus dem Wasser ziehen. Ich könnte mir auch vorstellen, dass sie beispielsweise eine Tür öffnen, die mithilfe eines Seils verschlossen ist.« Im Endeffekt ist die Gans noch immer ein Tier und wird sich auch stets wie ein Tier verhalten: Sieht sie sich selbst oder ihr Nest bedroht, geht sie zum Angriff über. Und wächst eine Gans unter Menschen auf, wird sie früher oder später um Dominanz ringen. Dass Menschen zumindest Respekt vor Gänsen

entwickelt haben, überrascht Scheiber übrigens nicht, allerdings wird es ihr zufolge so gut wie immer einen Grund für den Angriff geben und aggressives Verhalten ist nicht charakteristisch. Unabhängig von den Charakterzügen des Federviehs feiert das Untitled Goose Game einen Meilenstein: Das Spiel hat bereits über eine Million Exemplare verkauft. Honk!





Bei der Casemodding-Meisterschaft werden ausgefallene PC-Gehäuse vorgestellt und bewertet.

## Tickets und Öffnungszeiten

Die DreamHack Leipzig 2020 findet vom 24. bis 26. Januar 2020 in den Hallen 4 und 5 der Leipziger Messe statt. Sie öffnet an allen drei Tagen um 10:00 Uhr, am Freitag und Samstag schließt sie um 20:00 Uhr, am Sonntag bereits um 18:00 Uhr. Der Eintritt in die Messehallen mit Ausstellung, Turnieren, StreamArea uvm. ist schon ab 12 Jahren (in Begleitung eines Erziehungsberechtigten) möglich, das Tagesticket kostet dann sogar nur 9,50 Euro (Normalpreis: 23,50 Euro). Wer alle drei Tage mitnehmen will, zahlt 54 Euro (ermäßigt 23 Euro). Und wer auf der gigantischen 56-Stunden-LAN selber mitspielen möchte (erst ab 18 Jahren möglich!), sollte sich beeilen: Die ab 109 Euro teuren Tickets sind limitiert und in der Regel schnell nach dem Verkaufsstart vergriffen. Weitere Infos gibt's unter [www.dreamhack-leipzig.de](http://www.dreamhack-leipzig.de).

## DreamHack Leipzig 2020

# KLASSE TREFFEN!

**Egal ob Marathon-LAN, Cosplayer, Casemod-Meisterschaft oder E-Sport-Event – bei der DreamHack 2020 jagt ein Highlight das nächste.** Von Markus Schwerdtel

Welcher schwedische Export-Schlager hat im Dezember Geburtstag? Königin Silvia, die beliebte Monarchin! Wir meinen aber natür-

lich die DreamHack, die vor 25 Jahren in der Grundschule der Kleinstadt Malung ihren Anfang nahm. Mittlerweile ist die Veranstaltung aus dem Kinder- und Teenager-Alter raus. Rund 50.000 Besucher kommen mittlerweile halbjährlich ins Elmia-Messezentrum von Jönköping, seit 2011 locken auch internationale Ableger, etwa in Spanien, Frankreich, Kanada, Rumänien, den USA und sogar Indien die Spieler an. Und natürlich ist die DreamHack längst keine reine

LAN-Party mehr, sondern vielmehr eine Art Messe – mit einer Vielzahl von Events unter einem Dach, von der ursprünglichen LAN-Party über Cosplay-Contests bis hin zu hochkarätigen E-Sports-Begegnungen. Zum Glück für deutsche Spieler gibt's mit der DreamHack Leipzig auch bei uns einen Ableger des Mega-Events. Und wie schon im letzten Jahr sind wir mit unserem Twitch-Kanal MAX (Monsters & Explosions) Medienpartner (siehe Kasten) der Veranstaltung.



Am Indie Arena Booth könnt ihr auf rund 450 Quadratmetern die Indie-Perlen von morgen ausprobieren.

## Deutschlands größte LAN

Ursprung und Herzstück der DreamHack Leipzig ist also eine LAN-Party. Die ist mit über 2.000 Teilnehmern Deutschlands größte, sie dient außerdem als Qualifikationsveranstaltung für den Rainbow-Six-Siege-Wettbewerb Clash of Nations sowie für die Farming Simulator League (siehe Kasten »E-Sports-Highlights«). Ein Großteil der LAN-Teilnehmer reist übrigens in Clans an, der größte davon umfasst stolze 70 Spieler. Apropos: Natürlich wird nicht nur auf der LAN gespielt, sondern vor allem auch in der eigentlichen Ausstellungsfläche, der Dream-Expo. Wie schon im letzten Jahr ist die Indie Arena eine Attraktion, wo Indie-Teams ihre spannendsten und vielversprechendsten Titel zeigen. Auf rund 450 Quadratmetern (doppelt so viel Platz wie noch 2019!) könnt



ihr die Perlen von morgen ausprobieren. Außerdem sind natürlich jede Menge Aussteller vor Ort, die ihre Titel und dazu passende Hardware vorstellen. An den Ständen von Samsung oder LG könnt ihr etwa ausprobieren, wie eure Lieblingsspiele auf deren speziellen Gaming-Monitoren aussehen.

### Casemodding-Meisterschaft

Und wo wir gerade bei Hardware sind: Zum zweiten Mal ist die DreamHack Leipzig der Treffpunkt für die PC-Schrauberszene. Auf der Internationalen Deutschen Casemod-Meisterschaft (DCMM) werden öde PCs zu irren Spielmaschinen umgebaut – jede ein Unikat. In diesem Jahr gibt es drei neue Kategorien bei der DCMM: Beim CAM (computer aided modeling) sind erstmalig Gehäuse im Wettbewerb, die mit Lasercuttern, 3D-Druckern oder CNC-Geräten entstanden sind – das Design ist hier besonders wichtig. Dazu kommt die Kategorie Newcomer und die LAN-Kategorie, in der die Cases auf der großen LAN ausgestellt und bewertet werden. Und natürlich gibt's auch noch die »alten« Wettbewerbe für modifizierte Gehäuse, komplett selbstgebaute PCs, allgemeine Unterhaltungselektronik (etwa Konsolen) oder die Livemodding-Challenge für Zweierteams. In den Kategorien für die spektakulärste Kreation und das schönste Beauty-Case dürfen auch die Messebesucher mitwählen, ansonsten kürt eine Jury die Sieger – in der übrigens auch unsere GameStar-Hardware-Abteilung vertreten ist.

### StreamArea und Cosplayer

Auch dieses Jahr treffen sich beliebte Twitch- und YouTube-Streamer auf der DreamHack Leipzig, um live auf ihren Kanälen von der Veranstaltung zu berichten. Und natürlich auch, um ihren Fans dort die Hand zu schütteln und sich mit ihnen zu unterhalten. Insgesamt haben bereits 30 der bekanntesten Streamer ihr Kommen zugesagt, eine detaillierte Liste findet ihr auf [www.dreamhack-leipzig.de](http://www.dreamhack-leipzig.de). Dazu kommen sechs Newcomer, die sich einen Wildcard-Platz sichern konnten. Gut für jüngere Besucher der Messe: Erstmals ist die StreamArea im Bereich ab 12 Jahren untergebracht.

Ebenfalls ab 12 Jahren ist der große Cosplay-Contest zugänglich, der auch dieses Mal wieder ein Besuchermagnet sein dürfte. Am Samstag, dem zweiten Festivaltag, präsentieren 30 Cosplayer ihre aufwändigen Kreationen. Gezeigt werden Charaktere aus Spielen, Filmen und Animes. Eine fachkundige Jury aus bekannten Cosplayern kürt den Gewinner. Und wer keine Lust auf Wettbewerb hat, freut sich über die dänische Cosplay-Gruppe Warcrafters. Die werden erneut den Dunkelmond-Jahrmarkt aus World of Warcraft nachbauen, wo die Besucher Minispiele aus dem MMO »in echt« ausprobieren können. Wer jetzt Lust bekommen hat, die DreamHack Leipzig zu besuchen, der findet im Kasten »Tickets und Öffnungszeiten« alle wichtigen Infos. Viel Spaß in Leipzig! ★

## E-Sports-Highlights

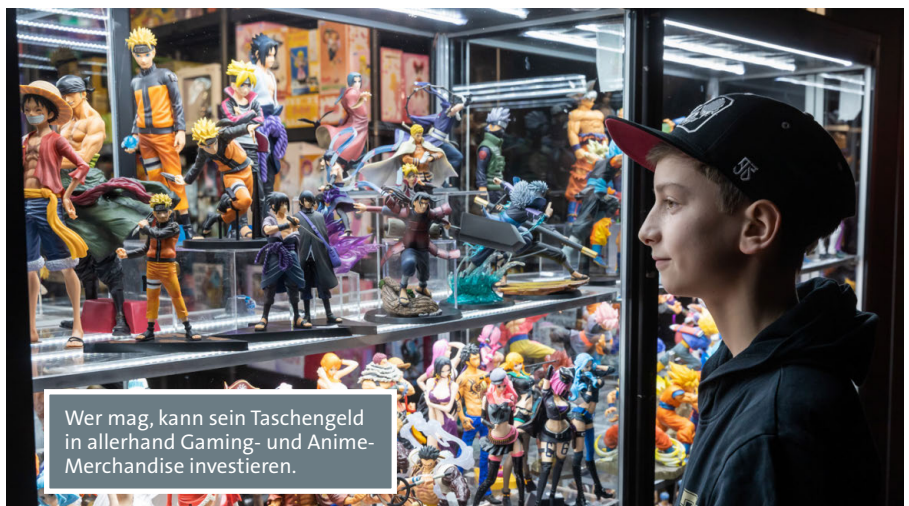
Auch dieses Jahr ist die DreamHack Leipzig Schauplatz gleich mehrerer E-Sports-Turniere. Ein echtes Highlight ist The Leipzig Major, ein Dota-2-Turnier, das zum Dota Pro Circuit (DPC) gehört. 16 Teams aus Europa, Amerika und Asien spielen um insgesamt eine Million US-Dollar! Als einziger Event auf der DreamHack Leipzig kostet dieses Turnier zusätzlichen Eintritt (Tagesticket: 39 Euro, 3-Tages-Ticket: 69 Euro), da ist dann aber der Eintritt zur DreamHack Leipzig selbst (sowie den zugehörigen Veranstaltungen) auch gleich mit drin. Für Kenner von Dota 2, die gerne mal ein Weltklasse-Turnier live erleben möchten, also ein toller Deal.

Wer sich dagegen nichts aus Dota 2 macht, schaut vielleicht lieber bei der DreamHack-Open in CS:GO zu, wo es um immerhin 100.000 Euro Preisgeld geht. Oder beim Finale der Turnierreihe Clash of Nations in Rainbow Six: Siege, wo um 30.000 Euro gekämpft wird. Und wer es friedlicher liebt, den interessiert vielleicht die Farming Simulator League. Oder die Uniliga, in der Hochschulteams aus ganz Deutschland in Rocket League und League of Legends antreten und sich um Preise im Wert von 12.000 Euro duellieren. Und natürlich ist auch wieder Super Smash Bros. am Start, um die besten Super-Smash-Bros.-Spieler zu ermitteln. Erstmals läuft das Turnier auf der DreamHack Leipzig aber im Rahmen des European Smash Circuit, also der offiziell von Nintendo unterstützten Liga. Kurz: Wer sich für E-Sports in all seinen Facetten interessiert, wird auf der DreamHack Leipzig 2020 bestens bedient. Und dadurch, dass die Events (bis auf das Dota-Major) im Eintrittspreis für die DreamHack enthalten sind, kann man auch als Neuling einfach mal in die Atmosphäre eines solchen Turniers schnuppern.



## Was ist eine »Medienpartnerschaft«?

Bei einer Medienpartnerschaft vereinbaren zwei Unternehmen, sozusagen gegenseitig Werbung für sich zu machen. Dabei fließt in der Regel kein Geld, auch wenn das Ganze im Fachjargon »Gegengeschäft« heißt. Vielmehr geht es darum, von den Stärken des jeweils anderen Partners zu profitieren. In diesem Fall freut sich die Leipziger Messe darüber, mit unserem Twitch-Kanal MAX viele Spieler und damit potenzielle DreamHack-Besucher zu erreichen. Wir wiederum denken, dass sich viele unserer Nutzer, Leser und Zuschauer für die Veranstaltung und die Events dort interessieren. Und hoffen natürlich, durch unsere Präsenz dort mit einem Streaming-Studio auf dem Showfloor neue Kunden zu gewinnen. Medienpartnerschaften setzen voraus, dass die Beteiligten ungefähr »gleich stark« sind und es ein gemeinsames, nachvollziehbar verbindendes Thema gibt – wie eben bei der DreamHack Leipzig 2020 und MAX.





AMD &amp; Nvidia

## Steigende Preise für Grafikkarten erwartet

Nvidia steht spätestens seit der RTX-2000-Generation bei vielen im Ruf, die GeForce-Grafikkarten für (zu) hohe Preise anzubieten, während AMD oft als der etwas preiswertere Konkurrent angesehen wird. Doch beide Hersteller könnten bald gezwungen sein, die Preise für ihre GPUs anzuhöhen. Das berichtet das Marktforschungsinstitut Trendforce respektive die auf flüchtige Speicher spezialisierte Unterabteilung DRAMeXchange. Demnach werde der Preis für Grafikspeicher (GDDR) im ersten Quartal 2020 ansteigen. Als Grund dafür nennt DRAMeXchange den durch die hohe Nachfrage erwarteten Preisanstieg bei Server-DRAM, in dessen Folge auch der noch sensibler auf Marktveränderungen reagierende Kurs für Videospeicher ansteige. Da OEM-Kunden ihre Lagerbestände zudem erhöhen würden, sollen die Vertragspreise für GDDR-VRAM quartalsübergreifend um über fünf Prozent steigen. Zusätzlich erwartet DRAMeXchange für das 2020 eine deutlich gesteigerte Nachfrage nach schnellem GDDR6-Videospeicher. Sowohl Nvidia als auch AMD bestücken ihre aktuellen Produk-



Eine generell hohe Nachfrage nach Videospeicher könnte in Zukunft bei Spielergrafikkarten für ansteigende Preise sorgen.

te zwar bereits mit GDDR6-Modulen, 2020 werden aber noch mehr Grafikkarten mit vermutlich noch größerem Videospeicher ausgestattet – Intels möglicherweise ebenfalls anstehende Xe-GPUs nicht zu vergessen. Gegen Ende des Jahres sollen dann auch noch die Next-Gen-Konsolen Xbox Series X und PlayStation 5 erscheinen, die ebenfalls über GDDR6 verfügen werden. So sind für die Xbox Series X 16,0 GByte im Ge-

spräch, für die PS5 wird eine vergleichbare Menge erwartet. GDDR-Videospeicher verursacht außerdem die höchsten Produktionskosten pro Chip. Die Aussichten sind laut DRAMeXchange daher alles andere als rosig. Einziger Hoffnungsschimmer ist eine Steigerung der Produktionskapazitäten bei den drei großen Herstellern Samsung, SK Hynix und Micron – mehr als 15 Prozent bis Ende 2020 werden allerdings nicht erwartet.

Core i9 10900K

## Wenig Bewegung bei Intel

Die Leaks zu Intels zehnter Core-i-Generation für den Mainstream-Desktop häufen sich immer mehr. So tauchte im Forum der chinesischen Website Weibo.com nun ein angeblich internes Dokument von Intel auf, das Performance-Daten zum kommenden Flaggschiff-Prozessor Core i9 10900K zeigt. Demnach legt der Zehnkerner gegenüber dem Core i9 9900K zwar deutlich an Leistung zu, jedoch nur im Mehrkern-Vergleich. Das Dokument zeigt eine ganze Reihe Benchmarks, die sowohl die Single- als auch Multi-Core-Leistung abbilden. Im Mehrkern-Test SPEC beispielsweise kann der Core i9 10900K um maximal bis zu 30 Prozent gegenüber dem Core i9 9900K zulegen, bei Cinebench R15 26 Prozent. Angesichts der zwei zusätzlichen Kerne und vier Threads verwundert das allerdings kaum. Interessanter sind die Ergebnisse des Single-Threaded-Benchmarks XPRT. Dort kann der Core i9 10900K nur zwischen zwei und vier Prozent mehr Leistung generieren. Das Performance-Plus scheint nicht aus Verbesserungen der Architektur zu resultieren, sondern lediglich aus leicht gesteigerten Taktraten – jüngsten Informationen zufolge soll der 10900K auf einem Kern bis zu 5,3 GHz schnell sein. Da Comet Lake-S

Die kommenden Core-i9-Modelle von Intel werden wohl außer zwei zusätzlichen Kernen und etwas höheren Taktraten nichts Neues zu bieten haben.



als Skylake-Refresh weiterhin im betagten 14 nm-Verfahren gefertigt wird, geht die zusätzliche Leistung auf Kosten des Energiebedarfs. Auf dem Dokument werden für den Core i9 10900K sowohl 125 Watt als auch 250 Watt angegeben. Im Vergleich dazu werden für den Core i9 9900K 95 Watt und 210 Watt genannt, was der TDP (Thermal Design

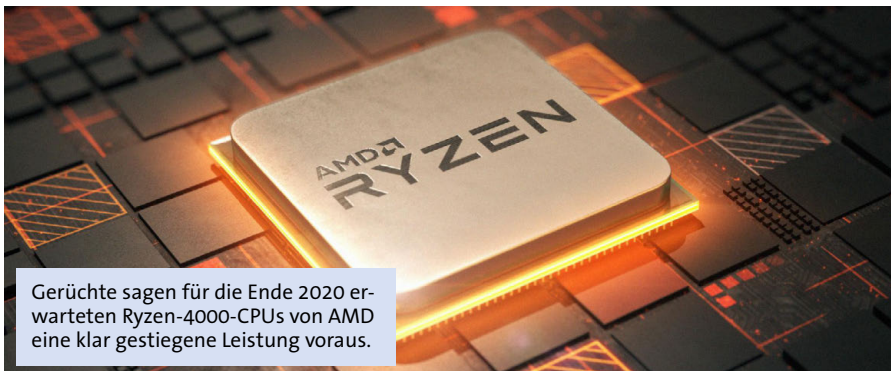
Power, thermische Verlustleistung) und in etwa der Leistungsaufnahme unter Last entspricht. Intel hat die Echtheit des Dokuments bislang noch nicht kommentiert. Sollten sich die Zahlen jedoch tatsächlich als echt erweisen, dürfte es für Intel schwer werden, AMDs aktuelles Ryzen-3000-Portfolio in Bedrängnis zu bringen.

## Ryzen 4000 mit deutlichem Leistungsplus?

Auf AMDs Zen-2-Architektur alias Ryzen 3000 soll Ende 2020 Zen 3 folgen und ein deutlich größeres Performance-Plus bieten als bislang angenommen. Das berichtet RedTech-Gaming in Berufung auf mehrere unabhängige Quellen. Demnach ist nicht wie bisher oft vermutet von einer Steigerung der Leistung pro Takt (IPC, Instructions per Cycle) von acht, sondern von ganzen 17 Prozent auszugehen. Damit könnte die Zen-3-Architektur,

auf der die vermutlich Ryzen 4000 genannten Desktop-Prozessoren basieren werden, in Sachen Generationen-übergreifenden IPC-Gewinnen besser abschneiden als Zen 2 (Ryzen 3000). Gegenüber Zen+ (Ryzen 2000) versprach AMD 15 Prozent mehr IPC, was im Wesentlichen auch eingehalten werden konnte. Laut RedTechGaming dreht AMD dafür an mehreren Stellschrauben: Die Integer-Performance (Ganzzahl-Berechnungen) wer-

de um zehn bis zwölf Prozent gesteigert, während die FPU-Performance (Gleitkomma-Berechnungen) um bis zu 50 Prozent zulegen soll. Außerdem werden leicht höhere Taktraten erwartet. Von einem Plus von 100 bis 200 MHz ist die Rede, die zusammen mit der um 17 Prozent gesteigerten IPC ein Kern-normiertes Leistungsplus von rund 20 Prozent gegenüber Zen 2 vermuten lassen. Ermöglicht wird dies wohl durch das Fertigungsverfahren 7 nm-EUV (Extreme Ultraviolet) von Auftragsfertiger TSMC und durch die überarbeitete Architektur. Zen 3 soll gleichzeitig die letzte Generation für den betagten AM4-Sockel sein. Trotz der vermeintlichen Leistungssteigerungen könnte der Sprung von Zen 2 auf Zen 3 aber nicht so groß ausfallen wie der von Zen+ auf Zen 2. Denn AMD soll mit Zen 3 erneut auf ein Design aus einem I/O- und maximal acht Core-Chiplets zu höchstens je acht Kernen setzen – für den Mainstream-Desktop scheinen 16 Kerne (32 Threads) wie im Falle des Ryzen 9 3950X damit das vorläufige Maximum zu bleiben.



Gerüchte sagen für die Ende 2020 erwarteten Ryzen-4000-CPU's von AMD eine klar gestiegene Leistung voraus.

### Virtuelle Realität

## Neuer Handschuh will virtuelle Berührungen fühlbar machen

Um Interaktionen in der virtuellen Welt wirklich spürbar zu machen, entwickelt die Firma Teslasuit einen Ganzkörperanzug, der sowohl reale Bewegungen in die virtuelle Realität überträgt als auch haptisches Feedback erzeugt. Passend dazu stellt das Unternehmen nun einen speziellen VR-Handschuh vor, der den Tastsinn in den Händen anspricht. Der Teslasuit Glove erzeugt haptisches Feedback und ermittelt die Position von Fingern und Händen. Anzug und Handschuh sollen sich ergänzen, man wird also beide Geräte sowohl separat als auch gemeinsam nutzen können. Die Handschuhe verfügen an jedem Finger über haptische Displays, die Oberflächen-Texturen spürbar machen. Für die Kraftübertragung sorgt ein Exoskelett, das Widerstand erzeugen kann und damit einen Effekt erzielt, als berühre man einen Gegenstand. Außerdem erkennen die Handschuhe die Position jedes Fingers und zeichnen die Bewegungen auf, sie dienen damit zusätzlich als Motion-Capturing-Gerät für die Hände. Um speziell im therapeutischen Bereich Anwendung zu finden, sind auch Impedanz- und Pulsmess-Sensoren integriert. Teslasuit sieht als Anwendungsgebiete für den haptischen VR-Handschuh nicht explizit den Gaming-Sektor vor. Vielmehr soll sich das Gerät für medizinisch-therapeutische Zwecke und zur Bedienung



Haptisches Feedback über spezielle Handschuhe hat das Potenzial, die Spielerfahrung in der virtuellen Realität intensiver zu gestalten.

von Robotern eignen. Dennoch ist eine Verwendung der VR-Handschuhe in Spielen denkbar, schließlich hat auch der haptische Ganzkörperanzug von Teslasuit mehrere Anwendungsgebiete. Entwickler Crytek hatte zudem die Kompatibilität der CryEngine bekanntgegeben, wodurch künftigen Spielen mit Teslasuit-Support der Weg geebnet wurde. Ob es allerdings in näherer Zukunft tat-

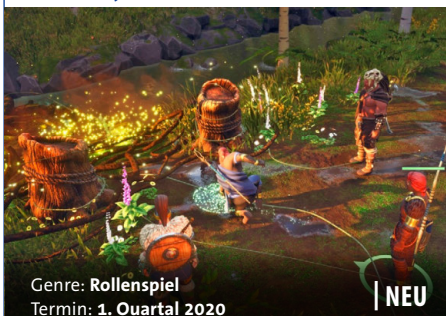
sächlich passende Spiele geben wird, bleibt abzuwarten. Der günstigste Preis eines Teslasuit lag auf Kickstarter bei satten 1.500 US-Dollar. Es dürfte also noch einige Zeit dauern, bis derartige Technik im Mainstream ankommt und sich dedizierte Spieleentwicklung lohnt. Erscheinen soll der VR-Handschuh in der zweiten Jahreshälfte 2020, ein Preis wurde noch nicht kommuniziert.



# TERMIN-UPDATE

Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Termin
A Year of Rain	Echtzeitstrategie	Daedalic	11/19	4. Quartal 2020*
Age of Empires 4	Echtzeitstrategie	Relic	01/20	2020
Baldur's Gate 3	Rollenspiel	Larian	08/19	2020
Biomutant	Action-Adventure	Excitement 101	09/17	2. Quartal 2020
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
Desperados 3	Echtzeittaktik	Mimimi	09/18	2. Quartal 2020
Deathloop	Ego-Shooter	Arkane	–	2020
Death Stranding	Action-Adventure	Kojima Productions	–	2. Quartal 2020
Diablo 4	Action-Rollenspiel	Blizzard	–	2020
Die Siedler	Aufbastrategie	Blue Byte Düsseldorf	09/18	2020
Doom Eternal	Ego-Shooter	id Software	07/19	20. März 2020
Dragon Age 4	Rollenspiel	Bioware	–	–
Dying Light 2	Actionspiel	Techland	–	2. Quartal 2020
Elden Ring	Actionspiel	FromSoftware	–	2020
Everspace 2	Weltraum-Action	Rockfish	10/19	2021
Factorio	Aufbastrategie	Wube Software	–	25. September 2020
Foundation	Aufbastrategie	Polymorph Games	05/19	2020*
Gods & Monsters	Action-Rollenspiel	Ubisoft Quebec	08/19	2020
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
<b>UPDATE</b> Minecraft Dungeons	Action-Rollenspiel	Mojang	–	<a href="#">April 2020</a>
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. März 2020
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
<b>NEU</b> Resident Evil 3	<a href="#">Horror-Action</a>	<a href="#">Capcom</a>	<a href="#">02/20</a>	<a href="#">2. Quartal 2020</a>
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	–
<b>NEU</b> Stronghold: Warlords	<a href="#">Strategiespiel</a>	<a href="#">Firefly</a>	–	<a href="#">2020</a>
<b>NEU</b> The Waylanders	Rollenspiel	Gato Salvaje Studio	–	<a href="#">1. Quartal 2020</a>
<b>NEU</b> Torchlight Frontiers	<a href="#">Online-Rollenspiel</a>	<a href="#">Echtra Games</a>	–	<a href="#">2020</a>
<b>NEU</b> Troy: A Total War Saga	<a href="#">Strategiespiel</a>	<a href="#">Creative Assembly</a>	–	<a href="#">2020</a>
Twelve Minutes	Adventure	Luis Antonio	–	2020
Vampire: The Masquerade - Bloodlines 2	Rollenspiel	Hardsuit Labs	05/19	2020
Watch Dogs Legion	Actionspiel	Ubisoft	08/19	3. Quartal 2020
Wasteland 3	Rollenspiel	inXile	–	19. Mai 2020
<b>NEU</b> Wolcen: Lords of Mayhem	<a href="#">Action-Rollenspiel</a>	<a href="#">Wolcen Studio</a>	–	<a href="#">13. Februar 2020</a>

## The Waylanders

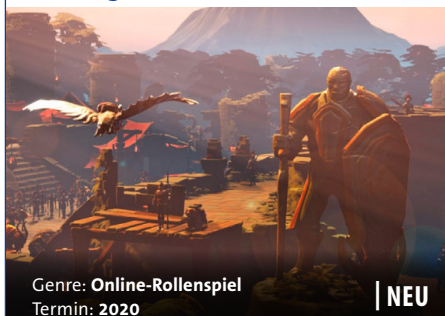


Genre: **Rollenspiel**  
Termin: **1. Quartal 2020**

**| NEU**

Das Rollenspiel aus Spanien ist vor allem deswegen interessant, weil Mike Laidlaw (u.a. Mass Effect) als Autor daran beteiligt ist.

## Torchlight Frontiers

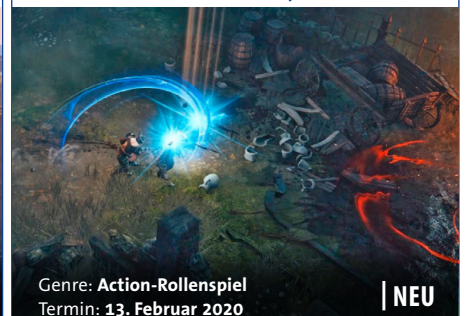


Genre: **Online-Rollenspiel**  
Termin: **2020**

**| NEU**

Torchlight Frontiers soll wie die alten Torchlight-Teile werden, nur mit anderen Spielern – ein Oberwelt-Diablo-4 im Comic-Look.

## Wolcen: Lords of Mayhem



Genre: **Action-Rollenspiel**  
Termin: **13. Februar 2020**

**| NEU**

So neu ist Wolcen nicht, es ist schon seit 2015 im Early Access, nähert sich aber nun der Fertigstellung. Und es erinnert stark an Diablo.



LEIPZIGER  
MESSE

# DREAMHACK

LEIPZIG

**24. – 26. JANUAR 2020**

## DAS GAMING FESTIVAL



EINTRITT  
AB

**12**

JAHREN

DREAMHACK-LEIPZIG.DE





## Path of Exile 2

Sehr schön geschriebener Artikel und tolles Fazit! Ganz genau so geht es mir auch – natürlich kaufe auch ich mir Diablo 4, aber Path of Exile hat mich in den letzten Jahren so oft begeistert, gepackt und erstaunt – immer wenn jemand sagt, dass es ja keine guten Gamedesign-Ideen und spannende Mechaniken mehr gibt, kann ich immer auf die jeweils aktive Season von PoE verweisen und was da schon wieder für neue tolle Elemente dazugekommen sind. Ich freue mich unfassbar darauf, PoE 2 zu erkunden und unzählige Dinge auszuprobieren, um meinen ganz eigenen Build zu finden, der mir dann wieder ewig lange reinste Genugtuung bereiten wird. Blizzard wird immer seine 49,99 Euro für ein gutes Spiel von mir bekommen, aber GGG wird für seinen nicht enden wollenden Geniestreich auf F2P-Basis in jeder Season seine 100+ Euro im Ingame-Shop bekommen, schon allein, weil ich möchte, dass sie ewig so weitermachen können.

**DorianTheGray**

Klingt irgendwie echt geil und macht mir Lust Path of Exile mal auszuprobieren. Allerdings hat GameStar im Test geschrieben, dass das Game nichts für ein paar gemütliche Feierabendstunden ist und man sich mit Guides, Wiki und Tutorials richtig hart einarbeiten muss. Das schreckt mich dann doch ab. Ein bisschen Spaß soll dann ja bitte doch noch vorhanden sein. Nun ist die Frage: PoE heute anfangen, auf den 2. Teil warten oder es lieber gleich ganz sein lassen?

**Elroy**

Zitat: »Aber ganz ehrlich? 38 spielbare Klassen, Gestaltwandlung, bockschwere Endgegner, zig neue Fertigkeiten, Spielweisen, Möglichkeiten und Kombinationen?« Ganz ehrlich: Bleib mir weg. 38 Klassen – ja sicher sind die alle TOTAL verschieden, und für diese Unterschiede braucht es natürlich eine eigene Klasse. Path of Exile ist ein Superprojekt und wer Zeit und Lust hat, dieses Fach zu studieren, kann das gerne tun. Mir reicht aktuell ein Studium pro Leben absolut aus. Den Rest mag ich gerne einfach spielen.

**Miles\_Teg**

Schön, dass es auch noch ausführliche Artikel zu Path of Exile gibt! Klar, das Spiel ist einfach Nische, das wird sich (zum Glück) auch nicht ändern, ich liebe das Spiel seit Jahren für die Dinge, die viele Neulinge abschrecken, das ist nun mal der Kompromiss, daher werden Spielerzahlen und Interesse bei den Gamern sicher auch nie so groß sein wie bei Titeln wie Diablo. Grinding Gear Games ist eine unheimlich sympathische Truppe, und der gute Chris genießt bei den langjährigen Fans ja sowas wie Kultstatus! Was mich auch besonders freut, ist, dass das F2P-Konzept so gut funktioniert, obwohl es Jahr für Jahr immer wieder totgesagt wird. Das Ganze funktioniert eben, weil es absolut kein P2W ist, und ein womöglich noch wichtiger Faktor ist die Transparenz und Community-Nähe von GGG, die bewerfen viele deshalb einfach gerne mit Geld (ich auch, das sind etliche Vollpreisspiele, die ich davon hätte kaufen können, aber ich bereue nicht einen Cent davon!). Ich hab auch schon so oft gedacht, da kann nicht noch mehr kommen, denen gehen die Ideen aus etc., aber man wird immer wieder positiv eines Besseren belehrt, einfach unfassbar, was da seit Jahren an Kreativität und Inhalt aufgefahren wird. Ich freue mich jedenfalls auf weitere Jahre mit PoE, und werde auch weiterhin mithelfen, dass GGG Ideen und Inhalte verwirklichen kann.

**Cowboy28**

## 30 Jahre Sound Blaster (Artikel und Video)

Vielen lieben Dank für diesen Artikel, und ein Riesenlob an den Autor: Echt der Kracher, auch und besonders das Video! Super geschrieben und obendrein genau meine Art von Humor.

**frankstahl**

Echt gut gemachtes Video! Danke dafür, vor allem an den Sprecher. Ich bin selber vom Fach und es ist einfach angenehm, einen Kollegen zu hören, der sein Handwerk beherrscht.

**Tamblon77**

Das war gerade eines der besten Videos, die ich von GameStar gesehen habe. Natürlich spielt Nostalgie eine große Rolle, aber abgesehen von diesem Retrofaktor war das Video lustig und informativ. Klasse!

**thecrow973**

## Kolumne: Google verspricht zu viel

Nils, betrachte es etwas positiver. Die Möglichkeit, große AAA-Blockbuster zu Hause zu spielen, ohne dafür eine aktuelle Konsole oder einen teuren Gaming-PC zu benötigen, ist nicht nur super, sondern wird sich auf lange Sicht durchsetzen. Google-Bashing hin oder her. Ob Stadia echt ein Erfolg wird, wird sich zeigen. Andere Dienstleister werden kommen. Ihr müsst auch mal mit der Zeit gehen und nicht ewig stehenbleiben und alles kritisieren.

**hier-bin-ich**

Ich kann dem Beitrag nur beipflichten, Google nimmt den Mund ziemlich voll. Bei ihrer ersten Ankündigung hatten sie ja mit viel Tamtam das Ganze vorgestellt, und meinten für die Latenz eine Lösung gefunden zu haben, was ja mal einfach nicht stimmt. Klar, im Vergleich zu OnLive (damals bei einem England-Aufenthalt getestet) oder PS Now sind die (so aus reinem Empfinden) eine ganze Ecke weiter, aber man hätte die Kirche im Dorf lassen können, denn etwas Latenz ist immer noch vorhanden, mit Controller ist das aber fast nicht wahrnehmbar, während man (jedenfalls ich) mit der Maus merkt, dass es leicht verzögert reagiert. Was mich persönlich am meisten enttäuscht hat, ist aber, dass sie mit ihrer Megacloud angeben haben, die Leistung den Spielern dann aber doch nicht zur Verfügung stellen. Als ich den Freischalt-Code bekommen hatte, habe ich mich sofort drangesetzt, Destiny 2 gestartet und das erste Mal den Kopf schief gelegt. Im ersten Moment dachte ich: »Hey, du hast einen 2K-Monitor und bei GameStar stand ja, dass in Chrome aktuell nur 1080p möglich ist, daran wird es liegen!« und tat die schlechte Grafik damit ab. Nach zehn Minuten wurde ich aber nachdenklich und googelte nach, und was muss man da sehen? Bungie bestätigte, auf Stadia läuft das Spiel nur auf Medium-Details, 4K ist ebenfalls 1080p und hochskaliert. Was soll denn sowas? Ich hoffe, dass die anderen Cloud-Anbieter bald nachziehen, damit sich auf diesem Markt durch die Konkurrenz mehr bewegt, aber was Google da jetzt vorgestellt hat, ist eher mäßig.

**Pucko**

Ein sehr guter Beitrag, der auch mal den Blick über den Tellerrand wagt. Für mich funktioniert Stadia aber einzig und allein als Abo-Modell, die Spielekäufe sind für mich ein KO-Kriterium.

**ezechiel**



# 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](mailto:shop@gamestar.de)

Ja, ich bestelle das GameStar Sonderheft »Warframe« 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/warframe](http://www.gamestar.de/warframe)

Auch für Tablet und Smartphone: [www.gamestar.de/epaper](http://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](mailto:kundenservice@gamestar.de)





20 für 2020

# DIE BESTEN SPIELE 2020

Endlich! Nach dem Dürrejahr 2019 stehen wir in den nächsten 12 Monaten wieder im Hit-Regen. Wir sagen euch, für welche Titel es sich lohnt, Geld und Zeit einzuplanen. Von Petra Schmitz und Markus Schwerdtel

Wer sich an unsere 250 besten PC-Spiele aller Zeiten oder die 100 besten Rollenspiele erinnert, der weiß: Wir bei GameStar lieben subjektive Hitlisten und die in der Regel endlosen Diskussionen darüber! Besonders

lange haben wir jedoch in der Redaktion über die Hit-Spiele 2020 nicht diskutieren müssen, zumindest nicht über die ersten paar Kandidaten. Das unvermeidliche Cyberpunk 2077 drängelt sich förmlich auf die Liste, auch der Flight Simulator, Mount & Blade 2 oder Doom Eternal waren gesetzt. Aber dann fing die Diskussion auch schon an: Trauen wir es Ubisoft und dem neuen alten Entwicklerteam zu, Die Siedler erfolgreich zu restarten? Kann System Shock 3 der durch die Vorgänger aufgebauten, immensen Erwartungshaltung standhalten? Steckt hinter Marvel's Avengers mehr als nur ein schnödes Lizenzspiel? Und schaffen es Age of Empires 4 und Iron Harvest vielleicht gemeinsam, das Genre der Echtzeitstrategie wiederzubeleben? Fragen über Fragen, unsere Antworten lest ihr auf den folgenden zehn Seiten.

## Entschuldigt's Fehlen

Moment mal, sagt ihr, da fehlen doch noch wichtige Titel! Was ist zum Beispiel mit dem nächsten Assassin's Creed aus der Ubisoftschen Open-World-Fabrik? Oder mit Star Citizen, da kommt doch dieses Jahr bestimmt und endlich mal Squadron 42 raus, oder? Und wo ist eigentlich Diablo 4? Stimmt, wir haben uns bei der Liste tatsächlich auf Titel beschränkt, die bereits angekündigt wurden und von denen mehr oder weniger feststeht, dass sie 2020 erscheinen. Da sind wir zum Beispiel bei Diablo 4 mehr als skeptisch, bei Star Citizen mittlerweile sowieso. Zu Assassin's Creed gibt es noch nicht mehr als Gerüchte (Wikinger!), und auch andere Ubisoft-Titel wie Beyond Good & Evil 2 scheinen noch in weiter Ferne. Ebenso fehlen in unserer Aufstellung natürlich die Neuanmeldungen zur E3 2020, zum Beispiel von Bethesda. Möglicherweise überrascht uns das Studio ja mit einem baldigen Release des Weltraumspiels Starfield. An ein Elder Scrolls 6 glauben wir indes dieses Jahr nicht mehr, das heben wir uns für die Hits 2021 auf.

Was natürlich ebenfalls fehlt, sind die klassischen Überraschungshits, denn die hat nicht mal unsere ansonsten allwissende Hausastrologin Petra (siehe Seite 129) in ihrer Kristallkugel. Schließlich hätte auch Anfang 2019 niemand eine Rollenspiel-Überraschung wie Disco Elysium oder die Klamauk-Lausbuberei Untitled Goose Game erwartet.

## 20 Eckpfeiler

Doch egal, welche Überraschungen das Spielejahr 2020 für uns bereithält, mit unserer Liste seid ihr fürs Erste schon mal gut gerüstet. Wir denken, dass diese 20 Titel zu den Highlights gehören werden, für die man schon jetzt getrost Budget und Spielzeit reservieren kann. Ein Cyberpunk 2077 ist schließlich nicht an einem Wochenende durchgespielt, sondern braucht vielleicht ein paar Urlaubstage (oder -wochen). Und vom Rest des Spieleangebots 2020 lassen wir uns dann einfach mal überraschen – hoffentlich angenehm.



Wir denken nicht, dass Diablo 4 noch 2020 erscheint, also hat es auf unserer Liste der (so gut wie) sicheren Hits des nächsten Jahres nichts zu suchen.

# AGE OF EMPIRES 4

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Relic Entertainment** Termin: **2020**



Belagerungen gehören bei einem Mittelalter-Strategiespiel natürlich auch dazu, Age of Empires 4 fährt große Geschütze auf.

Ach, was waren wir froh, als Microsoft im November 2019 endlich, endlich Spielszenen aus dem schon länger angekündigten Age of Empires 4 gezeigt hat, wenn auch nur in einem Trailer. Froh, weil das Ankündigungsfilmchen zeigt, dass die Reihe trotz frischem Entwickler Relic Entertainment (Dawn of War, Company of Heroes) am bewährten Mix aus Ressourcenabbau, Aufbauen und Kämpfen festhält. Und noch viel froher, weil uns in Age 4 trotz aller Befürchtungen das klassische Mittelalterszenario des zweiten Teils erwartet, das (nicht nur) Echtzeitstrategen lieben. Denn das bedeutet vertraute

Völker (Engländer, Mongolen etc.) sowie vertraute Einheiten (Priester, Ritter, Katapulte usw.). Zudem soll das neue Spiel zeitaltermäßig früher beginnen als Age of Empires 2 und »länger« dauern. Nicht ganz so froh waren viele Spieler nach der Ankündigung über den Grafikstil von Age of Empires 4. Zu bunt, zu kindlich, zu unrealistisch! Microsoft verspricht jedoch die Möglichkeit, für angemessene Mittelalter-Tristesse die Farbsättigung einstellbar zu machen.

## Mods für mehr Blut

Nicht ganz so flexibel sind die Macher jedoch beim Gewaltgrad der Echtzeitschlachten. Blut, abtrennbare Körperteile und sonstige Splattereffekte wird es trotz der nachweislich in der Hinsicht unzimperlichen historischen Vorlage nicht geben, Age 4 soll familienfreundlich bleiben. Allerdings steht es Moddern natürlich frei, im Nachhinein Blut & Morde ins Spiel zu bringen. Apropos Nachhinein: Ab Werk wird Age of Empires 4 weniger als die von Age 2 gewohnten 13 Zivilisationen enthalten, eine genaue Anzahl steht aber noch nicht fest. Sicher ist dagegen, dass der Völkerreigen nach Release mit klassischen Addons erweitert wird. Mikrotransaktionen und Mini-DLCs sind jedenfalls nicht geplant, die würden laut Microsoft auch nur schlecht zum Genre passen. Ein Trost für die anfängliche Völkerarmut: Die Parteien sollen sich deutlicher voneinander unterscheiden als in früheren Serienteilen und mehr sowie komplexere Spezialeigenschaften bekommen. Damit dürfte es vor allem in Multiplayer-Matches wichtig sein, das gewählte Volk zu beherrschen, allerdings haben die Entwickler noch überhaupt keine Details zu den Mehrspielermodi von Age of Empires 4 verraten.

# BALDUR'S GATE 3

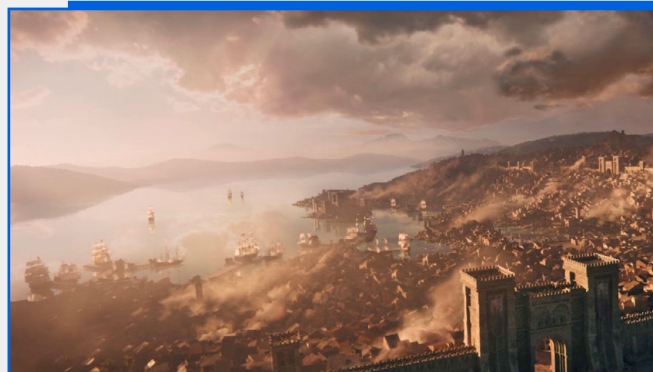
Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Larian Studios** Entwickler: **Larian Studios** Termin: **2020**

Manchmal sind die Kämpfe vor einem Rollenspiel genauso spannend wie die Kämpfe in einem Rollenspiel. Gut, Feargus Urquhart von Obsidian (Pillars of Eternity, The Outer Worlds), Brian Fargo von inXile (Torment, Wasteland 3) und Swen Vincke von Larian (Divinity: Original Sin) werden wohl nicht mit Schwertern und Zaubersprüchen aufeinander losgegangen sein, sondern eher mit Geldscheinen und Rechtsanwältinnen. Die Trophäe war aber mindestens so wertvoll wie ein magisches Artefakt, es ging immerhin um die Rechte an Baldur's Gate 3! Den Zuschlag bekam am Ende Larian, schließlich hatte das Team um Swen Vincke mit Divinity: Original Sin 2 bewiesen, dass das (gar nicht mehr soooo) kleine Studio aus Belgien in der Lage ist, Rollenspiele auf Weltniveau abzuliefern. So kommt es, dass Larian im Sommer 2019 auf einem Event zu Google Stadia Baldur's Gate 3 mit einem Trailer ankündigt. Blöd nur, dass das Filmchen zwar schicke Renderszenen, aber keinen noch so winzigen Schnipsel Gameplay zeigt. Alles was wir bisher über das Spiel wissen, stammt demnach aus Interviews und Online-Wortmeldungen der Entwickler.

## Testphase nur für Stadia?

So ist zum Beispiel eine Spielzeit zwischen 60 und 100 Stunden geplant, normal für ein Rollenspiel dieses Kalibers und in etwa deckungsgleich mit Larians bisherigen Werken. Zudem soll die Kameraperspektive nicht strikt isometrisch sein. Ob sie allerdings vom Spieler frei verstellbar ist oder an bestimmten Punkten automatisch wechselt, wissen bisher nur die Entwickler. Freigiebiger sind sie mit Details zur Story: Wir besuchen die namensgebende Stadt Baldur's Gate rund 100 Jahre nach dem zweiten Teil. Sie wird von den fiesen

Illithiden (auch »Gedankenschinder« genannt) überrannt, die Bevölkerung wird von den Invasoren sozusagen assimiliert. Übrigens: Wer gern offline rollenspielt, kann sich schon seit September mit dem Pen&Paper-RPG Baldur's Gate: Descent Into Avernus auf Baldur's Gate 3 vorbereiten, das behandelt nämlich die Vorgeschichte. Ein großes Mysterium ist nach wie vor das Kampfsystem: Echtzeit (idealerweise mit Pause zum reiflich Überlegen der nächsten Aktion) oder gleich rundenweise? Noch hält Larian hier dicht, vor der E3 2020 soll es allerdings Spielszenen geben, dann ist die Katze aus dem Sack. Außerdem ist eine Art Beta- oder Early-Access-Phase geplant, möglicherweise aber nur für Nutzer von Google Stadia.



In Baldur's Gate 3 kehren wir an den namensgebenden Schauplatz der Vorgänger zurück, allerdings rund 100 Jahre nach deren Ereignissen.



# CYBERPUNK 2077

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



Cyberpunk 2077 ist – ganz unabhängig von der finalen Qualität des Spiels – der vielleicht größte Spiele-Release des beginnenden Jahres.

Selbst wer mit The Witcher 3 nichts anfangen konnte, wird 2020 am neuesten Werk von CD Projekt Red nicht vorbeikommen. Natürlich können wir noch nicht sagen, ob die SciFi-Saga die erzählerischen und spielerischen Qualitäten von Geralts Abenteuer erreicht, noch (!) haben wir schließlich keine einzige Quest selbst gespielt, doch was nach und nach an Informationen durchsickert, lässt uns hoffen. So soll zum Beispiel der Schauplatz Night City zwar deutlich kleiner sein als die Spielwelt von The Witcher 3, dafür aber »tiefer«. Das heißt nicht, dass die Entwickler besonders viele Kellergeschosse

und U-Bahn-Tunnel einbauen (obwohl sie das vielleicht sogar machen), sondern dass das Questsystem besonders flexibel ist und eine Menge Variationen zulässt. Während sich Quests für gewöhnlich (abhängig von den Spielerentscheidungen) bestenfalls verzweigen und eine Baumstruktur haben, gibt es in Cyberpunk 2077 eher ein »Questnetz«. Das führt dazu, dass jede Entscheidung den Storyverlauf verändern kann und man vielleicht neue Aufgaben entdeckt, die andere Spieler niemals zu Gesicht bekommen. Das klingt extrem aufwändig, und wir (vor allem unsere Komplettlösungs-Autoren) sind extrem gespannt, wie dieses System in der Praxis funktioniert und ob CD Projekt Red das vollmundige Versprechen halten kann.

## Gut gestimmt

Die Unmengen an möglichen Quests stellen die Autoren und Sprecher von Cyberpunk 2077 vor eine echte Mammutaufgabe, schließlich müssen sie für alle Varianten sinnvolle Texte schreiben und einsprechen. Apropos sprechen: Die deutsche weibliche Stimme der Hauptfigur V übernimmt die Schauspielerin Flavia Vinzenz, die außer in Werbespots für die Deutsche Bahn oder Nivea auch schon in Spielen wie Fallout 4 und Mafia 3 oder in TV-Serien wie »Southpark« sowie »Orange is the New Black« zu hören war. Ihren männlichen Counterpart übernimmt Björn Schalla. Den kennt man aus TV-Serien wie »Sons of Anarchy«, wo er den Titelhelden Jax Teller spricht. Das dürfte auch gleich eine gute Übung für den rauen Umgangston in Cyberpunk 2077 gewesen sein. Passend zum Szenario mangelt es nicht an farbigem, ausdrucksstarkem Vokabular – das Spiel wendet sich eben eher an erwachsene Abenteurer.

# DEATH STRANDING

Genre: **Action-Adventure** Publisher: – Entwickler: **Kojima Productions** Termin: **2. Quartal 2020**

Wenn dereinst die große Bombe fällt, das Klima kollabiert, die Zombies kommen oder irgendeine andere Katastrophe die Menschheit um Jahrhunderte zurückwirft, welche zivilisatorische Errungenschaft werden wir dann am meisten vermissen? Das UN-Menschenrechtsabkommen? Netflix? Tischmanieren? Pizza-Lieferservice? Zumindest Letzteres gibt es in der Welt von Death Stranding noch irgendwie. Als Hauptfigur Sam Porter Bridges durchstreifen wir postapokalyptisch öde Landschaften und liefern Waren zwischen den letzten Bastionen der Menschheit hin und her – darunter eben auch Pizza. Das ist allerdings eher eine Gag-Mission, denn eigentlich geht es darum, die versprengten Siedlungen zu vernetzen und so die USA von Osten nach Westen wieder bewohnbar zu machen. Denn irgendwo am Pazifik wartet Sams Schwester auf ihn. Dazwischen liegen aber unendliche Meilen Latscherei und Konfrontationen mit den BTs, bedrohlichen Schattenwesen. Die kann Sam immerhin mit Granaten in Schach halten, die er aus seinen Exkrementen herstellt. Ja, das Leben in der Postapokalypse macht erfinderisch. Eine Besonderheit ist die asynchrone Multiplayer-Komponente. So trifft ihr nicht etwa auf andere Spieler, wohl aber auf deren Hinterlassenschaften. Nein, nicht was ihr denkt, wir reden von Brücken, Stromgeneratoren usw.

## Meisterwerk oder Trollerei?

Death Stranding erschien bereits im November 2019 für die PlayStation 4 und sorgte für Diskussionen in der Spielerschaft. Die einen fühlten sich vom Kult-Designer Hideo Kojima getrollt. Das sollte sein großes Meisterwerk sein, das so viele Jahre in Entwicklung war? Für diese Postbotensimulation haben sich Weltstars wie Norman Ree-

bus, Mads Mikkelsen, Guillermo del Toro und viele mehr hergegeben? Die anderen ließen sich von der ganz eigenen, melancholisch-einsamen Atmosphäre von Death Stranding faszinieren. Von den weiten Landschaften, dem fantastischen Soundtrack, den mysteriös-bedrohlichen Gegnern. Objektiv ist der Titel spielerisch jedenfalls solide und voller ungewöhnlicher und mutiger Ideen, allein dafür gebührt Kojima Respekt. Zu welchem der beiden Lager ihr letztendlich tendiert, könnt ihr im Sommer 2020 selbst überprüfen.



Für die einen ist es ein grandioses Endzeitepos, für die anderen eine Postbotensimulation. So oder so kommt Death Stranding auf den PC.

# DESPERADOS 3

Genre: **Echtzeittaktik** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Mimimi Productions** Termin: **2. Quartal 2020**



Darf in einem Westernszenario nicht fehlen: der obligatorische Überfall auf einen Zug, möglichst auf einer klapprigen Holzbrücke.

Eigentlich hatten wir ja alle ein bisschen darauf gehofft, dass Desperados 3 es noch ins Jahr 2019 schaffen würde, es wäre zumindest für einige aus der Redaktion (zum Beispiel die Kollegin Petra) das perfekte Weihnachtsspiel geworden (also eine Ausrede, sich über die Feiertage mal ins »Arbeitszimmer« zurückzuziehen). Entschleunigte Echtzeittaktik mit viel Tüfteln und Ausprobieren, während man konzentriert am Lebkuchen und Mutterns Plätzchen kaut. Statt Lebkuchen diesbezüglich also leider nur Pustekuchen, doch im Frühjahr 2020 soll es dann endlich losgehen mit Cooper und Kollegen.

## Diesmal mit Magie

Seit der letzten gamescom wissen wir aber endlich auch, welchen bizarren Spaß der neue Charakter Isabelle Moreau uns bereiten dürfte. Die anderen vier sind entweder alte Bekannte oder relativ klassisch angelegt. John Cooper, schon immer Hauptfigur der Serie, macht hauptsächlich in Schießereien, Kate O'Hara ist unter anderem für die Ablenkung von Gegnern verantwortlich, Hector Mendoza platziert Bärenfallen, und Doc McCoy flickt Verwundete wieder zusammen. Neuzugang Isabelle hingegen kann zaubern. Genauer: Passend zum Westernszenario von Desperados 3 beherrscht die Dame Voodoo. So kann sie Gegner per Gedankenkontrolle übernehmen und sie in eine von Hectors Bärenfallen latschen lassen. Oder sie zwingt jemanden dazu, einen anderen zu erschießen. Besonders gemein sind die Möglichkeiten, die sich durch das magische Verbinden von zwei Charakteren ergeben. Denn so passiert dem einen, was auch dem anderen passiert. Wird einer erschossen, muss folglich auch der andere ins Gras beißen. Die Zauberei geht sogar so weit, dass man einen Gegner auf trockenem Land ertrinken lassen kann, wenn man seinen Partner im Geiste ins Wasser wirft. Aber Isabelles Fähigkeiten sind nicht immer fies, auch ihre Kollegen können wir verbinden, um etwa John und Hector gleichzeitig zu heilen. Damit Isabelles mächtige Zaubereien das Spiel nicht zum allzu leichten Spaziergang verkommen lassen, wird uns Desperados 3 wie auch schon Mimimis erstes Taktikspiel Shadow Tactics: Blades of the Shogun die Helden vorgeben, die in den Missionen zum Einsatz kommen. So wollen die Entwickler auch sicherstellen, dass wir immer wieder neue Herangehensweisen austüfteln.

## DIE SIEDLER

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Blue Byte** Termin: **2020**

Okay, wir probieren's: Der folgende Text kommt garantiert ohne das mittlerweile allzu abgenudelte Wort »wuseln« aus, versprochen! Gar nicht so einfach, schließlich soll Die Siedler als Reboot den Geist der ersten drei Serienteile atmen, und die waren nunmal ziemlich wus... kleinteilig und lebendig! Damit das Vorhaben gelingt, hat Blue Byte mit Volker Wertich einen der Ur-Siedler-Designer zurückgeholt. Der gute Mann kehrt mit eisernem Besen durch das in den letzten Teilen arg verlotterte Siedler-Gamedesign und bringt jede Menge neue alte Ideen zurück. Schlachten sollen zum Beispiel größtenteils ohne nervige Echtzeitstrategie-Elemente auskommen. Und noch wichtiger: Warenkreisläufe bekommen ihre frühere Bedeutung. Wie damals kann man verfolgen, wie die Arbeiter Rohstoffe und Produkte durch die Siedlung schleppen. Hach, das wird sicher wieder wunderbar wus... nachvollziehbar und transparent!

### Sieg durch Ehre!

Trotz aller Neuerungen wollen sich Volker Wertich und sein Team aber durchaus auch bei neueren Serienteilen bedienen, wenn die Spielelemente passen. Dazu gehören etwa die drei unterschiedlichen Siegbedingungen. Wer zum Beispiel seine Armee lieber schonen möchte, schickt stattdessen einen besonders starken Helden los. Der kämpft aber nicht etwa im Feld, sondern tritt in einer Arena gegen die Vertreter anderer Völker an. Ist unser Mann siegreich, heimst er jede Menge Ruhm und Ehre ein und überzeugt so das ehemals verfeindete Volk davon, dass wir der bessere Herrscher sind. Vorteil: Wir bekommen nicht nur schnellen Bevölkerungszuwachs, sondern auch die Waren und Gebäude des Gegners. Wenn ihr statt-

dessen lieber auf grobe Gewalt setzt, schickt ihr halt doch eure Armee los – allerdings eben ohne Echtzeit-Mikromanagement. Als dritte Möglichkeit gibt es den Glaubenssieg, über den wollen die Macher aber noch keine Details verraten. Momentan läuft eine Art Alphatest, in dem ausgewählte Siedler-Fans jeden Tag eine Stunde spielen dürfen und ihr Feedback an das Entwicklerteam geben sollen. Das soll wohl sicherstellen, dass die Kombination aus alter Mechanik und neuen Ideen auch gut funktioniert. So oder so haben die Blaubeißer (den Gag wollen wir schon lange mal wieder bringen) bis zum Release in diesem Jahr noch jede Menge zu tun. Da herrscht im Studio bestimmt ganz schön viel Gewu... Hektik!



Mit wunderhübschen Städten und nachvollziehbaren Warenkreisläufen besinnt sich Die Siedler auf die Tugenden der ersten Serienteile.



## DOOM ETERNAL

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **id Software** Termin: **20.3.2020**

Der Doom-Slayer legt sich in Doom Eternal wieder mit Monstern an: Nicht nur auf dem Mars und in der Hölle, sondern auch auf der Erde.

Auch wenn es verflucht noch mal Zeit wird, dass unser Doom-Marine (inzwischen offiziell in Slayer – genau, wie die Band – umgetauft) endlich auch mal auf die Erde kommt und nicht nur zwischen Hölle und Mars hin und her pendelt: Nach unserer ersten längeren Anspiel-Session waren wir skeptisch. Entscheidende Dinge an Doom Eternal wirkten auf uns wie Veränderungen um der Veränderungen willen und nicht wie etwas, über das sich die Entwickler wirklich Gedanken gemacht hatten. Da wäre etwa das schreiend bunte HUD, das so gar nicht ins düstere Setting von Doom passen will. Oder die granatenmäßig nervenden Jump&Run-Passagen, die in Sachen Steuerung bei unseren ersten Versuchen viel zu häufig in den Tod

führten. Natürlich mussten wir im Doom-Reboot von 2016 auch das ein oder andere Mal springen, und der Doppelhüpfer hat die Action tatsächlich fetziger gestaltet, aber unser Anspiellevel ließ uns daran zweifeln, dass uns Doom Eternal den gleichen herrlichen Flow bieten kann, den der Vorgänger so wunderbar hinbekommen hat. Der neue Dash, der in den Schießereien extrem cool rüberkommt, soll uns nämlich auch an Wände katapultieren, an denen wir dann hochklettern müssen. Das klappte aber viel zu selten reibungslos.

### Verschiebung auf März

Im Oktober 2019 dann folgende Nachricht von Bethesda: »Um sicherzustellen, dass wir die bestmögliche Spielerfahrung bieten, und damit Doom Eternal unseren Standards in Bezug auf Spielgeschwindigkeit und Feinschliff gerecht wird, haben wir beschlossen, den Starttermin um einige Monate nach hinten auf den 20. März 2020 zu verschieben.« Nun kann man wild spekulieren, was Bethesda dazu getrieben hat, den Termin zu verlegen. War es wirklich der Zustand des Spiels oder doch eher der drohende PC-Release von Red Dead Redemption 2, der vier Tage vor dem Rückzieher bekannt wurde und im ursprünglichen Release-Fenster von Doom Eternal liegen sollte? Schließlich wäre es sogar für den Slayer gegen Rockstars Cowboys eng geworden. Spekulationen sind müßig, wir werden den Shooter vor der Veröffentlichung sehr sicher noch mal (und auch länger) spielen können, um euch dann entweder Entwarnung zu geben, weil die Jump&Run-Abschnitte entschlackt wurden und/oder weil die Steuerung überarbeitet wurde – oder um den Finger in den vielleicht noch offenen Wunden von 2019 abermals umzudrehen.

## DYING LIGHT 2

Genre: **Open-World-Action** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Techland** Termin: **2. Quartal 2020**

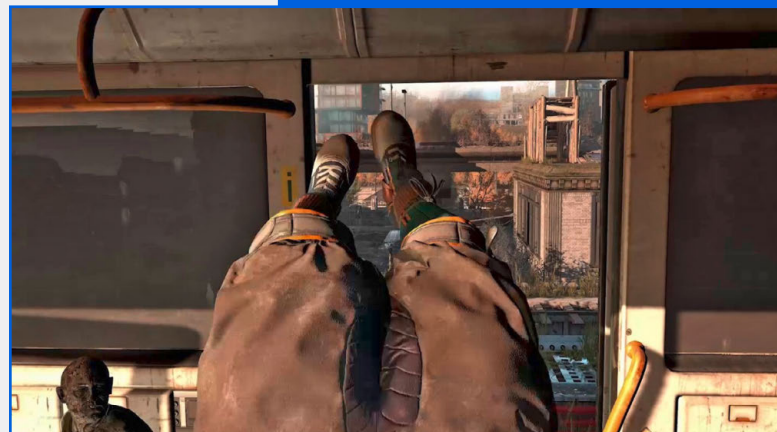
Techland hat sich für Dying Light 2 natürlich nicht von den Zombies verabschiedet, wäre ja Quatsch. Neu und wichtig scheint für die Entwickler der Rollenspiel-Aspekt des Open-World-Titels zu sein. In den letzten Präsentationen standen die Entscheidungen, die wir treffen und so die Welt um uns herum formen, im Vordergrund – auch wenn es noch immer reichlich Infizierte zu sehen gab. So sollen wir uns etwa im Laufe der Handlung dafür entscheiden, einen gefluteten Bereich der Stadt trockenzulegen, in der wir unterwegs sind. Das erschließt für uns ein neues Terrain mit neuen Ressourcen, lässt aber auch eine bestimmte Zombie-Art auf die Menschen los. Techland will uns die Entscheidungen also nicht allzu einfach machen, ein langweiliges Schwarz-Weiß scheint man vermeiden zu wollen. Dazu passt auch, dass wir es im Laufe der Handlung mit unterschiedlichen Fraktionen zu tun bekommen, die alle unterm Strich nur das eigene Überleben sichern wollen. Mal mehr, mal weniger radikal.

### Parkour wie in Mirror's Edge?

Ein weiteres herausstellendes Merkmal des Spiels ist wie schon im ersten, hierzulande immer noch indizierten Teil das Parkour-Gehüpfe und -Geklettere in Ego-Perspektive. Und nach unserem Empfinden hat Techland da noch mal eine gehörige Schippe an Möglichkeiten draufgelegt. Uns liegt eine riesige Stadt mit teilweise wirklich übel hohen Gebäuden zu Füßen (und Händen). Wir laufen über schmale Stege und an Wänden entlang, springen über tiefe Abgründe, suchen stets nach der besten Route. Hilfsanzeigen, die für uns zumindest eine mögliche Strecke klar hervorheben, scheint es nicht zu geben. Dafür sieht das alles aber im Vergleich zum ersten Dying Light

um Längen flüssiger aus. Allein beim Zuschauen stellt sich ein Körpergefühl ein, das stark an das aus Mirror's Edge erinnert. Und das ist das beste Kompliment, das man einem Spiel machen kann, in dem man Parkour aus der Ego-Sicht erlebt.

Dying Light 2 hat in Sachen Hintergrundgeschichte mit dem Vorgänger übrigens nur wenig zu tun. Die Handlung spielt 15 Jahre nach dem ersten Teil, wir sind in einer an Europa erinnernden Stadt unterwegs. Mit Aidan, einem neuen Charakter. Vorwissen müssen wir also nicht mitbringen, um der Handlung folgen zu können.



Das Körpergefühl in Dying Light 2 erinnert zumindest beim Zuschauen stark an das aus Mirror's Edge. Hoffentlich bleibt es beim Spielen so.

# GODS & MONSTERS

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Québec** Termin: 2020



Bisher gibt es von Gods & Monsters nur ein paar (gestellte) Screenshots. Wir haben es jedoch schon in Aktion gesehen und waren begeistert.

Was machen Spieleentwickler (wie auch Regisseure oder Schriftsteller), wenn sie ihr noch unbekanntes, neues Projekt an den Mann bringen wollen? Sie ziehen Vergleiche mit großen Vorbildern, am besten gleich mit dem jeweiligen Genre-Primus. Das weckt zum einen Interesse und macht zum anderen auch gleich klar, was man von der Neuvorstellung zu erwarten hat. Diesen Trick kennen auch die Leute von Ubisoft Québec und preisen ihr Action-Rollenspiel Gods & Monsters mit dem nicht unbescheidenen Versprechen »wie Zelda: Breath of the Wild« an. Und tatsächlich fühlt man sich schwer

an den Nintendo-Hit erinnert: Weitläufige, saftig-grüne Landschaften wechseln sich ab mit finsternen Dungeons. Wie der Zelda-Held Link verbrauchen wir beim Klettern, Springen oder Fliegen Ausdauer. Und wie der Switch-Abenteurer manipulieren wir die Umgebung und fällen etwa per Schwerthieb Bäume, um sie als Brücke oder Waffe zu nutzen. Allerdings sind wir ein bisschen mächtiger als der gute Link, schließlich spielen wir mit dem jungen Helden eine Art Halbgott, der dem Göttervater Zeus aus der Bredouille helfen will.

## AC: Odyssey in knuffig

Moment mal, Zeus? Yep, Gods & Monsters bedient sich heftig bei der griechischen Mythologie. Wir kämpfen gegen Harpyen, Zyklopen und anderes Sagengetier oder treffen die ein oder andere griechische Gottheit. Obendrein wird die gesamte Geschichte von Homer erzählt ... nein, nicht Simpson, sondern dem »OG« der Sagenschreiber. Der Bezug zum alten Griechenland kommt nicht von ungefähr, hinter Gods & Monsters stecken mit Jonathan Dumont und Marc-Alexis Coté die Macher von Assassin's Creed: Odyssey. Die hatten aber offenbar keine Lust mehr auf den knurrigen Alexios oder die todernste Cassandra und verpassen ihrem neuen Spiel eine eher lustige Atmosphäre, mit vielen Gags und blöden Sprüchen. Auch spielerisch wird es nicht ganz so tiefschürfend, Rollenspielelemente kommen hauptsächlich durch entsprechende Items ins Geschehen. Schließlich gibt die griechische Mythologie da genug her, Goldenes Vlies etc. Ursprünglich war Gods & Monsters für den Februar 2020 geplant. Allerdings verschob Ubisoft im Herbst 2019 das gesamte Portfolio auf das nächste Geschäftsjahr, vor April wird es also nix.

# FLIGHT SIMULATOR

Genre: **Simulation** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Asobo Studio** Termin: 2020

Ungeschriebenes Gesetz in der GameStar-Redaktion: Wer in einem Text über eine Flugsimulation den ollen Gassenhauer »Über den Wolken« von Reinhard Mey zitiert, muss sich abwechselnd hundert mal die Coverversionen von Dieter Thomas Kuhn sowie Xavier Naidoo anhören. Echt wahr! Eigentlich schade, schließlich sind es unter anderem diese Wolken, die Microsofts Flight Simulator so hübsch aussehen lassen. Auf Wunsch basierend auf realen Wetterdaten aus dem Internet legen sie sich in 32 Schichten über die Landschaft, komplett mit jeweils eigenem Feuchtigkeitsgehalt und Temperatur. Weil das Programm darauf basierend das Ingame-Wetter berechnet, kommt es deshalb auch mal zu Gewittern, oder man beobachtet einen Regenbogen aus dem realistisch gestalteten Cockpit. Dabei lohnt es sich durchaus, nicht nur in den Himmel, sondern auch mal auf den Boden zu schauen. Die Daten hierfür zieht sich das Spiel nämlich von Microsofts Kartendienst Bing, der größtenteils hochauflösende Satellitenbilder liefert. Über das Menü lässt sich so weltweit jeder beliebige Flughafen anspringen. Wichtige Gebäude und Sehenswürdigkeiten sind als detaillierte 3D-Modelle enthalten. Andere Gebäude platziert Microsofts Azure Cloud, sodass wir über dicht bebaute Städte fliegen statt über platte Texturteppiche.

## Alles erst der Start

Selbstverständlich soll trotz der tollen Optik der Simulationsaspekt nicht zu kurz kommen. Entwickler Asobo (A Plague Tale: Innocence) verspricht die korrekte Darstellung von Luftströmungen, Flugzeugmaterial und -Gewichtsverteilung usw. Einige der Macher haben während der Arbeit am Flight Simulator sogar selber den Piloten-

schein gemacht. Obwohl der Flight Simulator schon 2020 erscheinen soll, sehen Asobo und Microsoft die Software als langjähriges Projekt. Viele Elemente werden erst nach und nach ins »Spiel« kommen. Leichte Erweiterbarkeit soll es zudem Moddern und Drittherstellern ermöglichen, ständig Elemente wie neue Flugzeuge hinzuzufügen. Theoretisch soll es so sogar möglich sein, den Flight Simulator zu einer realistischen Kampfflugzeug-Simulation umzubauen. Ein kleiner Kreis von Alphatestern ist momentan schon über den Wolken (verdammt!) unterwegs, der Rest von uns wird voraussichtlich Ende 2020 abheben. Wie alle neuen Microsoft-Titel ist auch der Flight Simulator ab Tag eins im Xbox Game Pass enthalten.



Dank Microsofts Kartendienst Bing wirken die Landschaften im Flight Simulator extrem echt, Cloud-Berechnungen sorgen für realistische Bepflanzung.



# HALF-LIFE: ALYX

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



Diese Handschuhe sind keine gewöhnlichen. Es sind Gravity Gloves, die wie die Gravity Gun funktionieren.

Menschen, die glauben, Half-Life: Alyx würde nur ein kleiner Snack, um Virtual Reality und die zugehörigen Geräte zu promoten, will Valve beruhigen. Laut dem Studio spielen wir daran ungefähr so lange wie an Half-Life 2 (das laut unserem Test von 2004 sage und schreibe 30 Stunden dauert. Huch, stimmt das?). Nur eben nicht mit Maus und Tastatur, sondern mit dem VR-System unserer Wahl. Valve sagt außerdem, Alyx sei das »bisher größte Projekt des Studios«. Glauben wir, dazu muss es nicht mal ein VR-Spiel sein. AAA-Produktions-

standards sind seit 2011 (Portal 2) gestiegen und erfordern folglich mehr Leute. Und neue Leute! Die aus Half-Life 2 und den dazugehörigen Episoden bekannten englischen Stimmen mussten zum Teil ersetzt werden. Im Falle von Alyx allein schon, weil wir eine jüngere Version von ihr als in Half-Life 2 spielen, immerhin besuchen wir mit ihr City 17 in der Zeit zwischen dem ersten und dem zweiten Serienteil. Fun Fact: Damit hätte ein Half-Life-Spiel dann endlich auch mal einen sprechenden Helden bzw. eben eine sprechende Heldin). Unser aller Lieblingsphysiker Gordon Freeman blieb ja bei jedem seiner Auftritte stumm. Auch Alyx' Vater Eli Vance wird von jemand anderem vertont, da der Originalsprecher 2017 verstarb. Der G-Man hingegen ist noch immer der G-Man, den wir kennen und ... lieben?

## Mehr Komfort als in Half-Life 2

Die Handschuhe, die wir an Alyx bereits im Trailer gesehen haben, sind tatsächlich Gravity Gloves, also Handschuhe, die unter anderem das leisten, was die Gravity Gun in Half-Life 2 geleistet hat. Wir werden mit den Fingern Objekte heranziehen, hochheben und werfen können. Aber damit nicht genug, sie dienen auch als Gesundheitsanzeige – man beachte die kleinen Herzchen auf dem linken Handrücken. Das ist eine gelungene Idee, um das HUD möglichst aufgeräumt zu halten. Idealerweise stört uns gar keine HUD-Anzeige, während wir mit Alyx die Combine bekämpfen. Aber mit Schießereien ist es nicht getan: Wie im zweiten Teil sollen wir auch immer mal wieder kleinere und größere Puzzles lösen. Ganz dringende Bitten an Valve in diesem Zusammenhang: Verzichtet auf aufgesetzte Physikrätsel, die innerhalb der Welt keinerlei Sinn ergeben.

# HALO: INFINITE

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **343 Industries** Termin: **4. Quartal 2020**

Fast 20 Jahre ist die Halo-Reihe nun alt, da wird es nach den Gesetzen der Branche höchste Zeit für einen Neustart. Das auf der E3 2018 angekündigte Halo: Infinite ist zwar kein Reboot, aber Microsoft bzw. der Entwickler 343 Industries wollen sich darin wieder auf das besinnen, was für die Fans wichtig ist: den Master Chief und seine Abenteuer! Halo: Infinite ist damit sozusagen die Fortsetzung von Halo 5: Guardians, soll sich aber eben mehr auf den altbekannten Helden (und Fan-Liebling) konzentrieren. Dazu passt die Designsprache des Titels, so erinnern etwa die Rüstungen der Kämpfer wohlthuend an die aus den ersten Serienteilen, ohne dabei altmodisch auszusehen. Völlig neu ist dagegen das Grafikgerüst von Halo: Infinite. Die hauseigene Slipspace Engine soll besonders gut mit den Halo-typischen, weiten Landschaften zurechtkommen, schließlich soll der Schauplatz von Halo: Infinite Gerüchten zufolge wieder eine der klassischen Ringwelten sein. Apropos Welt und Gerüchte: Angeblich wird Halo: Infinite in einer Art offenen Spielwelt stattfinden. Zwar wird die nicht mit klassischen Open Worlds wie etwa in Assassin's Creed: Odyssey vergleichbar sein, trotzdem soll es für die Spieler viel Freiheit und vor allem viel zu entdecken geben.

## Master Chief as a Service

Fest steht dagegen bereits, dass Halo: Infinite eine Service-Game-Komponente haben wird. So suchte 343 Industries bereits im Sommer 2019 nach einem »Live Team Design Lead«, also einem Abteilungsleiter, der mit seinem Team das Spiel auch nach der Veröffentlichung am Leben hält. Darunter fallen ganz konkret auch Mikrotransaktionen, wir könnten uns da vor allem Skins für Spielermodel-

le, Waffen und Fahrzeuge vorstellen. Das Warthog-Grün war eh immer ein bisschen langweilig. Vor allem aber dürften Community-Events geplant werden, also spezielle Herausforderungen, die man im Koop-Modus von Halo: Infinite zusammen mit Kumpels meistern muss – Destiny & Co. lassen grüßen! Schließlich ist die Koop-Komponente schon seit dem ersten Teil eine der Stärken der Halo-Reihe. Und auf eben diese alten Stärken will sich 343 Industries ja konzentrieren. Auch Halo: Infinite dürfte im Game Pass landen.



So richtig viele Informationen gibt es zu Halo: Infinite bisher nicht. Wir sind jedoch ziemlich sicher, dass darin wieder geschossen wird.

# IRON HARVEST

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **King Art Games** Termin: **1.9.2020**



In der ungewöhnlichen Hintergrundstory von Iron Harvest sind Spinnen-Panzer-Mechs auf dem Schlachtfeld ganz normal.

Mechs sind cool, jeder mag Mechs! Außer vielleicht die Bürger von Polonia, Rusviet und dem Sächsischen Imperium. Denn diese drei Völker sind im Echtzeitstrategiespiel Iron Harvest in einen Krieg verwickelt, der mit Mechs statt mit Panzern ausgetragen wird – und das zu Beginn der 20er-Jahre des letzten Jahrhunderts. Iron Harvest basiert nämlich auf den Fantasywelten des polnischen Künstlers Jakub Różalski. Der entwirft in seinen Bildern ein Szenario, in dem ein paar Jahre nach dem Ersten Weltkrieg eben diese drei Fraktionen in

einen Konflikt geraten, in dem die Tank-Mechs zum Einsatz kommen. Für uns als Spieler von Iron Harvest bedeutet das, dass wir für jede der Parteien eine eigene Kampagne bestreiten, die Geschichten sind jedoch eng miteinander verzahnt. Insgesamt soll es 21 Story-Missionen mit jeweils rund 45 Minuten Spielzeit geben. In dieser Zeit schlagen wir uns allerdings nicht mit Ressourcen-Beschaffung oder Basisbau herum, diese Elemente hat Entwickler King Art (Book of Unwritten Tales, Die Zwerge) ordentlich entschlackt. Stattdessen geht es schnell und direkt auf dem Schlachtfeld zur Sache. Neben den Mechs steuern wir auch Infanteristen, allerdings nicht einzeln, sondern in Squads organisiert. In dieser Hinsicht erinnert Iron Harvest sehr an den hochgelobten Genre-Veteran Company of Heroes.

## Anna ist die Beste!

Wie es sich für ein modernes Echtzeitstrategiespiel gehört, wird auch Iron Harvest Heldeneinheiten haben. Auf der Seite der Republik Polonia kämpft etwa die Scharfschützin Anna Kos, die – Überraschung! – Gegner aus großer Entfernung ausschalten kann. Jede Fraktion soll über drei solcher Spezialisten verfügen. Eine Spezialität des Spiels soll auch die zerstörbare Umgebung sein: Neutrale Gebäude können wir mit großen Mechs einfach über den Haufen rennen und so neue Deckungsmöglichkeiten schaffen bzw. den Gegner seiner Deckung berauben. Wir sind gespannt, wie das in der Praxis funktioniert, sowas ist oft ein zweischneidiges Schwert. Cool: Wer mag, geht die Missionen von Iron Harvest im Koop-Modus an und muss sich dann mit einem zweiten General koordinieren. Natürlich ist auch ein klassischer Multiplayer-Modus mit von der Partie.

# MARVEL'S AVENGERS

Genre: **Action** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Crystal Dynamics / Eidos Montreal** Termin: **15.5.2020**

Natürlich darf man Angst davor haben, dass einem die launigen Dialoge und Spühe von Iron Man und Thor recht bald hart auf den Keks gehen werden, aber die beiden sind ja nur ein Teil der Avengers. Captain America, Black Widow und insbesondere der Hulk sind bekanntlich nicht so anstrengend dauerlustig wie die beiden. Und natürlich darf man Angst davor haben, dass die Wow-Momente in Marvel's Avengers nicht an die von »Endgame« rankommen, aber hey, das ist auch schwer möglich. Der Trick wäre, dass das Spiel eine schöne Mischung aus cooler Action und ebenso cooler Handlung parat hält, ohne ins Übertriebene abzudriften. Das wenige, was wir bisher vom Spiel sehen konnten, sah schon mal gar nicht so dumm aus, weil's eben nicht nur um Weltenrettung, sondern auch um persönliche Probleme der Avengers zu gehen scheint.

## Fünf Jahre später

Ach, hätten die Spiel-Avengers doch nur mal den ersten Film gesehen! Nein, Moment, den zweiten! Ok, halt irgendeinen der Filme aus dem MCU, in dem die Superhelden blöd von der Seite angeschaut werden, weil sie irgendwas und irgendwen kaputt gemacht haben. Dann wüssten sie, dass sie im Prolog des Spiels etwas pfleglicher mit San Francisco hätten umgehen sollen. Doch die Stadt ... nimmt ordentlich Schaden, die Avengers strecken die Waffen, nachdem sie plötzlich nicht mehr erwünscht sind. Das eigentliche Spiel setzt fünf Jahre später ein, inzwischen hat eine ominöse Sicherheitsfirma namens Advanced Idea Mechanics (AIM) mit Robotern den Schutz des Planeten übernommen – und natürlich ist die böse und führt Finsternes im Schilde. Zunächst müssen wir in der Rolle einer jungen Frau

(später Ms. Marvel) die Bande wieder zusammentrommeln und dann eine Basis errichten. Von dort starten wir dann entweder in die Storymissionen oder in Just-for-fun-Einsätze, die sich auch im Koop mit anderen erleben lassen. Und wir schalten dabei tonnenweise Kram und Fähigkeiten frei. Wenn das alles cool ineinandergreift, könnte Marvel's Avengers mal wieder ein gelungenes Mini-Service-Game werden – bis irgendwann Teil 2 erscheint.



Bevor es in Marvel's Avengers richtig zur Sache gehen kann, muss die Band erstmal wieder zusammengebracht werden.



# MOUNT & BLADE 2: BANNERLORD

Genre: **Rollenspiel** Publisher: – Entwickler: **TaleWorlds** Termin: **2020**



Auch wenn ihr ein friedliches Mittelalter erleben könnt, ist der große Reiz von Mount & Blade 2 doch der Krieg.

Bitte nicht reihenweise in Ohnmacht fallen, weil da oben neben Termin nur ziemlich grob 2020 steht. Der Plan, Mount & Blade 2 im März 2020 in den Early Access zu schicken, steht laut den Entwicklern noch immer. Zumindest hat uns TaleWorlds noch nichts anderes mitgeteilt. Falls wir diesbezüglich etwas erfahren, versuchen wir, es euch möglichst schonend beizubringen, so mit vorher Hinsetzen usw. Wir sind da nicht so hart und rücksichtslos wie es Mount & Blade 2 sein würde ... das auch irgendwie nicht mehr so hart wie War-

band ausfallen will, immerhin kann man in den Optionen den Permadeath abschalten, wenn man denn will. Aber ist das dann noch das ultimative Mittelalter-Rollenspiel, das uns versprochen wurde?

## Für Menschen mit Ambitionen

Aber es muss ja in Mount & Blade 2 überhaupt nicht dazu kommen, dass ihr in Todesgefahr geratet. Wenn ihr nur friedlicher Händler werden wollt, ist das auch ok. Oder ihr schlagt euch als erdvorbundener Bauer durch. Oder ihr zieht singend als Barde umher, das geht doch bestimmt auch? Niemand wird zum Krieg gezwungen. Und doch sind es die großen Belagerungsschlachten, die einen immensen Reiz des Spiels ausmachen. Die Entwickler wollen sage und schreibe 1.000 Einheiten gleichzeitig auf dem Bildschirm ermöglichen, auf der letzten gamescom waren es immerhin bereits 450. Doch bis zu den 1.000 Einheiten ist es noch ein weiter Weg. In etwa so weit wie eurer, wenn ihr euch vornehmt, vom kleinen Niemand zum gefürchteten Kriegsherren aufzusteigen. Immerhin läuft das Spiel in Echtzeit ab – na gut, mit Zeitbeschleunigungsoption für die Weltkarte. Und ein Tag hat in Mount & Blade 2 auch keine 24 Stunden. Vielleicht geht das mit dem Kriegsherrendasein unterm Strich dann doch schneller, als die Entwickler ihre ambitionierten Pläne umsetzen können. Wir rechnen jedenfalls mit einem Full Release erst sehr spät im neuen Kalenderjahr. Wahrscheinlicher ist aber sogar 2021, wenn man sich den bisherigen Werdegang des Spiels anschaut. Egal, wie und wann der Titel erscheinen wird, eines ist jetzt schon sicher: Die Mod-Community wird's schon richten. Bereits die Early-Access-Version soll mit vollem Modding-Support erscheinen.

# PATH OF EXILE 2

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Grinding Gear Games** Entwickler: **Grinding Gear Games** Termin: **2020/2021**

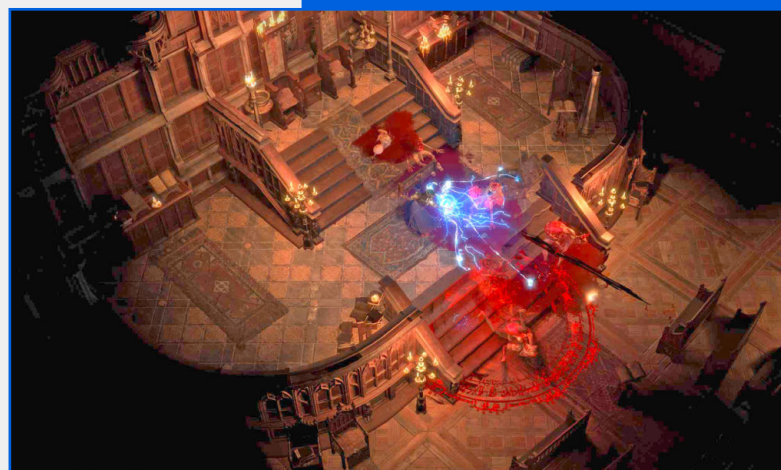
Ja, Chris Wilson, Managing Director bei Grinding Gear Games, hat gesagt, dass wir erst Ende 2020 mit einer Beta von Path of Exile 2 rechnen dürfen, aber wie bei allen Free2Play-Titeln ist das ja quasi schon der Erscheinungstermin, weil der Full Release anschließend peu à peu stattfindet. Insofern haben wir uns dann mal die Freiheit genommen, den Titel in diese Liste aufzunehmen. Schließlich wird man das Ding dann auch schon spielen können – und darin voraussichtlich auch schon Geld ausgeben »dürfen«.

Path of Exile 2 also, das vor allem grafisch besser und noch vielfältiger in Sachen Charakterklassen werden soll. Wobei sich eure alten Helden ins neue Spiel übernehmen lassen werden, und ihr schlimmstenfalls eure Skills und den einen oder anderen (will sagen: viele!) Ausrüstungsgegenstand neu überarbeiten müsst. Apropos Ausrüstung und Charaktere: Wir sind guter Dinge, dass neue Charaktere in Path of Exile 2 nicht wie etwas aussehen, das man vor Jahren in einer Ecke der Vorratskammer vergessen hat. Soll heißen, der schreckliche Lumpen-Look scheint für Teil 2 Geschichte zu sein.

## Noch immer knackig

Eines der Herausstellungsmerkmale von Path of Exile war seit jeher die Komplexität, und das soll sich auch mit Teil 2 nicht ändern. Insbesondere auf den schier angsteinflößenden Talentbaum, der viele Spieler zu Beginn hat schlucken lassen, wollen Grinding Gear Games nicht verzichten, er sei eine Art Markenzeichen des Spiels. Ganz sicher ist er aber ein Gegenentwurf zum letzten Diablo, das mit seinem reduzierten System einigen Unmut auslöste. Auch Diablo 4 dürfte sich in dieser Hinsicht nicht allzu sehr von seinem Vorgänger

wegbewegen – und da kommt Path of Exile 2 gerade richtig. Grinding Gear hat genau deswegen keine Angst vor Diablo 4, im Gegenteil. Das neuseeländische Studio wünscht der Konkurrenz von Blizzard alles erdenklich Gute. Weil die Erfahrung mit Diablo 3 und Path of Exile gezeigt hat, dass Ersteres wie eine Art Katalysator für Letzteres funktionierte. Als Diablo 3 fad wurde, haben sich viele nach Alternativen umgeschaut und sind bei Path of Exile gelandet. Ähnliches versprechen sich die Macher nun auch für den nächsten Teil.



Der zweite Teil des Free2Play-Action-Rollenspiels soll grafisch ansprechender und noch vielfältiger bei den Klassen werden.

# RESIDENT EVIL 3

Genre: **Survival-Horror** Publisher: **Capcom** Entwickler: **Capcom** Termin: **3.4.2020**



Was? Warum steht hier statt einem vernünftigen Text nur ein Bild? Sind wir etwa zu faul zum Schreiben? Nein, dieses Spiel bekommt in dieser Ausgabe einen eigenen großen Artikel. Alle Infos über das Remake von Resident Evil 3 findet ihr in unserer sechsseitigen Preview ab Seite 42.

## SYSTEM SHOCK 3

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: – Entwickler: **Otherside Entertainment** Termin: **2020**

Habt ihr manchmal das Gefühl, dass euch euer Smartphone belauscht? Dass Google, Amazon oder Apple deutlich mehr über euch wissen, als sie eigentlich wissen sollten? Dass irgendwo eine Menge persönlicher Daten gesammelt werden, die irgendwann von einem misanthropen Algorithmus gegen euch verwendet werden können? Wenn ihr euch all das auch schon mal gedacht habt, dann seid ihr nicht etwa paranoid, sondern habt schlichtweg die idealen Voraussetzungen für System Shock 3. Denn auch da bekommt ihr es mit einer übermächtigen Künstlichen Intelligenz zu tun: Shodan. Für die Jüngeren unter uns: Shodan war bereits in System Shock 2 von 1999 der übermächtige Widersacher bzw. Widersacherin, die KI ist weiblich. Teil 3 soll direkt an die Ereignisse des Vorgängers anknüpfen, in dem sich Shodan zum Schluss durch einen Trick in die ... nein, wir wollen nicht spoilern, spielt es einfach selbst. System Shock 2 soll nämlich schon bald in einer Enhanced Edition spielbar sein, in der die 20 Jahre alte Optik etwas aufpoliert wird.

### Bewegte Geschichte

Noch weiß man nichts über die Story von System Shock 3, die Entstehungsgeschichte des Spiels ist aber auch schon spannend genug. Wir erinnern uns: Das erste System Shock entstand bereits 1994 beim Kult-Entwickler Looking Glass (Ultima Underworld, Thief 1 und 2) unter der Ägide von Doug Church und Warren Spector. Beim zweiten Teil von Irrational Games hatte Ken Levine (BioShock-Reihe) das Ruder in

der Hand. Doch das Ende von Irrational stürzte die Marke ins Chaos. Die Rechte landeten zunächst bei Electronic Arts, doch die brachten 2008 lieber das thematisch ähnliche Dead Space. Im November 2015 schnappten sich die bis dato unbekannten Night Dive Studios die Rechte und erlaubten den Otherside Studios (gegründet vom Ex-Looking-Glass-Mann Paul Neurath) die Entwicklung von System Shock 3. Auf der GDC 2019 zeigte der mit an Bord geholte Warren Spector das Spiel, seitdem ist es aber ruhig um den Titel geworden. Allerdings hält Otherside am Release 2020 fest, wir erwarten deshalb zur E3 2020 neue Informationen. Außer natürlich, Shodan funkt bei der Entwicklung irgendwie dazwischen.



System Shock 3 soll genauso düster und bedrückend werden wie seine Vorgänger, die Killer-KI Shodan soll ebenfalls ein Comeback feiern.



# VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES 2

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Paradox** Entwickler: **Hardsuit Labs** Termin: **2020**



Seattle bei Nacht: Hier werden wir unser neues Leben als Vampir bestreiten. Hoffentlich ohne Bugs und Gamedesign-Fehler.

Seattle wird hin und wieder Rainy City genannt, und wenn man sich die bisher bekannten Gameplay-Szenen von Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2 anschaut, dann scheint das auch wunderbar zu passen. Die Straßen der Stadt sind nass, als hätte es gerade erst ordentlich geschüttet. Ein aus Filmen bekannter Look, spiegeln doch die Pfützen das Licht der Häuser und Laternen so wundervoll wider und zaubern damit eine ganz eigene Stimmung. Eine düstere, aber gut ausgeleuchtete Stimmung, wenn ihr versteht. In dieser nassen,

nächtlichen Stadt müssen wir unser Leben von nun an als Vampire meistern. Frisch geschlüpft nach einer ausufernden Halssaugerei versuchen wir, uns mit unserem neuen Dasein zu arrangieren. Das bedeutet zunächst einmal, sich mit den unterschiedlichen Fraktionen der Seattle-Vampire vertraut zu machen, bevor die Story, von der wir noch nicht allzu viel wissen, so richtig losgeht.

## Vampire kommen später

Ursprünglich war Bloodlines 2 für den 20. März 2020 eingetaktet, Publisher Paradox und Entwickler Hardsuit Labs haben das Spiel aber im Oktober 2019 auf einen nicht näher definierten Termin später in diesem Jahr verschoben. »Die letzten dreieinhalb Jahre haben wir hart daran gearbeitet, euch einen würdigen Nachfolger zu Bloodlines zu bieten. [...] Auch wenn Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2 weiterhin 2020 erscheint, ist uns die Qualität wichtiger, als es im ersten Quartal zu veröffentlichen«, heißt es in einem Blogbeitrag auf der offiziellen Website des Titels. Und ja, Hardsuit hat noch einiges zu tun, die bisher gezeigten Kämpfe und Animationen machten bei der letzten Präsentation noch keinen besonders runden Eindruck, die Dialoge erschienen wenig ambitioniert – dabei sind gerade die bei so einem Spiel extrem wichtig. Und der Wechsel von Ego- zu Third-Person-Perspektive in bestimmten Action-Sequenzen irritierte allein schon beim Zusehen. Ob Hardsuit aber diese Punkte angeht oder noch ganz andere Baustellen im tiefen System des Spiels hat, werden wir wohl nicht so bald erfahren. Dennoch bleibt Bloodlines 2 unterm Strich eines der spannendsten und wichtigsten Rollenspiele des Jahres. Hoffentlich auch eines der besten.

## WATCH DOGS LEGION

Genre: **Action** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Toronto** Termin: **3. Quartal 2020**

Bei Ubisoft läuft's nach ein paar sehr erfolgreichen Jahren gerade nicht sonderlich rund. Die erwarteten Nettogewinne für das Fiskaljahr 2019/2020 (endet im kommenden April) wurden bereits im letzten Oktober wegen verhaltener Gewinne mit Ghost Recon: Breakpoint und The Division 2 ordentlich nach unten korrigiert (von 2,18 Milliarden auf 1,45 Milliarden). Und im gleichen Atemzug verschob das Unternehmen etliche für Anfang 2020 angedachte Spiele auf nicht näher definierte Termine später im Geschäftsjahr. Darunter auch Watch Dogs Legion, das genau wie etwa Gods & Monsters offenbar weiteren Feinschliff benötigte, um Ubisofts Verkaufsambitionen und damit die finanziellen Ziele erreichen zu können. Dabei klingt das Grundrezept von Legion mindestens faszinierend. Wer einfach nur ein neues Watch Dogs mit einer Geschichte rund um einen Hackerhelden erwartet, der könnte falscher nicht liegen.

### Wir sind ganz London

Legion spielt nicht mehr in einer amerikanischen Großstadt, sondern in London einer fiktiven Zukunft. Wir übernehmen keinen vordefinierten Charakter wie in den vorherigen Teilen, sondern können quasi jeden Londoner für unsere Zwecke rekrutieren. Vom coolen Hipster bis zur agilen Großmutter ist alles drin. So bauen wir uns nach und nach ein Team auf, dessen Mitglieder wir gezielt nach den jeweiligen Talenten für die einzelnen Missionen einsetzen dürfen. Und natürlich lassen sich Hipster und Oma auch aufleveln. Blöderweise sind die aber auch unwiederbringlich hinüber (Permadeath!), wenn sie mal ins Gras gebissen haben, wir müssen dann für neue Teammitglieder sorgen. Um eine möglichst große Vielfalt zu bieten,

wird die Londoner Bevölkerung in Sachen Aussehen und Fähigkeiten prozedural erstellt. In diesem Ansatz liegt aber auch eine Gefahr für Legion, Spieler brauchen erfahrungsgemäß nunmal Identifikationsfiguren, um Bindung zu einem Titel aufbauen zu können. Fehlt diese Bindung, dieses Das-bin-ich-Gefühl, wird ein Spiel schnell langweilig. Und das wäre der Todesstoß für Watch Dogs Legion, das ähnlich wie Ghost Recon: Breakpoint und The Division 2 auch den Service-Game-Gedanken in der DNA tragen dürfte.



In Watch Dogs Legion übernehmen wir nicht nur einen Helden oder eine Heldin, wir sind quasi ganz London. Ob das funktioniert?

# 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](mailto: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](http://www.gamestar.de/miniabo)

Preise außerhalb Deutschlands: siehe [www.shop.gamestar.de](http://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



So wird 2020

# FÜNF GEWAGTE PROGNOSEN

Was bedeuten die neuen Konsolen für PC-Spieler? Wer wird das Netflix für Games? Und was heißt das alles für GameStar? Chefredakteur Heiko Klinge rechnet mit dem spannendsten Spielejahr seit Langem.

Von Heiko Klinge



## Der Autor

GameStar-Chefredakteur Heiko hat das mit den Prognosen eigentlich aufgegeben, weil er in Fußball-Tippspielen mit traumwandlerischer Sicherheit immer auf den letzten Plätzen landet. Aber gut, was soll man von einem Wolfsburg-Fan in Sachen Fußballkompetenz auch erwarten. Mit dem Gaming-Markt sollte er sich allerdings ein bisschen besser auskennen, weil er rund zehn Jahre lang das Branchen-Fachmagazin Making Games geleitet hat und in dieser Funktion natürlich viele Einblicke in die wirtschaftlichen sowie entwicklungstechnischen Prozesse sowohl bei Entwicklerstudios als auch bei Publishern gewinnen konnte.

Man muss kein Raketenwissenschaftler und schon gar kein GameStar-Chefredakteur sein, um zu prognostizieren, dass uns 2020 eines der spannendsten Spielejahre seit langer Zeit bevorsteht. Sowohl Microsoft als auch Sony werden ihre neuen Konsolengenerationen veröffentlichen, aber auch die Tech-Giganten Amazon und Google wollen Marktanteile erobern. Und mit Cyberpunk 2077 steht eines der meisterwarteten Spiele der GameStar-Geschichte in den Startlöchern. Aber was heißt das alles konkret für PC-Spieler? Und wie wird sich das auf eure Lieblings-Spielepublikation auswirken? Da kann man natürlich einen spekulativen Blick in die Glaskugel werfen. Oder man haut einfach mal voller Überzeugung fünf gewagte Thesen raus – im vollen Bewusstsein, dass dies auch furchtbar nach hinten losgehen kann. Also legen wir los.

Auch wenn sich die Prognose über die Skandale leicht bewahrheiten kann, hoffen wir inständig darauf, dass nicht noch mal sowas in der Größenordnung des Hearthstone-Debakels passiert.



Leicht vermeiden lassen sich hingegen Aufreger wie Fallout 76 und Fallout 1st. Zumindest, wenn man seine Kunden ernst nimmt.



## 2020 wird ein Blockbuster- und Skandale-Feuerwerk

Echt jetzt, 2020 wird ein Blockbuster-Feuerwerk?

No shit, Sherlock Klinge – da wäre man nie selbst drauf gekommen angesichts von

bereits angekündigten Titeln wie Cyberpunk 2077, Age of Empires 4, Halo: Infinite oder The Last of Us 2. Gemach, werter Watson-Leser, da kommt noch viel mehr, von dem wir (zumindest offiziell) noch gar nichts wissen! Denn die anstehende Vorstellung der neuen Konsolen heißt erfahrungsgemäß automatisch, dass derzeit viele Blockbuster-Ankündigungen noch zurückgehalten werden. Denn für einen Spiele-Publisher gibt es nun mal keine promi-

nennter Präsentationsfläche als die jeweiligen Enthüllungs-Shows der neuen Xbox- und PlayStation-Generation. Und selbst wer keinen der begehrten Show-Slots erhält, aber bereits für NextGen entwickelt, wird mit seinem Reveal so lange warten, bis auch die volle Aufmerksamkeit auf den neuen Konsolen liegt. Da kommt also noch einiges auf uns zu, mit dem selbst die kühnsten Prognostiker nicht rechnen. Was hat das jetzt mit Skandalen zu tun? Nun, ein Konsolen-Generationenwechsel setzt die Spielehersteller erfahrungsgemäß enorm unter Druck. Zum einen, weil der Spielraum für Verschiebungen sukzessive geringer wird. Je mehr Aufmerksamkeit die sexy NextGen bekommt, desto unerotischer werden die Nachzügler für die alten Konsolen. Zum anderen, weil die Planungen und Vorbereitungen von Konsolen-Reveal-Shows unter strengster Geheimhaltung ablaufen. Sollte eine der vorbereiteten Ankündigungen durch einen ungeschickten Leak schon vorher bekannt werden, kann das für den jeweiligen Hersteller entweder sehr teuer werden oder sogar den Ausschluss von der Show bedeuten. Und jeder von uns kennt das: Je höher der Druck, desto größer der Stress ... und die Gefahr, einen Fehler zu machen. Entsprechend werden 2020 garantiert jede Menge Fehler und damit auch Skandale sowie Leaks passieren, die vermutlich selbst die größten Aufreger von 2019 wie harmlose Kindergeburtstage wirken lassen.

2

### Microsoft gewinnt das Konsolenduell

Okay, offensichtlich hat Kollege Klinge in der Silvesternacht zu tief ins Sektglas geschaut. Angesichts der aktuellen PlayStation-Dominanz klingt diese Prognose weniger »gewagt« als vielmehr völlig absurd. Aber das dachte Sony wahrscheinlich auch, noch völlig berauscht vom Erfolg der PlayStation 2, als Microsoft die Xbox 360 ankündigte. Und Microsoft dürfte ebenfalls fest davon überzeugt gewesen sein, den Siegeszug der 360 mit der Xbox One fortsetzen zu können – so bizarr das aus heutiger Sicht klingen mag. Die Konsolenhistorie zeigt jedoch, dass im Duell zwischen Sony und Microsoft der Verlierer der vorangegangenen Generation den Spieß bei der NextGen jeweils umdrehen konnte. Denn Erfolg kann nicht nur im Sport träge machen, sondern häufig auch in der Wirtschaft – und der Herausforderer ist meist aggressiver und innovativer. Vom Gesetz dieser Serie einmal abgesehen sehe ich Microsoft außerdem in einem für mich entscheidenden Punkt schon jetzt deutlich besser aufgestellt als

Sony, nämlich beim Abo-Service. Wer die nächste Spielegeneration »gewinnen« möchte, muss meiner Überzeugung nach das werden, was Spotify für Musik und Netflix für Serien ist. Und hier hat der Game Pass – zumindest Stand jetzt – die deutlich besseren Chancen als Sonys derzeit noch rein auf Streaming ausgelegtes Angebot PlayStation Now. Diese Vorlage muss Microsoft freilich noch verwandeln, etwa indem sie die neue Xbox rabattiert für unter 300 Euro anbieten, wenn man gleichzeitig ein Zwei-Jahres-Abo für

Wer macht das Rennen? Die neue Xbox hat tatsächlich gute Chancen, sich wieder an die Spitze zu setzen ...

Sony, nämlich beim Abo-Service. Wer die nächste Spielegeneration »gewinnen« möchte, muss meiner Überzeugung nach das werden, was Spotify für Musik und Netflix für Serien ist. Und hier hat der Game Pass – zumindest Stand jetzt – die deutlich besseren Chancen als Sonys derzeit noch rein auf Streaming ausgelegtes Angebot PlayStation Now. Diese Vorlage muss Microsoft freilich noch verwandeln, etwa indem sie die neue Xbox rabattiert für unter 300 Euro anbieten, wenn man gleichzeitig ein Zwei-Jahres-Abo für

... allerdings hat Sony in den letzten Jahren enorm Kredit bei den Spielern gesammelt. Vielleicht entscheiden sich viele auch allein aus Loyalitätsgründen für die PlayStation 5.



den Game Pass abschließt. Möglicherweise ist bei dieser Prognose auch ein bisschen mein Wunsch der Vater des Gedankens. Denn von einem wiedererstarkten Microsoft würden PC-Spieler weitaus mehr profitieren als von einer weiter andauernden Sony-Dominanz.

3

### PC oder Konsole ist keine Frage mehr, es wird immer egal werden, auf welcher Plattform ihr spielt

Ohnehin ist es gut möglich, dass sich die Frage »PlayStation, Xbox, Switch oder PC« 2020 deutlich seltener stellen wird als in der Vergangenheit. Denn die Plattformen werden definitiv weiter zusammenwachsen. Und das meiner Meinung nach deutlich schneller, als wir alle glauben oder zu hoffen wagen.

Nein, das Spiele-Streaming wird sich – zumindest in Deutschland – 2020 noch nicht flächendeckend durchsetzen. Dazu fehlt es nach wie vor sowohl an den infrastrukturellen Voraussetzungen als auch an preislich konkurrenzfähigen Angeboten, selbst ein Google Stadia steckt hier noch in den – wenn auch technisch beeindruckenden – Kinderschuhen. Aber das vollkommen plattformunabhängige Streamen von Spielen wird in nur wenigen Jahren Realität sein und darauf müssen sich die Hersteller jetzt schon einstellen. Bereits in Call of Duty: Modern Warfare können PC- und Konsolenspieler problemlos gegeneinander antreten. In Civilization 6 oder dem Rollenspiel Divinity: Original Sin 2 zockt ihr die gleiche Partie daheim auf dem PC und unterwegs auf der Switch so gut wie reibungslos. Microsoft denkt mit »Play Anywhere« den PC und die Xbox sowieso bereits als eine Plattform. Mit Project xCloud wird es darüber hinaus 2020 sogar möglich werden, eure Xbox- und PC-Spiele auch auf dem Handy zu zocken. Selbst das diesbezüglich bis dato zurückhaltende Sony wird da nicht tatenlos zusehen, in welchem Umfang bleibt allerdings noch abzuwarten und wird sicherlich auch vom Druck der Konkurrenz abhängen. Ich bin dennoch sicher: 2020 werdet ihr deutlich mehr Titel plattformübergreifend spielen als noch 2019.



Ego-Shooter wie das neue Call of Duty: Modern Warfare werden wir auch 2020 noch nicht auf dem Smartphone oder Tablet spielen ...



... aber »gemütlichere« Titel wie Rundenstrategiespiele lassen sich problemlos auch unterwegs erleben.





Kostenlose Spiele wie die regelmäßigen Angebote im Epic Store werden unseren Geldbeutel schonen ...



... und Abo-Angebote versorgen uns auch mit den neuesten Blockbustern. Wer kauft dann noch Spiele?

4

#### Ihr werdet deutlich weniger Spiele kaufen als 2019

Egal ob Steam, Epic Store, Humble Bundle oder GOG: Kein Store hat es sich bereits 2019 nehmen lassen, euch als Köderangebot mehr oder weniger regelmäßig mit kostenlosen Spielen zu versorgen. Wer sich bei Epic einigermaßen regelmäßig eingeloggt hat, dürfte dort locker 30 Gratistitel eingesackt haben – und allein das ist schon mehr, als ein durchschnittlicher Core Gamer im Jahr überhaupt schaffen kann.

Wer darüber hinaus ein Abo für Microsofts Game Pass, Sonys PlayStation Now, EAs Origin Access Premier, Ubisofts Uplay+ oder das Humble Monthly besitzt, hat zu jeder Zeit weit über 100 Spiele zur Auswahl – darunter zumindest im Fall von Microsoft, EA und Ubisoft sogar die jeweils aktuellsten Blockbuster. Warum sollte man da überhaupt noch einzelne Spiele im (Online-)Laden kaufen? Mal ganz abgesehen davon, dass der nicht mehr aufzuhaltende Siegeszug der Abos natürlich auch das monatlich zur Verfügung stehende Spielbudget reduzieren wird. Fragt einfach mal im Musikladen oder der Videothek eures Vertrauens, was das bedeutet. Oh, beide gibt's nicht mehr? Eben. Den Spieleherstellern und Plattformhaltern ist das natürlich längst bewusst. Entsprechend hart werden sie 2020 um neue Kunden und Abonnenten kämpfen und versuchen, die bestehenden zu halten. Indem sie für die wenigen, die sich nach wie vor was Schönes ins Regal stellen wollen, ebenso exklusive wie künstlich verknappte und entsprechend teure Sammlereditionen anbieten werden. Und indem sie euch weiter mit Gratisspielen und Sonderaktionen in ihre Abos und Services locken wollen. Natürlich nicht aus Nächstenliebe, sondern um 2020 – in der vermutlich entscheidenden Phase im Wettbewerb der Shops und Abos – so viele User wie möglich an sich zu binden. Je härter der Wettbewerb, desto mehr profitiert der Kunde. Und 2020 wird der Wettbewerb besonders hart sein. Gut für uns, schlecht für diejenigen, die Spiele noch ganz normal im (Online-)Laden verkaufen wollen.

5

#### Euer Informationsbedürfnis über Spiele wird sich grundlegend ändern

Wenn derart einschneidende Veränderungen im Spielmarkt anstehen, geht das logischerweise auch nicht spurlos an unseren Lesern und damit auch an unserer Berichterstattung vorbei. Denn eure

zentrale Frage beim Besuch von GameStar.de oder beim Kauf der gedruckten GameStar wird immer seltener lauten »Wofür gebe ich am besten mein Geld aus?«, sondern immer häufiger »Womit verbringe ich heute am besten meine wertvolle Freizeit?« und »Was gibt's Neues zu meinen Lieblingsspielen?«.

Das heißt auf der einen Seite, dass wir euch mit unseren Angeboten eine echte Heimat zu den 10 bis 15 Spielen anbieten müssen, die nahezu jeden interessieren – egal ob sie nun Cyberpunk 2077, Age of Empires 4, Flight Simulator oder Diablo 4 heißen. Nicht nur mit aktuellen News, Tests und Service-Artikeln, sondern auch und vor allem mit eher ungewöhnlichen Geschichten, die euch neue Perspektiven auf euer Lieblingsspiel ermöglichen. Geschrieben von Redakteuren, bei denen ihr aus jedem Wort herauslest, dass sie die gleiche Leidenschaft für dieses Spiel haben wie ihr. Das Video von Maurice zu Diablo 4 im Rahmen unserer Blizzcon-Berichterstattung ist für diese Art von Gaming-Journalismus ein sehr schönes Beispiel, wie ich finde. Auf der anderen Seite müssen wir 2020 noch mehr Geschichten finden und erzählen, die euch selbst dann interessieren, wenn ihr vom jeweiligen Spiel vielleicht noch nichts gehört habt. Wir werden nie alle Titel testen können, die es gerade irgendwo kostenlos gibt oder einem bestimmten Abo hinzugefügt wurden. Aber wir können und wollen euer Kompass im Spiele- und Abo-Dschungel sein, euch Übersicht verschaffen, aber genauso auf Details und Geheimtipps

aufmerksam machen, die ihr ansonsten vielleicht übersehen hättet. Dafür brauchen wir nicht nur inhaltliche, sondern auch strukturelle und technische Ideen – etwa um euch möglichst schnell rausfinden zu lassen, ob das Spiel eures Interesses Teil eines Abo-Services ist. Aber egal was 2020 nun tatsächlich bringt, wir werden auf jeden Fall jeden Tag unser Bestes geben, dass ihr das Gefühl bekommt, bei uns genau richtig zu sein. Und das ist alles andere als eine gewagte Prognose. ★



Auch 2020 wollen wir für euch die Anlaufstelle Nummer eins sein, wenn es um die Welt der Spiele geht.



# 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](mailto: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](http://www.gamestar.de/250spiele)

Auch für Tablet und Smartphone: [www.gamestar.de/epaper](http://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](mailto:kundenservice@gamestar.de)





2020: Das Jahr, in dem VR groß wird

# DIE MACHT DER EINEN MARKE

Valve fährt gerade durch unruhige See, aber die Firma ist weit davon entfernt, Schiffbruch zu erleiden. Im Gegenteil. Sie wird abermals etwas schaffen, von dem andere vorher bestenfalls nur geträumt haben.



## Die Autorin

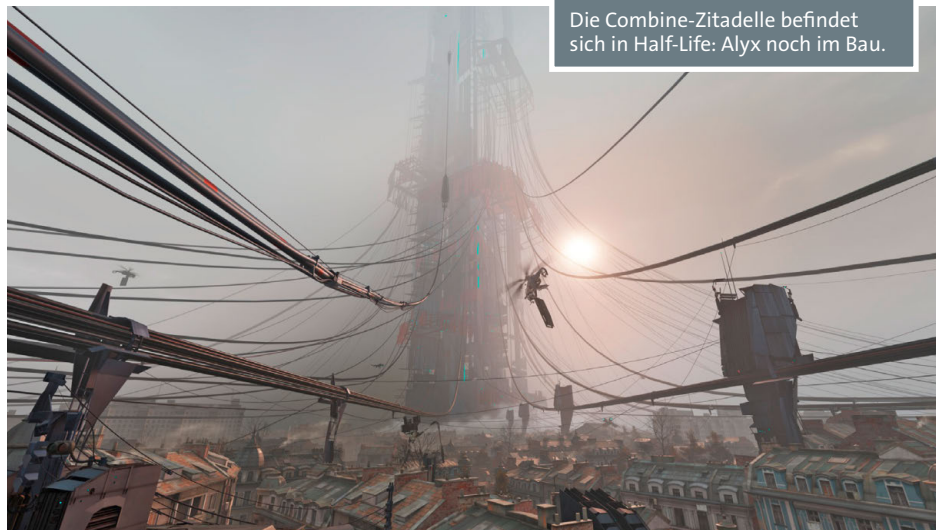
Auch wenn Petra Schmitz im Laufe der Jahre der unpopulären Meinung erlegen ist, Half-Life 2 sei um Längen schlechter als das erste Half-Life, kann sie sich ein Leben ohne Combine, City 17 und Gravity Gun nicht mehr vorstellen. Denn ohne die drei gäbe es Steam, wie wir es heute kennen, schlicht nicht. Petra glaubt fest, dass Valve mit Half-Life: Alyx ein ähnlicher Coup gelingen wird. Sie spürt es in ihren Fingern.

Vor ziemlich genau einem Jahr schrieb ich in der Jahresvorschau auf 2019 nach einer langen Ausführung über mögliches Wohl und Wehen von VR diese zwei Sätze: »Aber nun genug zur leidigen Virtual Reality. In der nächsten Jahresvorschau erwähne ich das Thema nur noch als Fußnote, sollte sich 2019 wieder nichts Signifikantes ergeben.« Und insgeheim – ich gestehe – hatte ich darauf gehofft, dass sich nichts Signifikantes ergeben würde. Dann hätten wir alle einen Haken an VR machen und es in die Schublade gleich neben die 3D-Fernseher legen können.

Aber aktuell denke ich tatsächlich darüber nach, wo genau ich in der neuen Wohnung wohl so viel Platz habe, um mit einem Headset auf der Nase und bei heftigem Rumgefuchtel nicht Gefahr laufe, an Wände und Schränke und Menschen zu stoßen. Es ist passiert, Valve hat Half-Life: Alyx exklusiv für VR angekündigt, und ich freu mich wie Bolle drauf. Ausgerechnet ich, die ich das letzte Mal für Resident Evil 7: Biohazard eine VR-Brille aufhatte – und das auch nur für ungefähr 20 Minuten (Geständnis: Ich hatte zu viel Angst). Die Technik fasziniert mich seit jeher, wenn's anders wäre, hätte ich mir längst einen Jobwechsel überlegen sollen. Aber die Skepsis blieb – auf den Wunsch, mir ein VR-System zuzulegen, folgte immer die deutlich lautere Frage: Aber wozu?

## VR? Wo?

Aktuell sieht man eine Menge VR-Werbung, insbesondere auf YouTube. Und kleinere Erfolgsgeschichten wie die drei Millionen Dollar Umsatz durch 100.000 verkaufte Exemplare des VR-Spiels Boneworks innerhalb einer Woche lassen auch aufhorchen. Aber wenn mich die vergangenen mageren VR-Jahre eins gelehrt haben, dann dass selbst Menschen, die seit gefühlten Äonen in der Branche unterwegs sind, keine Ahnung von gescheitem Marketing haben. Ich treibe mich allein berufsbedingt ziemlich viel auf Gaming-Websites rum. Hin und wieder verirre ich mich auch auf reine Tech-Seiten. Und ich habe keinen Adblocker lau-



Die Combine-Zitadelle befindet sich in Half-Life: Alyx noch im Bau.

fen, niemals, nirgends. Aus hoffentlich nachvollziehbaren Gründen. Aber vor den im letzten Jahr zum Black Friday gestiegenen Absätzen der VR-Brillen, den daraus resultierenden Spielverkäufen um die Weihnachtszeit herum (Superhot war super hot!) und der Ankündigung von Half-Life: Alyx vermag ich mich an nichts erinnern, das sich in mein Gedächtnis gebrannt hat. Keine Werbung, kein neues Spiel, ja nicht mal die Ankündigungen von verbesserten Versionen der bekannten Systeme. In der Nachbetrachtung fühlt es sich ein wenig so an, als seien die VR-Macher und -Vermarkter bisher so ein Garagenschrauber-Club gewesen, der gar nicht wollte, dass man von ihm erfährt. Das ist natürlich Unsinn, kein Garagenschrauber-Club investiert Milliarden in eine neue Technologie, um sie dann niemandem zu zeigen, aber ihr versteht schon, was ich meine.

## Und was ist mit GameStar?

In diesem Zusammenhang ist der Vorwurf zulässig, wir bei GameStar hätten bis dato ja mal mehr und sichtbarer über VR und VR-Spiele berichten können. Und dann auch wieder nicht. Der Informationsmarkt hat sich in den letzten zehn Jahren rapide geändert. Früher haben insbesondere wir Spielejournalisten noch viel selbstständiger darüber entscheiden können, auf was

Anders als andere VR-Systeme beherrscht die Valve Index auch Finger-Tracking, sie erkennt also wirklich einzelne Finger. Das könnte insbesondere mit Alyx' Handschuhen spannend werden.



wir unsere Energie bündeln und für was wir Aufmerksamkeit generieren konnten. Das Angebot sowohl für Spiele und Technik war überschaubarer, was die Auswahl für uns enorm erleichterte. Auch SEO (Search Engine Optimization) ist in diesem Zusammenhang ein wichtiges Thema. Wenn unsere Recherchen ergeben, dass sich nur eine verschwindend geringe Anzahl von Menschen da draußen für VR interessiert, dann überlegen wir uns nicht dreimal, ob wir irgendein VR-Spiel zu einem Topthema auf GameStar.de oder im Magazin machen. Wir machen es einfach nicht. Das ist eine simple Kosten-Nutzen-Rechnung.

#### Nicht irgendein VR-System

Ich hab's schon geschrieben: Bei mir steht ein Umzug an. Nicht sofort, aber im Frühjahr, Sommer. Dieser Umzug kommt mit signifikant mehr Platz, den ich theoretisch schamlos mit Entertainment-Kram vollrumpeln könnte. Aber ich will das nicht. So wie ich auch keine RGB-beleuchteten Tastaturen, Mäuse, Monitore oder Tower an und auf meinem Schreibtisch möchte, will ich keine Controller, Kabel, Konsolen oder gar einen klar als Fernseher erkennbaren Fernseher (da gibt es heutzutage schicke Lösungen) im Wohnzimmer rumliegen und -stehen sehen. Das Zeug beleidigt meine Augen, ich hab's gerne hell und aufge-

räumt. Aber Valve hat es geschafft, dass ich gerade mit einer größeren Kommode liebäugle, in der ich eben nicht nur mein Konsolengeräffel, sondern auch ein VR-System unsichtbar unterbringen kann, wenn es nicht benötigt wird.

Die Macht, die die Marke Half-Life noch immer über mich hat, ist erstaunlich – und auch ein bisschen albern. Doch gleichzeitig freue ich mich, dass ich eine derartige Begeisterung in mir spüre. Und ich bin offenbar nicht allein damit. Die böse teure Valve Index (Entwickler-eigenes VR-System, kostet als Komplettsystem saftige 1.079 Euro) verkauft sich gerade hervorragend – sie wird im Bundle mit Half-Life: Alyx angeboten. Sie verkauft sich gar so hervorragend, dass man im deutschen Steam-Store derzeit lediglich die Option hat, sich benachrichtigen zu lassen, wenn das Kit und sogar Einzelteile wieder verfügbar sind. Lieferschwierigkeiten gab's zum Markt-Release der Index schon mal, aber nach der Ankündigung von Alyx hält sich das offensichtliche Lieferproblem bereits irritierend lange.

#### Hey, hier kommt Alyx

Ich schrieb in der erwähnten Jahresvorschau nämlich auch Folgendes: »Ich bin immer mehr der Überzeugung, dass VR vor allem daran krankt, dass es keine Muss-Spiele dafür gibt. Dabei

ist das doch so altes Branchenwissen, dass es fast schon lächerlich erscheint, darüber laut sprechen zu müssen. Der Begriff »Systemseller« kommt ja nicht von ungefähr.« Außerdem: »Und wenn ich einer Sache zutraue, VR in fast jedes Spielzimmer zu transportieren, dann diesem einen Namen, dieser einen Marke. Mit einem Half-Life 3 für VR wäre die Sache jedenfalls endlich und für immer gewuppt.« Half-Life 3 wird's zunächst einmal nicht, aber Alyx macht ihre Sache bisher schon sehr gut. Der Kaufimpuls kribbelt jedenfalls enorm in meinen Fingern. Und trotz allem bleibe ich vernünftig. Ich warte wie ein mündiger Konsument zunächst die Tests ab. Was ihr übrigens bitte auch alle tun solltet. Und dann wird VR hoffentlich endlich groß werden. Dank Valve. ★

Jetzt eine Valve Index für HL: Alyx kaufen? Interessierte müssen sich in Geduld üben. Und sollten es auch. Erst Tests abwarten!

Umfasst VR-Headset, Controller, zwei Basisstationen und Half-Life: Alyx. Erfordert einen Computer.



VALVE INDEX VR KIT

Weitere Informationen

1 079,-€

Ich möchte benachrichtigt werden



»Das Jahr, in dem ich das Spielen fast aufgegeben hätte.«

# DAS WAR 2019

Kein Cyberpunk, keine neuen Konsolen, kein gutes Jahr? Für Peter reichen die Probleme 2019 tiefer – beinahe wäre ihm deswegen die Lust am Spielen vergangen. Von Peter Bathge



## Der Autor

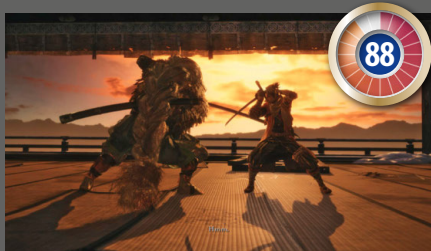
»Schade!«, möchte der ein oder andere kritische Leser vielleicht zunächst auf diesen Jahresrückblick entgegenen. »Hätte Peter doch mal lieber mit dem Spielen aufgehört, dann würde er auch keine Artikel mehr schreiben!« Aber gut, man kann nicht alles haben: Peter Bathge darf auch 2020 weiterhin seine Ansichten über die Gaming-Branche verbreiten. Für seine Kritiker ist das wahrscheinlich gleich die nächste Enttäuschung zum Start ins neue Jahr. Sorry!

Auf die besten Spiele des Jahres musste man 2019 lange warten. Zum einen, weil sie fast alle nach dem Sommerloch veröffentlicht wurden. Zum anderen, weil man vielleicht als Steam-Nutzer den Epic Games

Store boykottierte, denn dann wartet man immer noch: Highlights wie Metro: Exodus oder Borderlands 3 erscheinen erst 2020 auf Steam. Der Kampf der Launcher war eins der bestimmenden Themen des Jahres. Die

einzige Kontroverse war er aber bei Weitem nicht. Blitzchung, Sexismus bei Riot, Review Bombing, dazu enttäuschende Service Games wie Anthem, Ghost Recon: Breakpoint und zum zweiten Mal in Folge Fallout 76 – zwischenzeitlich konnte einem regelrecht die Lust am Spielen vergehen. Und am Verfolgen der Gaming-News, denn auch die toxischen Reaktionen aus Teilen der Community waren 2019 wieder reichlich unappetitlich. Ich hatte keine Lust: Auf neue Spiele, auf das Starten verschiedenster Launcher, auf die Auseinandersetzung mit schlecht gelaunten Usern. Erst der starke Herbst hat mich davon abgebracht, mich permanent

## Die besten Spiele 2019



Japanophile und Dark-Souls-Fans kamen 2019 nicht um das neue From-Software-Spiel **Sekiro: Shadows Die Twice** herum. Nirgends sonst wurde anspruchsvoller und eleganter geschnetzelt.



Die Industrialisierung als Szenario machte aus **Anno 1800** einen Dauerbrenner. Uns fehlte aber eine gute Kampagne. Es folgten mittelmäßige DLCs – bis Die Passage gutes neues Anno-Futter lieferte.



Das beste Rollenspiel stammt von einem Indie-Entwickler und hört auf den Namen **Disco Elysium**. Als Detektiv entwirrt ihr nicht nur einen Mordfall, sondern auch die Hintergründe eures eigenen Charakters.





Blizzard beherrscht wochenlang die Schlagzeilen – aber nicht etwa mit Diablo 4, das erscheint ohnehin erst 2023 oder so. Nein, die HD-Version eines 15 Jahre alten MMOs begeistert im Sommer die Massen: WoW Classic konnte die Abonnentenzahlen wieder ordentlich anheben.

mit Spielen der letzten Jahre wie Assassin's Creed: Odyssey zu beschäftigen. Zuvor litt das PC-Jahr 2019 unter grassierender High-light-Schwäche. Schuld sind – wer hätte das gedacht – die Konsolen.

#### Warten auf 2020

PlayStation 5, Xbox Series X? Die erscheinen erst 2020. Was uns das als PC-Spieler kümmert? Nun, die Innovationen und der technische Fortschritt der Gaming-Branche marschieren nun mal seit einer gefühlten Ewigkeit im Takt der Konsolengenerationen. Und 2019 erlebten wir die Dürrephase kurz vor Ende eines Hardware-Zyklus. Während die Entwickler hinter den Kulissen bereits fleißig Spiele für die neue Generation zusammenschrauben, lassen die Ankündigungen aber noch bis zur offiziellen Produktvorstellung von Microsoft und Sony auf sich warten. Und die neuen Konsolen werden wohl erst im Umfeld der E3 2020 Mitte nächsten Jahres im Detail gezeigt. Daher fehlten 2019 die ganz großen Knaller – zumal viele der für des Jahr eingeplanten Hits dann auch noch auf 2020 verschoben wurden. Ein Release-Termin für Cyberpunk 2077? Nicht mehr in 2019! Doom Eternal? Kommt 2020! Als Spieleredakteur fühlte sich das Jahr 2019 für mich mehr als einmal so an, als würde der Flugzeugkapitän vor der Landung noch ein

paar Warteschleifen über dem Airport fliegen. Die E3 2019 war dann folgerichtig eine der langweiligsten Messen seit Langem – das hat sich auch an den Zugriffszahlen auf GameStar.de niedergeschlagen, die waren Anfang Juni erschreckend niedrig. Also alles schlimm? Nicht ganz, denn gerade PC-Spieler wurden dann doch ganz ordentlich auf 2020 getröstet: Mit der Rückkehr alter Spielerien, auf die wir schon seit Jahrzehnten warten.

Für ein warmes Gefühl in der Bauchregion sorgten dieses Jahr nämlich vertraute Namen: Diablo, Age of Empires, Half-Life, Baldur's Gate, Homeworld, Vampire: Bloodlines, Flight Simulator – irre, wie viele neue Spiele mit alten Titeln angekündigt wurden. mit vielen davon hatte ich längst nicht mehr gerechnet. Knights of Honor 2? Ein Gothic-Remake? Grundsätzlich geil! Aber: Sie alle erscheinen frühestens 2020, von manchen gab es gar noch gar kein Gameplay zu sehen (Hallo, Baldur's Gate 3!). Und so unterstreichen auch diese neuen Projekte am Horizont für mich nur, wie wenig Substantielles und Neues 2019 eigentlich passiert ist, warmes Gefühl hin oder her. Die größten Veränderungen und Geschichten gab es abseits der Spiele – und meistens schlugen mir diese News und Entwicklungen, die Debatten und Shitstorms negativ auf den Magen.

## Das Jahr 2019 in der Redaktion

2019 hat sich in der GameStar-Redaktion so einiges getan, sowohl beim Personal als auch in der Struktur. Zuallererst wäre da der GameStar-Kodex zu nennen: eine definitive und transparente Zusammenstellung redaktioneller Regeln und Leitsätze, nach denen wir Tag für Tag arbeiten und denen wir uns verpflichtet haben. Unzufrieden mit unserer Arbeit als Journalisten? Dann scheut euch nicht, uns darauf aufmerksam zu machen (via Kommentar oder per Mail), wo wir eurer Ansicht nach gegen unsere eigenen Regeln verstoßen haben – wir machen es anschließend besser, versprochen!

Für guten Journalismus braucht es ein starkes Team. Auf der Suche nach neuen Herausforderungen haben uns Sandro Odak, Stefan Köhler und Robin Rütter verlassen. Doch keine Sorge! Denn neben vielen Verstärkungen mit freien Autoren gab's auch unmittelbar in der Redaktion Zuwachs: Fabiano Uslenghi kam als Trainee dazu (und wird 2020 Redakteur) und Elena Schulz feiert nach mehrjähriger freier Mitarbeit eine Rückkehr in die Stammbesetzung. Außerdem stieß Valentin Aschenbrenner als Redakteur zur GameStar-Truppe.

#### Das Duell des Jahres

Der Epic Games Store ging 2019 so richtig in die Vollen und schnappte Steam ein Spiel nach dem anderen weg. Was vielen Leuten allein schon deswegen auf den Keks ging, weil erzwungene Exklusivspiele selten im Sinne der Spieler sind. Wenn entsprechende Deals dann wie beim (spielerisch hervorragenden) Metro: Exodus auch noch mit gerade mal zwei Wochen Vorlaufzeit verkündet werden, kann man die Wut im Bauch vieler Spieler nur allzu leicht nachvollziehen. Boykott-Aufrufe machten im ersten Quartal 2019 aber nicht nur deswegen oder aufgrund fehlender Store-Features die Runde. An den immer neuen Exklusivmeldungen entzündete sich ein regelrechter Glaubenskrieg, Diskussionen in den Kommentarbereichen der GameStar-News drehten sich im Kreis, persönliche Beleidigungen und Verschwörungstheorien (»Epic Games wird von Tencent aus China gesteuert!«) hatten Hochkonjunktur. Darüber wundern durften sich die Spieleher-



Das beste Remake seit Jahren: **Resident Evil 2** ließ uns dieses Jahr nach Raccoon City zurückkehren. Mr. X hat uns schon erwartet und einen exzellenten Mix aus Action, Horror und Hochspannung serviert.



Das Setting hat **Total War: Three Kingdoms** vor allem im Land der Mitte einen finanziellen Erfolg beschert. Aber auch westliche Spieler fanden am stark ausgebauten Strategie- und Diplomatie-Part Gefallen.



**The Outer Worlds** hat seine Schwächen, besonders was die Abwechslung angeht. Aber Obsidians Rollenspiel sprüht gleichzeitig vor Charme. Ein würdiger Erbe der Fallout-Spiele, wie wir finden!



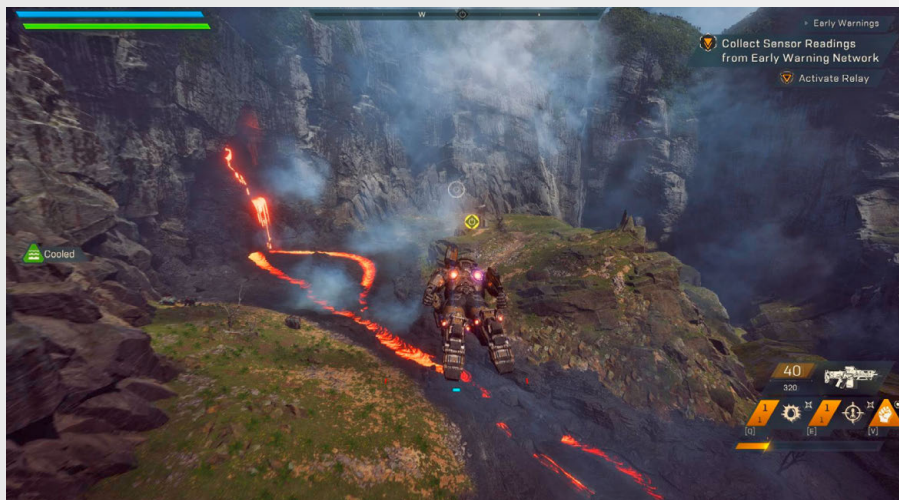


## Das Jahr 2019 bei GameStar Print

GameStar, das ist und war schon immer zuallererst ein Magazin über PC-Spiele. Was Gedrucktes, das man in der Hand halten kann. Dass wir auch in einer zunehmend digitalen Welt weiterhin Monat für Monat die wichtigsten Tests und Entwicklungen der Branche in Papierform an unsere vielen treuen Abonnenten und Kioskäufer ausliefern, ist für uns Teil unserer Identität. 2019 erschienen dann auch tatsächlich wieder zwölf rappellvoll gepackte Print-Hefte mit richtig tollen Vollversionen wie Anno 2070 oder Shadow Tactics: Blades of the Shogun. Und weil wir gerne einen drauflegen, veröffentlichten wir vier Sonderhefte: Zu Anno 1800, World of Warcraft Classic, den 250 besten PC-Spielen aller Zeiten und zu Warframe. Das sind insgesamt 2.176 Seiten, die unser tapferes Print-Team 2019 produzierte, geschrieben von Redakteuren und freien Autoren, die mit dem GameStar-Heft aufgewachsen sind und bis heute mit Leidenschaft für ihr Lieblingsmagazin schreiben. Wir lieben Print!

steller eigentlich nicht, denn wo seitens Epic Games Geld floss, hatte das oft einen faden Beigeschmack. Shenmue 3 etwa hatte den Backern in der Kickstarter-Kampagne explizit Steam-Keys versprochen und ruderte dann zurück, um stattdessen für ein Jahr Epic-exklusiv an den Start zu gehen. Das Gleiche bei Phoenix Point, dem Rundentaktspiel des X-COM-Erfinders. Anno 1800 gab es sogar schon auf Steam zu kaufen, bis es dann auf einmal hieß: Ihr könnt es auf Steam nur vorbestellen und dann auch dort spielen, aber ab Release lässt es sich nur noch bei Uplay und Epic erwerben. Solche komischen Deals fanden viele Spieler zumindest befremdlich. Andere gingen sogar

auf die Barrikaden und würgten Epic-exklusiven Spielen bergeweise schlechte Reviews rein – nur natürlich nicht im Epic Store, da gibt es ja keine User-Bewertungen. So entlud sich ein Review-Bombing über die Steam-Version von Borderlands 2 als Strafe dafür, dass Teil 3 zu Epic wanderte. Review-Bombing – auch so ein negatives Schlagwort aus dem Jahr 2019. Viel besser gefiel mir da schon dessen positive Form: etwa als Metro-Spieler die Exodus-Vorgänger auf Steam mit Lob überschütteten. Oder als Assassin's Creed: Unity späte Anerkennung fand – weil die virtuelle Darstellung der im April beschädigten Kathedrale Notre-Dame im Pariser Actionspiel so gelungen ist.



Bei Anthem lief alles schief: 2019 noch schnell vor Ende des Geschäftsjahres veröffentlicht, wirkte Biowares vermeintliches Magnum Opus zusammengeschustert und unfertig. Der Support nach Release ließ ebenfalls einiges zu wünschen übrig.

## Die besten Spiele 2019



Bei all dem Wirbel um den Epic Games Store ging beinahe unter, dass **Metro: Exodus** ein packender Ego-Shooter ist. Wer Steam die Treue hält, darf im Frühjahr 2020 dann auch endlich auch zugreifen.



Wer sich von **Borderlands 3** nicht die Neuerfindung des Loot-Rades erhoffte, muss anerkennen: Hier stimmt alles. Mehr Waffen gibt's in keinem Shooter, Koop-Fans hatten 2019 nirgends sonst so viel Spaß.



Och, sind die süüüü! **Planet Zoo** hat die hübschesten Panda-Babys, die es je in einem PC-Spiel zu sehen gab. Defizite hat der Park-Manager dagegen in Sachen Wirtschaft und Simulationstiefe.

Der Krieg der Launcher dominierte insgesamt aber die Schlagzeilen, auch weil Rockstar Games für Red Dead Redemption 2 unbedingt noch ein eigenes Tool starten musste. Und GOG.com? Machte aus der Not eine Tugend und startete mit GOG Galaxy 2.0 einfach mal einen Launcher-Launcher. Ja, das habt ihr richtig gelesen. Derweil kehrten Bethesda und Electronic Arts 2019 zu Steam zurück. Mehr dazu lest ihr im großen Report zu Steam 2.0 in diesem Heft.

### Skandale 2019: Streit mit allen Mitteln

Schlechte Stimmung bei Blizzard – Moment, ist das der Jahresrückblick 2018? Nein, tatsächlich, die Diablo-Erfinder lieferten dieses Jahr schon wieder ein Negativbeispiel für den Umgang mit der eigenen Community. Und das kam so: Der Profispieler Blitzchung wagte in einem offiziellen Hearthstone-Stream ein politisches Statement und forderte Freiheit für Hongkong. Dort demonstrierten viele Menschen bereits seit Monaten für – vereinfacht gesagt – das Bestehen einer demokratischen Unabhängigkeit von der chinesischen Regierung. Blizzard reagierte schnell und dramatisch: Nicht nur dass Blitzchung für ein Jahr gebannt und ihm seine Preisgelder aberkannt wurden, auch die beiden Caster wurden spornstreichs gefeuert. Als Begründung lieferte Blizzard nur eine sehr vage Regel, dass keine Aussagen erlaubt sind, die Teile der Öffentlichkeit beleidigen oder Blizzards Image beschädigen könnten. Viele Fans interpretierten das ganze aber anders: In ihren Augen hatte Blizzard vor der chinesischen Regierung gekuschelt, um nicht seine bequeme Position auf dem enorm lukrativen chinesischen Markt zu gefährden.

Da half es nicht, dass der chinesische Hearthstone-Kanal eine deutlich klarere Ansage machte: »Wir werden immer die Würde unseres Landes verteidigen.« Laut Blizzard-Präsident J. Allen Brack kam dieses Statement vom chinesischen Partner Netease – ihr wisst schon, den Mitentwicklern von Diablo Immortal – und war nicht von Blizzard abgesegnet, aber das kam eben erst später raus. In der Folge hagelte es Kritik von allen Seiten, selbst auf der Blizzcon wurde demonstriert. Immerhin: Nach dem Aufschrei ruderte Blizzard zurück und mil-



derte die Strafen zumindest etwas ab – setzte sie aber auch nicht komplett aus. Zu Beginn der BlizzCon entschuldigte sich Präsident Brack außerdem, dass man die Sache nicht korrekt gehandhabt habe.

Es ist richtig und wichtig, dass die Spieler in diesem Fall Widerworte gegeben haben. Aber 2019 wurden im öffentlichen Diskurs auch immer wieder Grenzen überschritten, meist von Menschen, die ihre verletzenden Angriffe, ihre Beleidigungen und Hetze oftmals umgehend mit einem »Das wird man doch wohl noch sagen dürfen!« zu rechtfertigen wussten. Hass im Deckmäntelchen der Meinungsfreiheit – mir wird schlecht. Egal ob es um Sexismus der Ion-Fury-Entwickler ging, eine offenbar rechtsradikale Szene im (ansonsten sehr guten) Schwertkampfspiel Mordhau oder diskriminierende Arbeitsbedingungen bei League-of-Legends-Entwickler Riot Games: Wie Teile der Gaming-Community solche Themen kommentierten, das verdarb mir 2019 zeitweise den Spaß an meinem Lieblingshobby. Zum Glück handelte es sich stets nur um eine (leider sehr laute und sehr sichtbare) Minderheit. Schön, dass sich im Gegenzug viele Spieler gegen solche Hassbotschaften gestellt haben. Ihr habt dafür gesorgt, dass ich doch noch nicht alle Hoffnung verloren habe!

### Spiele ohne guten Service

Nicht nur die Meinungsmacher im Internet waren es, die mich 2019 desillusioniert zurückgelassen haben. Auch Medien und Politik haben beim Umgang mit dem digitalen Spielen immer wieder das nötige Fingerspitzengefühl vermissen lassen. Von der Skandalmoderation mit blöden Klischee-Witzchen und Sexismus beim Deutschen Computerspielpreis über das monatelange Hin und Her bei der Spieleförderung, dazu der ein oder andere Artikel über die Frage, ob Videospiele nicht vielleicht doch der Grund für Amokläufe sein könnten ... herrje, was habe ich teilweise mit den Zähnen geknirscht! Das hatten wir doch schon alles gefühlt längst hinter uns gelassen.

Manch ein Spielehersteller derweil verdarb einem die Laune auf andere Weise: Indem er die Kommerzialisierung unseres

## Das Jahr 2019 in Listen

GameStar-Leser lieben Listen, das wissen wir aus vielen, vielen Kommentaren der Marke »Was soll'n der Scheiß?«. Deshalb haben wir 2019 besonders viele Listen auf GameStar.de zusammengestellt. Und das nur teilweise, weil wir gerne unsere Leser foltern – der Hauptgrund ist das riesige Interesse an dieser Form des Artikeltyps: Von den 20 meist aufgerufenen Website-Artikeln des Jahres handelt es sich bei 15 um Listen (und nur zwei Tests). Arbeit steckt in jeder Liste, egal ob es um die besten Steampunk-Spiele geht, die besten Piratenspiele oder die Spiele mit dem höchsten Steam-Userscore. Aber ein richtiges Mammutprojekt war dieses Jahr die Liste der 100 besten PC-Rollenspiele. Unter der Leitung von Redakteur Dimitry Halley hat das gesamte Team wochenlang am Ranking geknabelt und 100 witzige, nostalgische und an Einsichten reiche Texte zu den 100 besten Rollenspielen geschrieben. Vielleicht sollten wir nächstes Jahr mal eine Liste veröffentlichen, wer in der Redaktion die meisten Listen schreibt?



Mit dem Überraschungs-Release von Apex Legends hat EA alles richtig gemacht. Allerdings haperte es im Anschluss bei den Seasons, das Momentum der ersten Wochen hat danach stark abgenommen. Daran konnte auch der Werbe-Clou mit Ninja nichts ändern.

Hobbys auf die Spitze zu treiben versuchte. Mikrotransaktionen und sinnbefreier Grind in Wolfenstein: Youngblood, lächerliches Casino-Glücksspiel in NBA 2K20 und natürlich Fallout 1st, das überzogene Abo-Modell für ein ungeliebtes Spiel, mit wenig reizvollen Vorteilen und Marketing am Spieler vorbei.

Eines muss man Bethesda ja lassen: Sie haben aus ihrem Ödland-MMO Fallout 76 wirklich das Maximum an verärgerten Kundenreaktionen herausgeholt. Genau wie Blizzard hat sich das Unternehmen nun schon im zweiten Jahr in Folge einen ziemlich guten Platz in den Negativschlagzeilen gesichert. Ob das die Spielehersteller im Sinn hatten bei der Hoffnung, dass Spiele

durch das Konzept »Games as a Service« auf Jahre hinaus aktuell bleiben?

2019 hat bewiesen: Ein Service Game ist kein Selbstläufer. Während Fortnite selbst mit einem schwarzen Bildschirm Millionen Zuschauer auf Twitch fesselt (oder auf Mixer, denn da zog es dank Microsoft-Millionen gleich mehrere erfolgreiche Streamer wie Ninja hin), flopten andere Titel reihenweise. Manchmal lag das einfach daran, dass sie nicht fertig entwickelt wurden (Hallo, Anthem!) – manchmal daran, dass krampfhaft Design-Entscheidungen des Vorgängers umgestoßen wurden (Ghost Recon: Breakpoint, ja, ich habe dich nicht vergessen!). Zumindest ein Service Game fei-



**Red Dead Redemption 2** ist da! Mit einem Jahr Verspätung kommen auch PC-Spieler in den Genuss dieser Open World. Anfangs hat das Western-Spiel noch mit technischen Problemen zu kämpfen.



Kontroversen um der Kontroversen willen. Das neue **Call of Duty: Modern Warfare** wollte mit seiner Kampagne schocken, am Ende bleibt es uns aber für den richtig guten Multiplayer-Modus im Gedächtnis.



Wunderschön, beklemmend und mit einer starken Geschichte: **A Plague Tale: Innocence** ist einer der Überraschungshits des Jahres. Abzüge in der B-Note gab es nur für die stets ähnlichen Gameplay-Abläufe.





## Das Jahr 2019 bei GameStar Plus

Im nunmehr fünften Jahr seit Bestehen gab es auf GameStar.de so viele neue Plus-Inhalte wie nie zuvor, auch weil mit Trainee Natalie Schermann ein neues Gesicht zum Team von GameStar Plus stieß. 2019 haben wir uns vor allem darauf konzentriert, das Feedback der Plus-Leser einzuholen: Welche Formate gefallen euch? Was soll besser werden? Wie können wir euch in Sachen Kaufberatung, Hintergrundberichte und Analyse optimal mit Inhalten versorgen? Im Kommentarbereich entstanden darüber immer wieder spannende Diskussionen zwischen den Lesern und den Redakteuren – genau so haben wir uns das vorgestellt.

Besonders stolz sind wir auf unsere großen Doku-Serien: Nach GOG.com im vergangenen Jahr haben wir uns 2019 im eigenen Haus umgesehen. Eine Video-Crew verfolgte Vorbereitung und Ausführung unseres gamescom-Plans. Bei der großen #gctogogether-Doku seht ihr zehn Folgen lang, wie unser Team den Livestream organisiert, wie sich Redakteure hinter den Kulissen auf Presstertermine vorbereiten, und was im Messestress so alles schiefgehen kann. Sehr spannend und das Ende ist garantiert besser als bei Game of Thrones!

erte 2019 aber ein überraschendes Comeback: **Destiny 2** erreichte bei seinem Steam-Debüt, befreit von den Fesseln des Battle.net, hervorragende Nutzerzahlen. Dank der Umstellung auf Free2Play sind bis heute regelmäßig knapp 100.000 Spieler gleichzeitig online und machen Jagd auf den besten Science-Fiction-Loot – nicht schlecht für ein zwei Jahre altes Spiel, das in der Vergangenheit teils harsche Kritik einstecken musste!

### Die Zukunft des Spielens in der Gegenwart

Große Verwerfungen in der Spielebranche gab es 2019 einmal mehr in Folge der Pionierarbeit eines Mod-Teams: **Dota Auto Chess** erscheint am 4. Januar. Die Modifikation für **Dota 2** lässt die bekannten MOBA-Helden in automatisch ablaufenden Gefechten gegeneinander antreten, zwischen den Runden kauft ihr neue Einheiten. Das chine-

sische Dodo Studio trifft einen Nerv beim Publikum, ein regelrechter Hype um Auto Chess und das neue Genre der Auto Battler entsteht. Da wollen etablierte Entwickler nicht hintenanstehen und wie schon bei MMOs, Sammelkartenspielen oder Battle-Royale-Shootern gibt's schon bald gefühlt dröflig Varianten, im Juni starteten etwa kurz hintereinander **Dota Underlords** und **Teamfight Tactics** von Valve und Riot Games.

Paradox: Obwohl die gefühlte Zahl der wichtigen Releases 2019 zurückging, gab es dieses Jahr mehr zu spielen denn je – und das so günstig wie nie. Neben etlichen Grattispielen bei Steam, im Epic Games Store und sonstwo waren dafür vor allem die durchgestarteten Abo-Modelle der großen Publisher verantwortlich. Egal ob EAs Origin Access Premier, Ubisofts Uplay Plus oder Microsofts Xbox Game Pass: 2019 setzte sich erstmals auf breiter Front durch, dass man

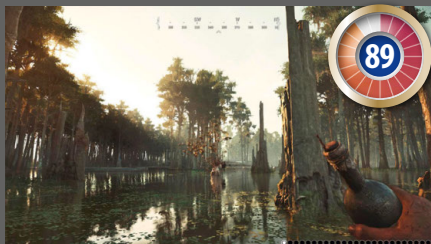
für eine monatliche Gebühr mit einer schier endlosen Flatterate-Flut an hochklassigen Spielen versorgt wird. Und zwar nicht nur mit Titeln von der Resterampe, sondern mit aktuellen Top-Spielen direkt zu Release.

Der Kunde freute sich über die Konkurrenz im boomenden Marktsegment, die zu Dumping-Preisen führte. So ließ sich etwa Obsidians Rollenspiel **The Outer Worlds** dank Game-Pass-Release direkt zur Veröffentlichung für effektiv zwei Euro spielen. Wenn das mal kein guter Deal ist!

Während die Abo-Modelle florierten, hatte das eigentliche »Netflix für Spiele« 2019 einen schweren Stand: Der Streaming-Dienst Google Stadia ging im November an den Start, aber weil viele finale Features fehlten, wurde es eher eine Art Early-Access-Release. Die beste Nachricht: Die Technik hinter Stadia funktioniert, trotz obligatorischem Input-Lag. Aber der Dienst hat andere Probleme, unter anderem die schwer vermittelbare Notwendigkeit, einzelne Spiele trotz Abo-Gebühren weiterhin separat kaufen zu müssen. Derweil verabschiedete sich Microsoft 2019 offiziell von Windows 7, der Support des beliebten Betriebssystems wird Ende dieses Jahres eingestellt. Mir rollte beim Lesen dieser Meldung zwar eine nostalgische Träne über die Wange, aber inzwischen bin selbst ich trotz anfänglicher Skepsis längst auf Windows 10 umgestiegen. Muss halt, ne?

Bei den Grafikkarten rückte AMD mit der Radeon RX 5700 dem ewigen Konkurrenten Nvidia wieder dicht auf die Pelle; mit dem Release der neuen Prozessorgeneration Ryzen 3000 zementierte das Unternehmen zudem seinen guten CPU-Ruf aus dem vergan-

## Die besten Spiele 2019



Crytek kann noch immer Shooter! **Hunt: Showdown** ist ein nervenzerfetzender Multiplayer-Mix aus Battle Royale und Koop-Action mit düsterem Setting und vielen Besonderheiten. Klein, aber fein!



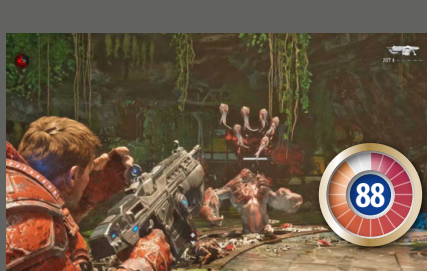
Starke Rückkehr von Dante: Das fetzige Actionpektakel **Devil May Cry 5** verückte mit grandiosen Kämpfen, sehr unterschiedlichen Charakteren und viel Spieltiefe in höheren Schwierigkeitsgraden.



Das kostenlose Fan-Spiel **Enderal** bekam mit **Forgotten Stories** einen Steam-Release. Was die Modder hier auf Basis der Skyrim-Engine auf die Beine gestellt haben, verückt jeden Rollenspiel-Fan.



Manchmal braucht es kein allzu komplexes Spielprinzip, damit wir Spaß haben. **Rebel Galaxy Outlaw** ist in seinen Möglichkeiten beschränkt, aber belebt das Genre der Space-Shooter erfolgreich wieder.



Multiplayer, Koop-Modus, abwechslungsreiche Kampagne: **Gears 5** ist ein fettes Paket. Der neueste Deckungs-Shooter aus dem Hause Microsoft lässt die Kettensäbengewehre wieder mächtig knattern.



**Age of Empires 2** liefert in der Definitive Edition nicht nur moderne Komfortfunktionen sowie Grafik und Sound in Remaster-Qualität. Die Kampagnen und Völker bedeuten zudem Spielspaß für Monate.

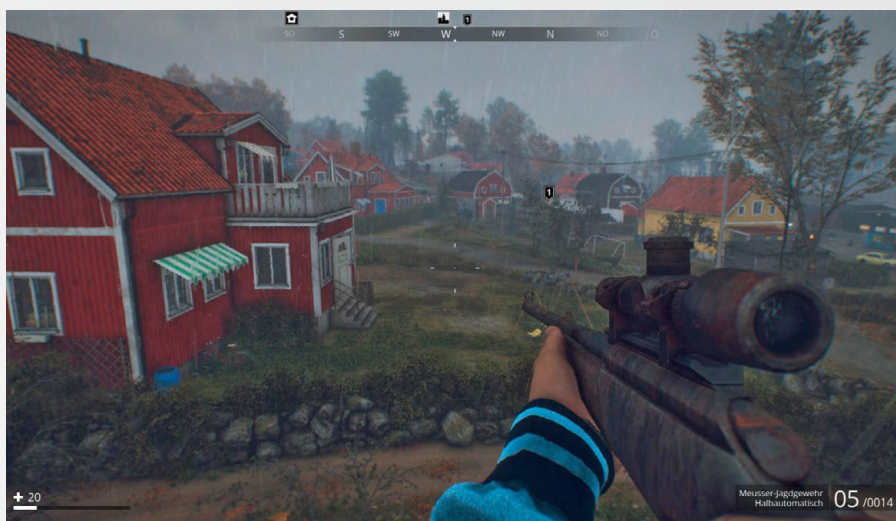


genen Jahr. Günstig und leistungsstark – es geht eben doch beides!

### Versöhnlicher Jahresabschluss

Ihr seht also, viel ist passiert seit Anfang 2019. Und meine pessimistische Meinung zum Jahr? Die hat sich zumindest ein bisschen verbessert, teils sogar beim Schreiben dieses Artikels. Denn es war ja nicht alles schlecht. 2019 hat mir Keanu Reeves auf der Cyberpunk-Bühne gegeben, The Witcher auf Netflix, Baby Yoda in Star Wars! Star Citizen hat 2019 die Crowdfunding-Schallmauer zur Viertelmilliarde durchbrochen. Piranha Bytes bleibt sich trotz der Übernahme durch THQ Nordic wohl treu. Auf Instagram hat ein Ei Karriere gemacht. Und tatsächlich: Ich habe 2019 alle DLCs von Assassin's Creed: Odyssey durchgespielt und konnte das Spiel, das mich sechs Monate in Geiselhaft gehalten hat, endlich deinstallieren. Ach ja, und dann gab's natürlich noch eine schöne Nachricht auf der gamescom: Mount & Blade 2: Bannerlord hat tatsächlich einen Release-Termin! Aber die Entwickler bleiben ihrem gletscherartigen Tempo treu: Es geht erstmal nur um die Early-Access-Version. Und die erscheint erst 2020.

Wer wird bei solch guten Nachrichten denn mit dem Spielen aufhören wollen?! Also nein, 2019 mag vielleicht (ganz sicher) nicht das beste Jahr der Gaming-Geschichte gewesen sein. Aber bei allen Sorgen: Als Übergangsjahr zu einem vermutlich an fantastischen Spielen reichen Jahr 2020 waren die vergangenen zwölf Monate unterm Strich gar nicht so schlecht wie zwischenzeitlich befürchtet. Oder was meint ihr? ★



Runes 2 (oben) und Generation Zero (unten) sind nur zwei der wahrlich miesen Rohrkrepiere des Jahres 2019. Dabei stimmte bei beiden zumindest das Szenario, aber der Rest? Schwamm drüber.



Erst sah es so aus, als hätte Ubisoft bei **The Division 2** alles richtig gemacht. Aber als Service-Game-Sequel ging der Titel überraschend schnell im Rauschen unter, trotz anfangs guter Verkaufszahlen.



Nach der langen Entwicklungszeit hatte kaum jemand damit gerechnet, dass **Bloodstained: Ritual of the Night** seine Versprechen einlöst. Tatsächlich kam ein richtig gutes Metroidvania dabei raus.



Für die fetzigen Lichtschwertkämpfe, die Atmosphäre und den zwar bekannten, aber gut abgeschmeckten Gameplay-Mix aus Klettern und Rätseln in **Star Wars Jedi: Fallen Order** gab es viel Lob.



Man kann von den **FIFA**-Neuaufgaben halten, was man will, aber es sind immer gute Fußballspiele. Mit Volta Football kam 2019 ein cooler Straßenfußball-Modus hinzu. Pay2Win (FUT) war aber auch wieder dabei.



In **Dirt Rally 2.0** lassen sich Autos und Strecken separat kaufen, 38 DLCs sind inzwischen veröffentlicht. Das kann man frech finden. Tatsache ist aber, dass das Ding spielerisch erste Sahne ist.



**Outer Wilds** nimmt uns mit in ein kleines Sonnensystem – mit einem riesigen Geheimnis. Jeder der Planeten ist handgebaut und voller Rätsel. Und das Ganze in einer Art Murrelertiag-Zeitschleife.



## Resident Evil 3

## NEMESIS KEHRT ZURÜCK

Genre: **Horrorspiel** Publisher: **Capcom** Entwickler: **Capcom / NeoBards / M-Two** Termin: **3.4.2020**

**Dass ein Remake kommen würde, war nach einigen Andeutungen seitens Capcom klar – doch dass es so schnell gehen würde, dachte wohl niemand. Was erwartet uns beim neuen alten Horrortrip durch Raccoon City?**

Von Kai Schmidt

Das Remake zu Resident Evil 3 sollte eine große Überraschung werden. Aber dumm gelaufen, denn wie das in der heutigen Zeit so ist: Dank Internet und Social Media werden die kleinsten Patzer in den besten Geheimhaltungsketten ausgenutzt, es wird alles aufgedeckt und gleich darauf öffentlich gemacht. Als es am 10. Dezember 2019 während Sonys »State of Play«-Show heißt, dass nun ein noch nicht angekündigter Kampagnen-Modus zum asymmetrischen Resident-Evil-Multiplayer-Spiel Project Resistance gezeigt werde, wissen es eigentlich bereits alle: Jetzt folgt die offizielle Ankündigung des Remakes zum Klassiker Resident Evil 3. Denn bereits eine knappe Woche vorher sickerten entsprechende Packshots aus dem PlayStation Store ins Internet, und die Sache war klar. Das ist schade, denn die Enthüllung hätte so grandios sein können. Und wir sind uns sicher, dass in der Capcom-Zentrale der ein oder andere laute Fluch ausgestoßen wurde, als die Bilder sich so uner-

wartet im Netz verbreiteten. Capcom hatte einen Masterplan, der mit der überraschenden Enthüllung von Project Resistance im September 2019 begann und im Dezember 2019 in der noch überraschenderen Ankündigung des Remakes gipfeln sollte. Es wurde anfangs kein Wort über ein Remake des dritten Teils verloren, und wer im Netz entsprechende Mutmaßungen anstellte, dass Project Resistance eventuell der Multiplayer-Teil eines neuen Resident Evil 3 sein könnte, wurde meist nur mitleidig belächelt. Denn Schließlich war die Veröffentlichung des Resident-Evil-2-Remakes gerade mal acht Monate her. Wie sollte Capcom nach dieser

überschaubaren Zeitspanne bereits ein weiteres AAA-Spiel in der Hinterhand haben? Nun, das ist recht simpel erklärt: Beide Titel waren gleichzeitig in Entwicklung, und bei Resident Evil 3 wurden Teile der Arbeit zudem an den Project-Resistance-Entwickler NeoBards ausgelagert. Außerdem erleichterte es die Parallelentwicklung natürlich ungemein, dass Resident Evil 3 viele Assets (also Modelle und Texturen) des zweiten Teils bequem wiederverwerten kann.



Im Spiel trifft Jill auf Umbrella-Söldner, mit denen sie zusammenarbeitet, um aus der Stadt zu entkommen.







Resident Evil 3 lässt uns miterleben, wie Umbrellas Zombie-Seuche in Raccoon City ihren Anfang nimmt.

## Qualmende Zombies

Als Resident Evil 3 auf der PSone veröffentlicht wurde, war die USK noch nicht so liberal wie heute. Um eine Freigabe zu erhalten, musste Capcom bzw. der damalige Europa-Publisher Eidos ordentlich die Schere ansetzen. Nachdem grünes Blut den zweiten Teil damals nicht vor der Indizierung schützte, dachte man sich was Neues aus: Zombies bluteten nicht, sondern qualmten und lösten sich dann blinkend auf. Ja, tatsächlich! Bei Treffern stiegen in der deutschen Version graue Rauchwolken auf. Zudem wurde bei brutaleren Zwischensequenzen großzügig die Schere angesetzt, und im Zusatzmodus Mercenaries gab es für erledigte Gegner keine belohnende Bonuszeit mehr, was es an die Grenze zur Unspielbarkeit brachte. Hätte man damals prophezeit, dass der »interaktive Splatterfilm« Resident Evil 2 Remake mal ungeschnitten in Deutschland erscheinen würde, wäre man wohl ausgelacht worden.

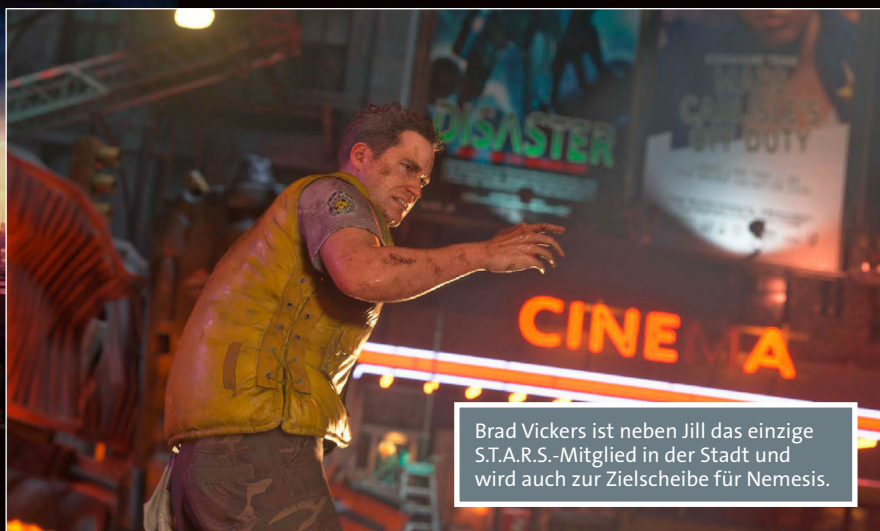


Obwohl Zerstörung und Tod vorherrschen, wirkt die Stadt im Remake ungemein lebendig und atmosphärisch.

## Alter Zombie-Braten neu aufgewärmt?

Genau wie bei Resident Evil 2 handelt es sich bei Resident Evil 3 um ein vollwertiges Remake des Originalspiels. Das bedeutet

nicht, dass etwa vorhandener Programmcode aufgefrischt wird, wie beispielsweise bei der Neuveröffentlichung des GameCube-Remakes zum ersten Resident Evil aus dem Jahr 2002, das 2015 in HD-Auflösung wieder veröffentlicht wurde. So etwas nennt sich »Remaster« (in diesem Fall also das Remaster eines Remakes) und beinhaltet in der Regel lediglich die Erhöhung der Grafikauflösung und eventuell kleinere Anpassungen im Spielverlauf. Um einen Vergleich zum Filmbereich zu ziehen, könnte man etwa die Veröffentlichung älterer Filme auf UHD Blu-ray anführen. Dafür wird das Original-Negativ neu gescannt und in der höheren Auflösung sowie eventuellen Farbkorrekturen auf Disc veröffentlicht. Oder man könnte auch etwas weiter ausholen und das vielleicht einzige »Pseudo-Remaster« der Filmgeschichte als Beispiel nennen: »Psycho«. Alfred Hitchcocks Schwarz-Weiß-Klassiker aus dem Jahr 1960 wurde 1998 mit dem Originaldrehbuch und mit denselben Kameraein-



Brad Vickers ist neben Jill das einzige S.T.A.R.S.-Mitglied in der Stadt und wird auch zur Zielscheibe für Nemesis.



stellungen neu gedreht. Diesmal eben in Farbe und mit anderen Darstellern, der Film blieb aber im Grunde gleich.

Ein echtes Remake beginnt hingegen von Grund auf neu. Der generelle Plot und der Stil bleiben natürlich ähnlich, doch die Entwickler fangen mit ihrer Arbeit bei null an, um eine neue Vision der bekannten Geschichte auf die Beine zu stellen. Dabei kommt natürlich zeitgemäße Technik zum Einsatz, die auch Dinge ermöglicht, die im Original nicht möglich oder zu aufwendig gewesen wären. Ein Beispiel dafür ist neben dem offensichtlichen Resident Evil 2 etwa das Switch-Abenteuer The Legend of Zelda: Link's Awakening, das auch das Game-Boy-Spiel komplett neu programmiert und für die aktuelle Konsole in Szene gesetzt erleben lässt. Oder um nochmal auf den Filmbereich zurückzukommen und dabei den Zombies treu zu bleiben: Zack Snyder erzählte in »Dawn of the Dead« (2004) George A. Romeros Horrorklassiker »Zombie« (1978) neu und griff dabei auf ein der heutigen Zeit angepasstes Drehbuch, aktuelle Filmtechniken sowie ein deutlich üppigeres Budget zurück. Eine Neuinterpretation mit dem gleichen Story-Grundgerüst. Genau das passiert jetzt auch mit Resident Evil 3.

#### Nur eine »halbe« Fortsetzung?

Im Spiel übernimmt ihr die Rolle von Jill Valentine, die Fans der Reihe aus dem ersten Teil kennen. Kurze Nachhilfe für Neueinsteiger: Jill war Teil des S.T.A.R.S.-Teams (steht für Special Tactics and Rescue Service), das sich durch das Spencer-Anwesen kämpfte und dabei Zeuge der furchtbaren Experimente wurde, die der Umbrella-Konzern in einem unterirdischen Labor durchführte. Zombies, Monster und Mutanten dezimierten das Team dabei. Nach ihrer Rückkehr will Jill den Konzern bloßstellen, doch da Umbrella sehr mächtig ist und seine Finger überall drin zu haben scheint, wird sie unter Hausarrest gestellt. Jill und die Überlebenden des S.T.A.R.S.-Teams zur Zielscheibe einer neuen Biowaffe, um zu verhindern, dass ihre

## Collector's Edition

Passend zum Remake des zweiten Teils wird es auch zu Resident Evil 3 eine teure Collector's Edition geben, die in einer an das Spiel angelehnten »Item-Truhe« ausgeliefert wird. Bis Redaktionsschluss gab es allerdings nur Details zur amerikanischen Version. Demnach bekommt ihr für knapp 180 US-Dollar zusätzlich zur Standardversion des Spiels ein Stadtplan-Poster, den Soundtrack als digitalen Download, ein Artbook sowie eine Statue von Jill, die sich gut neben der Leon-Statue aus Teil zwei macht. Diese Sammlerausgabe ist in den USA exklusiv bei Gamestop erhältlich. Weitere Informationen zur deutschen Collector's Edition wird es laut Capcom in Kürze geben. Wir gehen davon aus, dass analog zum zweiten Teil bei der deutschen CE auch ein Steelbook und eine physische Version des Soundtracks enthalten sein werden. Ob sich weitere Unterschiede ergeben und ob es auch in Deutschland einen Exklusivpartner geben wird, bleibt abzuwarten. Preislich müsst ihr euch wohl auf etwa 200 Euro einstellen.



Entdeckungen an die Öffentlichkeit geraten. Und nebenbei macht man die gesamte Stadt Raccoon City zum Testgebiet für das Virus, das im Spencer-Anwesen zur Zombie-Epidemie führte. Toller Plan, Umbrella! Das dürfte mit Sicherheit für gute PR sorgen.

Das Interessante an Resident Evil 3 ist, dass das Spiel keine direkte Fortsetzung des zweiten Teils ist, sondern 24 Stunden vor und zwei Tage nach Leon und Claires Horrortrip durch das Polizeirevier spielt. Die Zeit, die Resident Evil 2 in der Timeline der Spiele beansprucht, lässt der dritte Teil aus. Es entsteht beim Spielen also eine erzählerische Lücke, die man theoretisch dazu nutzen könnte, Resident Evil 2 zwischenzuschieben, falls man darauf aus ist, alles chronologisch zu erleben. Zumindest, wenn Capcom keine großen Änderungen in der Story vorgenommen hat. Der veröffentlichte Trailer lässt

allerdings darauf schließen, dass dem nicht so ist: Zu Beginn wird eine Uhr eingeblendet, die vor und zurück springt, während man eine kurze Zusammenfassung der Geschehnisse des zweiten Teils sieht. Capcom hat zudem ein neues Achievement für Resident Evil 2 veröffentlicht, das euch auf die Suche nach einer Nachricht schickt, die Jill Valentine während der Ereignisse der ersten Hälfte von Teil drei hinterlassen hat.

#### Jills unerbittliche Nemesis

Auf ihrer Flucht aus der zerstörten Stadt schaut Jill auch im Polizeirevier vorbei, um im S.T.A.R.S.-Büro auf weitere Teammitglieder zu treffen und sich zu bewaffnen. Schon das PSone-Original griff dabei auf Assets des zweiten Teils zurück, und das Remake wird diesen Kniff ebenfalls verwenden. Die Frage ist allerdings, ob die Entwickler in der



Jill darf im Remake auch einen Ausflug in die Kanalisation von Raccoon City unternehmen.



Jills neues Outfit ist praktischer. Wer lieber klassisch im Minirock spielt, freut sich auf den Vorbestellerbonus.



# MAX

MONSTERS & EXPLOSIONS

TÄGLICH LIVE  
AUF TWITCH

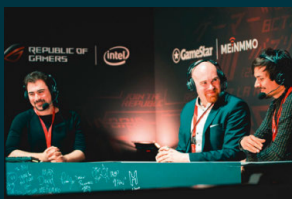


**TAGSÜBER REDAKTEUR,  
NACHTS MAGIC COMMANDER**

MAGIC NIGHTS - IMMER DIENSTAGS, 19:00 UHR LIVE AUF MAX



GAMES



TALKS



EVENTS



NERDKULTUR



DO IT YOURSELF

**TWITCH.TV/MONSTERSANDEXPLOSIONS**

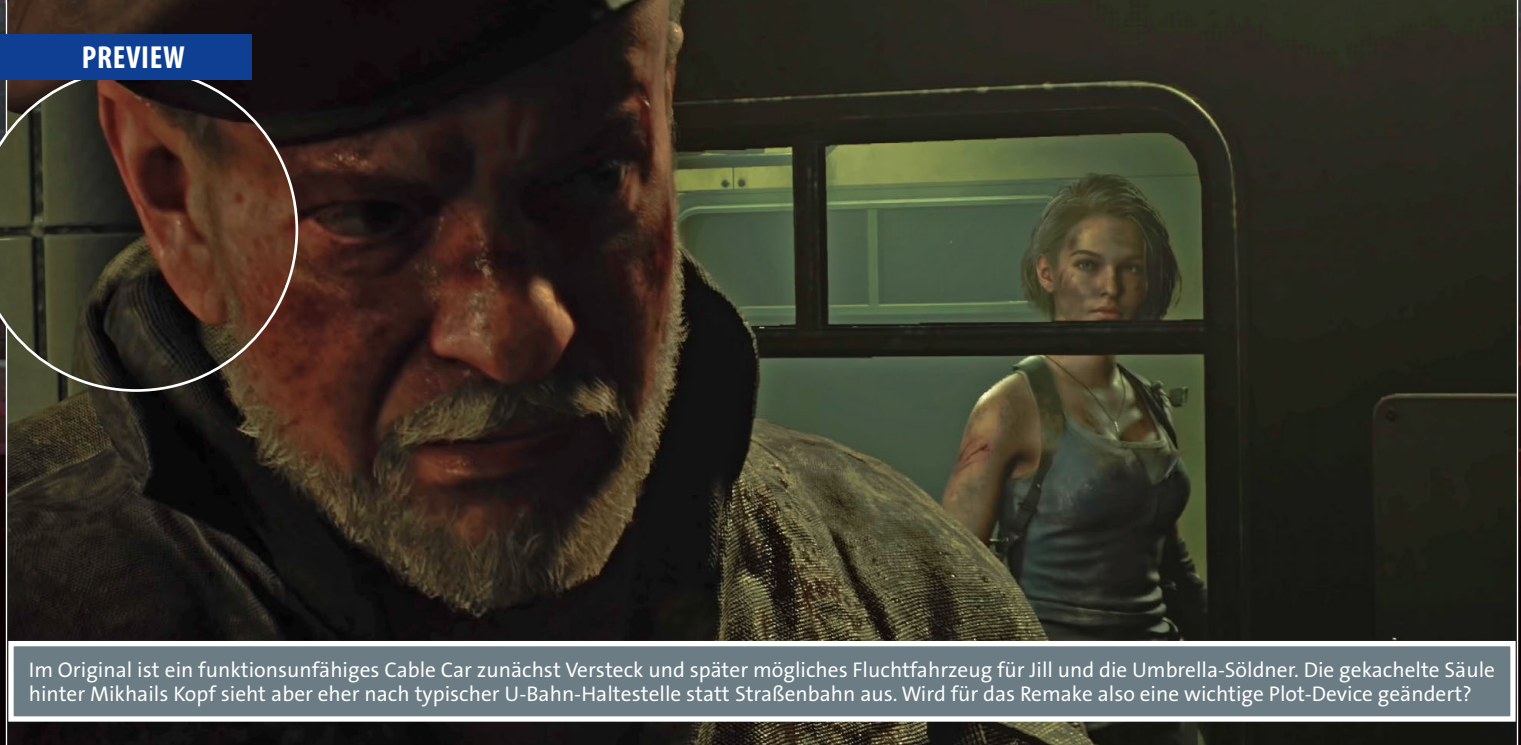
DER GEMEINSAME STREAMING-KANAL VON  GameStar GamePro  MEINMMO  IGN

 /MONSTERSANDEXPLOSIONS

 /MONSTERSANDEXPLOSIONS

 /MAXLIVESTREAM





Im Original ist ein funktionsunfähiges Cable Car zunächst Versteck und später mögliches Fluchtfahrzeug für Jill und die Umbrella-Söldner. Die gekachelte Säule hinter Mikhaels Kopf sieht aber eher nach typischer U-Bahn-Haltestelle statt Straßenbahn aus. Wird für das Remake also eine wichtige Plot-Device geändert?

Neuinterpretation die Chance nutzen und zeigen, wie manche der Zerstörungen und versperrten Wege aus dem zweiten Teil entstanden sind, während wir als Jill die Räume erkunden. Das sollte zumindest recht einfach machbar sein, da die Remakes im Gegensatz zu den Originalspielen ja nicht auf vorgerenderte, starre Hintergründe setzen, sondern komplett in 3D-Grafik gehalten sind. Und dank Capcoms RE-Engine wirkt alles ungemein plastisch. Das Original von Resident Evil 3 hatte sich in dieser Hinsicht allerdings einige Patzer erlaubt und ließ etwa Türen verschlossen, die Leon oder Claire im (zeitlich ja später spielenden) zweiten Teil einfach öffnen konnten. Also, liebe Entwickler: Passt bitte auf, dass euch keine Kontinuitätsfehler passieren. Wir sind auch gespannt, wie Capcom die im Vergleich zu Teil zwei deutlich weitläufigere Spielwelt umsetzt. Da Jill sich durch einen großen Teil der von Zombies überrannten Stadt kämpfen muss, liegt es nahe, das Spiel als Quasi-Open-World zu inszenieren, in der immer wieder Wege von Trümmern oder Auto-



Wird Jill Waffenaufsätze wie den Kolben für die Flinte in Kämpfen mit Nemesis verdienen oder unterwegs finden?

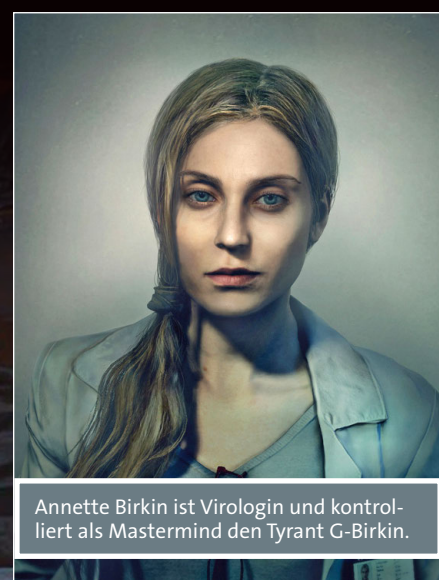
wracks versperrt sind, durch die man aber ansonsten nach Belieben navigieren kann. Hierzu gibt es allerdings noch keine offiziellen Informationen von Capcom.

Im Remake zu Resident Evil 2 hatte Capcom übrigens bereits die anstehende Veröffentlichung des dritten Teils angedeutet: Im

Polizeirevier klappt ein riesiges Loch in einer Wand, das aussieht, als wäre etwas hindurchgebrochen. Das ist natürlich eine Anspielung auf die Biowaffe, die Jill verfolgt – Codename: Nemesis. Dieses Monstrum ist eine Weiterentwicklung des in Resident Evil 2 zum Einsatz kommenden Mr. X, der den



Der Mastermind im Multiplayer-Bonusspiel Resident Evil: Resistance hat besondere Monster, die er auf das Team der Überlebenden hetzen kann.



Annette Birkin ist Virologin und kontrolliert als Mastermind den Tyrant G-Birkin.





Der schier unzerstörbare Nemesis hat nur ein Ziel: alle S.T.A.R.S.-Mitglieder zu vernichten.

Spieler unbarmherzig durch das Gebäude verfolgt, und funktioniert ganz ähnlich. Nemesis hat nur ein einziges Ziel: alle S.T.A.R.S.-Mitglieder zu töten. Sein beschränktes Vokabular verdeutlicht das durch das charakteristische »Staaars«, das er hin und wieder von sich gibt. Ob das Monster im Remake eine ständige Präsenz hat oder euch nur an festgelegten Stellen attackiert, ist noch nicht ganz klar. Aus dem veröffentlichten Trailer scheint hervorzugehen, dass Jill und er schon deutlich früher aufeinandertreffen werden. Wir sehen eine Egosequenz, offenbar vom Anfang des Spiels, in der Jill panisch vor irgendetwas aus ihrem brennenden Appartement flieht. An einer Stelle können wir bei genauerem Hinsehen die Silhouette des monströsen Nemesis ausmachen. Das Originalspiel hatte sich die dramatische Einführung des Verfolgers noch bis zu Jills Ankunft vor dem Polizeirevier aufgehoben. Als Bonbon dürfen wir im Remake die Geburt von Nemesis durch Umbrellas Experimente miterleben. Das Original blieb uns Hintergründe schuldig.

#### Ausweichen ist besser als dahinschleichen

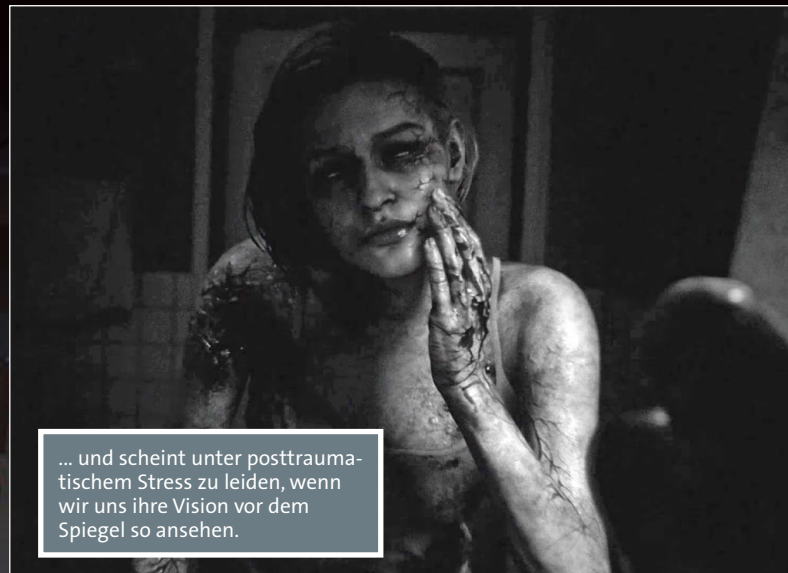
Nach der anfänglichen Fluchtsequenz könnte man natürlich annehmen, dass man das komplette Spiel ähnlich wie Resident Evil 7: Biohazard aus der Ego-Perspektive erlebt. Doch Capcom hat bereits versichert, dass Resident Evil 3 genau wie der zweite Teil ein Third-Person-Horrortrip ist. Ihr steuert Jill also genau wie Leon und Claire in der »Über die Schulter«-Ansicht und habt das Geschehen jederzeit optimal im Blick. Jill hat im Gegensatz zu den beiden Protagonisten der Vorgänger-Fortsetzung allerdings ein entscheidendes Zusatzmanöver in petto, das seinerzeit auch im Originalspiel seine Serienpremiere feierte: die Ausweichbewegung. Das ist wichtig, da Resident Evil 3 deutlich mehr auf Action setzt als der Vorgänger und euch entsprechend mehr Zombies auf den Hals hetzt. Doch nicht nur das, auch in den Aufeinandertreffen mit Nemesis ist der Ausfallschritt gerne mal ein Lebensretter, wenn man nach dem Originalspiel geht. Nemesis ist nämlich so flink wie stark – also ziemlich flink. Selbst die direkte und sehr responsive

Steuerung des Remakes von Teil zwei würde euch bei den Duellen schnell vor einen heißen Ofen laufen lassen. Entsprechend braucht ihr natürlich auch eine gute Bewaffnung und sonstige Ausrüstung, um eine Chance zu haben. Wie aus der Reihe gewohnt, findet Jill im Lauf des Spiels neue Waffen und weitere Taschen, in denen sich Items verstauen lassen. Ob ihr wie im Original durch das zeitweise Besiegen von Nemesis Waffen-Upgrades erhalten werdet, ist noch nicht ganz sicher, denn das Remake geht einen deutlich realistischeren Weg. Und da wäre es etwas merkwürdig, Nemesis immer wieder neue Teile abzulutschen, die zufälligerweise genau an eure Schrotflinte oder das Maschinengewehr passen.

Beim Stichwort »realistisch« fallen uns spontan natürlich sofort die serientypischen Rätsel ein. Auch hier ist ungewiss, ob Capcom die teils ziemlich abstrusen Kopfnüsse übernimmt oder neue Wege geht. Ein Beispiel, das nicht unbedingt zum Realismus des Spiels passen würde, ist die Statue des Bürgermeisters von Raccoon City. Im Original



Jill Valentine gehört zu den wenigen Überlebenden des Vorfalls im Spencer-Anwesen ...



... und scheint unter posttraumatischem Stress zu leiden, wenn wir uns ihre Vision vor dem Spiegel so ansehen.





Im Remake von Resident Evil 3 sehen wir die detailfreudige Geburt der Biowaffe mit dem Codenamen Nemesis in einem Umbrella-Labor.

Commitment, honesty, integrity. These are the core values that create the foundation for Umbrella Corp.

nalspiel nehmt ihr ein Buch aus seiner Hand und platziert es an anderer Stelle in einer Wandtafel, wodurch sich ein Kompass löst, den ihr mitnehmt und dem Bürgermeister in die leere Hand drückt, woraufhin sich die Statue dreht und eine Batterie zum Vorschein bringt – die ihr zum Aktivieren eines Aufzugs braucht. Klingt ein klein wenig überkonstruiert, oder?

#### Neue Outfits für alte Helden

Wie es sich für ein Remake gehört, werden sämtliche Designs für die Neuauflage gehörig überarbeitet. Was wohl sofort auffällt, ist Jill Valentines Outfit. Statt wie im Original mit engem Top und Minirock durch das Horrorabenteuer zu stolpern, trägt sie nun eine actiontauglichere Hose samt bequemem Shirt. Und auch Carlos Oliveira, einer der Umbrella-Söldner, die von dem Konzern zu PR-Zwecken in die von Zombies überrannte Stadt geschickt werden, um öffentlichkeitswirksam Menschen zu retten (und dabei zufällig ums Leben zu kommen), hat ein Make-over erfahren. Statt des etwas generischen

Spielerhelden mit Standardfrisur ist aus ihm ein kantiger Kämpfer mit dunkler Wuschelmähne geworden. Wer seine Helden lieber in Originalmontur sehen möchte, dürfte sich über die Vorbestellerboni in Form zweier Zusatzkostüme freuen, die den ursprünglichen Outfits nachempfunden sind. Am dramatischsten hat es allerdings Nemesis erwischt. War er im Originalspiel mit der von Klammern zusammengehaltenen, aufgerissenen Gesichtshaut und den tentakelähnlichen Fortsätzen am Körper bereits eine äußerst furchteinflößende Gestalt, hat Capcom nun noch eine Schippe draufgelegt. Das aufgerissene Gesicht, unter dem riesige Kiefer hervorschauen, bleibt erhalten. Es wirkt durch die hochau aufgelösten Texturen und zusätzliche Details wie eine schief in der Visage hängende Nase als Überbleibsel des Menschen, der da im Mutanten steckt, allerdings noch furchteinflößender und bedrohlicher. Auch die mysteriöse Apparatur, die mitten auf seiner Brust prangt und das Tentakel ersetzt, das sich im Original über seine Schulter rankt, steigert die Bedrohlichkeit:

Dieser Nemesis ist nicht nur so ein dahergelaufener Mutant, sondern zusätzlich cybernetisch verstärkt. Wie soll man dieses Biest bitteschön aufhalten? Das wird sich spätestens im April 2020 zeigen, wenn Resident Evil 3 erscheint. Ob Capcom wohl wie beim zweiten Teil vorher noch eine spielbare Demo veröffentlicht? ★



Kai Schmidt  
@GameStar\_de



Resident Evil 3 gehörte nie zu meinen Lieblingsteilen der Serie, da die actionlastigere Auslegung nicht unbedingt zur behäbigen »Panzersteuerung« passte. Das sollte aber im Remake zum Glück der Vergangenheit angehören, und ich freue mich darauf, den dritten Teil neu zu erleben. Wenn Capcom das Remake-Erfolgsrezept des zweiten Teils beibehält, dürfte einem spannenden wie gruseligen Abstecher nach Raccoon City nichts im Wege stehen. Außerdem bin ich gespannt, wie Nemesis ins Spiel implementiert wird: Verfolgt er mich wie Mr. X die ganze Zeit im Hintergrund, oder taucht er nur an Triggerpunkten auf? Sein neues Design finde ich zudem äußerst gelungen – auch wenn mir beim ersten Anblick ein paraphrasiertes Zitat aus Asterix und Kleopatra durch den Kopf ging: »Er hat wohl einen schwierigen Charakter ... aber diese Nase!« Was zunächst befremdlich wirkte, wird unheimlicher, je mehr ich darüber nachdenke. Da versucht ein mutierter Körper durch die menschliche Hülle zu brechen und deformiert die Haut dabei auf eine äußerst widerliche Art. Das ist der Stoff, aus dem Albträume sind – ideal für ein Horrorspiel! Ich freue mich jetzt schon darauf, Resident Evil 3 im abgedunkelten Zimmer bei aufgedrehter Surround-Anlage zu erleben.



Carlos Oliveira ist einer der Umbrella-Söldner, auf die Jill trifft. Er hilft ihr beim Kampf gegen Nemesis.



●LIVE

# IST DIE

# POLIZEI.

**DAS WÄRE DEIN LEBEN OHNE PRESSEFREIHEIT.**

UNTERSTÜTZE UNS, UM  
auch deine Freiheit ZU SCHÜTZEN.

25  
JAHRE

# REPORTER OHNE GRENZEN

**WWW.REPORTER-OHNE-GRENZEN.DE/SPENDEN**



# DAS TEAM

Aufräumungsarbeiten! Markus, Maurice und Sigrun entsorgen den Ballast des alten Jahres. 2020 geht's dann voller Tatendrang wieder los, was ihr ja anhand dieser Ausgabe leicht überprüfen könnt.



Heiko

**Heiko Klinge,**  
Chefredakteur

@HeikosKlinge

**ZULETZT GESEHEN** Die dritte Staffel von Der Prinz der Drachen. Wundervoll sympathische Fantasy-Zeichentrickserie.

**ZULETZT GELESEN** Die Autobiographie von Nelson Mandela. Inspirierend, lehrreich und tatsächlich auch richtig spannend.

**ZULETZT GEDACHT** Über 200 Stunden kumulierte Spielzeit für meinen Zocke-ich-Weihnachten-Stapel war möglicherweise doch ein wenig optimistisch.

**2020 IST DAS JAHR, IN DEM ...** ich wieder – wann immer möglich – mit dem Fahrrad zur Arbeit kommen möchte. Und weil ich's jetzt hier geschrieben habe, ist der innere Schweinehund hoffentlich chancenlos.

**Michael Graf,**  
Chefredaktion

@Greu\_Lich

**ZULETZT GESEHEN** Meinen neuen 4K-Monitor. Ja, ich weiß, ich bin ein Spätzünder.

**ZULETZT GESPIELT** Die Demo des Gothic-Remakes. Hat noch Luft nach oben.

**ZULETZT GEDACHT** Wie cool wäre es, die Lore von Warcraft komplett mit Fingerpuppen nachzuerzählen? Und wo kann ich Warcraft-Fingerpuppen bestellen?

**2020 IST DAS JAHR, IN DEM ...** ich sehr wahrscheinlich wieder sehr viel Geld für Star-Wars-Lego ausgeben werde.

Micha



MARKUS

**Markus Schwerdtel,**  
Chefredaktion

@kargbier

**ZULETZT GESCHAUT** Jack Ryan, alle zwei Staffeln (Amazon). Ich mag ja dieses Clancy-Zeug. #guiltypleasure

**ZULETZT REPARIERT** Die Kennzeichenbeleuchtung am Auto, damit man das extra coole »1337« auch gut lesen kann!

**ZULETZT GEDACHT** Also komfortabel ist dieses Google Stadia ja schon, beim Spielen von Darksiders Genesis.

**2020 IST DAS JAHR, IN DEM ...** ich endlich meine Wohnung fertig renovieren werde! Die paar neuen Lichtschalter und Steckdosen schaffe ich jetzt auch noch.

**Michael Herold,**  
Redakteur

@michiherold

**ZULETZT GESPIELT** Star Wars Jedi: Fallen Order, um mir nach Star Wars 9 die volle Ladung Krieg der Sterne zu geben.

**ZULETZT GEKAUFT** Weihnachtsgeschenke für alle und vor allem für mich selbst. Ich überrasche mich gerne selbst mit Geschenken, das ist eine meiner heimlichen Leidenschaften.

**ZULETZT GEDACHT** Erst 2113 müssen wir wieder das Wort »zehn« benutzen, um eine aktuelle Jahreszahl auszusprechen. Ich liebe Mathematik.

**2020 IST DAS JAHR, IN DEM ...** ich endlich mal anfangen, mehr Sport zu treiben. Haha, genau wie 2019. Nein, ich brauche keine Neujahrsvorsätze, es kommt eh alles anders.

Michael







*Petra*

**Petra Schmitz,**  
Leitende Redakteurin

@Flausensieb

**ZULETZT BEDAUERT** Dass mich Star Wars inzwischen so kalt lässt. Ich hätte mich wirklich gerne auf Episode 9 gefreut.

**ZULETZT GESCHENKT** Das Kostbarste, das wir alle haben: Lebenszeit.

**ZULETZT GEDACHT** Hallo neues Jahrzehnt. Ich mag dich jetzt schon.

**2020 IST DAS JAHR, IN DEM ...** ich mir neben zig anderen Anschaffungen vielleicht auch eine VR-Brille zulegen werde. Vielleicht. Alyx? Hallo? Ich zähl auf dich!

**Philipp Elsner,**  
Redakteur

@RootsTrusty

**ZULETZT GETRUNKEN** Zu Silvester ausnahmsweise mal Sekt statt Bier. Hab's sofort bereut.

**ZULETZT INSTALLIERT** Den Galaxy-Client von GOG. Mal sehen, ob das dem Launcher-Wirrwarr auf meinem PC ein Ende setzt.

**ZULETZT GEDACHT** Kommt jetzt eigentlich das ganze 20er-Jahre-Zeug zurück? Also Jazz, Zigarettenspitzen und Federboas?

**2020 IST DAS JAHR, IN DEM ...** ich endlich konsequent dreimal pro Woche ins Fitnessstudio gehe, weniger Zucker esse und ... oh, es sind noch Plätzchen übrig!?

*Phil*



*Peter*

**Peter Bathge,**  
Redakteur

@GameStar\_de

**ZULETZT GESCHAUT** Endlich Game of Thrones, Season 8. Ja, ich hab es tatsächlich ohne Spoiler bis zum Disc-Release geschafft!

**ZULETZT BEDAUERT** Das Ende des Weihnachtsurlaubs am 7. Januar.

**ZULETZT GEDACHT** Jetzt noch mal eine Woche Urlaub – das wäre so schön.

**2020 IST DAS JAHR, IN DEM ...** ich definitiv mehr Urlaub brauche. Ach ja, und ich trag mich endlich für den Tanzkurs ein, versprochen!

**Dimitry Halley,**  
Redakteur

@dimi\_halley

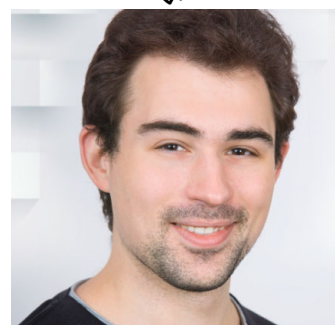
**ZULETZT GESCHAUT** Zahlreiche Let's Plays zu Hearts of Iron 4, weil ich mich im Boot Camp fit für Strategiespiele mache.

**ZULETZT GESPIELT** Total War im Koop mit Maurice. Wir terrorisieren das Land als Banditen. Und spielen wie gesagt auch Total War.

**ZULETZT GEDACHT** Star Wars 9 muss allein schon deswegen super sein, weil Der Krieg der Sterne noch nie enttäuscht hat ...

**2020 IST DAS JAHR, IN DEM ...** ich Schritt herausfinde, was ich mit den 30ern meines Lebens anfangen möchte. Vorschläge gerne per Twitter-DM an @dimi\_halley.

*Dmy*



*Nils*

**Nils Raettig,**  
Redakteur

@nraettig

**ZULETZT AUSGETAUSCHT** Meine laute mechanische Tastatur gegen ein deutlich leiseres Modell – nicht dass die Kleinen nochmal was werden, nur weil ich zu laut vor mich hin tippe.

**ZULETZT GESEHEN** Die ersten Staffeln von Scrubs im 4:3-Format. Das waren noch Zeiten.

**ZULETZT GEDACHT** Unglaublich, wie krass sich das Leben in nur einem Jahr verändern kann.

**2020 IST DAS JAHR, IN DEM ...** irgendwann gerne wieder ein bisschen mehr Ruhe in mein Leben einkehren kann – soweit das mit Zwillingssbabys überhaupt möglich ist.

**Valentin Aschenbrenner,**  
Redakteur

@valivarlow

**ZULETZT GEHÖRT** Schreckliche Weihnachtsmusik und danach schreckliche Silvestermusik.

**ZULETZT GESEHEN** Der (kuriose) Trailer zum Känguru-Film hat mich zurück in die Arme von Marc-Uwe Kling getrieben.

**ZULETZT GEDACHT** Sowas aber auch: Das kommunistische Känguru bekommt doch vor dem gemäßigt sozialdemokratischen Koalabären einen Kinofilm.

**2020 IST DAS JAHR, IN DEM ...** ich endlich Japan, Kanada oder Neuseeland sehen möchte. Oder eben alle drei.

*Valentin*



*Fabiano*

**Fabiano Uslenghi,**  
Trainee

@StillAdrony

**ZULETZT GESPIELT** Endlich Anno 1800 im Koop-Modus. Darauf warte ich seit Venedig.

**ZULETZT GESCHRIEN** Wieso haben wir keine Münzen mehr? Was macht das Sägewerk da?!

**ZULETZT GEDACHT** Irgendwie wird Anno 1800 trotz Arbeitsteilung nicht weniger stressig.

**2020 IST DAS JAHR, IN DEM ...** ich mir wahrscheinlich wirklich einen Abo-Plan zurechtlegen werde, um monatlich nicht mehr die Übersicht zu verlieren.

**Elena Schulz,**  
Redakteurin

@Ellie\_Libelle

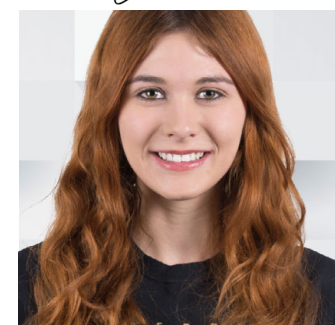
**ZULETZT GELESEN** Elantris von Brandon Sanderson, damit ich eine Kurzgeschichte in einem Sammelband verstehe, um mit diesem Vorwissen für den neuen Band seiner anderen Reihe gerüstet zu sein. Zustände wie im MCU.

**ZULETZT GESPIELT** Life is Strange 2. Schade, es hat mich nicht ganz so gefesselt wie der großartige Vorgänger.

**ZULETZT GEDACHT** Durch meine Guides für Red Dead Redemption 2 schreibe ich verdächtig viel über Pferde, Fische oder andere Tiere in einem Spielemagazin.

**2020 IST DAS JAHR, IN DEM ...** ich mein Studium abschließen und damit endlich wieder so etwas wie Freizeit haben werde. Vielleicht.

*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 DARKSIDERS GENESIS

Eine gute deutsche Synchro, die Optik und das wohlige Nostalgiegefühl sorgen dafür, dass sich Darksiders Genesis den zweiten Platz auf meinem Darksiders-Treppchen sichert.



FLORIAN

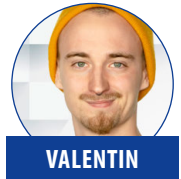
## ABENTEUER-CHARTS

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	Path of Exile	Action-Rollenspiel	90
5	Assassin's Creed: Odyssey	Action-Adventure	89



### EMPFEHLUNG THE OUTER WORLDS

Die Dialoge und der Humor machen The Outer Worlds zu dem inoffiziellen Nachfolger, den mein geliebtes Fallout: New Vegas nie bekommen durfte.



VALENTIN

## STRATEGIE-CHARTS

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



### EMPFEHLUNG PLANET ZOO

Wir wollen in Planet Zoo nicht reich werden, wir wollen Löwen, Affen, Bären und Echsen ein Zuhause geben, in dem sie sich wohlfühlen.



FABIANO

## 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	Football Manager 2020	Manager	84



### EMPFEHLUNG LONELY MOUNTAINS: DOWNHILL

Es ist sehr schade, dass ich das Ding lediglich weiterempfehlen und nicht gemeinsam mit Freunden die Berghänge runterfetzen kann.



PATRICK

# TEST

## SO WERTEN WIR



Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Grinding Gear Games**  
 Entwickler: **Grinding Gear Games** Termin: **23.10.2013**  
 Sprache: **Englisch, deutsche Texte** USK: **nicht geprüft**  
 Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **Free2Play** DRM: **Online-Registrierung**

### 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.

## FOOTBALL MANAGER 2020

### SYSTEMANFORDERUNGEN

1

#### 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

2

### 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

3

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.

4



5



## Transport Fever 2

## ON THE ROAD AGAIN!



Genre: **Wirtschaftssimulation** Publisher: **Good Shepherd Entertainment** Entwickler: **Urban Games** Termin: **11.12.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

**Mit Transport Fever hat Urban Games im Jahr 2016 ein Transport-Management-Spiel entwickelt, das bis heute – getragen durch die starke Modding-Community – zahlreiche Hobby-Logistiker, Schreib-tisch-Verkehrspolitiker und virtuelle Modelleisenbahnbauer begeistern kann. Schafft es Transport Fever 2, die hohen Erwartungen zu erfüllen und dabei neue Maßstäbe zu setzen?** Von Stephan Bliemel

### Über den Autor

Stephan Bliemel ist auf YouTube als Steinwallen bekannt und betreibt dort einen Kanal über Spiele mit historischem Hintergrund. Neben Videos zu vielen anderen Titeln findet ihr dort auch Infovideos und Let's Plays zu Transport Fever 2: [youtube.de/steinwallen](https://youtube.de/steinwallen)

Jeder von uns kennt es: Die Bahn ist mal wieder unpünktlich, der Zug überfüllt. Der Shuttle-Bus zum Flughafen steckt im Verkehr fest, und dann fällt auch noch der Flieger aus. Und wo bleibt überhaupt das beim chinesischen Versandhändler bestellte Päckchen? Der moderne Mensch weiß: Mobilität ist Segen und Fluch gleichermaßen.

Transport Fever 2 erlaubt es, die Seite zu wechseln und als Verkehrsmanager alles besser zu machen. Gelingt es euch, ein gewinnbringendes Verkehrsnetzwerk aufzubauen, das sinnvoll Nah- und Fernverkehr mit der Luft- und Schifffahrt verknüpft? Und das dann auch noch für wirtschaftlichen Aufschwung sorgt, indem ihr Industriebetriebe und Städte mit ausreichend Gütern beliefert? Denn genau an diesem Grundprinzip von Transport Fever hat sich auch in Teil 2 nichts geändert. Und erneut können wir hierbei die Verkehrsgeschichte von 1850 bis in die Gegenwart erleben, wofür uns zwei Spielmodi zur Verfügung stehen: ein Kampagnenmodus sowie das freie Spiel.

### Von der Transsib nach Malle

Der Kampagnenmodus schickt uns in drei Kapiteln mit insgesamt 18 Missionen auf

eine Reise um die Welt – die 150 (Spiel-)Jahre lang dauert. So sind wir zum Beispiel am Bau der Transsibirischen Eisenbahn am Ende des 19. Jahrhunderts beteiligt, wir müssen in den 1960er-Jahren Mallorca fit für den Massentourismus machen, oder wir übernehmen 1990 die Deutsche Bahn, um die Verkehrsprojekte der Deutschen Einheit zu verwirklichen. Die Missionen sind abwechslungsreich und dienen vor allem als eine Art Tutorial, mit dem wir die unterschiedlichen Spielmechaniken kennen- und das Handwerkszeug erlernen können.

Hat man diese Mechaniken jedoch einmal verstanden, werden manche der Missionen schnell eintönig und sind vor allem von Wartelei geprägt. So muss man fast immer eine bestimmte Zahl an Waren irgendwohin transportieren, um die Missionsziele zu erfüllen. Wenn die Infrastruktur dafür erst mal gebaut, die Fahrzeuge gekauft, die Linien eingerichtet sind, dann heißt es oft nur noch abwarten. Verstärkt wird dieses Problem dadurch, dass wir in den Missionen in der Regel Unsummen an Geld zur Verfügung haben, sodass das Lösen der Aufgaben kaum Tüftelei oder Nachdenken erfordert. Spaß machen hingegen viele der einfallsreichen



Die abwechslungsreichen Missionen führen uns rund um die Welt. Hier transportieren wir Whisky von einer Inseldestille aufs Festland.





Man kann sehr nah an das Geschehen heranzoomen, um in aller Ruhe das hektische Gewusel in den Städten zu genießen und über Optimierungen nachzudenken.

Nebenmissionen, die man optional erledigen kann. So sollen wir etwa im Norden Malorcas einen breiteren Sandstrand aufschütten, denn die österreichischen Touristen dort sind neidisch auf die Deutschen, die sich in Palma breitgemacht haben. Wenn uns das mithilfe des Terraforming-Tools gelungen ist, müssen wir im Anschluss daran 20 deutsche Touristen aus Palma dorthin bringen, damit die schüchternen Österreicher etwas in Stimmung kommen ... Ach so, hatten wir schon erwähnt, dass die Entwickler aus der Schweiz stammen?

### Frei auf der Insel

Das eigentliche Herzstück von Transport Fever 2 ist allerdings ohnehin das freie Spiel. Und hier lassen sich auch die meisten Neuerungen finden. Neben den beiden schon bekannten Kartentypen, der gemäßigten und der trockenen Klimazone, können wir uns nun auch in einer tropischen Umgebung austoben. Das macht nicht nur optisch einen Unterschied, sondern dieser Landschaftstyp ermöglicht es uns auch erstmals, auf Inseln zu spielen. Das ist spielerisch ein echter Gewinn (und eine Herausforderung), weil es auf diesen Karten nun die Notwendigkeit gibt, Boote und Flugzeuge sinnvoll einzusetzen. Passend dazu wurden dem europäischen und amerikanischen Fahrzeugset von den Entwicklern nun auch eine Sammlung asiatischer Fahrzeuge hinzugefügt – so sind insgesamt über 100 neue Modelle im Spiel integriert.

Allerdings unterscheiden sich die Landschaftstypen ansonsten wenig voneinander. Auf allen Karten sind die gleichen 16 Ressourcen vorhanden, und auch die Siedlungen in den neuen Tropen wirken wie biedere mitteleuropäische Kleinstädte. Das ist besonders unverständlich, da es in den Kampagnenmissionen eine viel größere Auswahl an Ressourcen und Gebäuden gibt. Dort treffen wir auf Silbererz, Whisky, Kriegsmaterial und viele weitere Waren. Warum dürfen wir diese nicht auch im freien Spiel transportieren? Hier wurde unverständlicher- und unnötigerweise Potenzial verschenkt.

Großartig ist aber weiterhin die eigentliche Substanz des Spiels: die Simulation der Transport- und Wirtschaftskreisläufe. Mittelpunkt all unserer Überlegungen sind die Städte. Wir möchten, dass sie wachsen, denn je größer die Städte sind, umso mehr Personen und Waren müssen transportiert werden. In Transport Fever 2 ist es jetzt stets sehr nachvollziehbar, warum Städte wachsen oder eben auch nicht. Ein wichtiges Kriterium ist der Anschluss an andere Ortschaften, damit die Bewohner dort einkaufen oder arbeiten können.

Noch wichtiger ist jedoch die Versorgung der Stadt mit bestimmten Gütern. Wenn eine Stadt zum Beispiel den Gütertyp »Waren« benötigt, sind eine gute Vorplanung sowie zahlreiche Investitionen nötig, bevor diese Waren in die Stadt geliefert werden können. Zuerst suchen wir nach einer günstig gelegenen Warenfabrik. Damit diese auch Waren produzieren kann, benötigt sie die Rohstoffe Plastik und Stahl, die wir zur Fabrik liefern müssen. Stahl wiederum bekommen wir aus einer Stahlfabrik, die allerdings vorher mit Kohle und Eisenerz beliefert werden muss. Plastik hingegen ist ein Produkt, das aus Öl hergestellt wird, das aber zunächst aus Rohöl zu raffinieren ist. Um am Ende Waren zu bekommen, bewegen wir vorher also stolze sechs Vorprodukte über die Karte. Mit welcher Streckenführung und mit welchen Fahrzeugen kommen wir dabei möglichst effizient zum Ziel? Diese Kernfrage müssen wir bei Transport Fever 2 immer wieder beantworten, und es ist äußerst befriedigend, wenn am Ende alle Linien ineinandergreifen und unser Transportnetzwerk harmonisiert. Erstmals stehen uns neben Zügen, LKWs und Schiffen übrigens auch Frachtflugzeuge zur Verfügung – die Inseln, da war doch was.

### Bescheidene Städter

Neu ist in Transport Fever 2 auch, dass jede Stadt nur zwei Güter benötigt. Das wirkt auf den ersten Blick merkwürdig – warum

## Die Lieferketten

In Transport Fever 2 gibt es 16 Güter, die entweder Rohstoffe, Zwischen- oder Endprodukte sind. So sieht eine typische Lieferkette in einer frühen Phase des Spiels aus.



Ein Zug liefert Baumstämme vom Holzfällerbetrieb zum Sägewerk im Hintergrund, wo Bretter gefertigt werden.

Vom Hafen beim Sägewerk werden die Bretter in Richtung Werkzeugfabrik verschifft, die weit entfernt auf einer Halbinsel liegt.



Lastkutschen holen dort die Bretter vom Hafen ab und bringen sie zur Werkzeugfabrik.

Von dort werden die hergestellten Werkzeuge in die nahegelegene Stadt transportiert, die das Material benötigt und dadurch wachsen wird.





## Auf dem Lande, zu Wasser und in der Luft

Nomen est omen: Verschiedenste Transportmöglichkeiten stehen uns in Transport Fever 2 zur Verfügung. Ein großer Reiz des Spiels liegt dabei in der Weiterentwicklung der Fahrzeugtypen von 1850 bis zur Gegenwartsversion. Hier eine kleine Auswahl aus Hunderten verschiedenen Fahrzeugmodellen, die im Spiel vertreten sind.



BR 75.4



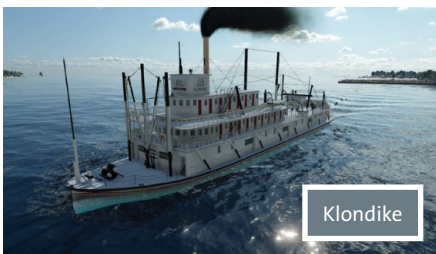
ICE 1



Benz Planen-LKW



40-Tonner Tank-LKW



Klondike



Graf Zeppelin



Ju 52



Lockheed Super Constellation L-1049

braucht die eine Stadt Nahrung und die Nachbarstadt nicht? Nach längerem Spielen erschließt sich uns aber auch der Grund für diese Regel. Denn dadurch ergeben sich weitaus interessantere Überlegungen: Wenn nicht jede Stadt alles abnimmt, müssen wir viel intensiver nachdenken und planen, welche Routen sich auf welche Weise am effizientesten verwirklichen lassen.

Dennoch vermissen wir in diesem System etwas Dynamik. Sollte eine Kleinstadt, die nach hundert Jahren zu einer Metropole gewachsen ist, nicht irgendwann einen neuen Bedarf anmelden? Das täte dem Spielverlauf sicher gut, weil dann auch später im Spiel noch einmal ganz neu geplant und umgebaut werden müsste.

### Laut und stinkig

Besonders wichtig sind neu eingeführte Faktoren, die unsere Städte auch schrumpfen lassen können. Gibt es Staus oder überfüllte Bahnsteige? Schlecht. Gibt es Abgase und Verkehrslärm? Schlecht. Führt eine LKW-Linie direkt durch die Innenstadt zum Industriegebiet, sollte man also eine Umleitung

erwägen. Oder man schafft neue Fahrzeuge an, die weniger Emissionen verursachen. Was tun bei Stau? Kann ein Kreisverkehr helfen? Hier brilliert die Simulation, denn wir fühlen uns bei all den Optionen und Erwägungen wie echte Verkehrsplaner. Unterstützt werden wir dabei durch sehr hilfreiche Kartenmodi. Mit einem Klick können wir erkennen, wo welche Ressourcen verlangt werden, auf welchen Wegen sich wie viele Bewohner fortbewegen, oder an welcher Ecke der Stadt die meisten Emissionen ausgestoßen werden.

Während gleichzeitig die Versorgung der Städte nachvollziehbarer und anspruchsvoller geworden ist, wurde die Simulation an anderer Stelle allerdings deutlich vereinfacht. So können wir jetzt zum Beispiel einen Holzfällerbetrieb einfach mit einem Sägewerk verbinden und bereits mit diesem simplen Transportweg gutes Geld verdienen. Und das, obwohl das Sägewerk keinen Abnehmer für die Bretter hat! Das war im ersten Teil noch anders. Für Neueinsteiger mag das hilfreich und intuitiv sein. Für den anspruchsvollen Spieler ist es eher eine ärger-



Stephan Bliemel

@steinwallen



Auf den ersten Blick betrachtet scheint es sich beim neuen Transport Fever eher um eine Version 1.5 zu handeln als um einen frischen zweiten Teil. Das bewährte Grundprinzip des Spiels haben die Macher beibehalten und um einen neuen Kartentyp, neue Fahrzeuge und Verbesserungen in der Handhabung ergänzt. Klingt nach wenig. Aber: Hat man Transport Fever 2 erst einmal intensiver gespielt, möchte man nie mehr zurück in die Vergangenheit. Denn unter der Haube ist das Spiel in allen Bereichen verbessert und weiterentwickelt worden: Schöner Landschaft, bessere Performance, ein übersichtlicheres und nutzerfreundlicheres Interface, bessere Modbarkeit, ein komplexeres Versorgungssystem der Städte, mehr hilfreiche Kartenmodi, der integrierte Karteneditor sowie zahlreiche weitere Detailverbesserungen dürften selbst eingefleischte Transport-Fever-Veteranen überzeugen. Transport Fever 2 ist keine Revolution des Genres und kein Quantensprung der Serie, entwickelt aber den schon sehr guten Vorgänger zu einer großartigen Transportsimulation weiter, die für Schönbauer und Hobby-Transportmanager gleichermaßen alternativlos sein wird.

liche Simplifizierung, die sich auch nicht durch die Einstellung des Schwierigkeitsgrades regulieren lässt.

### Ein Traum für Nostalgiker

Ansonsten haben die Entwickler von Transport Fever 2 an unzähligen kleinen Schrauben gedreht, um die Spielerfahrung zu verbessern. Großartig ist die Möglichkeit, das Spieltempo und die Datumszeit voneinander getrennt zu justieren. Wer das Zeitalter der Dampflokomotiven liebt, kann nun etwa im Jahr 1900 die Zeit, mit der das Datum weiter tickt, verlangsamen oder sogar anhalten. Das Spiel läuft dennoch im gewohnten Tempo und auch die Einnahmen und Ausgaben werden berechnet, obwohl streng genommen gar keine Zeit vergeht. Ein Traum für jeden Eisenbahnnostalgiker.

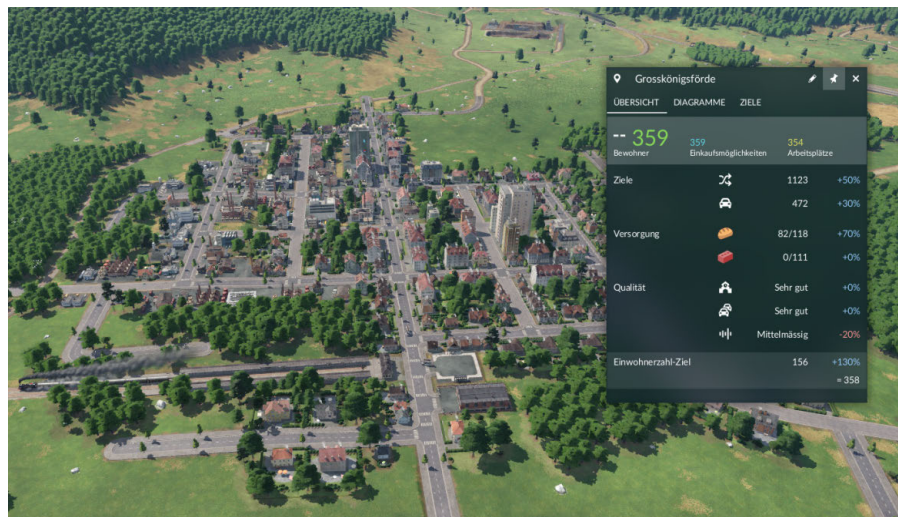
Bahnhöfe und Stationen sind nun modular erweiterbar. Benötigt man einen neuen Bahnsteig oder neue Gleise, lässt sich dies mit einem Baukastensystem simpel ergänzen. Auch Überdachungen und Unterführungen sind so installierbar. Auf diese Weise lassen sich sogar Fracht- und Passagierbahnhöfe kombinieren. Das funktioniert auch bei Häfen, Flughäfen und Busbahnhöfen und erleichtert den immer wieder nötigen Umbau des eigenen Transportnetzwerks.

Komfortverbesserungen solcher Art finden sich an allen Ecken und Enden: Wenn man Straßen oder Schienen wieder abreißt, formt sich die Landschaft nun automatisch wieder in den Ursprungszustand zurück. Bislang





Diverse Kartenmodi helfen uns beim Management. Hier sehen wir eine Übersicht über die Nutzung unterschiedlicher Verkehrswege unserer Einwohner.



Die Stadtübersicht ist klar strukturiert und zeigt uns an, was wir tun müssen, damit die Stadt weiter wächst. Hier fehlt es an Baustoffen und weiteren Zielen für Passagiere.

musste man jedes Mal manuell mit dem Terraforming-Tool nacharbeiten. Dies erübrigt sich nun und sorgt für enorme Zeitersparnis.

Für viele Spieler des ersten Teils war gerade auf größeren Karten die Performance ein wiederkehrendes Problem. Die Entwickler haben sich durch technische Änderungen bemüht, das zu verhindern. Und es scheint geklappt zu haben, wir hatten keine Probleme.

Neben noch weiter ausgebauten Möglichkeiten für Modder glänzt Transport Fever 2 auch mit einem Karteneditor. Die Tools sind simpel, aber mächtig. Kinderleicht lassen sich Siedlungen in unterschiedlicher Größe, Fabriken und Rohstoffbetriebe auf der Karte platzieren sowie das Gelände anpassen.

Dutzende Texturenpinsel, mit denen wir von Gras über Sand und Waldboden bis hin zum Schotter für das Gleisbett das Gelände frei gestalten können, werden mitgeliefert. Und wer sich auf diese Weise seine eigene Karte erstellt, kann diese sogar im späteren Spiel noch weiter verändern und anpassen.

Zum Schluss noch eine Warnung: Transport Fever 2 ist keine klassische Wirtschaftssimulation. Ihr stellt keine Mitarbeiter ein, ihr kauft keine Fabriken oder Aktien, und es gibt auch keine Konkurrenzunternehmen. Dementsprechend bietet das Spiel auch keinen Multiplayer-Modus. Transport Fever 2 dreht sich ganz um die Perfektionierung eines immer komplexer werdenden Transport-

netzwerks oder – und das ermöglicht das Spiel natürlich auch – um das liebevolle Schönbauen auf einer Art virtuellen Eisenbahnplatte. Wer das mag, der kann – auch und vor allem als Neueinsteiger – bedenkenlos zugreifen. Transport Fever 2 erfindet sich zwar nicht neu, dennoch werden auch Veteranen daran ihre Freude haben, denn sie erwarten zahlreiche Verbesserungen nahezu aller Aspekte. Wer es einmal ausprobiert hat, wird nicht mehr zurückwollen. ★

## TRANSPORT FEVER 2

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i5 2300 / FX-6300  
Geforce GTX 560 / Radeon HD 7850  
8 GB RAM, 25 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7 4770K / Ryzen 5 2600  
Geforce GTX 1070 / Radeon RX Vega 64  
16 GB RAM, 25 GB Festplatte

### PRÄSENTATION

👍 liebevoll detaillierte Fahrzeugmodelle 🟢 natürlich wirkende Landschaften 🟢 übersichtliches Interface 🟢 Kameramodi zum Mitfahren und Verfolgen 🟢 Fahrstuhlmusik

### SPIELDESIGN

👍 herausforderndes Wirtschaftssystem 🟢 gut durchdachte Bedürfnisse 🟢 Emissionen als neuer Problemfaktor 🟢 Unterhaltskosten für Infrastruktur 🟢 jeder Einwohner wird einzeln simuliert

### BALANCE

🟢 verschiedene Schwierigkeitsgrade 🟢 Kampagne dient als Tutorial 🟢 viele hilfreiche Kartenmodi 🟢 aussagekräftige Statistiken 🟢 nicht alle Spielelemente sind selbsterklärend

### ATMOSPHÄRE / STORY

🟢 Kleinstädte werden zu Metropolen 🟢 reizvoller Wuselfaktor 🟢 gute Fahrzeugsounds 🟢 Industrien und Bedürfnisse entwickeln sich nicht weiter 🟢 einige langatmige Kampagnenmissionen

### UMFANG

🟢 drei Kampagnen mit insgesamt 18 Missionen 🟢 zufällig generierte Karten im freien Spiel 🟢 drei Landschaftstypen & drei Fahrzeugsets 🟢 sehr gute Modbarkeit 🟢 kein Multiplayer-Modus

### FAZIT

Transport Fever 2 ist eine gelungene Weiterentwicklung des bewährten Spielprinzips und für Neueinsteiger und Veteranen empfehlenswert.

85



Neu in Transport Fever 2 sind Frachtflugzeuge. Hier seht ihr eine TU-204 in der Cargo-Variante.

## Modding

Mods spielen für den Erfolg von Transport Fever 1 eine große Rolle. Bis heute sind Tausende Mods erschienen, vor allem neue Fahrzeugmodelle und Elemente für die schönere und authentischere Gestaltung erfreuen sich großer Beliebtheit. Insofern wird es mit Sicherheit sehr schnell ähnliche Projekte auch für Transport Fever 2 geben. Die Entwickler versprechen außerdem neue Möglichkeiten für Modder: Das UI-Design wird veränderbar sein. Repaints werden unterstützt, sodass Modder unterschiedliche Fahrzeuge mit abwechslungsreicher Lackierung als Varianten hinterlegen können. Und das Scripting-Interface wird erweitert, sodass Community-Missionen möglich werden. Zudem arbeitet man gerade an einem Modding-Tool, mit dem man Fahrzeuge aus 3D-Programmen ins Spiel importieren kann.



## Kingdom Under Fire 2

# STELLENWEISE UNTERHALTSAMER ALS KEUCHHUSTEN

Genre: **MMORPG/Echtzeitstrategie** Publisher: **Gameforge** Entwickler: **Blueside Inc.** Termin: **18.11.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**  
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **ab 30 Euro** DRM: **ja (Online-Registrierung)** Enthalten in: **-**

## Die Mischung aus MMORPG und Echtzeitstrategie macht gelegentlich Laune, langweilt aber auch. Ein Spielbericht.

Von Sascha Penzhorn

Schickt mir doch die Kollegin Petra Schmitz noch kurz vor Weihnachten eine Nachricht. Ob ich denn wohl zwischen den Jahren etwas Geld verdienen möchte. Also bereite ich mich vor: Erdnussbutter, ein Zwerghamster, ein extralanges Papprohr und meine Webcam. »Ich bin bereit«, antworte ich. »Gut. Hier ist ein Key für Kingdom Under Fire 2.« Ha! In diesem Augenblick freue ich mich noch, weil mein erster Job fürs neue Jahr wohl doch nicht so schmutzig werden würde wie erwartet. Ich habe ja keine Ahnung!

### Gender-Lock und Google Translate

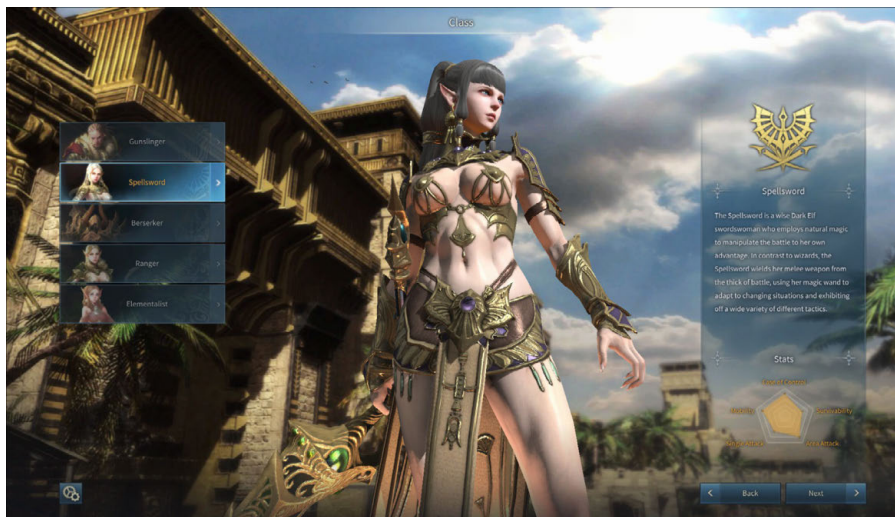
Als die Festtage überstanden sind, werfe ich zum ersten Mal das Spiel an und wähle zwischen fünf spielbaren Klassen. Die sehen aus wie in jedem Online-Spiel, das seine Wurzeln in Korea hat: Ein Typ mit Schwert und zwei Pistolen, der eindeutig Mitglied einer Boyband ist. Ein anderer Typ mit Schwert, das aber größer ist als er selbst. Drei Mädels mit Bogen und/oder magischen Fähigkeiten, allesamt mit spitzen Ohren. Das Budget für Bekleidung wird von Figur zu Figur immer geringer. Die Geschlechter sind je Klasse fest vorgegeben. Ist mir aber egal, denn ich wähle den Kollegen mit dem extra-großen Schwert. Der ist ein Berserker und angeblich besonders leicht spielbar. Sehr gut, wir Spieletester können ja alle nix.

In der Charakteranpassung kann ich das Gesicht meines Helden verändern und ihm Grübchen am Kinn oder spitzere Wangenknochen verpassen. Vermutlich damit er in einer Schlacht mit zehntausend Monstern besser aus der Menge hervorsticht. Irgendwelche Optionen für Körper, Proportionen und Krepel gibt es nicht. Dafür startet jetzt der mieses Intro. Dort ist die Sprachausgabe so synchron mit den Lippenbewegungen der Figuren wie in den Martial-Arts-Filmen in der VHS-Sammlung meines Vaters. Vor allem ist die (ausschließliche) englische Sprachausgabe verdammt schlecht. Und nicht mal unfreiwillig lustig schlecht, sondern einfach nur schlecht schlecht. Dazu gibt's englische Untertitel, die eindeutig der Google-Übersetzer (v)erbrochen hat. Ich stelle auf Deutsch um.

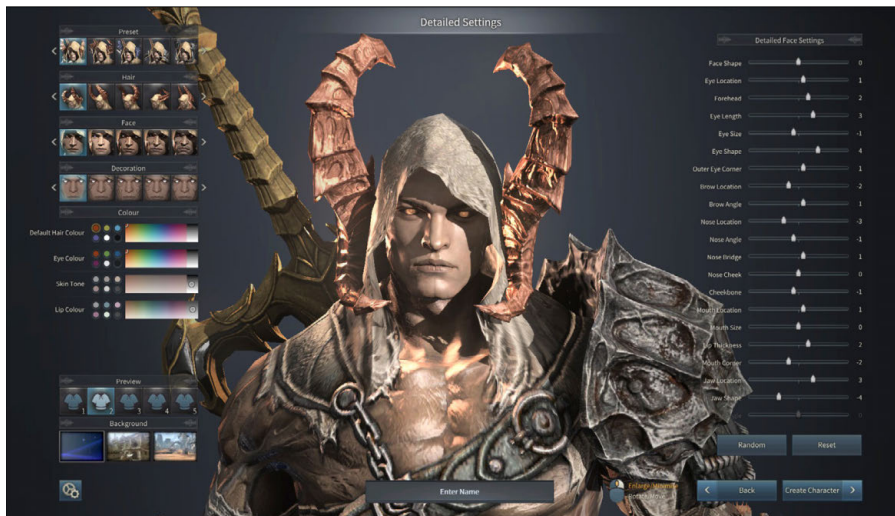


Schauen wir im dichten Schlachtengetümmel unserem Helden über die Schulter, wird's schnell unübersichtlich.





Die weiblichen Spielfiguren haben allesamt spitze Ohren und nichts zum Anziehen.



Unzählige Slider, um ein Gesicht anzupassen, das unter einer Kapuze verborgen ist – toll.

### Schöner mit Weihnachtsgrippe

Während ich das Spiel neu starte, huste ich mir die Lunge aus dem Hals. Bei mir im Viertel im englischen Nottingham geht das gerade um. Fieber, Triefnase, der Kopf wie in Watte gepackt. Ich habe mir für die Arbeit einen astreinen Dumpfschädel eingefangen. Immerhin: Die deutschen Texte im Spiel sind vom ersten Moment an okay, wenn auch offenbar ohne jeden Kontext übersetzt. Ich prügte mich durch ein Tutorial, in dem Hunderte Monster gegen ebenso viele Soldaten kämpfen. Das ist spektakulär, läuft performancemäßig aber allenfalls mittelpflichtig. Ich pflüge mit dem Zweihänder durch die Gegnerhorden, die aufgewirbelt und weggeschleudert werden wie Spielzeug. Linke und rechte Maustaste für leichte und schwere Angriffe und Kombos, ab und zu auch mal ein Spezialangriff über die Zifferntasten, oder Blocken und Ausweichen über die Umschalt- respektive Leertaste.

Bogenschilden verschießen Brandpfeile, riesige Belagerungsskorpione legen ganze Landstriche in Schutt und Asche. Ein Obermonster überragt die Festungsmauern um gut das Doppelte. Hier ist richtig was los! Meine GTX 1070 pfeift aus dem letzten Loch. Genau wie meine Lunge. Eine knöchrige Hand klopft an mein Fenster. Ich schaue hinaus und starre in das augenlose Antlitz des

Sensenmanns. Der steht vor meinem Haus, grinst mir zu und will mich nach draußen locken. Ich ziehe die Vorhänge zu, werfe ein paar Paracetamol ein und spiele weiter. So furchtbar krank bin ich dann doch nicht.

### Plötzlich MMORPG

Nach dem Tutorial gibt es erst mal arg viel Gequatsche in langweiligen Textboxen. Irgendwelche bösen Mächte haben das Königreich überrannt, alles ist verloren, bla-

dibla, das ist mir alles egal, weil ich zu diesem Zeitpunkt null Bindung zur Spielwelt oder irgendwelchen Figuren habe. Und so mies die Sprachausgabe ist, gibt's außerhalb der Zwischensequenzen gar keine Vertonung für die Unterhaltungen, die kaum öder und belangloser sein könnten. Vor allem werde ich jetzt aber mit Latsch- und Laber-Quests bombardiert, bei denen ich zu irgendwelchen NPCs rennen und mir deren Lebensgeschichte anhören muss. Das ist noch viel nerviger, als es klingt: Zum Ansprechen aktiviert man einen Charakter mit der F-Taste. Der schwafelt dann irgendwas, da klickt man sich durch, dann schließt sich der Dialog wieder. Je nach Quest aktiviert man jetzt denselben NPC noch mal, um den nächsten Teil des Dialogs zu starten. Oder man aktiviert einen Charakter, der direkt neben der ersten Labertasche rumsteht. Viele Quests laufen tatsächlich so ab, dass man mehrmals zwischen unterschiedlichen NPCs hin und her klickt, die alle am selben Fleck herumstehen. Warum quatschen die nicht direkt?! Doch keine Sorge, das wird später noch besser. Dann stehen die NPCs deutlich weiter voneinander weg und man rennt für Gespräche und Dienstbotengänge mehrmals hintereinander die halbe Karte ab.

Es gibt aber auch Action. Also im weitesten Sinne. Ich soll drei Riesenspinnen töten. Das ist etwas weniger spektakulär als die riesige Schlacht im Tutorial. Tatsächlich halten die Viecher kaum mehr als zwei Treffer aus. Außerdem benutze ich für eine Quest ein paar Spinnennester mit der F-Taste. Ich langweile mich. Ob vor meinem Haus noch der Tod auf mich wartet? Aber sei's drum. Nach dieser unsagbar öden MMO-Einlage gibt's endlich wieder Spaß: Eine Stadt wurde von Monstern überrannt und die darf ich jetzt säubern! Hier gibt's wieder haufenweise Soldaten und Monster, jetzt kloppe ich wieder ganze Heere weg, jetzt macht Kingdom Under Fire 2 wieder Laune. Wirklich fordernd oder sogar anspruchsvoll ist es nicht. Meine Gegner haben absolut keine Chance. Wunderschön ist das Spiel auch nicht. Die Action sieht zwar schick aus, die Einheiten



Direkt zu Spielbeginn nehmen wir es mit Heerschaaren von Dämonen und Tentakelmonstern auf.





Die riesigen Schlachten sind zwar spektakulär, kommen aber bei vielen Kämpfern ins Ruckeln.

sind cool in Szene gesetzt, aber die Umgebungstexturen sind grottenhässlich. Die Musik rockt (für meinen Geschmack) hart. Ich mag die Mücke in koreanischen Online-Spielen schon seit Ragnarok Online. Dafür lässt die Qualität der Soundeffekte zu wünschen übrig. Alles sehr durchwachsen. In diesem Moment ist mir das egal, denn ich habe Spaß. Nichts am Spiel ist irgendwie großartig oder überragend – aber ich genieße das chaotische Gemetzel so, wie man auch Spaß an einem trashigen Film wie »Sharknado« oder »Birdemic« haben kann.

#### Und wieder Gelaber

Nach der Action sind wieder Dienstbotengänge angesagt. Zig Mal irgendwelche NPCs anquatschen, mit Gegenständen interagieren, sinnlos die Karte abblättern. Die reinste Beschäftigungstherapie. Wo ich eben noch ganze Armeen ausradiert habe, jage ich jetzt Hirsche, Wölfe und Wildschweine, die sich nicht wehren können. Ich spiele auf dem einzigen europäischen Server – im Chat wird durcheinander Französisch, Englisch und Deutsch gesprochen. Für erledigte Quests gibt's neue Ausrüstung als Belohnung – die ändert am Aussehen meines Helden absolut null. Zwar gibt es Kostüme zum

Aufhübschen der Spielfiguren, die kosten aber echtes Geld. Das finde ich weniger prall. Okay, zugegeben: Alles im Cash Shop ist rein kosmetisch und bringt keine Power. Aber in einem Buy2Play-MMO, in dem ich ständig von anderen Spielern umgeben bin, hätte ich gerne Gestaltungsmöglichkeiten für die Klamotten meines Charakters, die kein echtes Geld kosten. Tatsächlich erhalte ich nach rund zehn Spielstunden dann auch mal für den Abschluss einer sogenannten Höhepunkt-Mission mein erstes kostenloses Kostüm. Dass erbeutete Rüstungsteile keinerlei Einfluss auf den Look meines Helden haben, ärgert mich trotzdem. Dann wieder ein Highlight: Ich darf neben meiner Hauptfigur endlich Truppen befehligen. Und ich habe voll geile Truppen!

#### Oger-Power

Statt ganz allein in die Schlacht zu ziehen, befehligt ihr im weiteren Spielverlauf auch einige Einheiten. Das fängt ganz harmlos mit Bogenschützen und schwertschwingenden Soldaten an und endet mit Belagerungsmaschinen, riesigen Monstern und allem dazwischen. Über 80 unterschiedliche Truppentypen! Tatsächlich überspringe ich die langweiligen Soldaten direkt, denn die



Mit dem Zweihänder wirbelt unser Berserker tonnenweise Feinde auf.



Sascha Penzhorn  
@Berserkerkitten

Was für ein Wechselbad der Gefühle! Von brachialen Riesenschlachten mit gigantischen Monstern und abartig riesigen Armeen zu viel zu langen, todlangweiligen Dienstbotengängen und Kämpfen mit irgendwelchen Hirschen und Schweinen, die sich absolut nicht wehren können. Von wirklich guten Tutorials, die Truppentypen hervorragend erklären, zu ständigen, nervtötenden Popups, die mich pausenlos darüber informieren, welcher Spieler irgendwo auf dem Server gerade irgendein Legendary gelootet hat. Vom Cash Shop, der einerseits auf alles verzichtet, was irgendwie spielerische Vorteile verschafft oder unter Pay2Win fällt, nur um echtes Geld für kosmetische Rüstungen zu verlangen, während die echten Rüstungen im Spiel alle komplett identisch aussehen – trotz unterschiedlicher Inventargrafiken! Für alles, was an Kindgom Unter Fire 2 Spaß macht, stolpere ich über etwas, das frustrierend, langweilig, sinnlos oder sonstwie enttäuschend ist. Das soll gar nicht bedeuten, dass man damit keinen Spaß haben kann – die Steam-Community ist allem Anschein nach vollkommen begeistert. Aber bei mir war nach ein paar Stunden ganz einfach die Luft raus. In erster Linie gibt's hübsch inszenierte Beschäftigungstherapie, wenn man mit Matschtexturen und Sprachmurks leben kann.

Entwickler waren so nett und haben allen Spielern zu Weihnachten ein paar Einheiten in lila Qualitätsstufe in den Briefkasten gesteckt. So begleitet mich ab sofort ein Oger-Marodeur ins Abenteuer. Der ist so groß wie ein Haus und prügelt feindliche Einheiten so locker weg, dass er mich eigentlich gar nicht braucht. Egal! Schwierig war das Spiel bisher sowieso nicht, da kommt's jetzt auch nicht mehr auf den viel zu starken Oger an.

Zudem habe ich jetzt zaubernde Dunkelelfen im Gepäck, deren Spezialangriff mit der Wucht von 32 Atombomben reinhaut. Das ist auch gut so, denn als Nächstes soll ich eine Belagerungsmission für vier Spieler in Angriff nehmen und in der Gruppensuche rührt sich absolut nichts. Okay, das stimmt so nicht ganz: Für hochstufte Inhalte gibt es pausenlos Gruppen, was mir zu diesem Zeitpunkt aber nichts bringt. Also spiele ich die Gruppenmission eben solo. Mein Oger bringt den gegnerischen Bodentruppen das Fliegen bei. Die Atom-Elfen zerlegen ganze Heere mit ihren Zaubern in deren Moleküle. Ich stehe dazwischen und wedle mit dem Schwert herum. Furchtbar viel Taktik muss ich an keiner Stelle anwenden. Macht aber auch nix. Die Schlacht ist einfach eine Riesengaudi. Meine Einheiten reißen klaffende Löcher in Gruppen aus Hunderten von Monstern. Ich kann komplett rauszoomen





Voll rausgezoomt spielt sich Kingdom Under Fire 2 wie ein (recht simples) Echtzeitstrategiespiel.

und Befehle erteilen wie in einem Echtzeitstrategiespiel. Oder ich schaue meinem Helden über die Schulter und kloppe direkt mit. Völlig übergangslos. Es ist ein riesiges Spektakel. Albern, mit Macken, ohne jede Herausforderung. Eine Machtfantasie! Wenn ich es schwerer will, gibt's ja noch Endgame Raids für bis zu 16 Spieler gleichzeitig.

#### Von 100 auf 0

Einmal mehr endet der Spaß in Langeweile. Mehr Textboxen und Dienstbotengänge. Die Zwischensequenzen, von denen einige ganz passabel in Szene gesetzt sind, fallen plötzlich immer öfter komplett stumm aus. Dafür bekomme ich nun Pflicht-Tutorials zum Bedienen und Befördern von Einheiten. Die Tutorien sind gar nicht mal schlecht! So funktionieren Bogenschützen, das müsst ihr bei Musketieren beachten, so kämpft ihr mit Infanterie und so weiter. Truppen aufzulleveln und ihnen neue Fertigkeiten beizubringen, macht Spaß. So wird der überstarke Oger noch viel übermächtiger. Ha! Weniger toll: Ich soll exakt dieselbe Mission, die ich gerade absolviert habe, noch einmal spielen, aber diesmal im schweren Modus. Für den gibt's beim Abschluss mehr Beute – außerdem finde ich diesmal über die Gruppensuche ein paar Mitspieler. Und mit denen verkommt die Mission zum Witz.

Wo ich eben noch mit Oger, Schwert und Elfen randaliert habe, stehen mir jetzt andere Helden zur Seite, die selbst Riesenmonster, Kreuzritter und anderes blutrünstiges Gefolge im Gepäck haben. Die Show fällt so noch mal eine ganze Ecke wilder aus, auch wenn die einzige Herausforderung darin besteht, ein paar Gegner abzukriegen, bevor mir alles vor der Nase weggekillt wird. Am Missionsablauf selbst ändert sich nichts.

Keine neuen Bosse, Überraschungen oder Events. Vielleicht sind Monster auf dem höheren Schwierigkeitsgrad einfach zäher oder stärker, doch jetzt sind sie einfach nur Opfer. Das ist immer noch ganz nett, aber langsam überkommt mich das Gefühl, dass ich alles gesehen habe, was Kingdom Under Fire 2 zu bieten hat. Dieser elende Husten! Ich schaue noch mal vorsichtig aus dem Fenster. Draußen sitzt der Tod und spielt Flappy Bird auf dem Smartphone. Hm. Ich dachte, der Hype um dieses Spiel sei vor ewigen Zeiten gesto... oh. Clever!

#### Endgame gibt's auch

So spielt sich das Teil dann, bis man nach 20-30 Stunden auf Maximalstufe 30 ankommt. Zwischendrin verteilt man auch mal einen Fähigkeitspunkt oder wertet die Heladenausrüstung auf. Es gibt Auktionshäuser, ein Gildensystem mit zwei Fraktionen, die um Gebiete kämpfen, und eine PvP-Arena, die während meines Besuchs aber niemand genutzt hat. Auf dem Level-Cap beginnt dann der Grind um maximal aufgepowerte lila Truppen und coole Ausrüstung, die beim Erbeuten nervige serverweite Popups erzeugt. Kein Witz – alle paar Sekunden taucht ein nerviges Banner auf: »Spieler X hat Gegenstand Y erbeutet«, riesengroß, quer übers Bild und nicht deaktivierbar. Ich liebe Spiele mit Online-Zwang!

Doch so Spaßig und sehenswert die chaotischen Schlachten auch für eine Weile sein mögen, so wenig Lust verspüre ich, mehr davon zu spielen. So furchtbar toll ist Kingdom Under Fire 2 einfach nicht (das Teil kommt derzeit kaum noch auf 800 Spieler gleichzeitig), und so richtig von meiner Grippe erholen konnte ich mich auch nie. Also mache ich den Rechner aus, hole den Hams-

ter aus seinem Käfig, gehe in den Garten und begrüße den Sensenmann. »Der Hamster kommt mit, darauf bestehe ich. Magst du eigentlich Erdnussbutter?« ★

## KINGDOM UNDER FIRE 2

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i3 2120 / FX-6100  
Geforce GTX 750 Ti / Radeon R9 270  
4 GB RAM, 25 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i5 4690K / Ryzen 5 1400  
Geforce GTX 960 / Radeon RX 560  
8 GB RAM, 25 GB Festplatte

### PRÄSENTATION

spektakulär inszenierte Schlachten tolle Einheiten  
gute Musik lausige Sprecher Matschtexturen

### SPIELDESIGN

unterhaltsame Schlachten viele coole Einheiten  
Einheiten-Upgrades motivieren Rüstung verändert das Aussehen nicht MMO-Teil todlangweilig

### BALANCE

wählbarer Schwierigkeitsgrad für Missionen hervorragende Tutorials belanglos einfache Quests auch im schweren Modus sehr leichte Schlachten kaum Herausforderung im Multiplayer

### ATMOSPHÄRE/STORY

episches Schlachtenchaos teilweise nett inszenierte Zwischensequenzen langweilige Story viele stumme Zwischensequenzen nervige Loot-Popups schaden der Atmosphäre

### UMFANG

riesige Auswahl an Einheiten 20-30 Stunden Level-Phase, dann Endgame Gildens Gruppensuche, Auktionshaus etc.  
Missionswiederholungen nur fünf Genderlock-Klassen

### FAZIT

Die actionreichen Kämpfe sind eine Weile recht unterhaltsam, doch Story, Quests und der gesamte MMO-Teil des Spiels schlafören ein.

60



## Mechwarrior 5: Mercenaries

## BIG MECHS OHNE BEILAGE

Genre: **Action-Simulation** Publisher: **Piranha Games** Entwickler: **Piranha Games** Termin: **10.12.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**  
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Epic Game Store)** Enthalten in: –

Auf DVD: Test-Video

**Nach 17 Jahren dürfen wir endlich wieder ein Soloabenteuer in einem Battlemech erleben. Ein großer Spaß für Serienveteranen, aber auch viel Arbeit.** Von Martin Deppe

Es ist schwer, sich der Faszination Battlemech zu entziehen. Die bis zu zwölf Meter hohen Giganten mit fast 100 Tonnen Kampfgewicht wuchten waffenstarrende Arme, Schultern, Torsos auf die Schlachtfelder des frühen 31. Jahrhunderts. Hoch oben im

Cockpit sitzen die Piloten, die namensgebenden Mechwarriors, und tauschen Raketen, Partikel- und Laserstrahlen, MG-Salven, Granaten und Flammenwerferstöße mit ihren Gegnern aus. Das letzte Exemplar der Serie, der eigenständige Ableger Mechwarrior 4: Mercenaries, hat bereits 17 Jahre auf dem Buckel. Mit Mechwarrior 5 gibt's endlich einen Singleplayer-Nachfolger mit gescheiter Kampagne. Oder doch nicht?

**Die Missionen: 08/15**

Mechwarrior 5 ist klar der actionfokussiertere Teil der Reihe geworden und fackelt

dementsprechend nicht lang. Nach einem kurzen Tutorial mit Torso-Ausrichten, Rumrennen und Waffentests kommen auch Einsteiger gut klar (das Spiel unterstützt Maus, Joystick und Gamepad). Auf dem Heimweg vom Tutorial knallt's auch prompt: Feindliche Mechwarriors greifen in einer Cutscene unsere Basis an, in letzter Sekunde entkommen wir mit unserem Leopard-Dropship. Doch was storymäßig so dramatisch anfängt, plätschert schon bald nur noch daher. Denn die heiß ersehnte Solokampagne entpuppt sich als zähes Aneinanderreihen von langweiligen Standardmissionen. Ihr könnt



Auf vulkanischen Planeten wird das anfangs simple Hitze-Management etwas anspruchsvoller.



Nein, der Herr sitzt nicht in der Wanne. Das soll ein Hologramm sein, das die Story weitererzählt.



**Martin Deppe**  
@GameStar\_de

Was für ein Gegensatz: Eben sitze ich noch in einem dicken Black Knight und nehme mit meinen drei KI-Piloten einen noch dickeren Atlas auseinander. Wir bekämpfen seine Begleiter, holen Flieger vom Himmel, zerlegen Panzer. Kurz darauf stehe ich an Bord unseres Schiffes vor einer bewegungslosen Dame namens Ryana. Die erzählt mir mit Einschlafstimme, dass wir unbedingt mehr Reputation brauchen. Mindestens Rang 9! Okay, das hat sie mir auch schon bei Rang 5, 6, 7 und 8 erklärt. Also spule ich brav die nächsten Missionen von der Stange ab. Denn Mechwarrior 5 kaut immer wieder dieselbe Handvoll Einsatzziele durch, variiert mit zugegebenermaßen sehr beeindruckenden Landschaften, vom Eisplaneten im Morgengrauen über lauschte Wälder bis hin zur düster-feurigen Vulkanwelt. Aber das täuscht eben nur kurz darüber hinweg, dass sich Entwickler Piranha Games offensichtlich Story Writer und Missionsdesigner gespart hat. Der allergrößte Teil der Kampagne besteht aus repetitiven Missionen aus dem Generator, nur wenige Einsätze bleiben im Gedächtnis. Auch meine Piloten sind anonym und austauschbar, Mechwarrior 5 sieht wirklich saugt aus – doch abseits der schön brachialen Schlachten ist es blutleer. Hoffentlich macht die Modding-Community aus dem Grundgerüst bald ein richtig rundes Mechwarrior!





Unsere Laser bringen die feindliche Panzerung zum Glühen, allerdings droht uns die Notabschaltung wegen Überhitzung.

auf der Sternenkarte zwar umherreisen und Einsatzverträge aussuchen – doch die variieren lediglich Landschaft und Gegnerzusammensetzung sowie eine gute Handvoll Missionstypen à la Basis verteidigen, einen bestimmten Mech ausschalten, mehrere Ziele auf einer Map vernichten und so weiter.

Die meiste Zeit lautet euer einziges Story-Missionsziel »Erreiche Reputation X«. Ihr bestreitet Standardgefecht nach Standardgefecht, bis ihr die Reputation geschafft habt. Dann gibt's eine Storymission, meist eine etwas schwerere Variante der o8/15-Aufträge, wir kriegen einen Infohappen über diese geheimnisvollen Angreifer aus der Zwischensequenz, und das Prozedere geht wieder von vorne los. Selbst wer die Kampagne des sehr guten Rundenstrategiespiels Battletech (von Harebrained Schemes, 2018) eher durchschnittlich fand, wird sie im Vergleich mit der von Mechwarrior 5 lieben!

Der Vorteil dieses Kampagnensystems, vor allem für Mechwarrior-Veteranen: Anders als im erwähnten Battletech-Strategiespiel müsst ihr getreu der Lizenzvorlage wirklich hart und lange für die richtig dicken Brummer arbeiten. Wer von einer Action-Simulation allerdings abwechslungsreiches Missionsdesign und die ein oder andere überraschende Skriptsequenz erhofft, wird vom langwierigen Reputations-Hamstern samt Standardeinsätzen schnell gelangweilt oder gar genervt sein.

### Die Gefechte: brachial gut

Die mit Abstand größte Stärke von Mechwarrior 5 sind die Gefechte. Das liegt zum einen an den sehr gut aussehenden, abwechslungsreichen Landschaften. Eisplaneten, Vulkanwelten, Canyons, Wälder, Flüsse, hier wird wirklich was fürs Auge geboten. Zum

anderen sind die Stars des Spiels, die Battletechs, sehr gut inszeniert. Die verschiedenen Waffentypen haben glaubwürdige Effekte und Sounds, Panzerplatten glühen bei Treffern auf, schmelzende Reaktoren enden in einer riesigen Explosionswolke.

Die ersten paar, noch fest vorgegebenen Missionen bestreitet ihr allein. Erst in einem Story-Einsatz, bei dem ihr eine Aufgrabungsstätte verteidigen müsst, stößt der erste Begleiter zu euch. In einem längeren Funkdialog bedankt er sich, dass ihr ihm den Allerwertesten gerettet habt, und schließt sich euch an. Wer sich nun durch die Begleiter mehr Story und Atmosphäre erhofft, wird allerdings enttäuscht, was dieses Beispiel verdeutlicht: Ein paar Missionen später wird unser erster Mitstreiter bei einem o8/15-Einsatz getötet, und wir kriegen das lediglich durch ein schnödes »tot« in der Pilotenübersicht mit. Eine halbwegs persönliche Bin-

dung bauen wir nie auf, wenn ein Pilot stirbt, picken wir uns im nächstbesten Sternensystem halt einen neuen aus der Bewerberliste. Hinzu kommt, dass die Piloten genau wie wir Erfahrung gewinnen und ihre Fertigkeiten durch Praxis verbessern, doch das passiert automatisch; wer zum Beispiel viel mit Raketenwerfern hantiert, verbessert ihre Schadenswirkung. Skills zuteilen wie im Battletech-Strategiespiel? Fehlanzeige.

### Die Mechs: für Sammelwütige

In einem Einsatz könnt ihr bis zu drei Piloten mitnehmen, ihr bildet also eine Mechlanze. Rudimentäre Befehle (mein Ziel angreifen, aufschließen, zu Position X laufen) erleichtern das Bändigen der KI-Begleiter. Die sind je nach Skill recht gut im Umgang mit ihren Waffen, könnten aber taktischer vorgehen. Denn Flankieren oder gar Umzingeln von Feindmechs (die ja hinten schwächer gepan-



Equipment und (lädierte) Mechs kriegen wir nach Missionen oder auf dem Markt.





Ausgeflogen: Ein von uns mit Metall massierter Warrior-Kampfhubschrauber fällt uns vor die Füße.

zert sind) ist nicht so ihr, sie nutzen auch selten natürliche Deckung wie Bergrücken. Die Computerpiloten preschen auch gern mal vor ins Getümmel, statt zuerst stationäre Ziele wie Geschütztürme mit Distanzwaffen auszuschalten. Sehr gut sind sie dafür darin, die Stärken ihres jeweiligen Mechs auszuspielen: Leichte Maschinen zum Beispiel umzirkeln flink ihre Gegner, während sie ihn unter Dauerfeuer nehmen. Wenn ihr in einem schweren Mech hockt, werden euch die Nervensägen in den Wahnsinn treiben. Zumal die Größenverhältnisse realistisch umgesetzt sind, kleine Mechs und vor allem die diversen Kampffahrzeuge und Hubschrauber sind im Vergleich zu den Assault-Mechs winzig.

Was uns zum Thema Mech-Sammeln und -Basteln bringt. MechWarrior 5 fährt elf leichte, 14 mittlere, 13 schwere Mechs und 13 Assault-Maschinen auf. Diese 51 Mechs gibt's außerdem in mehreren Varianten, die sich vor allem in der Bewaffnung unterscheiden. Dazu kommen Hero-Versionen, die mit eurer steigenden Reputation öfter mal im Angebot eines Sternensystems auftauchen. Waffen

gibt's in fünf Stufen. Mech- und Waffennachschub kriegt ihr vor allem nach absolvierten Einsätzen. Ihr bekommt immer eine Liste der geplünderten Mechs und Ausrüstungsteile, aus denen ihr euch eine bestimmte Menge rauspicken dürft – je nachdem, wie ihr vorher den Vertrag gestaltet habt. Faustformel: Je höher eure Reputation, desto mehr Bezahlung, Beute und Schadensersatz könnt ihr rausholen. Wer gerne Mechs sammelt oder Modelle optimiert, wird glücklich!

#### Die Hoffnung: Modder

Neben der Solokampagne bietet MechWarrior 5 die Modi »Instant Action« und »Koop«. Bei Ersterem bestreitet ihr vorgegebene oder frei zusammengestellte Missionen, für die ihr Terrain, Wetter, Tageszeit (es gibt auch Nachtgefechte inklusive umschaltbarer Nachtsicht) und natürlich den Missionstyp zusammenklickt. Im Koop-Modus dürft ihr bis zu drei Kumpels in euer Spiel einladen, die dann vorübergehend KI-Piloten ersetzen. Dieser Modus ist allerdings sehr rudimentär gelöst, es gibt weder Text- noch Voicechat. Wer also viel Wert auf Multiplayer legt, ist

beim sehr guten Free2Play-Titel MechWarrior oder Online besser aufgehoben.

Für MechWarrior 5 hoffen wir vor allem auf die Modding-Community. Zum Release gibt's bereits die ersten Tools, und im Frühjahr 2020 sollen Mods unterstützt werden. Wäre ja nicht das erste Mal, dass Modder ein Battletech-Spiel erst richtig rund machen. ★

## MECHWARRIOR 5 MERCENARIES

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i3 7100 / Ryzen 3 1200  
Geforce GTX 770 / Radeon R9 280X  
8 GB RAM, 46 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7 6700K / Ryzen 7 1700  
Geforce GTX 1070 / RX Vega 56  
16 GB RAM, 46 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- detaillierte Mechs
- abwechslungsreiche, eindrucksvolle Landschaften
- starke Waffeneffekte
- gute Soundkulisse
- ödes Dropship-Innere

### SPIELEDISIGN



- gute Steuerung
- actionreiche Gefechte
- motivierendes Mech-Sammeln
- sehr spartanisches, repetitives Missionsdesign
- Simulation arg vereinfacht

### BALANCE



- kurzes Tutorial
- alle Mechs haben Stärken und Schwächen
- keine »Über«-Mechs
- total nerviges Ruf-Farmen
- keine Schwierigkeitsgrade einstellbar

### ATMOSPHERE / STORY



- brachiale Gefechte
- Original-Mechs
- anonyme Piloten
- lahme Story
- leblose Militärbasen und Einrichtungen

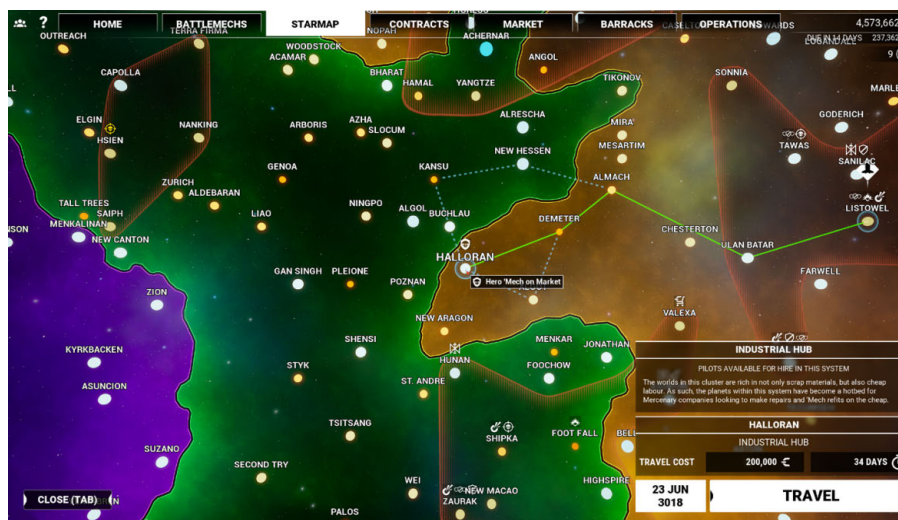
### UMFANG



- 51 Mech-Typen (plus Varianten)
- Koop-Modus
- Skirmish Battles
- Mod-Support
- Kampagne durch Ruf-Farmen extrem gedehnt


### FAZIT

Mech-Schlachten in atemberaubenden Landschaften – aber mit repetitivem Missionsdesign in einer künstlich gedehnten Kampagne.



Hier pickt ihr euch Missionen raus und geht auf Industrieplaneten einkaufen.





Anno 1800: Die Passage

# ENDLICH DER DLC, DEN ANNO 1800 VERDIENT

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Mainz** Termin: **10.12.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **ja (Uplay)** Enthalten in: **Uplay+**

**Na also, geht doch! Die Passage ist das geworden, was sich Anno-1800-Spieler gewünscht haben. Wir verraten im Test, warum dieser DLC vieles liefert, was wir in Gesunkene Schätze und Botanika noch vermisst haben.** Von Fabiano Uslenghi

Wer hätte gedacht, dass der Season Pass für das grandiose Anno 1800 so ein Drahtseilakt wird. Aber nachdem der erste Story-DLC Gesunkene Schätze schon wenig Anreiz zum Kauf bot und auch Botanika daran kaum etwas änderte, gab es lange keinen triftigen Grund überhaupt zuzugreifen. Doch Ubisoft Mainz hob sich den besten Teil des Passes für den Schluss auf. Die Passage ist der große Hoffnungsträger, denn der DLC verspricht

weit mehr zu leisten, als ein paar neue Items einzubauen. Stattdessen gibt es eine neue Story, neue Produktionsketten und allem voran eine neue Region. Die Arktis soll dem Endgame von Anno 1800 noch einmal gehörig auf die Sprünge helfen und eine viel größere Herausforderung bieten. Dafür winken als mächtige Belohnung die Luftschiffe, mit denen sich jede Handelsroute extrem beschleunigen lässt.

Wir haben unsere Pelzmäntel aus dem Schrank geholt, die Schneeschuhe angeschnallt und Segel Richtung Norden gesetzt. Alles um die entscheidende Frage zu beantworten: Ist der Season Pass dank Die Passage endlich sein Geld wert, und bereichert der DLC auch unabhängig davon eines der besten Aufbauspiele der letzten Jahre ähnlich sinnvoll wie die vergangenen Anno-Addon-Großtaten Anno 1404: Venedig oder Anno 2070: Die Tiefsee?

## Eine Expedition zur Expedition

Die Arktis ist nicht gerade dafür bekannt, ein besonders einladender Ort zu sein. Was verschlägt uns in dem DLC also in dieses lebensfeindliche Gebiet? Die Passage bedient sich bei seiner Prämisse an einem historischen Vorbild. Wir haben die Aufgabe, die verschollene Franklin-Expedition ausfindig zu machen. Diese Gruppe aus Männern unter der Führung des berühmten Polarforschers Sir John Franklin ist bereits im Anno-1800-Hauptspiel in der Arktis verschwunden, und nun bittet uns seine hinterbliebene Gattin um Hilfe. Es wird nicht lange gezögert. Wir beladen ein Expeditionsschiff mit ausreichend Vorräten, stellen sicher, dass in der Alten Welt alles seinen geregelten Gang geht, klemmen uns noch schnell den exzentrischen Erfinder Nate unter den Arm, und schon geht es nordwärts.

Auch wenn das alles sehr spannend klingt, sollte man von der neuen Story dann doch nicht allzu viel erwarten. Die Hauptmissionen sehen in der Regel lediglich vor, dass wir unseren Stützpunkt in der Arktis so lange ausbauen, bis wir einen Luftschiffhangar besitzen und schließlich unser erstes fliegendes Frachtschiff erschaffen haben. Danach begeben wir uns auf eine Suche in den hohen Norden der neuen Karte. Das macht die Story eher zweckmäßig, allerdings bieten die wenigen richtigen Missionen ein paar schöne Ideen. Schon während der Expeditionsreise müssen wir uns etwa für eine Route entscheiden. Später finden wir Tagebuchseiten, die uns über den Verlauf der Franklin-Expedition aufklären und Hinweise geben, wo wir nach ihnen suchen sollen. Eine willkommene Abwechslung zu den Wimmelbildern und Warentransporten des Hauptspiels.



Auf den Weg in die Arktis legen wir unsere Reiseroute fest.





Wir sind nicht allein. Die Inuit leben in Igloos und treiben Handel.



Um eine Eisklippe zu besiedeln, brauchen wir eine Andockstation.

### Eine wundervolle Atmosphäre

Der Autor dieser Zeilen verachtet Schnee normalerweise aus tiefstem Herzen. Er ist kalt, man bleibt entweder darin stecken oder rutscht aus, und ständig dringt er durch die kleinste Ritze in die Kleidung. Schnee ist nur dann schön, wenn man drinnen eine warme Tasse Tee schlürfen kann und aus dem Fenster schaut. Die Passage vereint auf wunderbare Weise beide dieser Eigenarten der weißen Decke, die sich natürlich in der Arktis über allen Inseln ausbreitet.

Beim Spielen wird eine Sache nämlich sehr, sehr deutlich: Die Arktis zu besiedeln ist verdammt anstrengend. Wir reden hier nicht von den paradiesischen Inseln der neuen Welt. Es ist bitterkalt und wenn unsere fröstelnden Entdecker sich über mangelnde Wärme beklagen, dann glauben wir ihnen. Uns friert es ja schon, wenn wir uns nur ihre bescheidenen Zelte inmitten der Schneemassen ansehen. Zudem ist die Arktis tödlich. Wer nicht ausreichend für Wärme sorgt, hat schnell eine Geisterstadt vor sich. Auch erfahrene Anno-Spieler werden an die-

sen Herausforderungen zu knabbern haben. Die lebenswichtigen Heizöfen verschlingen Unmengen an Kohle, und oft gibt es nicht genug Platz, um auf der Insel ausreichend Köhlereien zu errichten. Das zwingt uns dazu, entweder noch mehr Inseln in der Arktis zu besiedeln (die natürlich dasselbe Problem haben) oder Kohle aus bereits besiedelten Regionen zu importieren. Das führt unter Umständen so weit, dass wir neue Kohleminen erschließen oder effizientere Handelsrouten planen müssen, mit denen die Versorgung der Alten Welt und der Arktis gewährleistet wird.

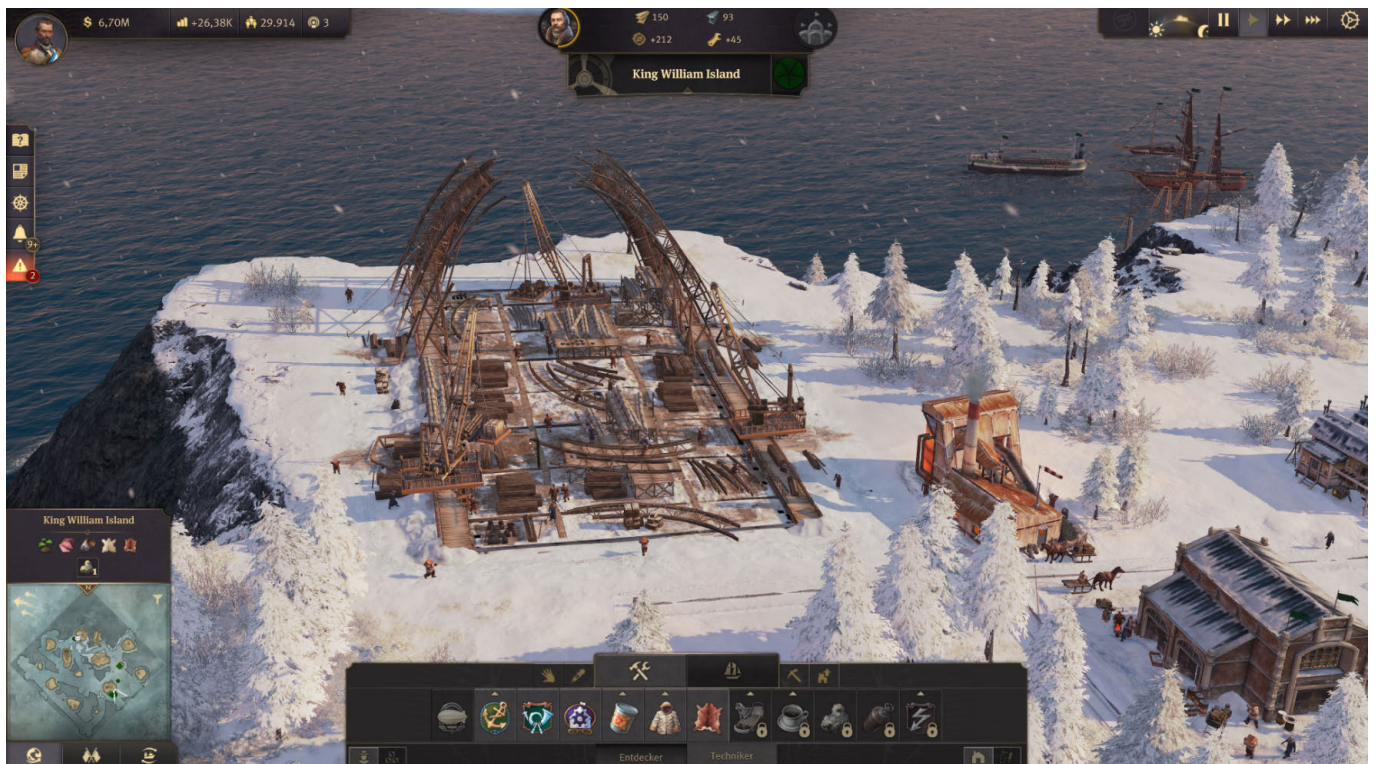
Doch Die Passage betont auch die schönen Seiten des Winters, wenn uns irgendwann bewusst wird, dass wir ja in unserer heimeligen und gut beheizten Wohnung vor dem PC sitzen. Dann können wir uns nämlich an einem wahren Winterwunderland ergötzen, das die Entwickler erschaffen haben. Wie schon das Hauptspiel strotzt die Arktis vor Detailliebe. Die gewaltigen Eisklippen glänzen in der Mittagssonne, Schneewehen fegen über offene Flächen,

Robben rutschen vergnügt über einen Gletscher, und bei Nacht leuchtet unser Lager zwischen weißen Bergriesen und Tannenbäumen. Gemeinsam mit der eher getragenen Musik verströmt das Ganze eine deutlich melancholischere Atmosphäre als die bekannten Regionen und macht allein die Arktis schon zu etwas Besonderem.

### Eine Schlittenladung voller Endgame-Inhalt

Dass die Arktis so fordernd ist, ist natürlich ihrem Endgame-Anspruch geschuldet. Hier sollte sich niemand herwagen, der nicht schon viele Stunden in Anno 1800 verbracht hat. Tatsächlich wird die Arktis erst ab der Ingenieurs-Bevölkerungsstufe spielbar, doch selbst das könnte für manche Inselreiche noch zu früh sein.

Inhaltlich kann die Arktis mit der Neuen Welt verglichen werden. Ihr lastet euch auf einen Schlag also viele neue Inseln, zwei neue Bevölkerungsstufen, neue Ressourcen und damit auch neue Produktionsketten auf. Allerdings bietet die Arktis eingangs noch sehr wenig im Gegenzug. Anfänglich



Der Luftschiffhangar entsteht wie die Weltausstellung in mehreren Phasen. Die Anforderungen halten sich aber in Grenzen.





Das neue Gas-Kraftwerk kann nur in der Alten Welt gebaut werden.

lassen sich mit den wenigen Entdeckern etwa die unbedingt notwendigen Heizkörper kaum refinanzieren und ihr müsst schnell Waren wie Messing importieren, um aufzusteigen. Das kostet Geld und Ressourcen.

Erst mit dem Erreichen der zweiten Arktis-Bevölkerungsstufe »Techniker« wird das Eisreich auch für eure anderen Regionen nützlich. Allerdings nur, indem bereits bekannte Bedürfnisse schneller erfüllt werden können. Die Arktis bieten etwa ertragreiche Goldminen und bessere Jagdhütten, die beide Ressourcen in größeren Mengen liefern. Erst das neue Gas bietet eine Ressource, die ihr überall gebrauchen könnt, aber nur in der Arktis abbaut. Bis dahin dürften die meisten aber gut und gerne zehn Stunden beschäftigt sein.

Gegen Ende der Hauptquest finden dann auch nach und nach die KI-Gegner ihren Weg in die Arktis und machen euch die Insel streitig. Sollte das zu einem Krieg führen, wird es kritisch, denn ihr könnt in der frostigen Umgebung nur kleine Kanonentürme bauen und solltet deshalb auch eure Flotte zur Verteidigung entsenden.

Das klingt jetzt alles sehr anstrengend. Aber genau das ist ja das Tolle an Die Passage! Es gibt endlich wieder was zu tun. Wir dürfen planen, abwägen und müssen gleichzeitig unsere alten Gebiete weiterentwickeln. Später widmen wir uns mit dem Bau der Luftschiffhangars sogar einem zweiten Monumentalprojekt, das sehr viel Aufmerksamkeit fordert – auch wenn die Fertigstellung deutlich weniger Zeit und Ressourcen kostet als bei der Weltausstellung.

### Nicht nur heiße Luft

Wenn ihr euch durch Die Passage spielt, werdet ihr im Eis irgendwann auf Gasvorkommen stoßen. Diese neue Ressource ist einzigartig und kann nur auf riesigen Eisklippen abgebaut werden. Damit ihr sie überhaupt erreichen könnt, braucht ihr einen Luftschiffhangar und müsst euer erstes Luftschiff bauen. Denn nur die fliegenden Frachter können Waren auf die komplett kahlen Tafelberge transportieren. Die Eisklippen zu besiedeln, ist dann nochmal eine

Herausforderung für sich. Wir reden hier von Inseln, auf denen es absolut nichts gibt – außer Kälte und Eis. Und um das Gas abzubauen, braucht ihr schon ein paar Hundert Techniker. Ihr müsst also eine ganz neue Stadt aufziehen und die Entdecker so lange versorgen, bis sie aufsteigen können. Dafür habt ihr am Anfang nur ein Luftschiff zur Verfügung, denn für weitere braucht ihr ja das Gas. Ein gewaltiges Vorhaben, das sowohl durch seine Komplexität als auch mit zwei mächtigen Belohnungen reizt.

Die Luftschiffe sind sehr schnell und können nicht abgeschossen werden. Zwar wirkt sich der Wind stärker auf sie aus und sie haben weniger Platz als ein Frachter, doch der Nutzen übersteigt diese Nachteile. Wer einmal genug Gas abbaut, um mehrere dieser Wunderwerke zu besitzen, kann damit jede seiner Routen enorm beschleunigen.

Neben den Luftschiffen hat das Gas als Rohstoff noch einen weiteren Vorteil. Ihr könnt auf einer Insel mit Investoren ein Gas-Kraftwerk bauen. Dadurch spart ihr euch das fummelige Verlegen von Schienen, denn das Kraftwerk funktioniert ohne Öl. Ihr müsst lediglich das Gas fördern und in die Alte Welt bringen. Das Kraftwerk ist also eine enorme logistische Hilfe, wenn ihr eure Insel noch weiter optimieren wollt.

Wenn ihr eure Session allerdings schon so weit ausgebaut habt, dass ihr im Prinzip alle Bedürfnisse der Bevölkerung erfüllt und euch vor niemandem mehr fürchten müsst, sind Kraftwerk und Luftschiffe nur nettes Beiwerk. Es lohnt sich daher mehr, den Arktis-DLC in einer Partie zu starten, in der ihr euch noch verbessern könnt.

### Lohnt sich jetzt der Season Pass?

Die Passage erfüllt eine Aufgabe, der Gesunkene Schätze und Botanika nicht ganz gewachsen waren. Anno 1800 wird durch den DLC ein noch besseres Spiel. Eine rundere Erfahrung, dank der wir wirklich mehr Zeit in dem Spiel verbringen wollen. Damit rechtfertigt Die Passage seinen Preis im Einzelkauf vollauf. Wenn ihr euch Die Passage also für 15 Euro zulegen wollt, macht ihr damit nichts falsch. Schwieriger ist es da mit der



Fabiano Uslenghi  
@StillAdrony



Obwohl Die Passage perfekt zur kalten Jahreszeit passiert, hätte ich mir den DLC viel, viel früher gewünscht. Denn dann hätte ich mir überhaupt keine Sorgen um die Zukunft von Anno 1800 machen müssen. Hier haben wir endlich all das, was bei den anderen Erweiterungen noch bemängelt wurde. Die Passage macht das Hauptspiel besser, weil es sinnvoll erweitert wird. Manchmal wird wahrscheinlich trotzdem große Gameplay-Neuheiten wie bei früheren Add-ons vermissen. Doch ich hatte in der Arktis eine glorreiche Zeit. Zumindest eine weitaus bessere als meine bibbernden Entdecker. Hier haben wir einen DLC, der spielerisch zwar nicht das Anno-Rad neu erfindet, aber dafür mit mehr Komplexität am Laufen hält. In der Arktis gibt es jede Menge zu tun. Und das Ganze fügt sich dann auch noch wunderbar ins bestehende Spiel ein. Mein persönliches Highlight von Die Passage ist aber die Atmosphäre. Besonders die melancholisch Grundstimmung macht die Arktis für mich zur reizvollsten Region, in der ich mich inzwischen sogar lieber aufhalte als in meinen vordekadenten Investoren strotzenden Großstädten. Hier geht alles etwas ruhiger vonstatten. Alles wirkt so bedrückend und doch irgendwie schön. Wer Anno 1800 schon großartig fand, sollte auf jeden Fall einen Blick in die frostig-fantastische Arktis riskieren.

Frage nach dem Seasonpass. Allerdings ist dieser mit knapp 25 Euro gar nicht so viel teurer, als wenn ihr euch die Passage allein zulegt. Für etwa zehn Euro mehr bekommt ihr hier also die riesige Kontinentalinsel aus Gesunkene Schätze und den Botanischen Garten aus Botanika, was bei dem Preis zumindest eine nette Dreingabe ist. Und hey, immerhin waren beide DLCs keine Vollkatastrophen. Zusammen mit Die Passage wird so aus dem Season Pass ein hervorragendes Inhaltsupdate zu einem ohnehin schon erstklassigen Aufbauspiel. ★

## ANNO 1800 DIE PASSAGE

- 🌿 wunderbar melancholische Atmosphäre
- 🌿 jede Menge neue Ressourcen und Produktionsketten
- 🌿 Luftschiffe und Gas-Kraftwerk als lohnende Endgame-Belohnung
- 🌿 bietet selbst erfahrenen Spielern eine Herausforderung
- 🌿 dank neuer Quests und Bauprojekte mindestens 15 Stunden Spielzeit
- 🔴 Hauptquest meistens zweckmäßig
- 🔴 keine Innovationen bei der Spielmechanik

### FAZIT

Anno 1800 wird durch Die Passage nicht nur sehr viel umfangreicher, sondern bietet vor allem erfahrenen Spielern eine neue Herausforderung.





## Halo: Reach

# DER PERFEKTE EINSTIEG

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Microsoft Game Studios** Entwickler: **343 Industries, Bungie** Termin: **3.12.2019** Sprache: **Englisch, Deutsch**  
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **8 Stunden** Preis: **10 Euro** DRM: **ja (Steam, Microsoft Store)** Enthalten in: **Xbox Game Pass**



Halo: Reach sieht aus wie 2010 auf der Xbox 360. Weltbewegende Überarbeitungen in der Grafik gibt's nicht. Aber eine 4K-Auflösung.



Auch im Enhanced-Look sind die Farmer vom Planeten Reach etwas hülftsteif und polygonarm. Aber vielleicht ist das dort einfach so.

## Das erste Spiel der Master Chief Collection läuft rund auf dem PC und spielt sich hervorragend.

Von Sascha Penzhorn

Halo: Reach gibt's jetzt auch für den Rechenknecht – mit Unterstützung für extra hohe Auflösungen und Breitbildformate bis 21:9. Das kommt hervorragend an – Steam zeigt derzeit eine Spitze von über 97.000

Spielern – und da sind Menschen, die über den Xbox Game Pass am PC spielen, gar nicht miteingerechnet. Und weil das Spiel losgelöst von der Master Chief Collection gerade mal rund einen Zehner kostet, können auch Shooter-Fans, die sonst nichts mit der Reihe am Hut haben, einen Blick riskieren.

### Zurück ins Jahr 2010

Halo: Reach erschien vor mehr als acht Jahren für die Xbox 360. Das Spiel macht auf

dem PC eine passable Figur, doch einen Remaster sollte man nicht erwarten. In den Grafikeinstellungen geht's spartanisch zu: Es gibt drei Einstellungen für die Qualität – Performance, Normal und Enhanced. Bei normalen Einstellungen sieht das Spiel so aus, wie man es von der Konsole kennt. Stellt ihr auf Enhanced, gibt's minimale Verbesserungen bei der Darstellung der Flora, und einige weit entfernte Objekte sind etwas detaillierter – Unterschiede, die man



Die Story haut zwar nicht komplett um, wird aber immerhin nett in vielen kleinen Zwischensequenzen präsentiert.





**Sascha Penzhorn**  
@Berserkerkitten

Dass Halo: Reach für den PC ein Pflichtkauf für Fans ist, muss ich euch hier nicht extra noch mal erzählen. Das Teil wird auf Steam gespielt wie bekloppt und ist jetzt schon beliebter als Sauerstoff. Und Liebhaber der Reihe werden sich auch nicht sonderlich daran stören, dass das Spiel inzwischen etwas angestaubt aussieht, auch in 4K und in 21:9. Klar, es wäre noch schöner gewesen, richtig hochauflösende Texturen, ein paar verbesserte Effekte und eine überarbeitete Optik zu bekommen. Auf der anderen Seite ist das Spiel aber auch nicht furchtbar schlimm gealtert und das Gameplay macht auch heute noch richtig Spaß – besonders im Multiplayer!

Wer mit Konsolen-Shootern im Allgemeinen und Halo im Speziellen nie etwas anfangen konnte, wird sich mit dem PC-Release von Halo: Reach aber freilich auch nicht mehr in die Reihe verlieben. Halo bleibt Halo, bis auf die Plattform ändert sich nichts. Unentschlossene machen beim Preis von zehn Öcken aber auch nicht viel falsch, wenn sie einen Blick riskieren. Halo: Reach ist der wohl beste Einstiegspunkt in eine Reihe, die man eigentlich kennen muss. Es muss ja nicht gleich die komplette Master Chief Collection für 40 Euro sein, wenn man erst mal nur reinschnuppern will.

beim Spielen kaum wahrnimmt. Auf der Einstellung Performance sehen entfernte Objekte derweil aus wie 2D-Attrappen, ein paar Modelle werden durch detailärmere Varianten ersetzt. Das ist nicht schön, aber wer Halo: Reach nicht auf einer Kartoffel startet, sollte ohnehin nicht auf dieses Setting angewiesen sein. Doch auch im Enhanced-Modus und in 4K solltet ihr kein Grafikwunder erwarten. Man sieht dem Spiel sein fortgeschrittenes Alter an. Es gibt einen FOV-Slider, über den ihr euer Sichtfeld einstellen könnt. Außerdem könnt ihr das Limit für die Bildwiederholrate aufheben – dieser Menüpunkt wird derzeit allerdings als experimentelle Einstellung geführt. Bei uns führte die Entfernung des Frame Cap zu teils starkem Bildstottern. Irgendwelche grafischen Effekte wie erweitertes Anti-Aliasing fehlen. Auch die Akustik ist nicht perfekt. Die Waffensounds kommen kaum gegen die laute Sprachausgabe und die (hervorragende) Musik an. Die Entwickler wollen hier in kommenden Updates noch nachbessern. Zudem klingen einige der Sprecher, gerade mit deutschsprachigem Audio, etwas lustlos, was der Präsentation der Story schadet.

### Plötzlich Aliens

Handlungsmäßig stellt Halo: Reach gewissermaßen die Vorgeschichte der Halo-Spiele



Unsere Kumpel-KI kann nicht nur kompetent schießen, sondern fährt auch prima Auto.

dar. Auf der namensgebenden Welt Reach tauchen plötzlich die Aliens der Allianz auf. Als Spieler stellt ihr euch den Eindringlingen entgegen. Immerhin habt ihr für gewöhnlich überraschend kompetente KI-Kollegen an eurer Seite. Die plätten nicht nur reichlich Gegner, sondern übernehmen auch das Steuer in den verschiedenen Fahrzeugen, falls ihr mal nur den Beifahrer mimen möchtet. Die Story wird nett in vielen Zwischensequenzen präsentiert, während ihr Checkpoints ablatscht, Gegnerwellen zurückschlägt und euch durch ein Dutzend Missionen ballert. Ein erzählerisches Meisterwerk wird euch nicht geboten, trotzdem hat das Spiel auch 2020 noch eine gute Atmosphäre. Wichtiger noch: Die Action macht auch 2020 noch reichlich Laune. Sämtliche Knarren fühlen sich mächtig an. Wer mit der Reihe nicht vertraut ist, benötigt womöglich aber etwas Eingewöhnungszeit: Waffen wie euer Standard-Sturmgewehr lassen euch zwar mit der rechten Maustaste ranzoomen, geschossen wird aber aus der Hüfte.

Zusätzlich zum einstellbaren Schwierigkeitsgrad gibt es unterschiedliche Modifikatoren, die sogenannten Schädels, über die ihr Aspekte des Spiels schwieriger machen könnt. Dann werfen Gegner beispielsweise mehr Granaten. Beißt ihr zwischendrin mal ins Gras, geht's frustfrei vom letzten Checkpoint weiter. Je nach gewähltem Härtegrad seid ihr nach spätestens acht Stunden durch, Veteranen packen es schneller.

Obendrauf gibt's etliche Multiplayer-Modi. Und weil die Community nicht in Steam und Xbox Store aufgeteilt ist, sondern am PC miteinander spielen kann, waren in unserem Test ganz fix Spieler für alle Sitzungen gefunden. Verbindungsprobleme traten dabei nicht auf, allerdings vermelden einige Spieler derzeit noch Latenzprobleme oder Eingabeverzögerung im Koop.

### Freischaltungen im Multiplayer

Als kleine Motivationsspritze gibt's für alle Aktivitäten im Multiplayer Erfahrungspunkte, über die euer Rang steigt. Dabei ist es euch überlassen, ob ihr lieber kooperativ,

im PvE oder PvP spielt – solange ihr im Mehrspielermodus zockt, gibt's Erfahrung – und nur dort. Mit höherem Rang schaltet ihr optische Charakteranpassungen für euren Avatar frei und erhaltet so nach und nach Zugriff auf mehr Helme, Schulterpolster und vieles mehr, bis zur Option, sogar als Alien aufzutreten. Die täglichen und wöchentlichen Herausforderungen wie damals auf der Xbox 360 fehlen allerdings noch, werden aber wohl in naher Zukunft mit noch anderen neuen alten Inhalten nachgereicht. ★

## HALO: REACH

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i3 550 / Phenom II X4 960T  
Geforce GTS 450 / HD 6580  
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7 870 / FX-4100  
Geforce GTX 560 Ti / Radeon R7 360  
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



stimmiger Look + hervorragende Musik + Unterstützung für 21:9 und 4K  
Probleme beim Sound-Mixing  
angestaubte Optik

### SPIELDESIGN



spaßiges Shooter-Gameplay + gute KI + tolle Waffen und Fahrzeuge  
rockt im Koop + Freischaltungen nur im Multiplayer

### BALANCE



einstellbarer Schwierigkeitsgrad + viele Gameplay-Modifikatoren (Schädel) + viele Checkpoints + direkt anwählbare Missionen  
alle Waffen fühlen sich mächtig an

### ATMOSPHÄRE / STORY



nette Story-Präsentation + schicke Zwischensequenzen  
coole Alien-Technologien + schwache deutsche Sprachausgabe schadet der Story  
eher mäßige Handlung

### UMFANG



große Story-Kampagne + Feuergefecht-PvE-Modus  
Koop-Spielmodus + viele PvP-Spielmodi  
tonnenweise Avatar-Freischaltungen

### FAZIT

Gelungene PC-Portierung des Shooter-Klassikers ohne Schnörkel oder tiefgreifende grafische Überarbeitungen.





## Mosaic

# ARBEITEN, FERNSEHEN, SCHLAFEN

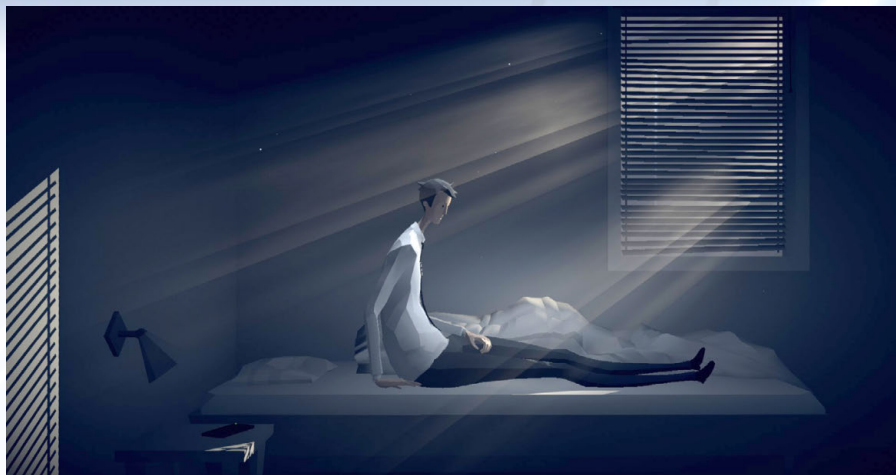
Genre: **Adventure** Publisher: **Raw Fury** Entwickler: **Krillbite Studios** Termin: **5.12.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **3 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **nein (GOG)** Enthalten in: –

## Das vielleicht ungewöhnlichste Adventure des letzten Jahres: Mosaic ist eine düstere Erzählung über die Einsamkeit.

Von Manuel Fritsch

Der Handy-Wecker klingelt und reißt uns aus dem Schlaf. Nur unter großer Anstrengung gelingt es uns, unseren schlaffen Körper in eine aufrechte Sitzhaltung zu bewegen. Der Weg ins Bad fühlt sich an wie ein Marathonlauf, die furchterregende Fratze im Spiegel trägt nicht dazu bei, die Stimmung zu heben. Krawatte grade, Frisur richten und Zähne putzen: Das Mindestmaß an täglicher Hygiene, die nötig ist, um nicht unangenehm aufzufallen. Für Frühstück bleibt keine Zeit. Eine Mail-Benachrichtigung aus dem Büro erinnert uns daran, dass wir bei weiteren Verspätungen den Arbeitsplatz verlieren. Außerdem werden wir darüber informiert, dass uns die bisherige Fehlzeit von sechs Minuten und zwölf Sekunden selbstverständlich vom Lohn abgezogen wird.

Der einzige Lichtblick auf dem Weg zur Arbeit ist eine Runde »Blip Blop«. Das angesagte Mobile-Game ist simpel und doch seltsam befriedigend. Ein Druck auf den Bildschirm erzeugt einen »Blip«. Haben wir mehrere Tausend Blips zusammen, können wir Verbesserungen freischalten, die automatisch Punkte sammeln. Das Endlos-Clicker-Game wird in der ganzen Stadt beworben – und anders als in der Dating-App



Jeden Morgen der gleiche Kampf. Die Überwindung, endlich aufzustehen wird immer größer, die Motivation, zur Arbeit zu gehen tendiert gegen Null.

»Love« erfahren wir hier wenigstens eine gewisse positive Rückmeldung.

### Grau in Grau in Grau

Willkommen in der bedrückenden Welt von Mosaic. In der Rolle eines namenlosen Angestellten erleben wir tagein, tagaus denselben monotonen Alltag in der anonymen Großstadt. Im Leben unseres traurigen Protagonisten gibt es keinen Lichtblick, keine Hobbys oder Freunde. Er lebt allein in einer spärlich eingerichteten Hochhauswohnung mit Hunderten von Nachbarn, von denen sich doch niemand kennt. Nicht einmal bei der morgendlichen Aufzugfahrt wird ge-

grüßt. Der Briefkasten quillt über mit unbezahlten Rechnungen, und der Blick in den Kühlschrank offenbart nur ein paar Kekse und eine halbleere Milchpackung.

Dass die Titelfigur in einer depressiven und emotional schwierigen Phase steckt, machen die Entwickler von Krillbite durch die grafische Gestaltung mehr als deutlich. Die Farbpalette ist extrem reduziert, die Menschen tragen Schwarz, und die dunklen Wege zwischen den Wolkenkratzern lassen keinen Blick auf den Himmel zu, aber der würde ohnehin von finsternen Smog-Schwadern verdeckt. Natürlich regnet es permanent, als wären wir inmitten der Dreharbeiten zum nächsten »Blade Runner«.



Die Großstädter teilen sich die Häuser und Straßen mit Tausenden von Menschen – trotzdem oder gerade deswegen herrscht eine enorm große Anonymität.

### Surreale Lichtblicke in einer trostlosen Welt

Doch eines Tages geschehen seltsame Dinge auf dem Weg zur Arbeit. Ein plötzlich aufschwingendes Tor an einem Bauzaun, das unsere Neugier weckt. Oder ein gelber Schmetterling im Einheitsgrau, der uns minutenlang fasziniert. Oder die Musik von Straßenmusikanten, die uns aus dem Alltagstrott reißt und im wahrsten Sinne des Wortes alles um uns herum vergessen lässt. In solchen Momenten wandelt sich das bis zu diesem Zeitpunkt eher simple Adventure in einen interaktiven Tagtraum und nutzt das audiovisuelle Potenzial des Mediums Computerspiel voll aus. Ohne zu viel zu verraten: Es wird sehr, sehr surreal und im eigentlichen Wortsinn »fantastisch«. Diese Szenen fangen die Ängste, als kleines Zahn-





**Manuel Fritsch**  
@manuspielt



Ich bin in der glücklichen und privilegierten Situation, noch nie einen so tristen und monotonen Arbeitsablauf erlebt haben zu müssen wie die Menschen im Mosaic-Konzern. Ich weiß, wie froh ich darüber sein kann, dass mir meine Arbeit Spaß macht, mich kreativ fordert und erfüllt. Umso stärker hat mich die dystopische Darstellung und die extrem depressive visuelle Umsetzung der grauen Großstadt mitgerissen. Die große Stärke des Spiels liegt für mich in der absolut überzeugenden und stilsicheren Präsentation. Mosaic hat mich künstlerisch und emotional berührt. Ich wollte wissen, ob und wie es dem grauen Anzugträger gelingt, aus dieser Monotonie auszubrechen. Die Art, wie Krillbite das Thema Depression und Einsamkeit umsetzt, mag nicht immer die subtilste sein, aber sie ist stets einfühlsam und wird mit der nötigen Portion Hoffnung erzählt. Für mich ist Mosaic eines der interessantesten und künstlerisch ansprechendsten Story-Adventures des Jahres 2019.

rädchen eines großen Konzerns in der Bedeutungslosigkeit zu verschwinden, perfekt ein. Ein sehr plastisches Beispiel: Mal sehen wir unsere Spielfigur inmitten einer anonymen Menschenmenge schrumpfen und immer kleiner werden, bis sie schließlich als menschlicher »Kaugummi« unter der Schuhsohle eines Passanten landet. Als wäre das nicht schon abgedreht genug, wird das Geschehen von einem sarkastischen Goldfisch kommentiert. Auch klassische Albtraummotive wie die Panik, komplett orientierungslos unter Wasser nach Luft zu ringen, werden audiovisuell toll eingefangen.

#### Mehr Experiment als Spiel

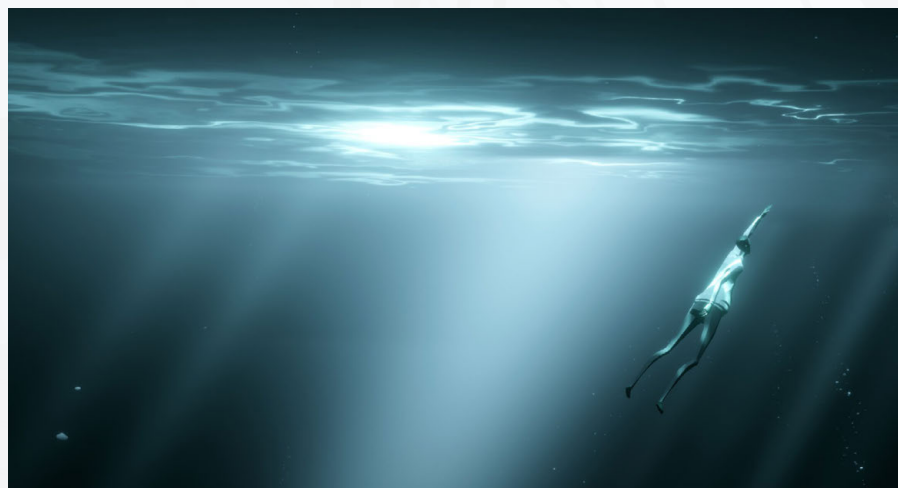
Spielerisch gibt es in Mosaic dagegen wenig zu tun. Mit der Maus oder dem Gamepad



In den unerwarteten Überraschungsmomenten im ansonsten sehr grauen Leben des Protagonisten wird das Spiel schlagartig bunt. Nicht gerade subtil, aber wirkungsvoll in Szene gesetzt.

lenken wir wie in einem Point&Click-Adventure die Spielfigur zu den markierten Interaktionspunkten, um die Story voranzutreiben. Echte Entscheidungen treffen wir keine, auch Rätsel oder Inventarmanagement gibt es nicht. Das Adventure läuft starr linear ab – wir können nicht einfach nicht zur Arbeit zu gehen oder einen anderen Weg einschlagen. Auf diese Einschränkung muss man sich als Spieler einlassen.

Etwas mehr Interaktion wartet dafür in der namensgebenden Firma Mosaic. An unserem Arbeitsplatz erledigen wir die anfallenden Aufgaben, die in Form eines kurzweiligen Aufbaupuzzles präsentiert werden. Ziel ist es, sechseckige Waben zu einer Art Turm aufzubauen, bis eine vordefinierte Marke erreicht ist. Mit der Expansion der Basiswabe lassen sich mehr Arbeitereinheiten generieren, die den Bau von weiteren Waben beschleunigen. Diese motivierenden Herausforderungen werden mit jedem weiteren Anlauf etwas schwerer, das Spielprinzip wird mit kleinen Neuerungen wie Portalen oder gegnerischen Einheiten aufgelockert. Das Clicker-Game »Blip Blop« auf dem virtuellen Smartphone der Figur, eine Dating-App im Stil von Tinder sowie ein Börsenticker sind zwar voll funktionsfähig, aber optional.



Die Hauptfigur fühlt sich eingeeignet und gefangen im starren Korsett des Grosskonzerns. Ihre Albträume sind mit typischen Bildern wie die der Angst vor dem Ertrinken visualisiert.

Die Sinnlosigkeit in der Beschäftigung mit ihnen ist Teil der Botschaft des Adventures.

Mosaic ist ein sehr kurzes, aber intensives Erlebnis ohne großen Wiederspielwert. Nach bereits zwei bis drei Stunden haben wir alles gesehen. Doch das Erlebte ist so ungewöhnlich und erfrischend surreal, dass es noch lange nach dem Abspann nachwirkt. Krillbite verpackt die Ängste und Sorgen der modernen Gesellschaft in einen sehenswerten und künstlerischen Albtraum, der gleichermaßen beängstigt und begeistert. ★

## MOSAIC

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i3 3240 / Phenom II X4 40  
Geforce GTX 860 / Radeon RX Vega 11  
1 GB RAM, 3 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i5 750 / Phenom II x4 945  
Geforce GTX 960 / Radeon R9 200  
2 GB RAM, 3 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



➤ stilisierter Lowpoly-Look ➤ überzeugend eingefangene Industrie-Dystopie ➤ dezent, aber passende Musikuntermalung ➤ gute Texte und Übersetzungen ➤ wenige unterschiedliche Gebiete

### SPIELDESIGN



➤ klassische Adventure-Steuerung ➤ gut steuerbar mit Maus oder Gamepad ➤ Entscheidungen ohne Bedeutung ➤ wenig echte Interaktionsmöglichkeiten ➤ Waben-Minispiel wirkt aufgesetzt

### BALANCE



➤ sehr einsteigerfreundlich ➤ Adventure ohne Rätsel und Gegenstände ➤ kein Zeitdruck in Minispielen ➤ angenehmer Spielfluss ➤ keine wirkliche Herausforderung

### ATMOSPHÄRE / STORY



➤ intensive Befreiungsgeschichte ➤ kreative, surreale Momente ➤ intellektuell ansprechende Gesellschaftskritik ➤ Themen wie Depression und Einsamkeit ➤ nicht immer sehr subtil

### UMFANG



➤ kein Leerlauf ➤ vollwertiges Clicker-Game auf Ingame-Telefon ➤ abseits der Story nichts zu entdecken ➤ enorm kurze Spielzeit ➤ geringer Wiederspielwert

### FAZIT

Adventure, das durch seinen künstlerischen Anspruch und düstere Atmosphäre überzeugt, aber spielerisch kaum fordert.





## Life is Strange 2

## DAS ENDE DER REISE

Genre: **Adventure** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Dontnod Entertainment** Termin: **3.12.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel**  
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)**

**Die finale Episode von Life is Strange 2 ist erschienen und lässt uns etwas enttäuscht zurück. Im Test erklären wir, woher diese Ernüchterung stammt und warum wir die Season als Ganzes dennoch nicht missen wollen.** Von Manuel Fritsch

Über ein Jahr lang hat sich der Entwickler Dontnod Zeit gelassen, die Geschichte der Diaz-Brüder auf der Flucht durch die USA zu erzählen. Beim Vorgänger haben wir mit Max und Chloe in Arcadia Bay die Ankunft eines mysteriösen Unwetters erwartet, in dieser zweiten Staffel sind wir der Sturm, der über fünf Episoden lang eine Schneise der Verwüstung hinter sich herzieht.

Eingeleitet wird die Tour de Force durch den plötzlichen Tod von Papa Diaz, der bei einer Auseinandersetzung mit der Polizei erschossen wird. Durch den Schock entwickelt sein Sohn Daniel telekinetische Fähigkeiten, die sich in einer riesigen Macht-Explosion entladen. Die Schockwelle tötet den Polizisten, wodurch die beiden Jugendlichen zu gesuchten Mördern werden.

Wir spielen Daniels großen Bruder Sean, der durch den Unfall unvermittelt in die Erzieher- und Beschützerrolle für den erst Neunjährigen stolpert. In seiner Panik beschließt der 16-jährige Sean mit Daniel nach Mexiko zu fliehen. Er möchte seinen Bruder



Aktionen wie hier der Bau einer Schrottskulptur dienen dazu, die Bindung zwischen Sean und Daniel zu formen. Weigern wir uns oder agieren schroff, verändert sich Daniels Verhalten.

davor bewahren, als Versuchskaninchen in den Laboren des Militärs zu landen.

In fünf Episoden haben wir Sean und Daniel einmal quer durch Nordamerika von einem Schlamassel in den nächsten begleitet. Wir haben neue Freundschaften geschlossen, unangenehme und bedrohliche Menschen getroffen und sind mehrmals dank Daniels übersinnlicher Kraft aus ausweglosen Situationen entkommen. Nun stehen wir im Finale an der Grenze zu Mexiko und vor der alles entscheidenden Frage, ob wir den letzten Schritt wagen – mit allen Konsequenzen, die unsere bisherigen Taten mit sich bringen können.



Unsere Entscheidungen bestimmen, wie Daniel seine Telekinese-Kraft im Spiel nutzt.

### Moral und Brüderlichkeit

Insgesamt vier grundverschiedene Enden haben die Autoren für das Finale geschrieben und ausgearbeitet. Welches davon wir in unserem persönlichen Durchgang zu sehen bekommen, definiert sich durch die zuvor getroffenen Entscheidungen beziehungsweise durch zwei Faktoren: Welches Wertesystem haben wir unserem kleinen Bruder inzwischen vermittelt, und wie stark ist die brüderliche Loyalität?

Über alle Episoden hinweg beobachtet uns Daniel und registriert unsere Aktionen. Klauen wir einen Schokoriegel und brechen ein Auto auf, zeigen wir ihm, dass die eigenen Bedürfnisse über dem Gesetz stehen. Verhalten wir uns dagegen moralisch und achten unsere Mitmenschen, wird Daniel seine Kräfte nicht gegen Unschuldige richten. Der Wert der Brüderlichkeit wird dadurch gemessen, wie wir mit Sean umgehen und auf seine Vorschläge und Ideen reagieren. Uns gefällt, dass diese Mechanik nie einsehbar ist und sich organisch formt.

### Showdown in Mexiko

In der letzten Entscheidung an der mexikanischen Grenze reagiert Daniel entsprechend seines angelernten Moralsystems und dem Verhältnis zu seinem Bruder. Das individuelle Zusammenspiel dieser Faktoren leitet dann die Endsequenz ein. Ohne zu viel zu verraten: Keines der vier Enden konnte uns wirklich überzeugen. Ein Grund dafür sind die vor allem in Episode 4 und 5 nicht





**Manuel Fritsch**  
@manuspielt



Die ersten drei Episoden der zweiten Season gefallen mir richtig gut. Der unfreiwillige Roadtrip der Brüder ist so abwechslungsreich wie einfühlsam und mit vielen interessanten Charakteren und Locations gespickt. Mich begeistert, dass aktuelle politische Themen wie Alltagsrassismus ohne erhobenen Zeigefinger behandelt werden. Die verkorkste vierte Episode und das schwache Finale haben diesen guten Eindruck jedoch durch teils sehr absurde Wendungen und ärgerliche Drehbuchpatzer für mich nicht aufrechterhalten können. Löblich, dass es vier sehr unterschiedliche Enden gibt. Umso ärgerlich ist es, dass keines davon die losen Fäden aufhebt und die Geschichte zu einem befriedigenden und nachvollziehbaren Finale bringt. Das große erzählerische Potenzial wurde in meinen Augen nicht vollends ausgeschöpft.

nur schwer nachvollziehbaren Aktionen der Charaktere und das teils sehr unglaubliche Drehbuch. Es fällt uns schwer zu glauben, dass zwei national mit Bild und Namen gesuchte Polizistenmörder nahezu unentdeckt durch große Teile der USA reisen, ohne von einer medial begleiteten FBI-Omnipräsenz innerhalb weniger Tage entdeckt zu werden. Spätestens als Daniel in der vierten Episode als vermeintlicher Messias in einer Sekte öffentlich seine Kräfte zur Schau stellt, hat uns die anfangs noch plausible und mitreißende Fluchtgeschichte komplett verloren.

Die finale Episode hat ebenfalls mit ärgerlichen, komplett irrationalen Momenten zu kämpfen. Warum fährt Sean mit dem Wissen um die enorme Polizeipräsenz (er organisiert sich sogar vorher ein Polizeifunk-Abhörgerät) dennoch direkt in die Arme der Ordnungshüter am offiziellen Grenzübergang? Uns beschleicht das Gefühl, dass die Autoren mit aller Gewalt einen dramatischen



Episode 5 beginnt ruhig und idyllisch in den weitläufigen Canyons von Arizona. Die Brüder genießen die Ruhe und Zweisamkeit nach ihrer langen Trennung.

und actionreichen Showdown erzwingen wollten – ohne Rücksicht auf Logik.

### Spielenswert trotz unbefriedigendem Ende

Viele Fragen wie die Herkunft von Daniels Superkräften bleiben auch nach dem Abspann unbeantwortet. Warum wir Life is Strange 2 trotz der Enttäuschung über das Finale gerne gespielt haben? Es sind die Charaktere, Gespräche und Situationen außerhalb der Rahmenhandlung, die uns begeistern. Im Kern geht es in dieser Erzählung darum, dass Menschen auf viele Arten auf der Flucht sind. Teils, weil sie von der Gesellschaft ausgeschlossen werden, weil sie nicht den gesellschaftlichen Normen entsprechen oder wegen ihrer Herkunft und Hautfarbe diskriminiert werden.

Besonders in Erinnerung bleiben uns die Dialoge, die wir mit Seans Mutter führen. Karen fühlte sich nach der Geburt ihrer Kinder wie in einem goldenen Käfig und stellte ihr eigenes Wohlbefinden und Freiheitsbedürfnis über ihre Familie, sie verließ Mann und Söhne. Damit entspricht sie nicht dem gängigen Mutterideal und bittet ihre Söhne

um Verständnis. Sie akzeptiert aber auch, dass diese wütend darauf reagieren.

Die sehr menschlichen Charakterzeichnungen sind es, die Life is Strange zu einer besonderen und wichtigen Spielserie machen. Da verzeihen wir der zweiten Season auch das im Vergleich zum ersten Teil schwächere Drehbuch. Life is Strange 2 ist alles andere als perfekt, aber hat das Herz am richtigen Fleck. ★

## LIFE IS STRANGE 2

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i3 2100 / Phenom X4 945  
Geforce GTX 650 / Radeon R7 250  
3 GB RAM, 14 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i3 6100 / Athlon X4 845  
Geforce 1050 / Radeon RX 460  
6 GB RAM, 14 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- stilischerer Aquarell-Look
- professionelle englische Sprecher
- abwechslungsreich gestalteter USA-Roadtrip
- stimmungsvolle Beleuchtung
- emotionsarme Gesichtsanimationen

### SPIELDESIGN



- Entscheidungen mit spürbaren Auswirkungen
- Handlungen prägen Bruder
- einfach-intuitive Steuerung
- unaufdringliches, schön designedes Interface
- wenig echte Interaktionsmöglichkeiten

### BALANCE



- sehr einsteigerfreundlich
- kein Zeitdruck
- keine spielerischen Sackgassen
- niemals wirklich herausfordernd
- teils frustrierend einengende Dialogoptionen

### ATMOSPHÄRE / STORY



- politische Themen wie Rassismus
- nachvollziehbar geschriebene Dialoge und Momente
- stimmungsvoller Soundtrack
- Drehbuchpatzer und Logikfehler
- enttäuschende Enden

### UMFANG



- zwölf bis 15 Stunden Spielzeit
- vier unterschiedliche Enden
- hoher Wiederspielwert
- jede Episode bietet komplett neue Gebiete
- alternative Enden nur mit Neustart erreichbar

### FAZIT

Überwiegend gut erzählter Roadtrip. Fängt stark an, verirrt sich aber zum Finale in Logikfehlern und lässt viele Fragen offen.



Für Kenner der Vorgängerspiele gibt es einige sehr charmante Easter Eggs und Verbindungen zu entdecken. Die zweite Season spielt einige Jahre nach den Ereignissen in Arcadia Bay.



## Borderlands 3: Moxxis Überfall auf den Handsome Jackpot

# IN BESTER TRADITION

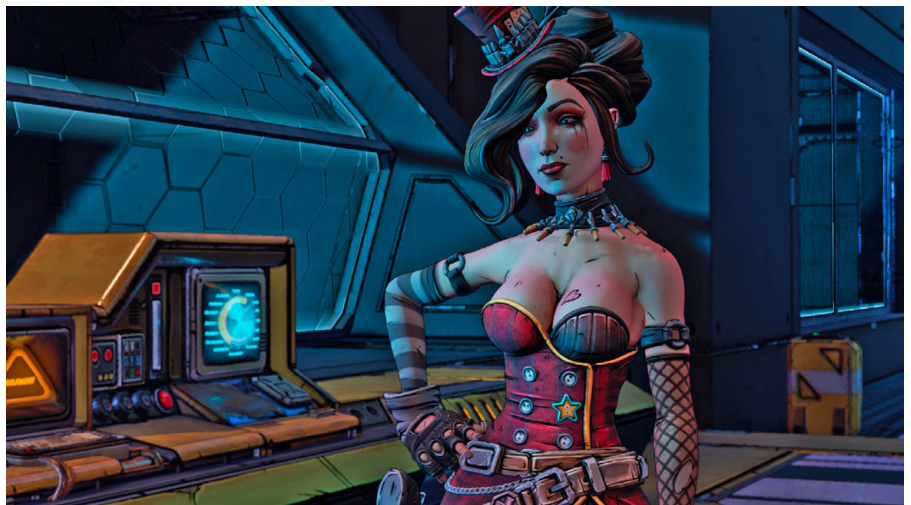
Genre: **Shooter** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Gearbox Software** Termin: **19.12.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **ja (Epic Games Store)** Enthalten in: **–**

**Mit dem ersten Story-Addon reanimiert Gearbox nicht nur Handsome Jack, sondern auch den Humor des zweiten Teils. Eine großartige Idee, von der aber nicht alle Borderlands-3-Spieler profitieren.**

Von Dennis Zirkler

Der Plan, den wir im ersten Borderlands-3-DLC Moxxis Überfall auf den Handsome Jackpot verfolgen, liest sich auf dem Papier ganz einfach: Unser Kammerjäger soll für Barbetreiberin Moxxi das Weltraumcasino ihres ehemaligen Liebhabers Handsome Jack überfallen, um diesen posthum nochmal eins auszuwischen. Da der kleinwüchsige Gangsterboss Pretty Boy unterdessen die Kontrolle über die riesige Spielhölle übernommen hat, liegt es an uns, eine schlagfertige Crew aus abgedrehten Charakteren für diesen Raubzug aufzustellen.

Doch auch Entwickler Gearbox verfolgt mit diesem DLC einen cleveren Plan: Durch den Casino-Twist können sie einen der beliebtesten Schurken der Spielegeschichte reaktivieren, was selbst die Borderlands-Fans



Für Auftraggeberin Moxxi sollen wir Handsome Jacks Casino überfallen.

neugierig machen dürfte, die von der Story des Hauptspiels enttäuscht waren. Wir erklären, warum dieser Plan aufgeht.

### Bessere Bosskämpfe als im Hauptspiel

Um dem Fiesling Pretty Boy den Garaus zu machen, müssen wir ein Team aus – teilweise urkomischen – Helfern rekrutieren, die sich in den vier großen Zonen der Erweiterung versteckt halten. Der Überfall integriert

sich quasi als große neue Nebenmission nahtlos in die Hauptkampagne und kann ab Level 13 gestartet werden – bei höherstufigen Charakteren skalieren die Feinde entsprechend mit. Neben dem grellen, lauten Casinobereich führt uns die fünf- bis achtstündige Story (je nachdem, wie sehr wir uns von Nebenquests ablenken lassen) unter anderem auf den unterirdischen Schrottplatz der Raumstation, auf dem seit Jacks Verschwinden die nonkonforme Müllmetropole Trashlantis gegründet wurde.

Dort erwartet uns auch der erste von vier neuen Bosskämpfen: Ein wahnwitziger Kampf gegen eine Armee böser Claptraps, der das erste große Highlight des DLCs ist. Aus Spoiler-Gründen wollen wir nicht zu viel über die anderen Endgegner verraten, aber eins können wir sagen: Die finale Schlacht ist deutlich cooler und witziger inszeniert als der Endkampf im Hauptspiel.

### Großartige Story, genialer Humor

Doch nicht nur die Bosskämpfe gehören zu den Highlights, das Addon punktet besonders mit der erzählten Handlung und dem typisch abgefahrenen Borderlands-Humor. Schon früh in der Geschichte lernen wir Handsome Jacks Bodydouble Timothy kennen, der sich nicht nur wie der beliebte Bö-



Handsome Jack ist omnipräsent – über der Spielhölle thront ein riesiges Hologramm von ihm.





**Dennis Zirkler**  
@YungWerner

Handsome Jack ist wieder da und das finde ich einfach nur geil. Lange habe ich mir eingeredet, dass die Calypsos aus dem Hauptspiel doch gar nicht so mies seien, wie alle sagen – doch die Wiederkehr des charmannten Fieslings hat mir vor Augen geführt, wie flach und inhaltsleer die beiden Zwillinge letztendlich doch sind. Während mich mit Handsome Jack in Borderlands 2 eine Hass-Liebe verband, waren mir die Calypsos eigentlich immer recht gleichgültig. Im Hauptspiel habe ich meinen Spaß noch hauptsächlich aus dem Farmen der besten Items und dem Optimieren meines Kammerjägers gezogen, doch der erste DLC hat mich mit seiner Story um Moxxi, Jack und sein Bodydouble direkt in seinen Bann gezogen und nach dem finalen Bosskampf mit einem schönen und witzigen Ende belohnt. Ich würde mich auf jeden Fall darüber freuen, wenn Bodydouble Timothy eventuell auch in einer kommenden Erweiterung zurückkehrt, denn den liebevollen Loser im Körper des – für mich persönlich – besten Videospielschurken aller Zeiten möchte ich nicht mehr missen.

sewicht anhört und so aussieht, sondern auch mit dessen DNA injiziert wurde – und seitdem permanent das Bedürfnis hat, Katzenbabys zu erwürgen. Im Verlauf der Handlung erfahren wir, dass Timothy seinen ehemaligen Auftraggeber vor langer Zeit auf einem Date mit Moxxi vertreten musste und sich dabei in sie verliebt hat. Allein die Untergeschichte um seinen Plan, sie nach dem vollbrachten Überfall um ein weiteres Date zu bitten, hat uns mehr gefesselt als weite Teile der Story des Hauptspiels. Doch auch der retrofuturistische Hacker Freddie, der sich unserer Crew nach einer Rettung seines Roboterfreundes anschließt, sorgt immer wieder für lustige Momente.



Moxxi weiht unsere Crew immer wieder ins weitere Vorgehen ein.

### Ideenarmut bei den Missionen

Spielerisch holt der Kasinoüberfall allerdings deutlich weniger aus der genialen Grundidee als bei der Story. So bleiben die gewonnenen Crew-Mitglieder etwa reine Skriptsequenz-Statisten, statt uns wirklich tatkräftig in den Gefechten zu unterstützen. Auch in Sachen Gegnertypen zeigt sich der DLC enttäuschend knauserig. Außer den bereits aus Borderlands 2 bekannten Loader Bots und anthropomorphen Glücksspielautomaten, die uns an die Mimic Chests aus Dark Souls erinnern, gibt es keinerlei neue Feinde zu sehen – lediglich einige leicht veränderte Varianten von bereits bekannten Borderlands-3-Gegnern dürfen hier zusätzlich bekämpft werden.

Das Missionsdesign ist ähnlich wie im Hauptspiel ebenfalls meist nur Mittel zum Zweck, denn die meisten Aufträge laufen nach demselben Schema ab: Laufe von A nach B, sichere den Bereich, sammle ein Item ein oder betätige einen Schalter und kehre dann zum Quest-Geber zurück. Besonders negativ ist uns dabei eine Hauptmission im Gedächtnis geblieben, bei der wir allen Ernstes 15 Müllbeutel sammeln sollten. Das funktioniert nicht mal witzig gemeint.

Die optionalen Nebenmissionen sind spielerisch größtenteils ähnlich unkreativ

umgesetzt. Zwei Aufträge konnten uns aber zumindest mit witziger Handlung überzeugen, etwa wenn wir den verkaterten Jazz-Musiker Digby mit einem aus Lösungsmittel gebrautem Drink wieder fit machen sollen.

### Mehr für Handsome-Jack-Fans als für Endgame-Spieler

Gearbox' Plan, Handsome Jack mit einem DLC in Borderlands 3 nochmal zum Leben zu erwecken, ist trotz der wenigen spielerischen Neuerungen aufgegangen. Fans des Fieslings kommen voll auf ihre Kosten, da dieser in Form von Hologrammen und seines Bodydoubles Timothy omnipräsent ist und nichts von seinem Charme eingebüßt hat.

Auch allen Liebhabern des typischen Borderlands-Humors kann man Moxxis Überfall auf den Handsome Jackpot nur ans Herz legen, denn die neuen Nebencharaktere sind wieder herrlich absurd und sorgen reihenweise für Lacher.

Wer allerdings mit dem DLC auch auf zusätzlichen, fordernden Endgame-Content für Borderlands 3 gehofft hat, muss nicht unbedingt zuschlagen. Zwar lassen sich in den neuen Gebieten rund 350 neue legendäre Waffen und Ausrüstungsgegenstände ergattern und besonders im Mayhem-Modus stellt man sich wieder einer echten Herausforderung, neben dem Abfarmen der neuen Bosse bietet der DLC aber keine speziellen Inhalte für das »Spiel nach dem Spiel« an. ★



Der Bosskampf gegen eine Horde böser Claptraps ist das erste große Highlight des DLCs.

## BORDERLANDS 3: MOXXIS ÜBERFALL AUF DEN HANDSOME JACKPOT

- spannende Story mit gewohnt abgedrehtem Borderlands-Humor
- viele neue, urkomische Charaktere
- reichlich Handsome Jack
- spielerisch nur wenige Neuerungen
- keine nennenswerte Erweiterung des Endgames

### FAZIT

Der erste DLC für Borderlands 3 überzeugt mit Humor und abgedrehten Charakteren. Spielerische Neuerungen halten sich aber in Grenzen.





## The Wanderer: Frankenstein's Creature

# WENN LEID ZU KUNST WIRD

Genre: **Adventure** Publisher: **ARTE France** Entwickler: **La Belle Game** Termin: **31.10.2019** Sprache: **Englisch, Deutsch**  
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **2,5 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**



Langsam lernen wir die Sprache der Menschen zu verstehen.

**In Frankenstein's Creature erleben wir die bedrückende Geschichte von Mary Shelley aus der Sicht der verstoßenen Kreatur.** Von Gloria H. Manderfeld

Das grelle Licht schmerzt in unseren Augen. Wo sind wir? Wer sind wir? Warum sind wir an diesem Ort? Nur mühsam tasten wir uns durch die Schemen vorwärts, erahnen Umrisse. Fast stürzen wir einen langen Gang herab, stehen danach umgeben von wohlthuendem Grau in Grau. Es ist wohl ein Zimmer, doch der Sinn dieses Raums bleibt uns verborgen. Wir tasten über seltsame Formen und Gegenstände. Erst als wir das Gebäude verlassen und süß duftende Luft einatmen, erahnen wir die mögliche Schönheit unserer Existenz. Doch unsere ersten Erfahrungen mit der üppigen, friedlichen Natur werden bald vom Kontakt mit den Menschen überschattet – und deren Abscheu vor einer Kreatur, die sie nicht begreifen können ...

## Persönlichkeit statt Monster

Fast jeder kennt heute die Geschichte von Frankenstein, dem genialen Forscher und seiner Kreatur. Viele der aktuelleren Darstellungen von Frankensteins Monster in der Popkultur konzentrieren sich aber nur auf



Die Kreatur wird sich erstmals ihres Aussehens bewusst – für ein zusammengestückeltes Monster keine schöne Erfahrung.



den Aspekt eines scheußlichen, brutalen Unholds, ohne den zugrunde liegenden Entwicklungsprozess wirklich zu beleuchten. Das von ARTE France finanzierte Spiel *The Wanderer: Frankenstein's Creature* hält sich jedoch nahe an den Originaltext der britischen Schriftstellerin Mary Shelley aus dem Jahr 1818. Der sieht das neu geschaffene Wesen eben nicht nur als Monster, sondern als intelligente, lernfähige Persönlichkeit, die durch ihren Kontakt mit einer ablehnenden Umgebung geformt wird.

Anders als in der Romanvorlage konzentriert sich das Spiel aber auf den Erlebnishorizont der Kreatur: Zunächst trifft sie auf eine Welt, die sie noch nicht versteht, und erforscht diese so naiv und unvorbelastet wie ein Kind. Je mehr Frankensteins Schöpfung von ihrer Umwelt erfährt, desto mehr Farben erstrahlen auf unserem Bildschirm – ähnlich wie beim Selbsterkenntnis-Hüpfspiel *Gris*. An manchen Stellen der durch unvertonte Textfragmente erzählten Geschichte treffen wir Entscheidungen, die das kommende Geschehen leicht beeinflussen und den Charakter unserer Kreatur formen.

### Zwischen Hass und Einsamkeit

Es liegt ganz bei uns, welche Lehren wir unser Wesen aus den Erlebnissen ziehen lassen und welches der vier Enden wir erreichen. Soll unsere Kreatur zum Menschen angreifenden Unhold werden, weil uns diese ja doch nur immer wieder zurückweisen und verfolgen? Oder übt sich unser Alter Ego in christlicher Vergebung und Nächstenliebe, obwohl die Umgebung davon nichts zurückgibt? Auf der langen Suche nach seinem Erschaffer trifft Frankensteins Schöpfung auf viele Motive des Romans und setzt sich mit diesen auseinander: Wir lassen die Kreatur



In der zauberhaften Toskana-Landschaft sucht Frankensteins Schöpfung nach Akzeptanz.

eine Bauernfamilie beschützen, suchen für sie nach einer Gefährtin und müssen vor einem wütenden Mob flüchten.

Die alles umfassende Einsamkeit und das daraus resultierende Leid der Kreatur wirkt gerade durch die auf Textfragmente, farbenprächtige Bilder und stimmungsvolle Musik reduzierte Erzählweise besonders eindringlich. Geschickt werden Schlüsselmomente durch die Farbgestaltung herausgehoben. Etwa starke Augenblicke, in denen wir mit- samt der Kreatur Hoffnung schöpfen und sie in einer bunten, positiven Szenerie friedlichen Kontakt zu unvoreingenommenen Personen findet. Der unweigerlich folgende emotionale Absturz bei einer Enttäuschung wird danach umso schmerzhafter.

### Spielerisch flach, emotional tief

Neben der opulent inszenierten Story bleibt der spielerische Anspruch auf der Strecke. In langen Rumlauf-Abschnitten lassen wir Hintergrundmusik, Optik und Textschnipsel auf uns wirken. Das Geschehen wird durch einige eingestreute Minigames aufgelockert. Darin lösen wir simple Rätsel oder versuchen wie in *Guitar Hero* zum richtigen Zeitpunkt Musikknoten abzuspielen.

Bis auf die schwammig ausfallende Steuerung beim Holzhacken und Kaninchenfangen stellen uns die Minigames vor keinerlei Herausforderung. Lösungshinweise zu nicht ganz so offensichtlichen Puzzles erhalten ihr mit einem genaueren Blick in die jeweilige Umgebung – bequemer geht's nicht. Adventure-Fans mit Lust auf knackige, mehrteilige Rätsel bleiben damit auf der Strecke.

### Wertvolles Erlebnis trotz kurzer Spielzeit?

Aber darum geht es schließlich auch nicht: Vielmehr möchte uns das Spiel eine Geschichte erzählen, die uns unter die Haut geht und uns zum Nachdenken über den Umgang der Gesellschaft mit andersartigen Personen anregt. Selbst bei einem bitteren Ende stimmt uns der bereits von der Buchvorlage bekannte Ausgang der Geschichte versöhnlich, immerhin endet das stets greifbare Leid der Kreatur auch mit dem Spiel.

Natürlich lässt sich darüber streiten, ob es sich lohnt, für eine mit zweieinhalb Stunden für einen Durchgang sehr kurz ausfallende Spielzeit 15 Euro in die Hand zu nehmen. Das ähnliche *Gris* beschäftigt immerhin gute vier Stunden und stellt uns mehr Herausforderungen. Sucht ihr aber nach einem künstlerisch dicht gestalteten, nachhallenden Erlebnis und einer innovativen, ansprechenden Frankenstein-Interpretation, ist *The Wanderer* euer Geld auf jeden Fall wert. ★

## THE WANDERER FRANKENSTEIN'S CREATURE

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Celeron G1630 / Athlon II X2 245  
Geforce GT 610 / Radeon HD 6450  
2 GB RAM, 3 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core2Duo E6700 / Phenom X3 8750  
Geforce GT 630 / Radeon HD 7650A  
2 GB RAM, 3 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- 👍 Gemälde-Optik
- 👍 emotionaler Farbeinsatz
- 👍 orchestrale Hintergrundmusik
- 👍 abwechslungsreiche Szenerie
- 👍 gelungene Gesamtkomposition aus Musik, Optik und Story

### SPIELEDISIGN



- 👍 intuitive Bedienung
- 👍 Umgebung fließt in Rätsel mit ein
- 👎 fast ausschließlich Rumlauf-Passagen
- 👎 wenig abwechslungsreiche Minigames
- 👎 kaum Interaktion mit NPCs

### BALANCE



- 👍 regelmäßige Speicherpunkte
- 👍 entspannter Spielfluss
- 👍 keine frustrierenden Todesmöglichkeiten
- 👍 Fortschritt trotz vergeblicher Minigames
- 👎 sehr einfach

### ATMOSPHERE / STORY



- 👍 bittersüße Geschichte um Einsamkeit und Akzeptanz
- 👍 atmosphärisch inszenierte Welt
- 👍 viele emotionale Momente
- 👍 tolle Neuinterpretation einer bekannten Figur
- 👍 hält lange nach

### UMFANG



- 👍 vier unterschiedliche Enden
- 👍 Wiederspielwert dank Entscheidungen
- 👎 sehr kurze Spielzeit
- 👎 wenig Minigames und Rätsel
- 👎 keine Zusatzerforderungen

### FAZIT

**Spielerisch eher simples interaktives Abenteuer, dafür sehr emotional und atmosphärisch.**



**Gloria H. Manderfeld**  
@nerdgedanken

Ablehnung durch andere kennt bestimmt jeder von uns – genau deswegen kann ich mich sehr gut in Frankensteins Kreatur einfülen. Gerade in Momenten, in denen ein Funke Hoffnung auf Akzeptanz aufkommt, bin ich richtig in die Geschichte eingetaucht. *The Wanderer: Frankenstein's Creature* ist auch eher eine künstlerische Annäherung an das Romanthema in Spielform, als wirklich ein Adventure. Lässt man sich auf die Erzählweise ein und damit auch negative Gefühle während der Story zu, ist das Erlebnis eine bittersüße Erfahrung, die in Erinnerung bleibt. Und das ist für mich trotz hohem Preis und kurzer Spieldauer deutlich mehr wert als ein lauwarmes Hochglanzspiel, das zwar viel Open World und Spitzengrafik bietet, aber mich in etwa so sehr berührt wie ein belangloser Werbespot im Vorabendprogramm.



Supraland

# DER HELD AUS DEM SANDKASTEN


 Vergessene  
Perlen


Genre: **Puzzle** Publisher: **Supra Games** Entwickler: **Supra Games** Termin: **5.4.2019** Sprache: **Englisch, Deutsch**  
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **nein (GOG)** Enthalten in: **-**

**In Supraland springt, rätselt und kämpft ihr euch als Dorfheld durch viele kreativ-knackige Levels einer vielfältigen Sandkasten-Landschaft.**

Von Gloria H. Manderfeld

Supraland beginnt mit einem Jungen und dessen fantasievoll bebautes Sandkasten. Gerade setzt er das letzte Element in sein Diorama, den Sohn des Herrscherpaares im Dorf der roten Männchen – und schon sind wir mitten im Spiel. Das Königssohn-Männchen ist nämlich unser Alter Ego und bekommt flugs noch ein Schwert in die Hand gedrückt. Immerhin ist es echt gefährlich da draußen im Sandkasten!

## Simple Story, viele Details

Die Rahmenhandlung von Supraland ist so generisch wie simpel: Zunächst begleiten wir unsere Mutter zu einer Audienz mit dem König des blauen Volks, danach retten wir die detailliert in Szene gesetzte Spielwelt vor einer Katastrophe. Um in der Story weiterzukommen, rätseln wir uns in der Ego-Perspektive durch ein Areal und schalten



In der gefährlichen Vulkangegend warten neue Rätsel auf uns.

damit den Zugang zum nächsten sowie Abkürzungen zu früheren Abschnitten frei.

Entwickler-Solist David Münnich serviert uns in Supraland eine Vielzahl genialer Rätsel: Mal wässern wir für eine Farmerin ihren Blumengarten, faken Goldnuggets oder mogeln einen Heiligenschein herbei. Richtig knackig wird es, wenn wir Teleportplattformen, Schalter, Rohre und Blasterschüsse

kombinieren, um am Ende eine Tür zu öffnen. Da hilft trotz hilfreicher Anmerkungen von Spielwelt-NPCs oft nur Ausprobieren und reichlich Um-die-Ecke-Denken. Fairerweise sind die richtig haarsträubenden Herausforderungen vor allem bei den optionalen Schatzkisten zu finden.

## Die Welt ist der Tipp

Die wichtigsten Lösungshinweise vermittelt uns die Umgebung aber vor allem nonverbal: Blau angemalte Holzbretter zerstören wir mit unseren mit blauem Hintergrund im Icon markierten Stampfschuhen, leuchtende Schalter müssen mit Blasterschüssen der passenden Farbe ausgelöst werden. Aufregende Metallstreben fordern uns geradezu heraus, an ihnen mit unserer magnetischen Gürtelschnalle entlang hinaufzugleiten. Das stimmige Weltdesign lässt uns ganz im Stil von Metroidvania-Spielen in bereits erkundeten Arealen neue Möglichkeiten entdecken, sobald wir eine weitere Fähigkeit erhalten haben – Stöbern und Entdecken wird mit neuen Schatzkisten belohnt!

Im Lauf der Hauptstory erhalten wir zudem neue Fähigkeiten, die uns das Rätsellösen deutlich erleichtern: Mit unserem Blaster schießen wir beispielsweise aus weiter



Mit unserem Force Beam rollen wir eine Metallkugel aus einer für uns nicht erreichbaren Ecke.



## Ausführlich ausprobieren

Falls ihr euch nicht sicher seid, ob ihr mit dem Spielstil und dem Rätseldesign von Supraland zurechtkommt, legen wir euch die kostenlos erhältliche Demo ans Herz. Diese umfasst den ersten großen Spielabschnitt und bietet locker drei bis fünf Stunden Rätselerei. Richtig fair: Euer Spielfortschritt wird ins Hauptspiel übernommen, sobald ihr das kauft.

Entfernung auf Schalter (und Gegner), dank des pink glühenden Force Cube erreichen wir hohe Plattformen. Upgrades für den Spielekomfort wie sichtbare Gegner-Lebensbalken, ein größerer Lebenspunkte-Pool unserer Spielfigur und Fähigkeits-Verbesserungen sammeln wir aus an schwer zugänglichen Orten versteckten Schatzkisten. Oder wir kaufen sie bei Händlern in der Spielwelt.

### Ballern, bis der Loot kommt

Für zusätzliche Spannung warten in jedem Areal Gegner auf uns, die uns den Garaus machen wollen. Wie auch unser Spielheld legen unsere Widersacher an Können und Fähigkeiten kräftig zu, je weiter wir vorankommen. Zunächst haben wir noch einfache Skelette vor uns, die mit wildem Schwertwedeln leicht bezwungen sind. Später bekommen wir es mit umherspringenden, Lavabällen verschießenden Vulkanmonstern zu tun, die Angriffe mit einem Schild abwehren!

Etwas nervig ist allerdings das Spawnverhalten der Gegner: Haben wir ein Areal komplett gesäubert und widmen uns dem Rät-



Als eifrige Entdecker finden wir Anspielungen auf andere bekannte Games.

seln, ploppen die Feinde gern mal unmotiviert rings um uns neu auf. Bei den stärkeren Monstern gerät der Spannungsfaktor so recht schnell zum Frustmoment.

Die Kämpfe gestalten sich nach den ersten Arealen recht repetitiv, die Standardgegner bleiben anspruchlos: Es reicht vollkommen aus, Hiebe und Blasterschüsse zu spammen, während wir feindlichem Beschuss ausweichen. Bei einem Tod verlieren wir nur den Spielfortschritt bis zum letzten, automatisch generierten Speicherpunkt, mit entsprechenden Waffen-Upgrades dürfen wir die Monster-Spawnpunkte auch zerstören. Besonders für die beiden Bossgegner der Story lohnt es sich, möglichst viele Upgrades zu sammeln: Mit Lebenspunktregeneration, höherer Blaster-Schussfrequenz oder mehr Schwertschaden laufen diese Kämpfe deutlich bequemer.

### Frische Ideen, knackige Momente

Durch neue Optionen für bereits bekannte Fähigkeiten erfindet sich Supraland zudem immer wieder neu und hält das Spielerlebnis damit frisch und lebendig. Beispielsweise können wir unseren Force Cube auch aus großer Höhe auf Gegner fallen lassen oder diese dank Stampfschaden vernichten. Mit unserer magnetisierten Gürtelschnalle bewegen wir uns nicht nur an Metallgegenständen entlang, sondern auch eine metallische Kugel zu einem für uns sonst nicht erreichbaren Schalter. Um ein paar Haarer auf-Momente kommen wir dennoch nicht herum: Dreifachsprünge rückwärts und kaum zu erkennende Zusammenhänge zwischen Schaltern und deren Auswirkungen sind schwer verdauliche Rätselkost – Internet, hilf!

### Über den Sandkasten hinaus

Supraland gelingt es, mehr als nur ein Rätselspiel mit Shooter-Elementen zu sein: An vielen Ecken stoßen wir beim Erkunden auf Anspielungen zur Popkultur oder aktuellem Zeitgeschehen. Toten Helden wie Indiana Jones, He-Man oder Link rauben wir ihre Kopfbedeckung, ein Donald-Trump-Spielzeugmännchen verbreitet angeberische

Sprüche. Stars des im Spiel gehypten Supraball erleben hysterischen Fankult, selbst eine Art Religion um den geheimnisvollen Mr. Miracle und philosophische Betrachtungen finden ihren Platz. Gerade in Letzteren nimmt der Indie-Entwickler Spieledesign-Elemente wie unsichtbare Wände augenzwinkernd auf die Schippe und schlägt eine Brücke zu uns, den Spielern. So wird Supraland ein rundes, abwechslungsreiches Erlebnis, das nicht nur für Rätselfans mehr als nur einen Blick wert ist. ★

## SUPRALAND

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core2Duo 2.66 GHz / Phenom II X2 550  
Geforce GTX 780 / Radeon R9 290x  
4 GB RAM, 3 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i5 6600 / Ryzen 1600x  
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 580  
4 GB RAM, 3 GB Festplatte

### PRÄSENTATION

➤ schicke Comicoptik ➤ abwechslungsreiche Levels ➤ Soundeffekte geben Situationsfeedback ➤ Licht-/Schatteneffekte in Rätseln eingebaut ➤ eintönige Hintergrundmusik

### SPIELEDIGN

➤ gut durchdachte Rätsel ➤ gelungene Sprungmechaniken ➤ klasse Physikrätsel ➤ dicht gepackte Spielwelt ➤ Fähigkeiten werden stetig erweitert

### BALANCE

➤ ansteigende Rätselkomplexität ➤ faires Speicherpunktsystem ➤ hilfreiche Fähigkeiten ➤ keine Schwierigkeitsgrade ➤ wenig abwechslungsreiche Kämpfe

### ATMOSPHERE / STORY

➤ Spannung durch Kämpfe ➤ viele liebevolle Details ➤ lustige Anspielungen ➤ Sandkastenthema perfekt umgesetzt ➤ sehr generische Hauptstory

### UMFANG

➤ lange Hauptgeschichte ➤ viele optionale Rätsel ➤ Sammel- und Entdeckererfolge ➤ Wiederspielwert dank immer neuer Rätseloptionen ➤ viele Hilfestellungen

### FAZIT

**Gelungene Sandkasten-Rätselerei mit Actionkomponente und vielen kreativen, abwechslungsreichen Knobelaufgaben.**

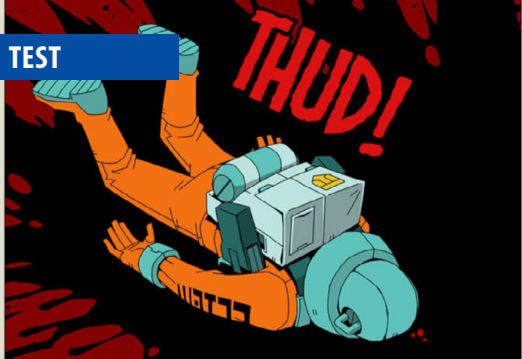
87



Gloria H. Manderfeld  
@nerdgedanken

Mich hat richtig beeindruckt, wie viele Details und Ideen Entwickler David Münnich auf nur neun Kubikmetern Spielwelt untergebracht hat. Gerade das Zurückkehren an bekannte Orte, die ich mir mit neuen Fähigkeiten erneut erschließen kann, hat mir beim Test von Supraland richtig viel Spaß gemacht. Nichts geht über den Moment, in dem ich das erste Mal dank der Magnet-Gürtelschnalle einen tollen Aussichtspunkt ganz weit oben erreichte und den Überblick über mehrere Spielareale genieße. Da verzeihe ich auch Augenblicke, in denen mich so manche Sprünge an den Rand des Wahnsinns gebracht haben – nach dem lauten Fluchen kommt schließlich irgendwann der Erfolg. Wer gerne entdeckt, kommt bei Supraland auf jeden Fall auf seine Kosten, der Sandkasten ist zudem extrem stimmig inszeniert. Vom Radiergummi über Zigarettenstummel bis hin zu Rohrzangen-Brücken stecken hier eine Menge toller Ideen drin. Für den sehr fairen Preis bekommt ihr richtig viel Spiel mit Rätseln, die auch nach der zwanzigsten Spielstunde nicht langweilig werden.





Void Bastards

## BEGRENZT HALTBAR

Vergessene  
Perlen

Genre: **Shooter-Strategie-Mix** Publisher: **Humble Bundle** Entwickler: **Blue Manchu** Termin: **29.5.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**  
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **nein (GOG)** Enthalten in: **Xbox Game Pass**

**Im Test macht Void Bastards als genial gezeichneter Comic eine Menge Spaß, als Spiel und Roguelite-Shooter geht dem Spielprinzip aber zu schnell die Luft aus.**

Von Christian Just

Roguelike, Roguelite, Roguelite-like. Das nischige Genre der Spiele mit mal mehr und mal weniger gnadenlosem Permadeath hält sich wacker und bringt immer neue Sprösslinge hervor. Zu den bekannten Namen wie Binding of Isaac, Dead Cells oder auch Slay the Spire gesellt sich seit dem 29. Mai 2019 Void Bastards. Das ist im Grunde ein Roguelite im Weltraum-Setting. Wir durchlaufen in Ego-Perspektive zufallsgenerierte Levels, konkret springen wir zwischen gestrandeten Raumschiffen umher, um Ressourcen zu farmen und uns so stetig weiterzuentwickeln. Stirbt unser Protagonist, wird er von einer fröhlich-sarkastischen Schiffs-KI kurzerhand durch einen neuen ersetzt. Lite, weil: Er

spielte Goodies und Story-Fortschritt dürfen wir für unseren nächsten Anlauf behalten.

Die immer wieder zufallserstellten Raumschiff-Levels sollen jeden Story-Durchlauf einzigartig machen, allerdings zeigt bei Void Bastards der alte Fluch der Roguelikes sein Antlitz – die Schiffe wirken nach einer Weile beliebig, der Ablauf wird bald repetitiv. Ein paar Durchläufe lang fordert und motiviert Void Bastards aber durchaus. Und die stilisiche Präsentation als spielbarer Comic voll schwarzem Humor macht das Spiel auf seine Weise einzigartig und spielenswert.

**Verloren im Weltraum**

Die Story von Void Bastards beginnt auf dem Gefangenen-Raumschiff Leerenarche (Void Ark), das nach einem Piratenangriff im mysteriösen Sargasso-Nebel gestrandet ist. Dieser seltsame Ort ist voller verschluckter Raumschiffe, die ziellos durch den Nebel treiben. Die Crews? Die wurden nach und nach in mutierte Monster verwandelt und geistern durch ihre Schiffe. Ein ziemlich spannendes Szenario also.

Eine KI an Bord der Leerenarche soll sicherstellen, dass die dehydrierten Gefangenen irgendwann am Zielort ankommen. Dehydriert heißt in Void Bastards: gefriergetrocknet! Ja, eine Million Knackis werden wie Tiefkühlgemüse und aus Platzgründen in Pulverform aufbewahrt. Ihr merkt, düsterer Humor ist in Void Bastards Trumpf.

Also rehydriert die KI einen Gefangenen und schickt ihn auf die Jagd nach Kram, den sie braucht, um den Überlichtgeschwindigkeitsantrieb des liegen gebliebenen Raumschiffs wieder zu aktivieren. Hier kommen wir ins Spiel: Als Tütenheld machen wir uns auf die Suche nach Items und durchkämmen die anderen Kähne im Sargasso-Nebel – bis wir draufgehen und ersetzt werden.

Die unterschiedlichen Charaktere haben Stärken und Schwächen, etwa öffnen sich verschlossene Türen für den einen automatisch, während der andere durch starken Raucherhusten ein schleichendes Vorgehen zum Russisch Roulette macht. Zum Glück gibt es auf manchen Schiffen Medizin-Automaten, um derlei Debuffs zu beseitigen.



Als unglückseliger Gefangener spielen wir Laufbursche für eine sarkastische Schiffs-KI.

**Spiel den Comic!**

Bei Void Bastards will der Look hervorstecken, und das klappt: Wir spielen einen interaktiven Comic. Knallige Farben, harte Kontraste und cool designte Gegner aus zweidimensionalen Sprites sorgen für den einzigartigen Look von Void Bastards. Zur Abrundung gibt's Zwischensequenzen als Comic-Strips, Geräusche als Schriftzüge und einen stilisierten Kasten um die Ego-Sicht, wenn die Action losgeht. Hinzu kommen ein toller Soundtrack sowie eine witzige Vertonung der Feinde mit britischem Akzent.

**Action-Anteil?**

Void Bastards teilt sich in zwei Hälften: Es gibt den strategischen Aspekt, hier springen wir auf einer Übersichtskarte von Schiff zu Schiff und von Sektor zu Sektor (FTL und





**Christian Just**  
@Akkat84



Ich hatte einige Stunden meine helle Freude an Void Bastards. Der Comic-Aspekt ist rundum gelungen, der schwarze Humor klasse, etwa wenn wir einen Automaten für die schnelle Organspende zwischendurch finden oder die bürokratische KI in einer Koproduktion von George Orwell und Douglas Adams entstanden sein könnte. Trotzdem lässt Entwickler Blue Manchu Chancen liegen, besonders beim Gunplay und dem Fehlen von richtigen Bossgegnern. Aber ganz ehrlich, ich bin persönlich nicht der Meinung, dass eine lohnende Spielerfahrung perfekt sein oder mindestens X Stunden dauern muss. Für zehn Stunden habe ich mich meistens gut unterhalten gefühlt und so behalte ich vor allem die tollen Bilder und die bissig-satirische Story von Void Bastards in Erinnerung.

Slay the Spire lassen grüßen). In Void Bastards schreiten wir durch insgesamt fünf solcher Sektoren voran, um die Story abzuschließen. Bei unseren Sprüngen verbrauchen wir Sprit und Nahrung.

Bei einem Schiff angekommen wechseln wir in die Ego-Perspektive und durchkämmen die gestrandeten Kähne nach Ressourcen wie Sprit und Nahrung, Waffen, Gadgets, Bauteilen und Missionsobjekten. Danach wechseln wir wieder in den Strategieteil und stellen neue Ausrüstung her. So verbessern wir unsere Chancen, in späteren, immer schwierigeren Levels zu bestehen.

Es entsteht also eine nette Spirale aus Mühe und Belohnung, wenn wir etwa ein Schiff eigentlich nur nach Treibstoff durchsuchen, dabei aber eine Abteilung mit niedlichen Katzenrobotern finden, die wir im nächsten Schiff gegen unsere Feinde einsetzen können: Wir umschleichen einen Gegner, locken ihn mit dem lärmenden Katzending in die Luftschleuse des Schiffs, drücken ein Knöpfchen und befördern die Kreatur in



Die Kämpfe sehen gut aus, nutzen sich wegen des spartanischen Kampfsystems aber schnell ab.

den luftleeren Raum. Von allein auf derlei Tricks zu kommen, ist sehr befriedigend.

Sterben wir, ist das kein Problem. Was der unglückselige Vorgänger gesammelt, gecraftert und angehäuft hat, bleibt erhalten – Roguelite halt. Auch dürfen wir an Ort und Stelle weiterspielen, quasi extra lite.

### Waffen cool, Gunplay mäßig

In Void Bastards kreativ, schleichend und heimlich zu agieren, macht oft mehr Spaß als das Schießen. Die Waffenhandhabung ist zwar funktional und die Schießweisen sind auch witzig und vielseitig. Aber ohne die Möglichkeit, über die rechte Maustaste zu zielen und mit einem eher drögen Bewegungsrepertoire bleibt das Gunplay anspruchslos.

Und wo wir schon bei Schwächen sind: Obwohl der innere Aufbau der Schiffe immer neu ist, bleibt die Grundform doch dieselbe. An den Designs haben wir uns nach zehn bis zwanzig Spielstunden auch sattgesehen, das Gameplay läuft am Ende häufig aufs Gleiche hinaus. Reingehen, leerräumen, vielleicht ballern, vielleicht schleichen.

Auch die cool designten Gegnertypen, wie gewöhnliche »Schweber«, flinke »Jugendliche« und explosive »Touristen«, nutzen sich in Gameplay-Hinsicht recht schnell ab, da ihr Verhalten vorhersehbar und schnell aus-

gekontert ist. Außerdem fehlen Bossgegner, etwa am Ende eines Sektors.

Zumindest sorgen die ab Sektor zwei auftauchenden Piraten, die uns verfolgen und auf einem Schiff festsetzen können, für etwas Abwechslung und die Notwendigkeit strategischer Flexibilität. Die Piraten wirken allerdings übermächtig und bedeuten zu häufig das Ende. Zum Glück können wir jederzeit zwischen fünf Schwierigkeitsgraden wechseln, was sich in solchen Fällen aber ein wenig wie Mogeln anfühlt. ★

## VOID BASTARDS

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i5 2310 / FX-6200  
Geforce GTX 660 / Radeon 7850  
8 GB RAM, 6 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7 2600K / FX-8350  
Geforce GTX 970 / Radeon R9 290  
16 GB RAM, 6 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



➤ konsistenter Comicstil ➤ kreative Gegnerdesigns ➤ hübsche, zweidimensionale Sprites ➤ Comic-typische Effekte wie Sounds als Schriftzüge ➤ sehr gute Vertonung

### SPIELDESIGN



➤ motivierendes Freischalten ➤ witzige Waffen und Gadgets  
➤ verschiedene Strategien möglich ➤ mäßiges Schussgefühl  
➤ Gameplay-Spirale wird schnell repetitiv

### BALANCE



➤ fünf Schwierigkeitsgrade ➤ langsamer Einstieg ➤ Schwierigkeit erhöht sich wohldosiert  
➤ fehlende Bosse ➤ Gegnerverhalten schnell sehr vorhersehbar

### ATMOSPHÄRE / STORY



➤ witzige Story ➤ sarkastischer KI-Charakter ➤ man leidet mit den Knackis  
➤ dynamische Musikwechsel  
➤ Permadeath ohne echte Konsequenzen

### UMFANG



➤ viele Gegnerarten ➤ viele verschiedene Leveltypen ➤ unterschiedliche Sektoren  
➤ nur etwa zehn Stunden Story  
➤ nur eine Handvoll unterschiedlicher Schusswaffen

### FAZIT

Super gezeichneter Comic, der von seiner bissigen Story lebt. Aber nur ein durchschnittliches Roguelite mit Schwächen beim Shooter-Gefühl.



Wir spielen einen Comic, mit allem was dazu gehört – inklusive als Worte sichtbarer Laute.



Baba Is You

# LOGISCH, ODER?

Genre: **Denkspiel** Publisher: **Hempuli Oy** Entwickler: **Hempuli Oy** Termin: **13.3.2019** Sprache: **Englisch**  
 USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **12 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**



**Regeln sind dazu da, sie zu brechen. Wer sich das nicht traut, hat im vielleicht besten Knobelspiel 2019 schon verloren.**

Von Markus Schwerdtel

Sie sind die wahren Helden der Neuzeit: Programmierer! Ohne sie würde heutzutage nichts funktionieren. Keine Kaffeemaschine, kein Auto, kein PC, kein Internet und schon gar keine Computerspiele – nichts! Sie bauen sozusagen mit ihren Programmen die Lo-

gik der Welt, und genau das macht ihr auch im auf den ersten Blick unscheinbaren Denkspiel Baba Is You. Zugegeben, die Welt von Baba (ein Hamster? Hund?) ist kleiner als unsere Umgebung. Auf jeweils nur einem Bildschirm verfolgt er die simple Aufgabe, eine Flagge zu erreichen. Doch die ist nicht immer das Ziel, denn in Baba Is You geht es darum, genau solche vermeintlich logischen Regeln auf den Kopf zu stellen.

## Baba Is You, Flag is Win?

In diesem Spiel geht es also um Regeln. Damit man das nicht vergisst, stehen die aus

Satzbausteinen zusammengesetzt mitten im Level. Die drei Blöcke Baba, Is und You bedeuten hintereinander stehend, dass wir eben den Helden Baba steuern. Aber alle diese Bausteine lassen sich verschieben. Ersetzen wir etwa Baba durch Rock, lenken wir eben alle Felsen in diesem Level – gleichzeitig! Und bei »Wall Is You« verschieben wir dann ganze Mauerzüge und können auch damit die siegringende Flagge berühren. Aber natürlich ist auch die Regel »Flag Is Win« nicht in Stein gemeißelt. Vielleicht können wir uns ja ein »Water Is Win« zusammenschieben und der Level gilt nach einem Sturz in den Fluss als geschafft.

## Urgroßvater Sokoban

Bei all der Regel-Baustein-Rumschieberei ist aber Vorsicht geboten, denn Baba Is You bedient sich bei seinem spielerischen Urahnen Sokoban. Elemente lassen sich in der Regel (!) nur schieben, nicht aber ziehen. Wer ein Wort in eine Ecke bugsirt, hat ein Problem und kann eigentlich nur noch die Undo-Taste drücken. Zum Glück lassen sich beliebig viele Schritte rückgängig machen, ein kompletter Level-Neustart kostet keine nervige Zeit durch Ladepausen. Auch ein Zeit- oder Zuglimit gibt es nicht, ihr sollt schließlich in Ruhe experimentieren können.

## YouTube? Nur sekundenweise!

Beim Spielen von Baba Is You werdet ihr immer wieder vor scheinbar unüberwindbaren Rätseln stehen. Ein Glück: Mittlerweile gibt es zu jedem der über 200 Levels ein Lösungsvideo auf YouTube. Wir raten jedoch zu verantwortungsvollem Umgang mit dieser Hilfe, um euch den Spaß am Spiel nicht zu verderben. Nutzt diese Möglichkeit am besten nur, wenn ihr wirklich, wirklich nicht mehr weiterkommt, und sucht dann direkt nach dem entsprechenden Levelnamen, um nicht aus Versehen über die Lösung zu einem anderen Rätsel zu stolpern. Wenn das richtige Video gefunden ist, schaut es euch zunächst nur bis zu den ersten Bewegungen Babas an. Oft reichen die nämlich schon als Inspiration, um bei euch selber den Groschen fallen zu lassen, und ihr bringt euch nicht komplett um das Geschafft-Erfolgsgefühl.



Im Level Poem (Gedicht) verschieben wir einige Blöcke sowie die »Is«-Spalte, bis wir im unteren Bild die dann blau eingefärbten Rosen lenken und zum Sieg Baba selbst berühren müssen.





Markus Schwerdtel  
@kargbier



Ja, man sieht Baba Is You seine hektische Game-Jam-Herkunft deutlich an. Alle Elemente sehen eben tatsächlich so aus, als hätte man sie unter Zeitdruck mit der linken Hand auf einem ZX Spectrum von 1982 hingepixelt. Aber das ist egal, denn in die Rätsel des Spiels ist offenbar unendlich viel mehr Mühe geflossen. Es ist schlichtweg fantastisch, wie durch eine winzige Regeländerung ein ganzer Level auf links gedreht wird. Man spürt schon fast, wie sich dann im Kopf die Synapsen umsortieren, um mit den neuen Voraussetzungen fertig zu werden. Ich habe mich nach dem intensiven Spielen dabei ertappt, meinen analogen Alltag nach Baba-mäßigen Regeln zu durchleuchten und sie vielleicht sogar (zu meinen Gunsten) zu ändern. Wenn sich ein Spiel so im Hirn seiner Nutzer festsetzt, ist es wohl einfach ein Meisterwerk.

Damit es aber nicht allzu wild wird mit der Regelumbauerei, stehen manche Aussagen sicher hinter Mauern. Ein derart geschütztes »Water Is Defeat« sorgt dann sicher dafür, dass Baba im Wasser absäuft, ein »Key Is Open« weist einem Schlüssel seine Funktion fest zu. Aber vielleicht kommen wir ja irgendwie an »Wall Is Stop« ran, können so durch die Wand laufen, die tödliche Wasserregel ändern und vielleicht doch über den Fluss laufen? Oder wir hängen an »Baba Is You« noch ein »Is Float« dran und schweben einfach über den Fluss? Aber wie kommen wir dann auf der anderen Seite wieder auf den Boden und damit zur Flagge?

#### ... widiwidiwie sie mir gefällt

Baba Is You ist ursprünglich auf dem Nordic Game Jam 2017 entstanden, wie bei Game Jams üblich unter großem Zeitdruck. Für die richtige Veröffentlichung hat der finnische



Einer der komplexeren Levels. Wir müssen den Blitzstrahl nutzen, um die Totenschädel ungefährlich zu machen, indem wir mit ihm die entsprechende Regel verschieben.

Entwickler Arvi Teikari (Künstlername Hem-puli) noch mal extrem viel Arbeit in den Feinschliff der Levels gesteckt, mit denen fällt und steht ein Spiel dieser Bauart schließlich. Lassen sich die anfänglichen Rätsel in der Regel noch mit simplen Neukonstruktionen lösen, ist später häufiges Umbauen und Um-die-Ecke-Denken gefragt. Dabei ist die Lernkurve zwar steil, aber nur ganz selten unfair. Je tiefer man ins Spiel einsteigt, desto mehr »traut« man sich auch und experimentiert wild herum. Und sollte man wirklich mal feststecken, gibt es mittlerweile jede Menge Hilfe im Internet (siehe Kasten). Genial: Immer wieder gibt es Levels, die auf den ersten Blick gleich aussehen, durch jeweils andere Regeln aber völlig unterschiedliche Lösungsansätze verlangen. Level-Recycling auf die gute Art, sozusagen.

Eine Spielzeitangabe ist bei Baba Is You schwierig. Wenn man die Lösung kennt, sind die meisten Levels in unter einer Minute zu schaffen, dann ist man nach gut drei Stunden durch. In der Praxis tüfelt man auch

mal eine Stunde an einer besonders komplexen Aufgabe oder muss sogar drüber schlafen, um sie am nächsten Morgen mit frischem Geist anzugehen. Doch egal ob ihr drei oder 30 Stunden damit verbringt, dieses Spiel lässt euch vermeintlich starre Regeln mit ganz anderen Augen sehen. ★

## BABA IS YOU

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core 2 Duo E6300 / Athlon X2 6550  
Geforce 9400 / Radeon X1300  
1 GB RAM, 200 MB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core 2 Duo E8300 / Phenom II X3  
Geforce 9400 / Radeon X1300  
2 GB RAM, 200 MB Festplatte

### PRÄSENTATION



- zweckmäßige, klare Optik
- passende Musikuntermalung
- arg reduzierter Pixel-Look
- wenig Abwechslung
- sehr minimalistische Animationen

### SPIELDESIGN



- bestechend simple Logik
- ständig wechselnde Regeln erfordern Umdenken
- häufig mehrere Lösungen möglich
- erhebende Aha-Erlebnisse
- keine Zeit- oder Zuglimits

### BALANCE



- Elemente werden behutsam eingeführt
- genau richtige Lernkurve
- simple Undo-Funktion
- Experimentieren wird nicht bestraft
- Profi-Levels fast schon zu knifflig

### ATMOSPHERE / STORY



- knuffiger Held
- abwechslungsreiche Weltkarte
- Baba-Denken auch im Alltag
- keine echte Story
- tiefgreifende »Botschaft« wie etwa in Celeste fehlt

### UMFANG



- über 200 Levels
- viele Objekte und Satzbausteine
- unzählige Regelkombinationen
- vermeintlich gleiche Levels durch neue Regeln spannend
- spezielle Profi-Herausforderungen

### FAZIT

Der Klassiker Sokoban trifft auf Programmiersprachen-Logik – das vielleicht beste Denkspiel 2019.



#### 4. FOREST OF FALL



Auf der großen Übersichtskarte verbergen sich rund 200 Levels, darunter auch die besonders kniffligen »???«-Aufgaben, die man aber erst mal finden und freischalten muss.



## Bee Simulator

# DIE ABENTEUER DER BINE MAIER

Genre: **Action** Publisher: **Bigben Interactive** Entwickler: **Varsav Game Studios** Termin: **14.11.2019** Sprache: **Deutsch**  
 USK: **ohne Altersbeschränkung** Spieldauer: **3 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **nein (Epic Games Store)** Enthalten in: –

Vergessene  
Perlen

## Warum das Bienen-und-Blümen-Game summ summa summum auf eine ganz besondere Art und Weise unterhält.

Von Harald Fränkel

Wer glaubt, mit dem Kauf des Bee Simulators eine akkurate Simulation serviert zu bekommen, kann genauso gut erwarten, dass Biene Majas Kumpel Willi eines Tages endlich mal seinen verdammten Job als Drohne macht und die Königin schwängert. Wir haben entgegen dem irreführenden Titel hier nämlich ein normales Actionspiel – eines relativ simpler Machart sogar. Die größten Stärken des Bee Simulator sind dafür die anrührende Geschichte und originelle, weil unverbrauchte Heldenrolle.

Nachdem der Spieler wie in Fallout 3 die Geburt seines Alter Egos erlebt hat, bekommt das Kind zunächst einen Namen. Wir beschließen, Sabiene Maier schlüpfen zu lassen, kurz: Bine. Dem Baby steht im Bienenstock sofort eine Tutorin zur Seite. Lehrerin Alice erleichtert ihrem Schützling den Einstieg, auch während eines ersten Aus-

flugs in die nähere Umgebung. Alice spricht wie fast alle Nichtspielercharaktere, als sei sie eine TV-Märchenerzählerin direkt aus der KiKA-Baumhaus-Vorlesehöhle, aber geschenkt: Bienen müssen ohnehin früh lernen, sich zu übergeben, um die Maden und die Königin zu füttern.

### Ein Hauch von The Witcher 3

Sabiene Maier soll während ihres Abenteuers die Welt retten (natürlich!). Nette Zwischensequenzen (minimalistisch animierte Trickfilme in Kinderbuch-Optik) erzählen die Geschichte ihres Bienenstocks, der dem Untergang geweiht ist. In der Realität schuftet eine Biene erst als Reinigungsfachfrau, Kindermädchen, Bauarbeiterin und Soldatin. Im Spiel befördert Queen Mum die geflügelte Protagonistin nach einem erfolgreichen Vorstellungsgespräch aber gleich zur Honigsammlerin. So geht Karriere!

Und so summt Bine in der Verfolgerperspektive durch eine vom New Yorker Central Park inspirierte Flora und schaltet im Rahmen von sieben Storykapiteln neue Bereiche frei. Dazu ertönt stimmungsvolle klassi-

sche Musik des Witcher-3-Komponisten Mikolai Stroinski. Eine ganze Menge anderer Tiere füllt den Bee Simulator mit Leben. Die hölzernen animierten Schaufensterpuppen hingegen – führende Anthropologen vermuten, es könnte sich um Menschen handeln – gehen gerade noch so als erträglich durch. Die insgesamt hübsch bunte Optik kaschiert dankenswerterweise solche Mängel.

### Let's dance!

Viel Zeit verbringt Bine damit, die offene Welt zu erkunden. Dort lauern mehrere Minigames, hauptsächlich Wettflüge, Kämpfe sowie Sammel- und Tanzherausforderungen. Letztgenanntes steht für die Bienenprache und erinnert vom Ablauf her an Senso. Fräulein Maier muss sich freilich keine Farben merken, sondern die Bewegungen ihres Gegenübers. Anschließend turnt sie alles nach. Der Spieler drückt in der richtigen Reihenfolge auf die Links-, Rechts-, Vorwärts- und Rückwärtstasten, fertig! Der Bee Simulator unterscheidet im Rahmen seiner zwei



Im Bee Simulator gibt es Pollen unterschiedlicher Güteklasse. Die Blumen im Einkaufskorb dieser Frau liefern »epischen« Pollen, den müssen wir haben!



**Luke Fränkel**

Freier Nachwuchsautor (7 Jahre)  
@Gamestar\_de

Der Bee Simulator hat mir gefallen. Aber nicht so gut wie die Lego-Superhelden-Spiele. Da kann ich richtig kämpfen. Wenn ich beim Bee Simulator einen Menschen steche, sagt der nur kurz »Au!«, sonst passiert nichts. Gegen Wespen kämpfen war cool. Die Wettflüge fand ich blöd. Gruselig sind die Spinnennetze. Ich hatte Angst, dass ich nicht mehr rauskomme. Da habe ich Papa rangelassen. Mit das Beste ist, dass ich andere Bienen freischalten kann. Und das Ende war spannend. Man weiß ja nicht, ob die Biene überlebt. Noch mal spielen würde ich Bee Simulator nicht. Bei Lego gibt es viel mehr zu entdecken.





**Harald Fränkel**  
@GameStar\_de

Es hätte schlimmer für mich kommen können, zum Beispiel mit dem Burgundy Snail Simulator, Desert Mole Rat Simulator oder Sloth Simulator. Bienen sind dagegen doch ganz cool, nicht erst seit Biene Maja. Hey, ich darf sogar wie im Vorbild mit einer Hornisse kämpfen! Ein ordentlicher Endgegner fehlt mir allerdings. Was richtig Fieses, eine Gottesanbeterin vielleicht, ein Frosch, Hele- ne Fischer oder wenigstens ein Landwirt. Der rührende Schluss war trotzdem klasse!

Gewünscht hätte ich mir im Test mehr Nebenmissionen abseits der Minigames. Meine schwarze Seele hat gelacht, als Bine ein Kind vertreiben sollte, weil es Blumen zertrampelte. Nüsse für eine leicht irre Eichhörnchen-Mutti zu sammeln war auch lustig. Ja, der Bee Simulator erweist sich nicht nur als lehrreich, hin und wieder kommt auch Humorvolles durch, zum Beispiel das eine oder andere launige Filmzitat.

Mir hat das Spiel aber vor allem eine schöne gemeinsame Zeit mit meinem Sohn beschert. 40 Euro für drei Stunden Story, einen anschließend mageren Freiflugmodus und drei Multiplayer-Karten sind allerdings steil. Der nächste Sale naht bestimmt!

Schwierigkeitsgrade zwischen Kinder- und Erwachsenensteuerung. Das wirkt sich am stärksten auf Kämpfe aus. Bei der leichten Variante gilt es wie bei Musikspielen à la Guitar Hero, im richtigen Rhythmus die linke und rechte Maustaste zu drücken.

Für die schwierigere Variante des Quick-Time-Events benötigt der Spieler alle Richtungstasten. Er muss blitzartig auf die Attacken des Gegners reagieren, um sie zu blocken. Weil Angriffe von oben, unten, rechts oder unten kommen und das Zeitfenster klein ist, geht nichts ohne Übung. Wir haben hier quasi ein Billig-Fighting-Game. Randnotiz: Bine kämpft vor allem gegen Wespen, Bienen, Wespen, Wespen und



Bei Wettflügen legen ganz klassisch Ringe in der Luft den Kurs fest. In dieser Szene folgt die Protagonistin einer Stubenfliege, die ihr den Weg aus einer Küche zeigt.

zur Abwechslung sogar mal gegen Wespen. Die Artenvielfalt ist bei den Gegnern gering.

Während der Wettflüge muss Bine Maier durch Checkpoint-Ringe und darf sich nicht von den computergesteuerten Insekten abhängen lassen. Bestimmter Pollen verleiht kurzzeitig ... nein, nicht Flügel, sondern Düsenantrieb. Sammelherausforderungen laufen ähnlich, hier steuert die Weltenretterin bestimmte Pflanzen an – im leichten Modus ohne laufende Stoppuhr. Der Bee Simulator ist insgesamt nicht sehr herausfordernd. Nach rund drei Stunden endet die Story.

#### Vater, Mutter, Kind

Mittlerweile sollte klar sein, dass das Spiel nicht den typischen GameStar-Leser (Erwachsener, erfahrener Spieler, gebildet und gutaussehend) anspricht, sondern eher dessen Nachwuchs. Das erklärt dann auch ein paar biologische Ungenauigkeiten: Es wäre wohl nicht ganz kindgerecht, wenn der Heldin im Bee Simulator die blutig-schleimigen Eingeweide aus dem zeretzten Hinterleib quellen, sobald sie einmal zugestochen hat. Wir verbuchen die Abwesenheit dieses Splatter-Effekts mal als kindgerechte künstlerische Freiheit. Am Ende des Tages ent-



Was für ein Schock: Während unsere Heldin Nektar gesammelt hat, haben Menschen an dem Baum herumgesägt, in dem sie und ihr Volk leben.

## BEE SIMULATOR

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i5 2300 / FX-4350  
Geforce GTX 550 Ti / Radeon HD 5770  
4 GB RAM, 10 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i5 3470 / FX-6300  
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870  
4 GB RAM, 10 GB Festplatte

### PRÄSENTATION

- farbenprächtige Flora
- Trickfilm-Zwischensequenzen
- stimmungsvolle klassische Musik
- gekünstelte Sprachausgabe
- hölzern animierte Menschen

### SPIELEDISIGN

- frei erkundbare Welt
- Minispiele mit Kinder- oder Erwachsenensteuerung
- abwechslungsarmes Spielprinzip
- Steuerung und Kamera zickig
- Schnellreise erst nach Durchspielen

### BALANCE

- stimmungsvolles Tutorial
- idiotensicheres Navigationssystem
- faire Automatik-Speicherfunktion
- nachlesbare Steuerungs- und Spieletipps
- kein dritter (mittlerer) Schwierigkeitsgrad

### ATMOSPHÄRE / STORY

- ungewöhnliche Heldenrolle
- anrührende Geschichte
- vielfältige Tierwelt
- humorvoll, aber auch lehrreich
- nicht immer biologisch korrekt

### UMFANG

- Mehrspielermodus (Splitscreen bis vier Spieler)
- Lexikon, Sammelobjekte etc.
- öde Nebenmissionen
- sehr wenige Gegnertypen
- extrem kurze Story-Kampagne (ca. drei Stunden)

### FAZIT

Spielerisch nicht bestechend, dafür aber eine anrührende interaktive Geschichte um eine Bienenheldin.

60



## Oxygen Not Included

# KNUFFIGE AUSBEUTER



Genre: **Aufbausimulation** Publisher: **Klei Entertainment** Entwickler: **Klei Entertainment** Termin: **30.7.2019** Sprache: **Englisch, andere Sprachen in Fan-Übersetzung**  
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **23 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Vergessene  
Perlen



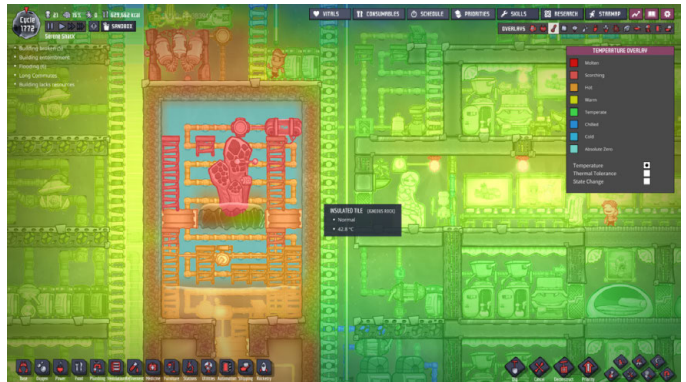
Die Höhle haben wir mit Maschinen vollgestellt, Luft ist da nicht wichtig.



In gefährlichen Umgebungen bewegen sich die Dupes nur im Anzug.



Diese Schnarcherin bringt ihr besser abseits ihrer Mitbewohner unter.



Das Temperatur-Overlay verrät uns die heißesten Umgebungselemente.

**Drei tapfere Duplikanten stranden auf einem Asteroiden. Dort erwarten euch knallharte Physikkrätsel und zuckersüße Animationen.**

Von Gloria H. Manderfeld

Der Indie-Hit Oxygen Not Included lässt sich wohl am einfachsten mit dem uralten Spruch »Leicht zu lernen, schwer zu meistern« beschreiben. Zu Spielstart fallen unsere Aufgaben im Survival-Aufbausimulator noch relativ überschaubar aus: Wir stellen zunächst die Grundversorgung unseres auf einem Asteroiden bruchgelandeten Drei-Personen-Teams aus Duplikanten (kurz »Dupe« genannt) durch Nahrung, sanitäre Einrichtungen, Sauerstoffherstellung und Schlafplätze sicher. Mit unseren Bohrern fräsen wir uns danach durch die Umgebung, entdecken neue Biome, Pflanzen und Ressourcen. Bei der Konstruktion effektiverer, besserer

Gerätschaften und der Verarbeitung der gewonnenen Materialien wird das Spiel sehr schnell richtig komplex. Ohne Automatisierungen, eine größere Dupe-Mannschaft, optimierten Abbau und ein Rohr- und Stromnetz kommen wir nicht weit – Factorio lässt grüßen! Spielziel ist es, unsere Dupes mit einer Rakete auf den Rückweg zur Heimatwelt zu schicken. Ob wir allerdings konsequent darauf hinspielen oder uns in der kreativen Sandbox an einfallsreichen Konstruktionen erfreuen, liegt ganz bei uns.

## Naturwissenschaften für Anfänger

Wer in der Schule in Physik und Chemie aufgepasst hat, ist bei Oxygen Not Included klar im Vorteil. Jeder Asteroid bietet eine Menge unterschiedlicher Erze, Baustoffe und natürlicher Gase, die wir zur Energie- und Wassergewinnung, als Werkstoffe oder als Verbrauchsmaterialien nutzen. Dabei verhalten sich alle Stoffe entsprechend ihrer physikalischen Eigenschaften und des Ag-

gregatzustandes: Wasserstoff steigt durch seine geringe Dichte auf, Wasser dagegen ist ein hervorragender Hitzeleiter. Feste Stoffe verflüssigen wir bei ausreichend hoher Temperatur und so weiter. Passen wir beim Ressourcenabbau neben einer Quelle nicht auf, steht schnell die Kolonie unter Wasser, da auch der Druck realistisch simuliert wird.

## Wer kreativ baut, gewinnt

Wenn wir die besonderen Eigenschaften der Rohstoffe zu unserem Vorteil nutzen, machen wir unsere kleine Weltraumsiedlung schnell deutlich effizienter: Die Pilzsorte Dämmerkappe gedeiht nur in einer kohlendioxidreichen Umgebung und ist im mittleren Spielverlauf eine bequeme Nahrungsquelle. Errichten wir also im Koloniekeller ein Dämmerkappen-Gewächshaus, sickert das von Dupes und Gerätschaften produzierte Kohlendioxid dorthin herab. Ist die Atmosphäre des Raums ausreichend gesättigt, halten wir das gesammelte Gas mit einer





Gestrandet im Weltall: Drei Dupes, eine Vorratsbox mit Nahrung und ganz viel Asteroid.

Luftschleuse im Inneren und sorgen so für stetigen Schwammernachschub.

Viel anspruchsvoller wird es, wenn wir etwa ein Fisch-Wasserklärwerk basteln und in Wasserstoffatmosphäre lebende Tiere mit praktischen Plastikschuppen züchten. Oder wir automatisieren die Versorgung sämtlicher Gewächshäuser mit unterschiedlichen Flüssigkeits- und Düngersorten.

### Zwischen Stresskotzen und Glitzerfreude

Das Wohlbefinden unserer Kolonie-Stars ist schließlich fürs Überleben aller unerlässlich: Nur zufriedene Dupes klotzen bei der Arbeit richtig ran und verbessern sich. Regelmäßig erhalten wir aus unserem 3D-Drucker-Portal zur Heimat neue Duplikanten (oder nützliche Waren) angeboten. Suchen wir uns einen neuen Kolonisten aus, bringt

dieser positive wie negative Eigenschaften mit. Dupes mit Taucherlunge atmen weniger Sauerstoff weg, Maulwurfhände zeichnen einen effektiveren Bergarbeiter aus.

Schnarcher und Furzer belästigen dagegen die Mitbewohner, Narkoleptiker fallen meist im ungünstigsten Zeitpunkt in den Schlaf – auch unter Wasser! Auch für extrem glückliche oder auch sehr stressige Momente hat jeder Dupe eine besondere Reaktion parat: Mit Zerstörungssorgen, Stresskotzen und Heulkrämpfen kommt im Katastrophenfall reichlich Abwechslung ins Spiel.

### Zugucken, lachen und lernen

Bei den zuckersüßen Animationen unserer im reduzierten Comicstil gezeichneten Dupes macht schon das Zuschauen Spaß. Jede Tätigkeit hat besondere Animationen, gerade bei der Interaktion miteinander und der Dupe-Reaktion auf unerfreuliche Dinge gibt es viel zu lachen. Pipi aufwischen gehört zum Beispiel nicht zu den beliebtesten Arbeiten unserer knuffigen Comicpersönchen ...

Mit steigender Erfahrung erhöhen sich die Attribute der Dupes, sie arbeiten schneller und besser. Dabei erlangte Skillpunkte verteilen wir auf insgesamt zehn Wissensbäume und ermöglichen unseren Dupes eine Karriere als Forscher, Mechaniker oder Landwirt. Besonders wichtig: Nur hochspezialisierte Raketenwissenschaftler dürfen im Endgame das Weltall erkunden.

### Trial & Error im Koloniealltag

Die große Stärke von Oxygen Not Included ist allerdings gleichzeitig auch ihr größtes Problem. Wir haben durch die vielen Ressourcen, Tierarten und Technologien zwar viele Möglichkeiten, das Ziel zu erreichen. Nach Erklärungen zu den ersten Schritten im Spiel werden wir aber ohne weitere Hilfen oder Tipps für komplexere Baumöglichkeiten im Regen stehen gelassen. Erste Hinweise auf Problemstellen erhalten wir zwar durch die erfreulich vielfältigen Overlays zu Temperatur, Bakterienkonzentration, Dekonationswerten und mehr. Der Rest ist aber mühsames Ausprobieren unterschiedlicher Optionen – Unfälle wie eine Urinflut durch

## So geht Early Access

Indie-Entwickler Klei Entertainment zeigte mit Oxygen Not Included, wie eine erfolgreiche Early-Access-Phase auf Steam funktioniert: Nach dem Start am 18. Mai 2017 lieferten die Entwickler regelmäßige Updates nach, mit denen das Spiel um neue Aspekte wie Krankheiten, Jobs und Raumfahrt ergänzt wurde. Ein Countdown im Spielmenü zeigte die Zeit zum nächsten Update an, das aus Forendiskussionen gewonnene Feedback wurde von den Entwicklern oft umgesetzt. Auch nach Release folgten Bugfixes sowie ein kostenloses Pack mit zusätzlichen Entspannungs-Items für die Dupes. Die aktive Mod-Community sorgte zudem bereits während der Early-Access-Phase für die Übersetzung des Spiels in die gängigsten Sprachen.

abgerissene Rohrleitungen inklusive. Viele im Spiel getroffene Entscheidungen wirken sich erst viele Tag/Nacht-Zyklen später aus: Wachsende Industrialisierung überhitzt früher oder später durch die Abwärme der Maschinen die Kolonie. Spätestens dann müssen wir uns um Wärmeregulierungsmaßnahmen bemühen, damit unsere Dupes nicht irgendwann gebraten werden. Spieler ohne Ideen für kreative Lösungen werden damit aber schnell überfordert. Eindeutig ein Spiel für Tüftler! ★

## OXYGEN NOT INCLUDED

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core2Duo E4400 / Athlon X2 5050e  
Geforce GT 530 / Radeon HD 4600  
4 GB RAM, 2 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i3 3240 3.2 GHz / Phenom II X4 40  
Geforce GT 640 / Radeon R7 250  
6 GB RAM, 2 GB Festplatte

### PRÄSENTATION

- knuffige Comicgrafik
- gelungene Animationen
- abwechslungsreiche Texturen
- hilfreiche Soundeffekte
- gleichförmige Hintergrundmusik

### SPIELDESIGN

- detaillierte Physiksimulation
- hilfreiche Overlays
- detaillierte Feld-Infoanzeige
- flüssig ineinandergreifende Mechaniken
- unterschiedliche Herstellungswege

### BALANCE

- kleinteilig einstellbarer Schwierigkeitsgrad
- viele Automatisierungsoptionen
- herausfordernde Komplexität
- steile Lernkurve nach leichtem Spielstart
- unzureichendes Tutorial

### ATMOSPHÄRE / STORY

- spaßige Dupe-Eigenschaften
- gelungenes Überlebensszenario
- glaubhafte Biome
- vielfältige Pflanzen- und Tierwelt
- magere Hintergrundstory

### UMFANG

- unterschiedliche Startwelten
- zwei Spielmodi
- viele erforschbare Technologien
- Duplikanten-Skillsystem
- mehrere Spielwelt-Biome

### FAZIT

Oxygen Not Included ist eine herausfordernd komplexe Überlebens-Aufbausimulation für kreative Tüftler und Automatisierungsfans.

87



Gloria H. Manderfeld  
@nerdgedanken

Oxygen Not Included wurde bereits während der Early-Access-Phase ein echtes Suchtspiel für mich, das mich gern mal morgens mit brennenden Augen erschrocken auf die Uhr blicken ließ. Auch wenn ich wegen selbstverschuldeter Katastrophen in meiner Kolonie oft genug die Haare gerauft habe, kehre ich doch immer wieder zu diesem Aufbau-Kleinod zurück. Es motiviert einfach, die nächste Dupe-Siedlung besser, toller und kreativer zu gestalten oder einen anderen Start-Asteroiden auszuprobieren. Dabei ist die Lernkurve ähnlich hart wie bei RimWorld, ein entstehendes Problem langfristig zu lösen, aber auch ebenso befriedigend. Bringt ihr die nötige Geduld und den Willen zum Ausprobieren mit, lohnt sich ONI absolut. Die herzerwärmenden Animationen der Kolonisten sind das Sahnehäubchen obendrauf. Gerade die Pflege von gezüchteten Tieren, bei denen meine Rancher-Dupes mit Zahnbürste und Parfümfläschchen zu Werke gehen, ist für mich immer wieder ein Hingucker!



Valve geht neue Wege

# STEAM vs. EPIC

**Knapp ein Jahr ist seit unserem letzten Steam-Megafeature vergangen – und es ist schon fast eine Unverschämtheit, wie viel im digitalen PC-Distributionsmarkt seitdem passiert ist. Epic hat eingeschlagen wie eine Bombe und dabei keine Gefangenen gemacht. Einige Publisher haben sich von Steam emanzipiert, manche kehren nun schon wieder zurück. Und jetzt rutscht auch noch GOG aus dem Nichts mit einer galaktischen Blutgrätsche in jedermanns Plan. Zeit für ein Update!** Von Benjamin Kegel

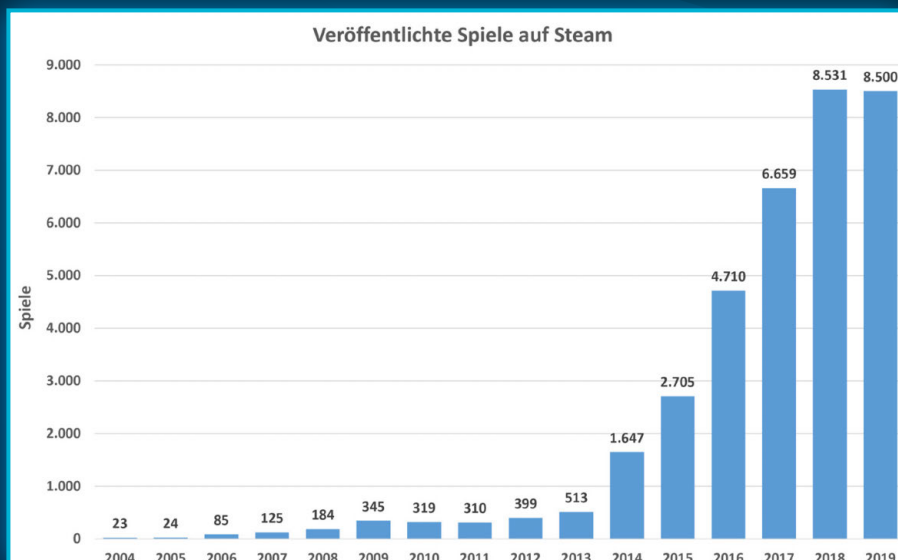
»Wir freuen uns, EAs Abo-Service im nächsten Frühjahr auf Steam zu starten und den Spielern dort wieder Zugriff auf das EA-Games-Angebot zu ermöglichen.« Moment. Was?! Kollege Peter Bathge und ich schauen einander an: Haben wir das gerade richtig gelesen? Die verblüffende Antwort von EA auf unsere Anfrage geht noch weiter, und der richtig gute Stoff kommt jetzt erst: »Es wird uns eine Freude sein, unsere Spiele nach acht Jahren Absenz wieder auf den Steam-Store zurückzubringen. Gleichzeitig werden wir mit Herzblut daran arbeiten, für unsere Spieler auch auf Origin eine leistungsstarke Plattform aufzubauen. Steam und Origin sind zwei mögliche Wege für Kunden, um an die Spiele zu kommen, die sie spielen wollen – Communities inklusive. Wir möchten unseren Kunden die Wahl lassen, was sie spielen wollen und wo sie es spielen wollen. Dadurch, dass wir auf sie zugehen, hoffen wir, stärkere Fangemeinschaften auf-

zubauen, diese zu kombinieren, und unsere Spiele sowie unsere Abo-Angebote auf Steam zu etablieren.«

Tja. State of the Platform, verehrte Damen und Herren! Diese überraschende Entscheidung vonseiten EAs zur Rückkehr auf Steam ergibt aber absolut Sinn. Denn das halbe Internet schreit, dass es Steam liebt/hasst, die andere Hälfte schreit, dass es den Epic Games Store liebt/hasst, und kein Mensch sagt irgendwas zu Origin. Der Markt für digitalen Games-Transport ist aktuell so chaotisch wie nie zuvor – aber seine zwei Zugpferde hat er sicherlich gefunden. Die Lage ist bereits für Kunden knifflig zu überblicken, noch deutlich schwieriger dürften dann die Entscheidungen für diejenigen sein, die ihre Inhalte auf den digitalen Plattformen veröffentlichen ... und für die daran gerne mal die Existenz der eigenen Firma hängen kann. Weniger Geld hier, mehr Komfort dort, Exklusivdeals, Sonderverträge, gut gehütete Zahlen aufseiten der digitalen Distributoren – bei einem so geladenen Thema halten wir es für wichtig, auch die Betroffenen zu Wort kommen zu lassen. Wir haben daher während unserer Recherche zu diesem Artikel fünf Spielefirmen angeschrieben: Valve, Epic und GOG als die drei aktuell wichtigsten Namen im grassierenden Launcher/Storefront-Krieg. Und dazu noch zwei große deutsche Computerspielproduzenten, die genau wissen, wovon sie reden: Deck13 aus Hamburg (The Surge 1 & 2) und King Art (Die Zwerge, Iron Harvest).

## Mehrspielermodus: go!

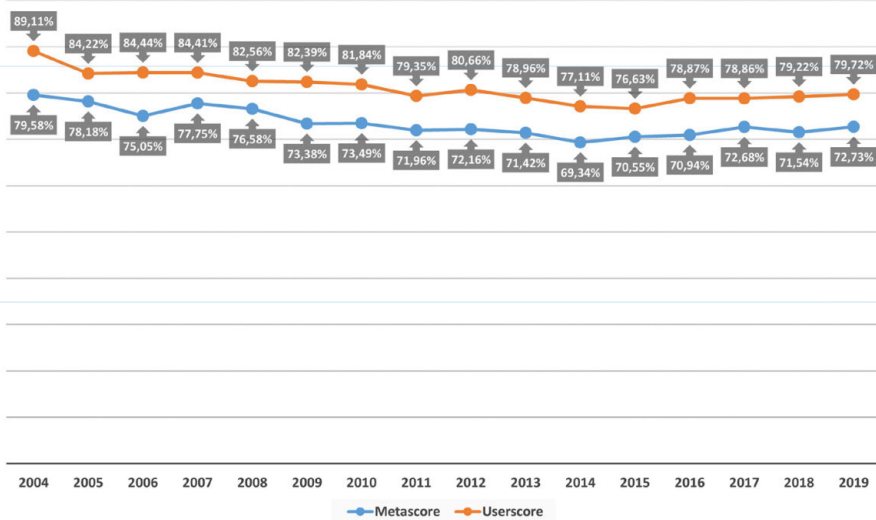
Von Valve haben wir leider nichts gehört. Das kennen wir so aber schon, generell erweist sich eine tiefgreifende PR-Kommunikation mit Steam unserer Erfahrung nach als zäh bis unmöglich. Epic Games hat tatsächlich als Erstes auf unsere Interviewanfrage geantwortet, allerdings nur mit der freundlichen, aber bestimmten Auskunft, dass man gegenwärtig keine Interviews gibt. Das hal-



Alle Spiele, die Steam bisher veröffentlicht hat, sortiert nach Jahren. Die Anzahl der von 2017 bis 2019 erschienenen Games ist einfach nur lächerlich hoch. Ebenfalls wichtig: Am 26. November 2019 warf Valve knapp 1.000 Spiele aufgrund von Vertragsverstößen wieder aus dem Store. Als zunächst veröffentlicht gelten sie in dieser Statistik aber natürlich trotzdem. Quelle: SteamSpy



Durchschnittliche Bewertung der Spiele auf Steam



Die durchschnittliche User- und Metascore-Bewertung aller Spiele auf Steam pro Jahr. Zwei Eigenschaften fallen deutlich auf. Erstens: Die Nutzer bewerten generell besser als die Fachpresse. Und, zweitens: Die Wertungsqualität ist relativ konstant sinkend, aber absolut immer noch auf einem hohen Niveau. *Quelle: SteamSpy*

ten wir, ganz ehrlich, für die richtige Entscheidung: In der derzeit so aufgeheizten Stimmung könnte Epic wohl sagen, was sie wollten, es würde ihnen stets irgendein Strick daraus gedreht werden. Insofern freuen wir uns sehr, euch unsere Gesprächspartner vorstellen zu dürfen: Für GOG.com (interessant vor allem aufgrund von Galaxy 2.0) spricht mit uns Christoph Pardey, Head of Partnerships und DACH-Chef (DACH im Sinne von Deutschland, Österreich und der Schweiz – nicht im Sinne von Hausdach).

Von Deck13 dürfen wir PR- und Marketing-Manager Michael Hoss begrüßen. Und für King Art möchte Firmengründer und Creative Director Jan Theysen höchstselbst mit uns sprechen. Wir lassen unsere Experten im Laufe unseres Artikels gleich mehrfach bei besonders kritischen Fragen zu Wort kommen. Fangen wir doch gleich mal mit der ers-

ten an: PC-Spieleregale in den Läden werden immer kleiner, PC-Systeme verzichten mittlerweile regelmäßig auf optische Laufwerke. Gibt es überhaupt noch eine Zukunft für Physical-Copy-Märkte im PC-Bereich? Steuern wir auf eine Digital-Only-Zukunft zu, in der die Marktanteile der Zukunft deswegen so brachial ausgekämpft werden?

**Christoph Pardey (GOG):** »Einen Markt für Collector's oder Special Editions wird es vermutlich auch in Zukunft noch so geben. Sammler und Sammlerinnen, für die das heimische Regal mit physischen Spielen, Figuren und Extras zum Hobby dazu gehört, wird es auch in einem immer stärker digitalen Spielmarkt geben. Natürlich verschiebt sich das Gleichgewicht seit geraumer Zeit und wird es auch noch weiter. Aber so wie sich bei Musik oder Filmen das Verhältnis von physisch/Handel zu digital geändert

hat, ohne dass der physische Handel dabei ausstirbt (Stichwort Vinyl-Revival!), so geschieht es gerade auch bei Spielen.«

**Jan Theysen (King Art):** »Ich denke schon, dass es insgesamt in Richtung digital und vielleicht auch in Richtung Abo geht. Letzterem stehen wir als Entwickler sehr kritisch gegenüber. Abo-Anbieter in anderen Bereichen, zum Beispiel Netflix oder Spotify, arbeiten entweder nicht kostendeckend und/oder bieten fürchterliche Konditionen für Künstler. Das führt zwar kurzfristig zu viel günstigem Content für Konsumenten, kann langfristig aber nicht funktionieren und macht es schwerer, große und risikoreiche Projekte anzustoßen. Physische Games werden nie ganz verschwinden. Insbesondere für hochwertige Collector's Editions für Liebhaber sehe ich weiter einen Markt.«

**Michael Hoss (Deck13):** »Es wird in Zukunft auch weiterhin einen Retail-Markt geben, allerdings wohl nicht mehr in seiner heutigen Form. Es wird aber auch weiterhin Spiele geben, die im Retail-Markt gut funktionieren dürften, ich denke hier zum Beispiel an den Landwirtschaftssimulator oder FIFA. Ansonsten dürfte sich das Geschäft in Richtung Sammlereditionen bewegen. Firmen wie Limited Run oder Strictly Limited und First Press Games sind auf dem Vormarsch und bedienen diese speziellen Bedürfnisse.«

#### Es ist Zahhtag

Na, dann überprüfen wir die Statements unserer drei Fachleute doch mal anhand der aktuellen Zahlen! Jeder echte Diagramm-Gott weiß: Die erste Aussage zu statistischer Bewertung erhält man schon bei dem Versuch, überhaupt erst mal Daten zu organisieren. Denn bereits darin, wie schwer man sich hierbei tut, liegt eine Erkenntnis der Recherche. Tatsächlich kommt man an verlässliche, neutrale und vor allem aktuelle Zahlen



Metro Exodus – der dritte Teil der fantastischen postapokalyptischen Shooter-Serie. Er wird nicht nur als ein klasse Actiontitel in die Geschichte der Videospiele eingehen, sondern auch als die Mutter und Blaupause aller Steam-vs-Epic-Shitstorms zum Thema Exklusivdeals.



rund um den Epic Games Store nur sehr schwer ran. Die verlässlichsten Infos stammen von einer Epic-Präsentation im Rahmen der Game Developers Conference in San Francisco Ende März 2019. Demnach hatte der Epic Games Store damals insgesamt 85 Millionen Nutzer (wichtig dabei: insgesamt, nicht gleichzeitig aktiv). Nun, knapp zehn Monate später, dürfte diese Zahl bereits deutlich höher sein, wenn man bedenkt, dass Epics Fortnite allein von November 2018 bis März 2019 knapp 50 Millionen neue Spieler rekrutiert hat.

40 Prozent der Epic-Games-Store-Nutzer haben laut einer Umfrage Steam nicht installiert – wobei gerade dieser Wert mit Vorsicht zu genießen ist, hat ihn Epic doch selbst unter seinen Nutzern in Erfahrung gebracht. Ganz klar ist aber: Das Battle-Royale-

Monstrum Fortnite sollte Epic Games mittlerweile über fünf Milliarden Dollar eingebracht haben – mit dieser digitalen Gelddruckmaschine im Haus dürfte Epic nicht so schnell die Munition ausgehen, die sie für ihr Duell mit Steam brauchen.

Apropos Steam: Der Altmeister hält sich beim Thema Zahlen nicht ganz so bedeckt. Zusammen mit der Tracking-Webseite Steamspy, ein bisschen Sitzfleisch und einer innigen Zuneigung zur Mathematik kann man hier einige interessante Ergebnisse herleiten. Zunächst mal: Herzlichen Glückwunsch an den Account-Inhaber des Steam-Profils »amusedsilentdragonfly« – du bist Steam-ID Nummer 1.000.000.000.

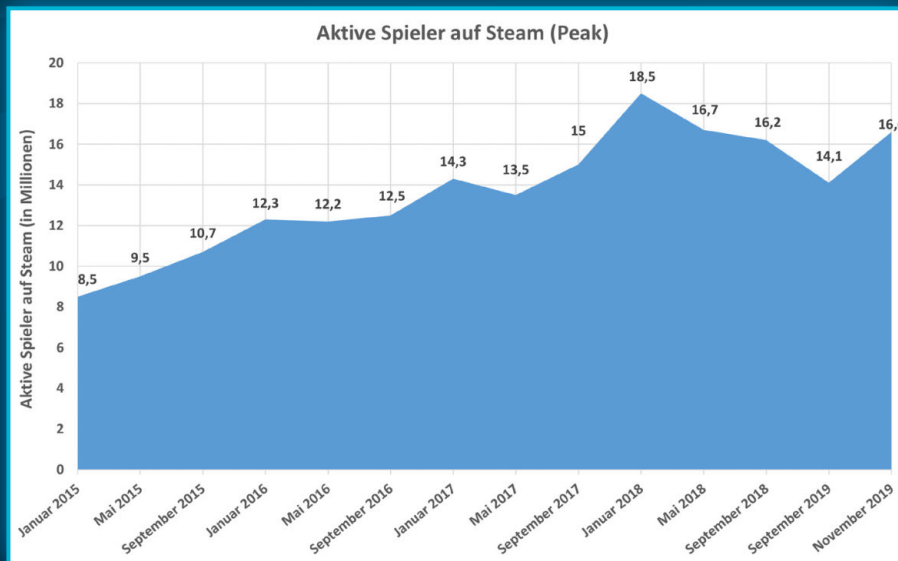
Ja, Steam hat seit dem 28. April 2019 tatsächlich über eine Milliarde registrierte Accounts. Das passt auch zum Rest der Daten,

die wir seit Oktober 2018 sammeln konnten. Demnach loggten sich pro Monat mehr als 90 Millionen Nutzer gleichzeitig (also eben nicht insgesamt) bei Steam ein – das sind über 23 Millionen mehr als noch Ende 2017.

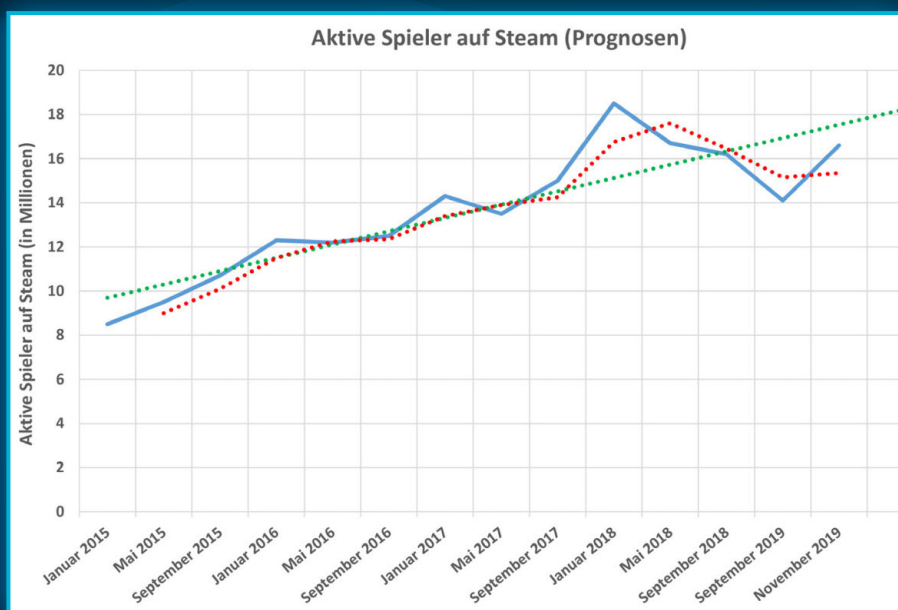
Laut Steamspy hat der durchschnittliche Steam-Nutzer 54 Spiele in seinem Account und spielt pro Woche etwas mehr als 27 Stunden. Insgesamt kommen alle Steam-Profile zusammengerechnet damit zum Jahreswechsel 2019/2020 auf eine Gesamtspielzeit von knapp 92 Millionen Jahren. So sieht's aus, Freunde – Computerspiele sind ein abendfüllendes Hobby.

### Gaben ist seliger denn Nehmen

Und natürlich gibt es noch eine weitere entscheidende Zahl für Publisher und Spielentwickler: die Provision, die pro Spielverkauf



Hier seht ihr ein Flächendiagramm der aktiven Spieler auf Steam zu Peak-Zeiten – also die höchste Spieleranzahl des jeweiligen Monats. Nach einem kleinen Durchhänger zwischen September 2018 und September 2019 hat Steam am 25. November 2019 mit 16,6 Mio. gleichzeitigen Spielern locker das drittbeste Ergebnis seiner Laufzeit eingefahren und fast das zweitbeste geknackt. *Quelle: Steam*

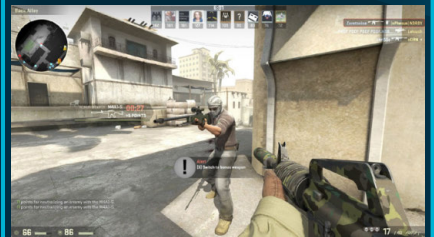


Hier zwei Hochrechnungen zur zukünftigen Entwicklung der Spielerzahlen auf Steam. Die grüne Linie symbolisiert eine linear berechnete Prognose – das sieht gut aus bei Valve! Die rote Linie ist ein sogenannter gleitender Durchschnitt, also quasi das periodische mittlere Wachstum. Ignoriert man hier den Ausschlag und Abfall von Januar 2018 bis September 2019, ist auch das fast eine konstante Linie. *Quelle: SteamSpy*

## Die Top-Spiele



Nach wie vor eines der Top-3-Spiele auf Steam, wenn man die reine Spielerzahl pro Tag misst: Playerunknown's Battlegrounds lockt in einem 24-Stunden-Zeitraum immer noch deutlich über 600.000 Spieler gleichzeitig an die Tastatur. Mit 3,2 Millionen aktiven Logins ist es auch bis heute mit Abstand der Rekordhalter für die meisten gleichzeitigen Spieler auf Steam. Auf Rang 2 ...



... folgt das nach wie vor sehr populäre Counter Strike: Global Offensive (kurz CS:GO), das zwar bereits seit über sieben Jahren auf dem PC unterwegs ist, aber ebenfalls noch knapp über 600.000 Spieler pro 24-Stunden-Periode auf Steam packt. Sein absoluter Spielerrekord von 0,8 Millionen aktiven Logins reicht aber weder an PUBG ran noch an Rang 3, das wäre ...



... mit aktuell leicht über 500.000 Spielern pro Tag, aber einem Login-Rekord von 1,29 Millionen Teilnehmern nämlich Dota 2. Wir fassen zusammen: Auf Steam regieren als Triumvirat unangefochten ein sieben Jahre alter Shooter und zwei getunte Ex-Community-Mods. Tja.

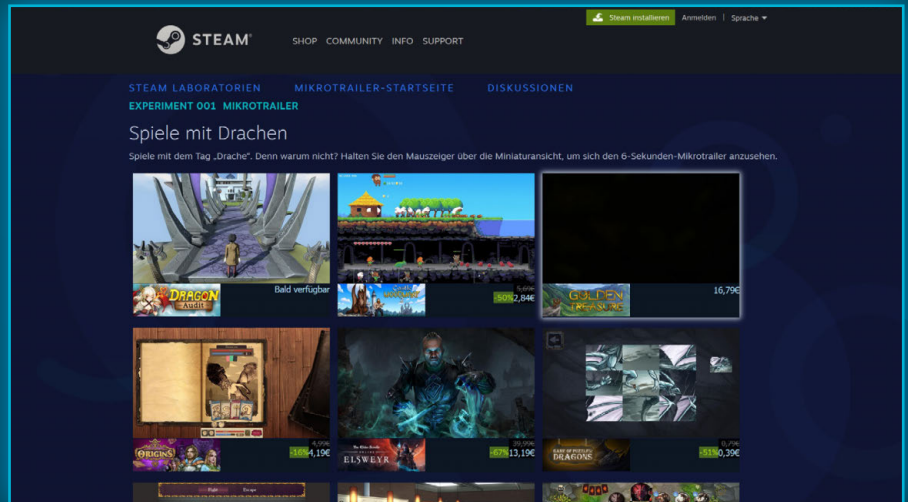


an den Plattformbetreiber fällig wird. Wir haben dazu in der Vergangenheit schon öfter Spielentwickler angesprochen – die halten sich aber verständlicherweise bedeckt, weil die genauen Zahlungsmodalitäten der vertraglichen Schweigepflicht unterliegen.

Nach unserem Kenntnisstand verhält sich das Provisionsmodell bei Steam und Epic aktuell wie folgt: Seit dem 1. Oktober 2018 zahlt ein Spiele-Publisher/Entwickler auf Steam zunächst 30 Prozent der Verkaufserlöse als Provision an Valve. Sobald das Spiel insgesamt zehn Millionen Dollar Umsatz generiert, wird dieser Satz auf 25 Prozent verringert. Schafft ein Spiel gar 50 Millionen Dollar Umsatz, fällt der Provisionssatz auf Steam sogar auf 20 Prozent. Das ist super für richtige Blockbuster und dürfte gerade die AAA-Studios überzeugen, weiterhin auf Steam zu setzen. Die Justierung mag sicher auch etwas damit zu tun haben, dass EA nun seine glorreiche Rückkehr auf Steam feiert – und ist garantiert eine der wichtigsten Änderungen bei Valve im Kampf um seine Vormachtstellung am Markt.

Um Ubisoft zu halten, hat das jedoch nicht gereicht: Die Franzosen haben Ende August 2019 mit den Worten »Valves gegenwärtiges Geschäftsmodell ist unrealistisch« Steam den Rücken gekehrt, sich stattdessen dem Epic Games Store zugewandt und damit noch einmal richtig Öl ins sowieso schon außer Kontrolle geratene Feuer gegossen.

»Unrealistisch« könnten Steams neues Provisionssystem auch kleine Studios und Indie-Entwickler finden. Deren Spiele schaffen es meist nicht zu Umsatzgrößen in zweistelliger Millionenhöhe – und zahlen damit die fetteste Rechnung. Ganz besonders bescheuert wird es dann, wenn man auch noch die Lizenzgebühren für die populäre Unreal Engine 4 mit einrechnet. Dieses Software-Powerhouse gehört nämlich Epic Games. Und die Kollegen verlangen für die Nutzung ihrer Engine auf Steam zusätzlich einen Provisionsanteil von fünf Prozent. Im schlechtesten Fall veröffentlicht man als Entwickler also ein mit der Unreal Engine 4 konstruiertes



Steam Labs, Experiment 001: Mikrotrailer. Wer sich schnell einen ganz groben Überblick über alle nur erdenklichen Spiele mit einem bestimmten Merkmal auf Steam verschaffen möchte, findet mit den Sechs-Sekunden-Trailern ein tatsächlich überraschend nützliches Werkzeug.

tes Spiel auf Steam, bleibt dabei unter zehn Millionen Dollar Umsatz und muss dann insgesamt 35 Prozent der eigenen Einkünfte an Valve und Epic Games abdrücken.

Im Epic Games Store sieht das dagegen anders aus. Hier werden nach unserem Wissen aktuell zwölf Prozent Provision unabhängig vom Umsatz fällig. Und als besonderes Schmankerl verzichtet Epic Games hier bei Spielen, die mit der Unreal Engine 4 produziert wurden, sogar noch auf die Zusatzprovision von fünf Prozent für die Lizenzierung der hauseigenen Softwarebasis.

Natürlich gibt es im Epic Games Store aktuell noch ein im Vergleich zum Platzhirsch Steam weit kleineres absolutes Publikum – aber diese relativen Provisionszahlen sind trotzdem eine echte Ansage! Vor allem für kleine Studios, für die jeder Cent zählt.

#### Holla für 'nen Dollar!

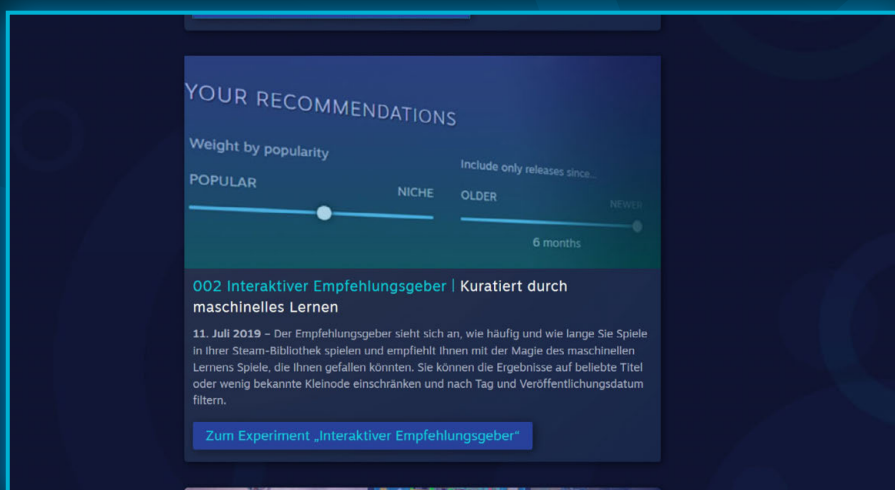
Gibt es neben finanziellen Interessen für Spielentwickler/Publisher aber noch andere Gründe gerade für Exklusivdeals? Steckt da vielleicht auch einfach weniger Arbeit dahinter, wenn man sich nur um die Community/Technik eines Stores statt mehrerer Stores

kümmern muss? Zumal ja Community-Management mittlerweile eine verdammt arbeits- und nervenintensive Aufgabe geworden ist. Zeit für unsere zweite Runde des Spiels »Frag den Experten«.

**Christoph Pardey (GOG):** »Da wir in erster Linie Plattformanbieter und nicht Entwickler bzw. Publisher sind, können wir schwer über die Motive urteilen. Man sieht allerdings anhand einiger öffentlicher Aussagen von (Indie-)Entwicklern, dass finanzielle Sicherheit und Planbarkeit die Hauptgründe zu sein scheinen. Und ich glaube auch nicht, dass Community-Management eine Rolle bei der Entscheidung spielt, sich exklusiv an einen Store zu binden. Die Community befindet sich ja auf etlichen plattformunabhängigen Portalen (Reddit, Discord, Twitter), und dann dort den Exklusiv-Deal rechtfertigen zu müssen, macht Community Management sicher nicht weniger arbeitsintensiv oder nervenaufreibend.«

**Jan Theysen (King Art):** »Je mehr Features eine Plattform bietet, die man unterstützen will oder muss, desto mehr Arbeit ist es für den Entwickler. Allerdings ist der Gesamtaufwand im Vergleich gering zu dem, was die Entwicklung des Spiels verschlingt. Auf Publisher-Seite steigt der Aufwand fürs Management der Shops, fürs Rechnungswesen, fürs Marketing und so weiter. Das sind die Gründe, warum Shops eine gewisse Größe erreichen müssen, um überhaupt eine sinnvolle Option zu sein. Ich könnte mir vorstellen, dass einige größere Publisher auch mal exklusive Deals gemacht haben, um ihren bestehenden Partnern zu signalisieren: Wir könnten auch anders, vielleicht solltet ihr mal über eure Konditionen nachdenken?«

**Michael Hoss (Deck13):** »Ob man nun ein Forum betreut oder mehrere, fällt bei so einer Entscheidung kaum ins Gewicht. Finanzielle Interessen dürften in den meisten Fällen den Ausschlag geben. Allerdings ist auch Sichtbarkeit ein Thema: Bei manchen Plattformen werden täglich so viele Spiele veröffentlicht, dass ein Herausstechen schwer geworden ist – an anderer Stelle hat man die



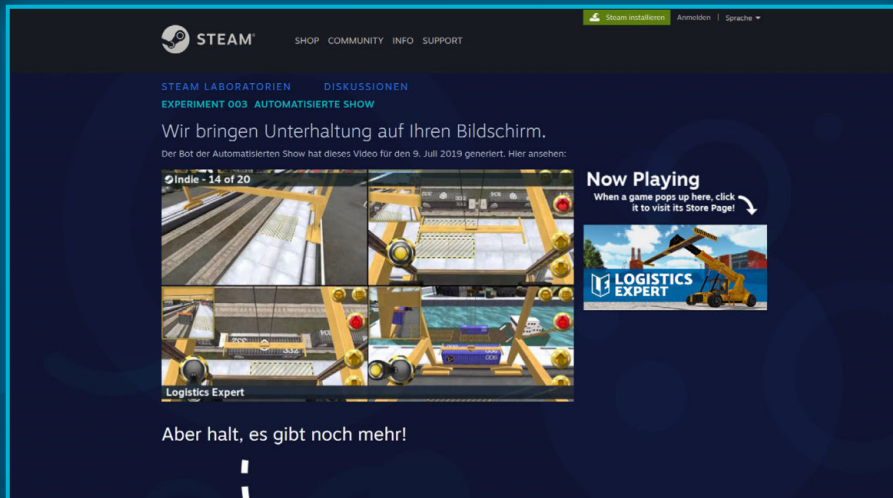
Steam Labs, Experiment 002: Interaktiver Empfehlungsgeber. Die Tatsache, dass Steam mittlerweile ein KI-gestütztes, maschinenlernfähiges personalisiertes Spielempfehlungssystem gebrauchen kann, ist auch ein deutliches Statement über die schiere Menge an Spielen auf Valves Plattform.



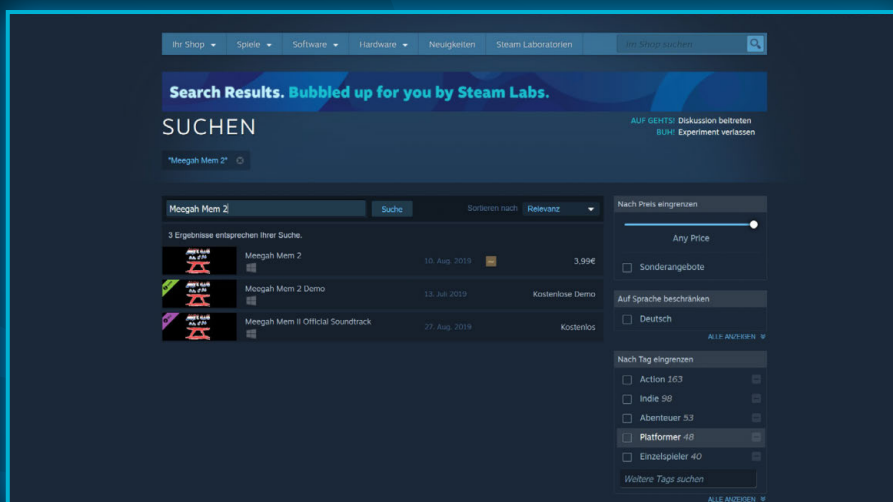
volle Aufmerksamkeit. Und eventuell sogar eine gänzlich andere Zielgruppe. Nehmen wir den Epic Store und Steam: Die ursprüngliche Überschneidung der Kunden war zwar gegeben, aber dennoch brachte Epic seine eigenen Kunden mit.«

### Shitstorm-Shelter?

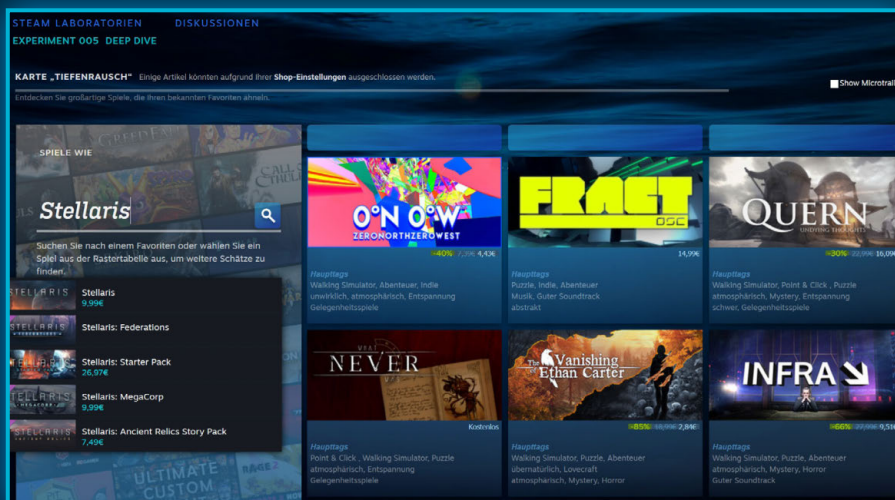
Die Community im grassierenden Storefront-Krieg zu ignorieren und auf das Beste – will heißen: auf Stille – zu hoffen, ist auf jeden Fall eine blöde Idee. Das vielleicht beste Beispiel aus jüngster Zeit dazu: Fallout 76.



Steam Labs, Experiment 003: Automatisierte Show. »But wait, thereeee's moooooore!« Bei seinem automatisierten Spiele-Zusammenschnitt hat sich Valve von Teleshopping-Kanälen inspirieren lassen. Quasi Steam-TV mit Game-Empfehlungen.



Steam Labs, Experiment 004: Suche. Klingt harmlos, ist bei über 30.000 Spielen auf einer exponentiell schnell wachsenden Games-Plattform aber technisch nicht einfach zu lösen. Solche ... Perlen wie Meegah Mem 2 findet man eben nicht so einfach.



Steam Labs, Experiment 005: Tiefenrausch. Hier stand das Konzept des Wikipedia-Binges Pate – will heißen: das Folgen einer Brotkrümelnavigation von Link zu Link, um mit dem originalen Suchbegriff verwandte Themen (hier also: Spiele) zu entdecken. Auch das klappt gut!

Das Spiel erschien zu seinem Release exklusiv für den Bethesda Launcher, auf dem der Publisher Bethesda den Titel direkt selbst anbieten und damit Provisionszahlungen an Steam oder Epic Games komplett vermeiden konnte. Dieselbe Motivation also, die auch die anderen großen Studios dazu bringt, ihre eigenen Distributionsplattformen auf- oder auszubauen. Am 25. März 2019 gab Bethesda zwar bekannt, dass die aktuellen Spiele auf Steam zurückkehren werden (Rage 2, die Wolfenstein und zum Beispiel Doom Eternal sind alle bereits auf Valves Plattform), Fallout 76 lässt aber zum Redaktionsschluss dieses Reports weiterhin auf sich warten. Vor allem aber war Bethesdas erstes Online-Fallout zu Beginn auf sich allein gestellt, da eben nur über den Bethesda Launcher zu haben. Und das hat auch bedeutet: Bethesda musste allein die Fallout-76-Community handhaben.

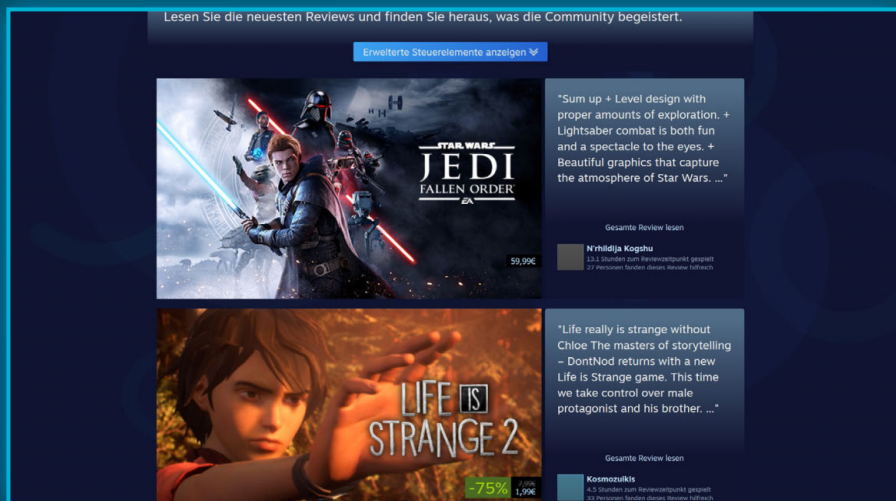
Die bisherige Karriere des jüngsten Mitglieds der populären Serie war ... nun, sagen wir mal, etwas problematisch: Server-Crashes. Falsche Taschen in der Sammler-Edition. Schlechter Rum in schlechten Flaschen als Merch. Erhöhtes Grinding, um die Boost-Angebote des Atomic Shops verlockender zu machen. Massive Login-Probleme. Verlorene Charaktere und Spielzeit. Geknackte Dev-rooms, dort gestohlene Gegenstände und daraus die Entwicklung eines Schwarzmarkts. Und natürlich brutalere Bugs als im Burgkeller von Resident Evil 4.

Die Fallout-76-Community war bekanntermaßen not amused. Und da Fallout 76 eben exklusiv auf Bethesdas Plattform erhältlich war, machten die Fans auch genau dort ihrem Ärger Luft. Die Betreuer von Bethesda reagierten darauf zu oft schleppend und viel zu grob. Die Community fühlte sich in ihrem Ärger nicht ernstgenommen, auf Bethesdas Foren eingengt – und so schwappte die Wut über auf den Rest des Internets: Shitstorm auf Reddit, Review Bombs (also das Niedrigbewerten anderer Spiele desselben Herstellers aus Protest) auf Steam, Rant-Gruppen auf Discord. Ja, das hat sich gelohnt. Und bis heute noch nicht beruhigt.

### Kanal für das Fäkal

Man kann eine aufgebrauchte Online-Community nicht ignorieren. Man muss mit ihr richtig umzugehen wissen. Vor allem dann, wenn sie einen unerwartet trifft. Und dafür gibt es im Duell Steam vs. Epic Games Store wohl kein besseres Beispiel als den Release von Metro Exodus. Die Geschichte dürften die meisten Menschen kennen, daher die Kurzfassung: Metro Exodus war bereits für Steam angekündigt, machte dann aber knapp zwei Wochen vor Release den Schwenk rüber zu einem Ein-Jahr-Exklusivvertrag bei Epic Games. Das Timing war derart schlecht, dass auf einigen Metro-Exodus-Spielverpackungen sogar bereits aufgedruckte Steam-Logos überklebt werden mussten. Valve veröffentlichte auf seiner nun verwaisten Store-Seite zu Metro Exodus





Steam Labs, Experiment 006: In aller Munde. Quasi ein Community-Hub, in dem Steam-Nutzer auf einen Blick bequem herausfinden können, was momentan heiß diskutiert wird. Damit der Trip zu Reddit nicht mehr ganz so verlockend wirkt.

die verschnupfte Nachricht, dass »diese Entscheidung den Steam-Kunden gegenüber unfair« sei. Die Enttäuschung unter den Spielern war riesengroß, viele fühlten sich gegängelt. All das entlud sich in dem zwar nicht ersten, bis heute aber wahrscheinlich größten Shitstorm aller Epic-Exklusivankündigungen. Weniger bekannt und im Rahmen unseres Artikels fast noch interessanter ist aber, was danach passiert ist: Ende August 2019 zeigte Valve in Seattle den Prototyp des neuen Steam-Store-Designs (dazu später mehr). Klar, dass da auch das Thema Metro Exodus angesprochen wurde. Im Interview mit den Kollegen bei Kotaku sagte Steam-Marketingexperte Nathaniel Blue: »Ich glaube nicht, dass wir die Spieler aufstacheln wollten. So war das Wort unfair damals nicht gedacht. Uns ging es da eher um das Timing. Metro Exodus war kurz vor dem Launch, und dann war es plötzlich exklusiv

auf Epic. Das anzusprechen, war unser einziges Ziel. Was sich dann daraus entwickelt hat, hatten wir so nicht auf dem Schirm. Unser Statement war nicht als Blitzableiter gedacht. Ich meine, wenn wir in die Vergangenheit reisen könnten, würden wir es deshalb nicht unbedingt anders machen. Aber ich kann auf jeden Fall sagen, dass wir solche Probleme in Zukunft ruhiger angehen werden. Unser Ziel ist es schließlich nicht, die Community zur Weißglut zu treiben oder einen Angriff auf irgendwen zu starten. Wir wollen uns darauf konzentrieren, Entwickler und Spieler zusammenzubringen und eine super Plattform zum Spielen anzubieten.«

#### Müssen wir da durch?

Tatsächlich hat sich Steam seit der Metro-Erfahrung sehr ruhig verhalten und dabei hofentlich mitgeholfen, Shitstorms, Review Bombs und vor allen Dingen völlig indisku-

table persönliche Beleidigungen oder gar Drohungen an Spielentwickler und Publisher zu reduzieren. Mehr als ein Reduzieren ist aber offenbar leider nicht drin. Als die Oddworld-Entwickler Mitte August 2019 ankündigten, dass der neue Teil Soulstorm aus sehr nachvollziehbaren finanziellen Gründen auf dem Epic Games Store erscheinen würde, entschuldigte sich der Oddworld-Erfinder Lorne Lanning dafür regelrecht auf Twitter, um vorsorglich das Gift aus der anstehenden Diskussion herauszunehmen. Das hat nur bedingt funktioniert, die Fackeln und Mistgabeln liegen bei vielen Spielern einfach zu nah an den Tastaturen. Daher die nächste geladene Frage an unsere Experten: Gibt es überhaupt ein wirksames Gegenmittel, um solchen Angriffen bei Exklusiv-Store-Ankündigungen vorzubeugen, oder muss man diese Wachstumsschmerzen des sich wandelnden Digitalmarkts jetzt als Spielentwickler/Publisher/Plattformbetreiber einfach aushalten können?

**Christoph Pardey (GOG):** »Grundsätzlich gibt es auch einige Spiele, die nur bei GOG.com erhältlich sind. Dies hängt aber nicht mit Exklusivdeals, sondern mit den Anfängen unserer Firma zusammen. Wir arbeiten verlorene oder vergessene Klassiker selbst mit unserem Technik-Team auf, machen sie auf modernen Betriebssystemen spielbar und bieten sie dann auch zum Kauf an. Wir verstehen allerdings auch die Beweggründe hinter dem aktuellen Trend der Exklusivdeals. Sie sind aber rein geschäftlich begründet und bieten leider keine Vorteile für Spieler/innen. Deshalb ist unsere Antwort als Anbieter – und das bereits seit mehr als elf Jahren – Wahlfreiheit zu bieten. Sei es durch Spiele, die wir ohne Online-Abfragen und Kopierschutz verkaufen, oder dass unser optionaler Client in seiner neuesten Version ein



Dass es ein Interesse daran gibt, eigentlich als lokale Koop-Games gedachte Titel auch über das Internet in großer Entfernung zwischen den Teilnehmern zu spielen, weiß jeder, der schon einmal AD&D oder DSA über Discord geockt hat. Steam's Remote Play Together greift die Idee auf – und realisiert Couch-Koop-Computerspiele online. Mit Chats, Streams und allem, was das Herz begehrt.





Die Flut von Spielen auf Steam führt dazu, dass hochklassige Titel wie Supraland sozusagen »im Rauschen« untergehen, Steam hat ganz offenbar ein Sichtbarkeitsproblem. In dieser Ausgabe testen wir übrigens etliche der Spiele nach, die im letzten Jahr zu wenig Aufmerksamkeit bekommen haben.

zentraler Ort ist, an dem man alle Spiele, Freunde, Erfolge und mehr von den verschiedenen Anbietern bündeln kann.

Wir können nicht verhindern, dass es (momentan) vermehrt zu Exklusivdeals kommt, aber wir haben überlegt, wie wir den Umgang mit dieser Situation angenehmer machen können. GOG Galaxy 2.0 ist unsere Antwort darauf. Übrigens stehen ja nicht nur wir von GOG, sondern auch unsere Schwesterfirma CD Projekt Red für diese Werte. So wird beispielsweise das kommende Spiel Cyberpunk 2077 nicht exklusiv über unsere haus-eigenen Kanäle vertrieben, sondern wir überlassen den Käufern die Wahlfreiheit, auf welcher Plattform sie kaufen möchten.»

**Jan Theysen (King Art):** »Für Entwickler ist es natürlich sehr bitter, wenn ihr vielleicht gutes Spiel schlechte Reviews bekommt, weil vom Publisher ein Exklusivdeal mit einer Plattform abgeschlossen wurde. Wir lassen uns in unseren Verträgen ein Mitsprache-

recht in solchen Dingen einräumen, aber das kann sich nicht jeder erlauben. Wir begrüßen grundsätzlich, dass Steam Konkurrenz bekommt und im Fall des Epic Stores mehr Geld bei den Anbietern landet. Die Plattformeile von häufig 30 Prozent sind in der Regel nicht gerechtfertigt. Unser Ziel ist immer, unsere Spiele auf möglichst vielen Plattformen zu veröffentlichen.«

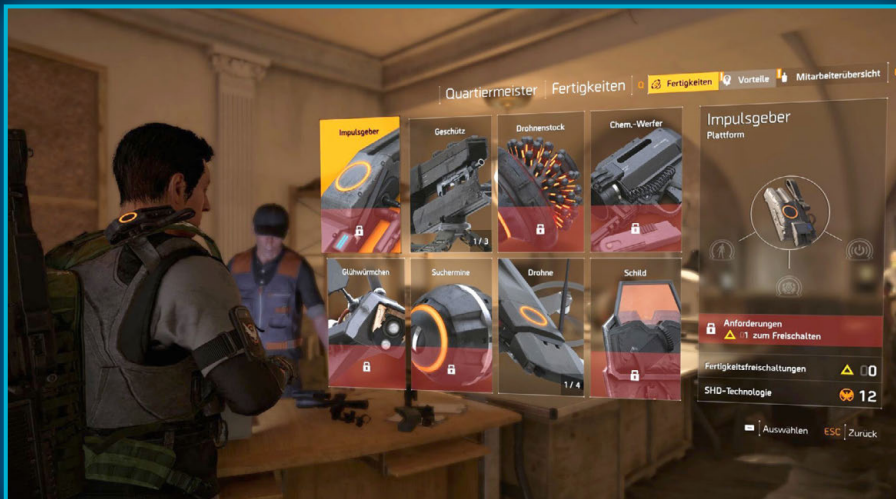
**Michael Hoss (Deck13):** »Nutzer reagieren primär allergisch auf Exklusivdeals im Epic Store. Die Gewohnheit diktiert, alle Spiele in einem Launcher zu sammeln, in diesem Falle Steam. Als mögliches Gegenmittel gegen diesen Unmut bietet sich Aufklärung an: Manchen Spielern fehlt schlichtweg ein Bewusstsein dafür, wieso sich Entwickler auf diese Limitierung einlassen. Eine garantierte Mindestabnahme für Spiele, wie beispielsweise vom Epic Store in manchen Fällen angeboten, bietet Entwicklern nicht nur eine Existenzgrundlage. Sie ist ebenso eine

Möglichkeit, visionäre Ideen und nischige Genres vermehrt in den Vordergrund zu stellen, da Verkaufszahlen nicht mehr primäres Ziel sind. Wer dieses Bewusstsein fördern muss und ob dies überhaupt für Spieler nachvollziehbar ist, bleibt fraglich. Es wird auch in Zukunft die Shitstorms geben, doch sie dürften wohl weniger werden. Ich denke zum Beispiel zurück an die Zeit, als Steam eingeführt wurde – damals war Steam das Feindbild der Spieler.«

#### A Trillion things to go wrong

Christoph spricht da ein Thema an: Wie reagiert eigentlich der digitale Distributionsmarkt für Computerspiele auf die aktuelle Situation? Was machen Steam, Epic, Ubisoft, Bethesda und Konsorten? Wie man die Sache bei GOG.com sieht, hat Christoph ja bereits angerissen: Galaxy 2.0 ist auf einem sehr guten Weg, ein leistungsstarker Multi-Plattform-Launcher zu werden, der Store-übergreifend alle eure Spiele egal bei welchem Anbieter verwalten und starten kann. So ein System ist als Konzept nicht unbedingt neu – es gab bisher nur keine Notwendigkeit, ein derartiges Produkt für digital vertriebene Computerspiele herzustellen.

Ein passender Vergleich sind hier Internet-Messenger. Heute läuft alles über WhatsApp, Telegram und Discord. Aber vor nur wenigen Jahren verteilten sich die Online-Gesprächspartner vieler Nutzer noch auf Dienste wie ICQ, AIM, Yahoo, MSN, Skype und viele andere. Wollte man also mit all seinen Freunden und Kollegen sprechen, hätte man auf seinem Rechner fünf oder mehr separate Messenger-Programme installieren und vor allem auch aktiv nutzen müssen. Multi-Plattform-Messenger wie Pidgin oder Trillian erkannten das Problem und fassten alle diese Dienste unter einem Sammelprogramm zusammen. Messenger sind



Ubisoft sagt: »Tschüss, und danke für den Fisch!« Die Franzosen haben Steam den Rücken gekehrt und sich stattdessen ebenfalls exklusiv (vom eigenen Uplay abgesehen) dem Epic Games Store zugewandt. Steams Provisionskonzept sei in der heutigen Zeit einfach »unrealistisch«, so Ubisoft.



übrigens auch ein gutes Beispiel dafür, wo es für einen Markt hingehen kann, wenn er unter der Vielzahl seiner Angebote zusammenbricht. Ihr könnt ja einfach mal recherchieren, wer von ICQ, AIM, Yahoo und MSN heute noch lebt – Trillian und Pidgin gibt es immer noch, so viel nur als Hinweis.

### Zu viel Dampf in der Leitung

Der wichtigste Entscheidungsträger ist natürlich Steam. Der Epic Games Store mag seit seiner Gründung am 6. Dezember 2018 schon viel Boden gutgemacht haben, Valves Altmeister ist dem Jungspund aber in allen statistisch messbaren Bereichen haushoch überlegen. Die Stellschrauben, die Steam in Richtung der Spielentwickler und Publisher justieren kann, haben wir euch im Laufe dieses Reports ja bereits vorgestellt: Hier geht es vor allem ums Geld. Aus diesem Grund (und weil man gleichzeitig seine eigene Plattform Uplay weiter nutzen kann), hat sich Ubisoft jetzt erst mal in Richtung Epic Games Store verabschiedet. Gleichzeitig kommen Bethesda und Electronic Arts aber wieder zurück – die neuen Provisionsstrukturen dürften bei dieser Entscheidung auch eine Rolle gespielt haben. Bei den Spieleproduzenten neues Interesse zu wecken, ist also relativ einfach. Doch damit versorgt Valve nur eine Hälfte eben jener gemeinsamen Plattform, von der Nathaniel Blue gesprochen hat. Die andere Hälfte sind die verärgerten Spieler. Denn es gibt schon einiges, worüber man sich bei Steam ärgern kann: Der Komfort und die technischen Innovationen fühlten sich hier in letzter Zeit doch sehr in die Jahre gekommen an, dasselbe gilt für die Präsentation der Spiele.

Vor allem aber mit einer Sache hat Valves Plattform zu kämpfen: Steam ersäuft in Software! Ende November 2019 befanden sich auf Steam 33.503 Spiele. Über 17.000 davon sind allein in den Jahren 2018 und 2019 erschienen. Wer Steam nutzt, hätte in den letzten zwei Jahren also jeden einzelnen Tag 46 (!) Spiele ausprobieren müssen, um alles an Software kennenzulernen, was auf Valves



Mit Fallout 76 wagte sich Bethesda über den hauseigenen Launcher an eine Digitaldistribution ganz ohne Steam. Wie der Kraftakt ausgefallen ist, wissen wir ja. Nun schaufeln die Kollegen langsam, aber sehr sicher ihre Titel zurück auf Valves Plattform.

Store veröffentlicht wird. Bei der Qualitätssicherung setzt Steam dabei weiterhin auf Computeralgorithmen statt auf menschliche Überprüfung, was leider ein echtes Problem sein kann. Natürlich ist es irgendwo charmant, dass millionenschwere AAA-Produktionen milliardenschwerer Publisher auf derselben Plattform Hand in Hand mit kleinen Indie-Softwareperlen stehen, die nur darauf warten, von digitalen Schatzjägern ausgegraben und entdeckt zu werden. Das Problem ist nur: Diese Schatzjäger müssen sich aktuell meist durch einen riesigen Berg an Software-Rotz buddeln, um die Perlen zu finden – Steam hat ein Filterproblem.

### Grüne Koop-Drachen mit Controller

Genau deswegen drehen sich die Neuerungen im Steam-Frontend (also vor allem den Bibliothek-, Community- und Spielseiten) auch alle um das Thema Nutzerfreundlichkeit. Die bei Steams überwältigender Spielanzahl wichtigen Games-Empfehlungen orientieren sich jetzt weniger am Takt, den Valve vorgibt, sondern mehr an den Interessen eurer Freunde, beliebter Entwickler oder euren eigenen Neigungstendenzen.

Dabei geht es eben explizit nicht um vergangene oder aktuelle Aktivitäten eurer Steam-Buddies, sondern um deren gesamten Interessenbereich. Eure eigenen Spiele lassen sich nun als hervorragend modifizierbare Icon-Bibliothek darstellen. Stellt euch vor, ihr würdet alle eure PC-Spiele in physischer Datenträgerform inklusive Verpackung kaufen und hättet ein extra Zimmer im Haus mit mehreren Regalen, die ihr mit bestimmten Stichworten versehen könnt. »Action« zum Beispiel, »Koop«, »Horror«, »Drachen« oder auch »Controller-kompatibel«. Jedes neu gekaufte Spiel könnt ihr dann schön übersichtlich mit der Front nach vorne in einem Regal abstellen und habt so eine klare, thematisch erstklassig strukturierte Leinwand an Games vor euch. Noch besser: Jedes Spiel, das ihr neu einkauft und das mit einem bestimmten Stichwort ausgestattet ist, wandert automatisch in das passende Regal. Ziemlich genau so funktioniert die neue Bibliothek auf Steam. Alles schön aufgeräumt und auf einen Blick ersichtlich.

### Experiment 626 zerstört alles

Ganz der Maxime »schneller Überblick« verschreiben sich auch die jüngsten Neuerungen der Steam Labs. Dabei handelt es sich um ein Mittelding aus Think Tank und Übungsplatz für Prototyp-Funktionen auf Steam, eingeteilt in »Experimente«.

Experiment 001 ist zum Beispiel der Mikrotrailer – quasi audiovisuelles Speed-Dating mit sechs Sekunden langen Filmchen zu jedem Spiel, dessen Stichwortsammlung euch interessiert. Einfach mit der Maus drüberfahren und schon erhaltet ihr einen ersten Eindruck vom Inhalt.

Experiment 004 mit dem schlichten Namen »Suche« stellt euch ein unfassbar präzises steuerbares Filterangebot zur Verfügung, mit dem ihr auf den Pixel genau nach euren Wunschtiteln suchen könnt. Und falls ihr eben gar nicht wisst, was eure Wunschtitel sein könnten, empfehlen sich die Experimente 002 (»Interaktiver Empfehlungsgeber«, ein Vergleichssystem basierend auf



Press Space to create a controversy: Das herrliche Untitled Goose Game hat sich auf dem PC ebenfalls für einen Exklusivdeal mit dem Epic Games Store entschieden. Gerade für kleine Entwickler sind die deutlich geringeren Provisionsabgaben offenbar ein Existenzkriterium.



einer lernfähigen KI) und 005 (»Tiefenrausch«, ein Nachbarschaftssuchsystem basierend auf von euch vorgeschlagenen Wunschspielen). Richtig klasse finden wir auch die Ende November gestartete Remote-Play-Together-Funktion. Die simuliert Couch-Koop für alle dazu passenden Multiplayer-Titel, ganz bequem über das Internet. Einfach das gewünschte Spiel in eurer Steam-Bibliothek auswählen, Rechtsklick, Remote-Play-Einladung an einen Freund schicken (der das Spiel noch nicht mal selbst installiert haben muss!), und schon geht der Koop- oder Versus-Spaß los. Inklusive Chat, versteht sich. Und wenn dann noch etwas an den Gerüchten dran sein sollte, dass Valve an einem Streaming-Konkurrenzprodukt zu Google Stadia arbeitet, hat Steam für die nächsten Monate ein paar heiße Eisen im Feuer – oder schon fertig geschmiedet.

### Ära der Einzelgänger?

Und was machen all die anderen Hersteller? Über die meisten großen Namen haben wir uns im Laufe unserer Reportage ja schon unterhalten. Ubisoft: Erst mal weg zu Epic, dazu mit Uplay noch ein eigenes, wenn auch schwerfälliges und wenig geliebtes Digitalding am Start. Electronic Arts: Fährt weiter Origin, kommt aber jetzt mit aller Macht zurück zu Steam. Das liegt wohl vor allem auch an den hauseigenen Plänen, den Abo-Service EA Access auf Valves Plattform zu etablieren. Im Gespräch mit den Kollegen von Gamesindustry.biz sagte Michael Blank, Vizepräsident und General Manager für Origin/EA Access: »Wir werden letztendlich einen Marktzustand erreichen, bei dem nicht alle Spieler an allen Abo-Systemen teilnehmen können. Die Angebote, die überleben wollen, müssen die beste und komfortabelste



Wer hätte das gedacht: EA feiert seine glorreiche Rückkehr auf Steam. Origin wird aber weiterlaufen. Klar ist das erst mal eine schöne Sache, vor allem dürfte der Publisher-Gigant aber daran interessiert sein, für seinen Abo-Dienst EA Access ein möglichst großes Kundenfeld in einem ziemlich kniffligen Markt zu generieren. Schauen wir mal, was daraus wird.

te Möglichkeit bieten, mit seinen Freunden zu spielen. Ich glaube, hier kann EA Access mit seinem starken, plattformübergreifenden Games-Lineup etwas Großartiges leisten!« Bethesda hat mit Fallout 76 einen denkbar schlechten Kandidaten für einen eigenen Launcher-Lauf erkoren und ist auch (fast) wieder ganz zurück bei Steam. Vor allem EA und Bethesda dürften wohl auch von Steams umsatzgestaffelten Provisionsänderungen überzeugt worden sein.

Ganz neu im DIY-Geschäft dazugekommen ist Rockstar mit seinem hauseigenen Rockstar Games Launcher. Geht Hand in Hand mit Rockstars Social Club, drängt sich als Zwangsmittelsmann ungefragt auch auf die Epic-Games- und Steam-Version von Red Dead Redemption 2 und hat so ganz nebenbei einen kuriosen Valve-Vertrag aufge-

deckt, der angeblich vorschreibt, dass ein auf Steam gelistetes Spiel maximal einen Monat nach Release auf anderen PC-Plattformen auch in Valves Store erscheinen muss. Eventuell ist das der Grund für die Mini-Exklusivfrist von eben nur einem Monat für RDR2 auf dem Epic Games Store.

Und Epic höchstpersönlich? So wenig populär einige ihrer Aktionen auch sein mögen, betriebswirtschaftlich sind sie einfach genau richtig. Für das Duell mit Steam braucht es einen dicken Geldbeutel, viel Geduld und vor allem keine Angst davor, den Markt mit einer dreckigen Brechstange aufzuhebeln. Das letztgenannte Werkzeug bekommen eben auch wir Spieler zu spüren. Natürlich kann man sich darüber aufregen – was man aber nicht kann, ist sich gleichzeitig darüber zu beschweren, dass der Epic



Red Dead Redemption 2 erschien auf Steam einen Monat später als auf dem Epic Games Store. Das mag nicht nach einem großen Zeitunterschied klingen, bei absoluten Sucht-Hype-Spielen von einem Hersteller wie Rockstar könnten es aber genauso fünf Jahre sein. Auf dem nagelneuen Rockstar Launcher gab es Red Dead Redemption 2 natürlich sofort.





Hier seht ihr den vielleicht größten Goldesel der Videospiegelgeschichte: Fortnite. Ein milliardensteweres Monstrum. Das gute Stuck hat seinem Eigentüner Epic quasi im Alleingang die nötigen Werkzeuge (sprich: Spieler, Interesse und Geld) an die Hand gegeben, um sich selbst mit einem Giganten wie Steam anlegen zu können. Entsprechend großzügig gibt sich Epic Entwicklern gegenüber.

Games Store zu wenige Spiele im Angebot hat und brachial versucht, mehr Spiele (exklusiv) auf seine Plattform zu hieven. Ein Monstrum wie Steam bekämpft man nicht im Kuschkelkurs.

#### Ergebnis: Emotionen

Zum Schluss unseres Reports müssen wir daher noch eine unangenehme Frage stellen, die ein echtes Problem für all die Anstrengungen der Digitalstores bedeuten könnte: Ist der immer noch hochkochende Ärger der Kunden tatsächlich überhaupt noch objektiv mit einem Mangel an Komfort und technischen Lösungen der Plattformen begründet? Oder ist der Streit mittlerweile auf einem rein emotionalen Level angekommen, der praktischen Antworten kaum mehr zugänglich ist? Geht es weniger um Lösungen, sondern nur noch ums Rechthaben?

**Christoph Pardey (GOG):** »Auch wenn die Diskussion teilweise emotional wird, suchen die Nutzer mit Sicherheit die beste Lösung für ihr persönliches Spielverhalten. Das muss nicht für alle dieselbe Lösung sein. Und dass es mehr Anbieter gibt beziehungsweise die bestehenden Anbieter stärker um die Gunst der Spielerschaft buhlen, ist ja erstmal positiv. Natürlich haben wir als einer der Anbieter auch eine Meinung und Lösung, von der wir überzeugt sind, dass sie eine Antwort auf die Fragen, Probleme oder Wünsche vieler Spieler sein kann. Das ist zum einen GOG selbst, als komplett kopierschutzfreier und möglichst nutzerfreundlicher Anbieter von digitalen Spielen. Zum anderen unsere neue Version unseres Clients, GOG Galaxy 2.0, mit dem man alle Spiele und Freunde an einem Ort vereinen kann.«

**Jan Theysen (King Art):** »Grundsätzlich ist es meiner Meinung nach für Spieler und Entwickler gut, wenn es mehr Orte gibt, an de-

nen man Spiele kaufen kann. Quasi-Monopole helfen niemandem außer den Monopolisten. Ich kann aber gut nachvollziehen, dass Spieler sich gegängelt fühlen, wenn Spiele exklusiv auf bestimmten Plattformen angeboten werden. Für mich wäre der richtige Weg, wenn Spiele auf vielen Plattformen angeboten werden und die Plattformen sich durch Dienstleistungen, Features und Preis – aber nicht Exklusivität – voneinander unterscheiden.«

**Michael Hoss (Deck13):** »Um dem Kern des Problems auf den Grund zu gehen, muss man sich zunächst anschauen, wo diese Diskussionen stattfinden. Vermehrt wird der Ärger über die Plattformen via Social Media geteilt. Gerade in den letzten Jahren ist die Diskussionskultur dort weg von Fakten, hin zu emotionalen, impulsiven und meinungsgefärbten Beiträgen gerutscht. Der Unmut der Spieler basiert auf einem nachvollzieh-


baren Kern – fehlende Features, welche sie als grundlegend erachten. Dennoch entwickelt sich durch die Eigendynamik von Social Media eine Meinungswelle, die in ihrer Ausprägung auf den ersten Blick deutlich stärker erscheint, als sie eigentlich ist. Schaut man sich nüchtern die Verkaufszahlen an, die Exklusivität im Moment erreichen, dann zeigt sich ein gänzlich anderes Bild. Die Mehrheit der Nutzer scheint sich nicht an den Diskussionen auf Social Media zu beteiligen, sondern sie kaufen die Spiele, auch wenn sie exklusiv auf einer Plattform sind.«

In diesem Sinne, besten Dank von uns hier aus der Redaktion! An Christoph, Jan und Michael für ihre Insider-Statements. An euch für das Lesen unseres mächtigen Reports. Und allen Grabenkämpfen zum Trotz an alle Publisher, Entwickler und Plattformbetreiber für eure Arbeit an einem Hobby, das uns seit 92 Millionen Jahren begeistert. ★



Die Unreal Engine 4 gehört ebenfalls Epic Games, auch für deren Nutzung zahlen Entwickler Gebühren. Auf Steam, zum Beispiel, werden fünf Prozent der Verkaufseinnahmen fällig. Auf dem Epic Games Store verzichten die Engine-Experten jedoch auf diesen Obolus. Clevere Doppelstrategie!





Making of Dragon Age: Origins

# BLUT, SCHWEISS UND DRACHEN

Neue Engine, neue Welt, neue Regeln – hat sich Bioware übernommen? Origins wird heute als Klassiker gefeiert, doch die Entwickler hatten mit so manchem Produktionsdämonen zu kämpfen. Von Heinrich Lenhardt

Eine regelrechte Blutfehde spaltet das Entwicklungsteam von Dragon Age. Um die Brutalität der neuen, düsteren Fantasy-Welt zu verdeutlichen, sind die Spielercharaktere sichtlich von ihren Schlachten gezeichnet. Je länger sich ein Held im Nahkampf die Finger schmutzig macht, desto mehr Blutspritzer bleiben auf seinem Gesicht und seiner Kleidung kleben. »Das war im Team sehr umstritten, viele Leute hielten es für übertrieben«, erinnert sich der damalige Project Director Dan Tudge. »Aber das Spiel sollte nicht nur der spirituelle Nachfolger zu Baldur's Gate sein, die Vision für die Story lautete auch ›Die Geschichte ist in Blut geschrieben‹ – und das war mit Gore verbunden. Einige Entwickler hielten es für die beste Idee überhaupt, andere mochten es überhaupt nicht. Also wurde entschieden, eine Option einzubauen, um diese Blutflecke ein- und auszuschalten. Außerdem setzten wir Flags ins Spiel, um die Gesichter für bestimmte Zwischensequenzen zu säubern. Du willst ja nicht, dass sich zwei Charaktere küssen und ihnen dabei das Blut übers Gesicht läuft.«

Die Voreinstellung für diese Option bleibt »blutig«, doch die Gore-Gegner wie Lead Designer Brent Knowles setzen im Gegenzug eine Idee durch, die sich gewaschen hat: Ist der Marabi-Kriegshund Mitglied unserer

Gruppe, können wir den Vierbeiner ansprechen, damit er das Gesicht des Hauptcharakters sauber leckt – so ist's brav!

Die richtige Behandlung von Blutflecken ist beileibe nicht die einzige Frage, die sich während der Entwicklung von Dragon Age: Origins stellt. Heute gilt das Bioware-Epos als Klassiker des Genres. Doch während der rund sechsjährigen Produktion wird das erste Dragon Age zeitweilig zum Sorgenkind, das unter der Last der Ambitionen zusammenzubrechen droht. Um das chronisch verspätete Projekt zu retten, bedarf es Kürzungen, Kompromissen und einer Fokussierung auf Entwicklertugenden.

## Auf den Schultern von Lizenzwelten

Bioware verdankt seinen Aufstieg in die Bel étage der PC-Spieleentwickler einer Lizenz: Das erste Rollenspiel des Studios verwendet die Fantasy-Welt von Dungeons & Dragons (D&D). Doch nach dem Erfolg von Baldur's Gate und dessen Nachfolger stellt man schnell fest, dass solche Abhängigkeiten für Kopfschmerzen sorgen können.

Bioware hat bereits viel in die Produktion seines neuen 3D-Rollenspiels Neverwinter Nights investiert, als der Publisher Interplay die Lizenzrechte verliert – zeitweilig ist unklar, ob und wie das Spiel überhaupt veröffentlicht werden kann. 2002 erscheint es

dann bei Infogrames' Atari-Label, für Bioware ist es zugleich der D&D-Abschied.

Um größere Kontrolle und kreative Freiheit zu haben, will sich das kanadische Studio auf die Entwicklung neuer Marken konzentrieren – und somit auch den Wert des Unternehmens steigern. Für das Action-Rollenspiel Jade Empire erfindet man eine neue Welt, die von chinesischer Mythologie inspiriert ist. Außerdem will man in zwei bewährten Genres brandneue Serien starten: Nach dem Star-Wars-Lizenztitel Knights of the Old Republic beginnt die Arbeit an einem Science-Fiction-Universum namens Mass Effect. Und auf Neverwinter Nights soll eine neue Fantasy-Welt folgen, an deren Grundlagen bereits sechs Jahre vor ihrer Veröffentlichung gearbeitet wird.

## Die Ursprünge von Chronicle

Als die Produktion auf Hochtouren läuft, sind um die 170 Entwickler mit Dragon Age: Origins beschäftigt. Doch zunächst ist es nur eine Handvoll Mitarbeiter, die ab 2003 ausgeheftet, um was es bei diesem Fantasy-Projekt überhaupt gehen soll. James Ohlen, der Lead Designer der Baldur's-Gate-Spiele, spricht eines Tages Autor David Gaider an: »James wusste, dass ich Fantasy mag und an meinen eigenen Fantasy-Welten arbeite«, rekapituliert Gaider in einem Radiointer-





Neue Helden für Ferelden: Bei Dragon Age: Origins wählen wir aus acht möglichen Begleitern die Besetzung der vierköpfigen Party.

view. »Und er meinte: »Warum machst du nicht eine Welt für Chronicle?«. Das war damals noch der Arbeitstitel.« Also vergräbt Gaider sich für ein, zwei Monate und taucht mit einer ersten Version der Welt und ihrer Geschichte auf. Sie wird diskutiert, mehrfach überarbeitet und von den Spieldesignern geprägt. In der ersten Version gibt es die Grauen Wächter noch gar nicht: »Als die Idee der Dunklen Brut aufkam, war das natürlich eine wichtige Sache: »OK, lasst uns das in die Geschichte einbinden.« Wie würden diese regelmäßigen Angriffe der Dunklen Brut die Geschichte ändern? Daraus entstand die Idee der Grauen Wächter. Ich glaube es war James, der sagte, dass er die Idee mochte, dass man zu einem Orden gehört, der in der jetzigen Zeit an Bedeutung verloren hat.«

#### Massenschlachten und Multiplayer

Bioware hat es eilig, die Öffentlichkeit über seine Rückkehr zu den PC-Rollenspielwurzeln zu informieren. Überraschend wird auf

der E3-Messe im Mai 2004 Dragon Age (noch ohne »Origins«) angekündigt, es gibt weder einen Publisher noch einen Erscheinungszeitraum. Ein richtiges Spiel hat man nicht am Stand, sondern eine kurze Technologie-Demo. »Wir wollen die taktischen Kämpfe von Baldur's Gate wieder einfangen«, betont Producer Scott Greig während der Präsentation und spricht von Heldengruppen mit vier bis sechs Charakteren. Neben einer umfangreichen Solostory sei auch eine Multiplayer-Kampagne geplant.

Bei dieser ersten Vorführung werden zwei Charaktere durch eine 3D-Umgebung gesteuert, ein Barbar in Conan-Manier und eine recht schnippische Beschwörerin. Bei Dialogen beeindruckt die Nahaufnahmen der detaillierten Charaktermimik, die Welt wirkt durch eine im Hintergrund tobende Massenschlacht lebendig: »Der Spieler nimmt an epischen Konflikten teil, an denen auch Hunderte von NPC-Kämpfern gleichzeitig beteiligt sind.« Doch nicht alle hochtra-

benden Pläne sollen die nächsten Entwicklungsjahre überleben.

#### Hunde-Dialog, dann Bewerbungsgespräch

Als Bioware mehr Personal benötigt, um die Pläne seiner neuen Spielwelten umzusetzen, hat Mike Laidlaw zum richtigen Zeitpunkt die richtige Idee. Der Kanadier arbeitet zunächst als Redakteur und Spieletester für die Webseite The Adrenaline Vault, die 2001 nach dem Platzen der Dotcom-Blase den Budget-Gürtel enger schnallen muss. Laidlaw nimmt deshalb einen Job bei der Telekommunikationsfirma Bell an: »Ich arbeitete am Telefon und das war schrecklich. Dann wurde ich ins Management befördert, was irgendwie noch schrecklicher war. Ich musste da raus.« Als Laidlaw mitbekommt, dass Bioware weitere Autoren sucht, bewirbt er sich mit einem selbstgeschriebenen Modul für Neverwinter Nights. Dass er daraufhin zu einem Vorstellungsgespräch eingeladen wird, ist den verzweigenden Dialogen

Bioware enthüllt auf der E3 2004 sein neues Rollenspiel Dragon Age und veröffentlicht diese ersten Bilder.







Baldur's Gate ist Vorbild für die pausierbaren Taktik-kämpfe und die übersichtliche Schlachtfeldkamera.

zu verdanken: »In dem Modul versuchst du, mehr über eine Dame zu erfahren, um ihr Herz zu erobern. Spielst du dann noch einen Druiden oder Waldläufer, kannst du auch mit ihrem Hund reden, und der hat einige wertvolle Informationen. Brent Knowles, einer der Lead Designer von Origins, fand das richtig cool. Da dachte man sich wohl: »Den können wir doch mal einladen, um uns mit ihm zu unterhalten.««

Laidlaw tritt seine Stelle im Februar 2003 an und arbeitet zunächst an Jade Empire und dessen geplantem Nachfolger. Als diese Fortsetzung eingestellt wird, schreibt er vorübergehend Texte fürs erste Mass Effect und landet 2006 schließlich bei Origins. Neben James Ohlen und Brent Knowles wird Mike Laidlaw der dritte Lead Designer des Teams und bleibt der Serie bis einschließlich Inquisition treu. Heute sieht er gewisse Parallelen zwischen der Produktion des ersten und des dritten Teils: Beide Spiele wurden durch die Einarbeitung in neue Engines ausgebremst.

#### Entwicklungstau durch Engine-Baustelle

Bei Rollenspielen ist das Iterieren von Regeln und Spielgefühl eine der größten Herausforderungen, erklärt Laidlaw. Wenn sich

lange Zeit nichts richtig spielen lässt, wird das zum Problem: »Origins war ein Projekt mit neuer Technologie, die Engine würde intern entwickelt, hatte aber noch längst nicht alle Funktionen, als die Arbeit am Spiel begann. So kann es passieren, dass du das Kampfsystem testen willst, aber die Spielfiguren lassen sich noch nicht rendern oder die KI ist noch nicht so weit.

Bei einer neuen Engine sind viel Priorisierung und Kommunikation zwischen den Abteilungen nötig: »Hey, du kannst eines dieser fünf Dinge als Erstes haben, welches soll es sein?« – »Nun, sie sie sind alle ziemlich wichtig.« Da musst du herausfinden, wie du die Entwicklung am besten managst.«

Die Autoren behelfen sich in den ersten Jahren der Produktion noch mit der Engine von Neverwinter Nights, um verzweigende Dialoge zu schreiben und auszutesten. Dabei können sie zunächst nicht berücksichtigen, dass die Origins-Engine mit ihren 3D-Einstellungen vieles zeigen kann, was bei der entrückten Neverwinter-Perspektive im Text beschrieben werden muss. Als dann die grafische Präsentation so weit ist, stellt sich heraus, dass es viele überflüssige Erklärungen von Dingen gibt, die auf dem Bildschirm

zu sehen sind. So sind weitere Überarbeitungen nötig, damit Inszenierung und Texte zusammenpassen. Ähnliche Probleme plagten die Grafiker, die lange Zeit Konzeptzeichnungen entwickeln, die Charaktere aber noch nicht in der Engine testen und anpassen können. »All das erzeugte viel Aufwand und verursachte eine Menge Nacharbeit«, meint Laidlaw. »Ich weiß nicht, ob jeder davon begeistert war, aber dem Team war wohl bewusst, dass die Kombination »neue Spielwelt plus neue Technologie« für große Herausforderungen sorgen würde.«

#### Technologie-Stopp, dem Spiel zuliebe

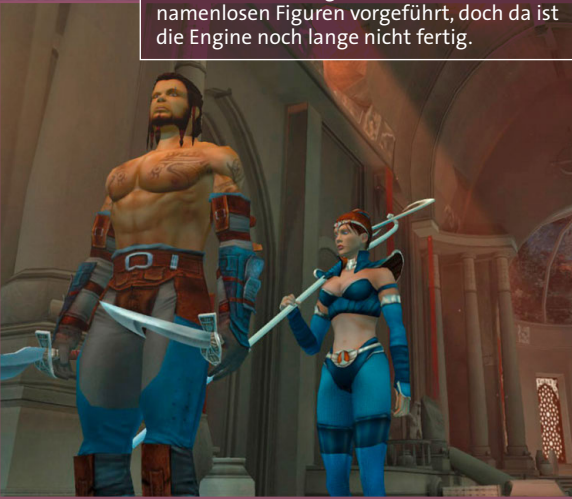
Dan Tudge ist eigentlich zu Bioware gekommen, um sich der frisch gegründeten Mobile-Game-Abteilung der Firma zu widmen. Doch während der Entwicklung des Nintendo-DS-Titels Sonic Chronicles wird er abberufen, um die ins Stocken geratene Dragon-Age-Produktion zu managen. Als der erklärte Baldur's-Gate-Fan 2006 schließlich zum Team stößt, ist schon einiges geschrieben und eine Menge Arbeit in Engine und Tools gesteckt worden. Doch vom eigentlichen Spiel ist nicht sonderlich viel zu sehen, als Referenz gibt es lediglich einen nicht inter-



Biowares erste Fantasy-Rollenspiele Baldur's Gate und Neverwinter Nights basieren noch auf Regeln und Szenarien von Dungeons & Dragons. 2003 startet man unter dem Codenamen »Chronicle« die Entwicklung einer eigenen Spielwelt namens Thedas.



Die neue Technologie wird mit diesen zwei namenlosen Figuren vorgeführt, doch da ist die Engine noch lange nicht fertig.



So ähnlich sollte die Schlacht von Ostagar einmal aussehen, aber die geplanten Massenkämpfe schaffen es nicht ins fertige Spiel.



Diese verregnete Ruine von 2004 sollte einen Vorgeschmack auf die grimmige Atmosphäre der neuen Spielwelt geben.



Trotz 3D-Grafik gute Übersicht für taktische Gruppenkämpfe: Mit Dragon Age will man an die Tugenden von Baldur's Gate anknüpfen.

aktiven Film, der demonstriert, wie das Entwicklungsziel aussehen soll. Von dem ist das Team aber noch weit entfernt.

»Als ich an Bord kam, stoppte ich die weitere Engine-Entwicklung weitgehend. Wir definierten explizit, welche Tools und Technologien wir nicht machen werden. Wenn ein Gameplay-Feature eine bestimmte Technologie erforderte, die noch nicht fertig war, dann kam das ganze Feature auf den Prüfstand. Es ging darum, Entscheidungen zu fällen, die den Mitarbeitern erlaubten, das Spiel fertigzustellen. Und das wollte auch jeder im Team, doch das steckte mit der Arbeit an der Engine und den Tools fest.«

### Geköpfte Spielideen

Dem fertigen Spiel sieht man die Bremse bei der Engine-Entwicklung durchaus an. Die Grafik von Dragon Age: Origins ist auch nach den Maßstäben von 2009 nicht gerade spektakulär. Dass unsere Helden so wasserscheu sind, liegt zum Beispiel daran, dass die Engine keine gelungenen Wasserspritzer hinkriegt – also bleibt die Party auf dem Trockenen. Solche Kompromisse werden intensiv diskutiert: »Es war ein sehr leidenschaftliches Team, weshalb es zu sehr später Stunde viele hitzige Debatten über Dinge wie die Wasserspritzer gab«, erinnert sich Dan Tudge. Er nennt ein weiteres Beispiel

für eine umstrittene Entscheidung: »Jeder kämpfte dafür, dass man im Spiel Drachen köpfen kann. Ein Animator arbeitete das Wochenende durch, um das dafür nötige Rigging zu erstellen. Aber wir versuchten, die PC-Version des Spiels fertig zu machen und es blieb einfach nicht die Zeit dafür, das in die Engine einzubinden.« Die Empörung bei der Belegschaft ist groß, als Kompromiss wird zumindest ein Teil der Arbeit bei einer Zwischensequenz verwendet. »Wenn man so ein starkes, engagiertes Team leitet, gehört es auch dazu, die schwierigen Entscheidungen zu fällen, was reinkommt und was draußen bleibt«, meint Tudge.

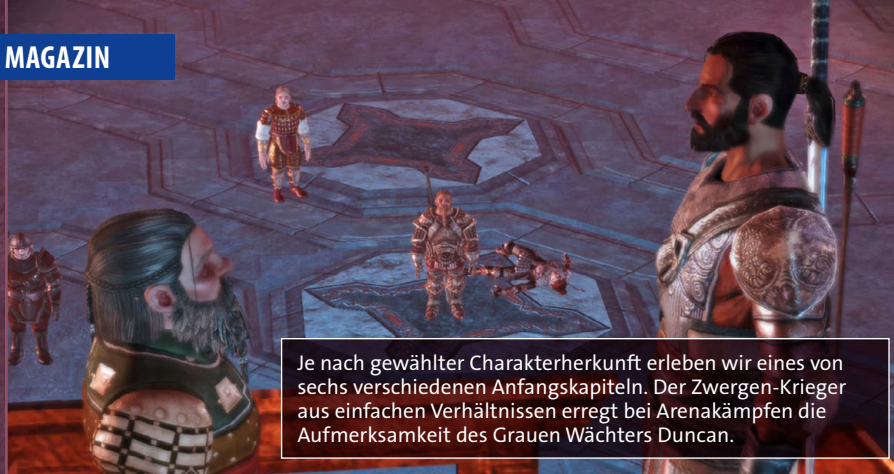


Die dynamische Blutbesudelung der Charaktere ist ein eigenwilliges Alleinstellungsmerkmal – und auch im Entwicklungsteam nicht unumstritten.



Ist der Kriegshund in der Party, können wir ihn zum Sauberlecken auffordern. Oder einfach im Optionsmenü den Schmuddeleffekt ganz ausschalten.





Je nach gewählter Charakterherkunft erleben wir eines von sechs verschiedenen Anfangskapiteln. Der Zwergen-Krieger aus einfachen Verhältnissen erregt bei Arenakämpfen die Aufmerksamkeit des Grauen Wächters Duncan.

Dragon Age ist ganz auf den PC zugeschnitten. Erst nachdem Electronic Arts als Publisher ins Spiel kommt, werden in Zusammenarbeit mit dem Studio Edge of Reality Konsolenversionen entwickelt, die ohne die übersichtliche Kameraperspektive auskommen müssen.



### Verlängern oder einstellen?

Der Project Director ist nicht etwa ein Spielverderber, der seinen Entwicklern keine Wassereffekte und Drachenenthauptungen gönnt. Vielmehr soll er ein Produkt retten, das wegen seiner Terminprobleme auf der Kippe steht. Für die Bioware-Chefs Greg Zeschuk und Ray Muzyka analysiert Tudge den Stand von Dragon Age: Origins, in das schon einiges investiert wurde. Eigentlich soll es Ende 2007 erscheinen, was trotz aller Kürzungsansätze utopisch ist – mindestens ein weiteres Jahr ist nötig. Das muss erst einmal genehmigt werden, denn seit November 2005 ist Bioware nicht mehr unabhängig: Die Kapitalgesellschaft Elevation Partners (Mitgründer: U2-Sänger Bono) hat 300 Millionen Dollar in die Studios Bioware und Pandemic investiert. So kommt es zum Gipfeltreffen mit dem damaligen Elevation-CEO John Riccitiello – genau der Riccitiello, der dann 2007 CEO bei Electronic Arts wird und Bioware quasi mitnimmt.

Dan Tudge reist mit den Führungskräften des Origins-Teams an, die im Laufe des Meetings blass werden. Denn er sagt Riccitiello: »Ich glaube, dass wir das Spiel fertig kriegen können, aber nicht zum geplanten Zeitpunkt. Hier ist ein Termin, den wir schaffen können, aber wenn Sie unbedingt wollen, dass es früher fertig wird, sollten Sie das Projekt lieber einstellen.« Zur allgemeinen Erleichterung willigt Riccitiello ein und Dragon Age kommt noch einmal davon.

Ironie des Schicksals: Bereits Anfang 2009 ist die PC-Version weitgehend fertig, wird dann aber noch zurückgehalten, um auf

die Konsolenumsetzungen zu warten, die Publisher Electronic Arts wichtig sind. Die schier endlose Entstehungszeit bringt dem Spiel einen internen Spitznamen ein, wie Dan Tudge lachend verrät: »Einige der anderen Teams nannten es ›Drag-on Age‹.«

»Die Kämpfe fühlten sich nicht taktisch an« Dragon Age: Origins soll an die Stärken von Biowares frühen PC-Rollenspielen anknüpfen. Doch es bedarf einiger Korrekturen am Kampfsystem, um diesem Anspruch gerecht zu werden«, verrät Dan Tudge: »Als wir einen spielbaren Zustand erreichten, fühlten sich die Kämpfe nicht taktisch an. Wir nannten es oft ›Rollenspiel-RTS‹, das Pausieren

des Spielablaufs steht im Mittelpunkt. Wenn wir der spirituelle Nachfolger zu Baldur's Gate sein wollen, muss das ›Pause & Play‹ grundsätzliche und auch notwendig sein. Das bedeutet haarige Kämpfe, bei denen du wirklich das Geschehen anhalten und nachdenken musst. Aber das war zunächst nicht der Fall: Die Actionkämpfe waren tatsächlich ziemlich gut, aber man musste sie nicht wirklich anhalten. Also ging ich zu Lead Designer Brent Knowles und meinte: ›Hey, diese Dinge fehlen und sie sind echt wichtig.‹« Knowles macht sich mit seinem Designteam an die Arbeit, heraus kommt das typische Origins-Spielgefühl, wie wir es heute kennen. Auf dem Standard-Schwierigkeitsgrad sind die Kämpfe anspruchsvoll und erfordern immer wieder neue Herangehensweisen.

Bei Baldur's Gate passen bis zu sechs Charaktere in die Gruppe, in Dragon Age steuern wir ein Quartett. Für Dan Tudge ist es eine gute Zahl, weil der Spieler so dazu ermutigt wird, öfters das Personal zu wechseln und nicht immer mit der ganzen Truppe durchs Spiel zu rauschen. Mike Laidlaw kann sich nicht mehr an die genauen Diskussionen erinnern, die zu den Vierergruppen führten, aber für ihn passen sie gut zum Klassensystem: »Das Spiel hat im Prinzip drei Grundtypen. Den Krieger, den Schurken und den Magier. Du kannst dich dann natürlich spezialisieren und zum Beispiel einen Bogenschützen-Krieger oder einen Heilmagier haben. Aber so lässt sich jede der drei Klassen unterbringen und du hast noch einen freien vierten Gruppenplatz, um mit verschiedenen Konfigurationen zu experimentieren.« Ganz nebenbei reduzieren vier statt sechs Party-Mitglieder den Speicherbedarf, es müssen nicht so viele individuelle Köpfe und Rüstungsteile geladen werden: »High-End-PCs waren seinerzeit deutlich weniger leistungsfähig; heute würde Origins wohl auf einem Handy laufen«, schmunzelt Laidlaw.

### Ein paar Herkunftse zu viel

In gewisser Weise haben es die Kreativen von Bioware zu gut gemeint. Der Spielwelt-

Bioware soll schnell einen weiteren Titel entwickeln, der zunächst Dragon Age: Exodus heißt. Erst auf Druck von oben wird daraus der Name Dragon Age 2, der falsche Erwartungen weckt.





architekt David Gaider bezeichnete Dragon Age: Origins als ein Musterbeispiel für »scope creep«; irgendwann droht das ganze Spiel vom schleichend wuchernden Umfang erdrückt zu werden: »Wir hatten Ideen! ›Oh, das ist toll! Lass es uns rein tun!‹ Und nach etwa einem Dreiviertel der Produktion hieß es ›Vielleicht sollten wir damit aufhören, Dinge in das Spiel zu packen, sonst werden wir nie damit fertig.‹« Das Markenzeichen von Origins sind die sechs verschiedenen Anfangskapitel, je nach Klasse, Rasse und Herkunft erleben wir einen anderen Beginn. Diese Anzahl bleibt nach einer Runde Zusammenstreichen übrig, ursprünglich sind doppelt so viele geplant.

Gaider erinnert sich noch an »eine Art Luke-Skywalker-Beginn, bei dem du auf einer Farm aufwächst, die von der Dunklen Brut angegriffen wird. Und ich glaube, es gab eine Barbaren-Herkunft, bei der du einen Avvar spieltest. Das ergab weniger Sinn, weil du in eine Welt kommst, wo du selbst als Mensch nicht viel über die menschliche Gesellschaft weißt. Das erforderte deshalb alle möglichen Avvar-spezifischen Optionen, was irgendwie schwierig war.«

### Kein Zurück für Multiplayer

Auf dem Boden des Schneideraums blieb auch die ursprünglich geplante Multiplayer-Komponente zurück, die sich an Neverwinter Nights orientieren sollte. »Die Idee war, dass andere Leute zu deiner Party stoßen und mit dir zusammenspielen können«, erklärt Dan Tudge. Doch das würde mehr Technologieaufwand und Designprobleme bedeuten, wer trifft zum Beispiel bei Dialogen die Entscheidungen? Also greift Tudge zur Axt, sehr zum Bedauern von Ross Gardner, dem leitenden Programmierer von Origins: »Ross packte mich und meinte: ›Wenn wir das jetzt rauswerfen, gibt es kein Zurück mehr!‹, und ich sagte: ›OK, Ross, ich verstehe.‹ Er entgegnete: ›Komm dann bloß nicht bei mir an, um zu sagen, dass du den Multiplayer zurückhaben willst!‹ Es war eine wesentliche Änderung an der Infrastruktur des



Mit Inquisition nähert sich die Serie im November 2014 Open-World-Rollenspielen à la Skyrim an. Es ist das letzte veröffentlichte Dragon Age, bei dem Mark Laidlaw und David Gaider mitwirken.

Spiels, die es uns erlaubte, auf Kurs zu bleiben – und uns auf das Spiel zu konzentrieren, zu dem Dragon Age: Origins geworden ist: ein großartiges Einzelspieler-Erlebnis.«

### Der Anfang vom Ende

Nach der Veröffentlichung von Dragon Age: Origins am 3. November 2009 läuft die DLC-Produktion bei Entwickler Bioware auf Hochtouren. Im März 2010 folgt die gehaltvolle Erweiterung Awakening. Aber wie sieht es mit einer richtigen Fortsetzung aus? So ganz sicher sind sich die Entwickler nicht, schließlich wurde bereits der geplante Nachfolger für Jade Empire nie produziert. So ergänzt David Gaider kurz vor Entwicklungsende noch einen Epilog, der das weitere Schicksal von Charakteren und Fraktionen in Textform zusammenfasst: »Wir hofften, dass wir Dragon Age: Origins rausbringen und es erfolgreich sein würde – aber wir wussten es eben nicht. Auch am Ende von Baldur's Gate gab es Epilog-Bilder, also schien das passend zu sein.«

Letztendlich hat Gaider die Entscheidung bereut, denn diese teils recht weitreichenden Erläuterungen bereiten ihm bei den Fortsetzungen Kopfzerbrechen: »Hier hätten wir eine Handlung, die in jeder Hinsicht passt. Mit Ausnahme dieses einen Epilog-Bilds – ›Gott verdammt, Dave der Vergangenheit! Warum hast du das geschrieben?‹«

### Von Oblivion beeindruckt

Das Rollenspiel, das schon im März 2011 unter dem Namen Dragon Age 2 erscheint, unterscheidet sich erheblich von dem Dragon Age 2, das den Entwicklern eigentlich vor-schwebt. Dan Tudge verlässt Bioware im April 2009, als die PC-Version von Origins weitgehend fertig ist. Zu diesem Zeitpunkt wird schon an ersten Konzepten und Prototypen einer Fortsetzung gearbeitet, die von The Elder Scrolls: Oblivion inspiriert ist. Tudge, der heute bei Bethesda Softworks arbeitet, ist schon damals vom Erfolg des Open-World-Konzepts überzeugt. Entsprechend sehen die Ansätze für das zweite Dragon-Age-Spiel aus: »In einer offenen Welt musst du auch größere Distanzen rasch überbrücken können. Und das bedeutet nicht nur eine Schnellreise-Option, sondern auch eine Art von Vehikel, in diesem Fall Pferde. Während der Fertigstellung von Origins zweigte ich ein kleines Team ab, um an Reittieren und Streaming-Technologie zu arbeiten, um mit unserer Engine eine streamende, offene Welt zu ermöglichen«, verrät Tudge. »Wir wollten also nicht direkt nachmachen, was Bethesda vorgelegt hatte, aber wir beschäftigten uns auf jeden Fall damit, unsere Welt zu erweitern und Abenteuer zu ermöglichen, die noch immersiver sind.« Doch dann werden diese Pläne durch den sehr engen Zeitrahmen zunichte gemacht, den Konzern-



Vier führende Köpfe des Entwicklungsteams stellen im Mai 2008 ihr Spiel der Presse vor. Hinten stehen (v.l.n.r.) Ross Gardner (Lead Programmer), Mike Laidlaw (Lead Designer) und David Gaider (Lead Writer), im Vordergrund grinst Art Director Dean Andersen.



Im März 2010 geht die Origins-Geschichte mit der Erweiterung Awakening weiter, die neue Spezialklassen und Partymitglieder enthält.





## Interview mit Mike Laidlaw

**Mike Laidlaw arbeitete als Spielejournalist, bevor er sich 2003 auf eine Bioware-Stellenanzeige bewarb. Nach Fertigstellung von Jade Empire wechselte er ins Team von Dragon Age: Origins und blieb der Serie bis 2017 treu, zuletzt in der Position des Creative Directors. Seit Ende 2018 ist Mike bei Ubisoft in Québec City tätig.**

**GameStar:** Mike, verfolgst du Dragon Age noch oder ist dir die Serie egal, weil du nicht mehr daran arbeitest?

**Mike Laidlaw:** Ich würde nicht sagen, dass sie mir egal ist. Dragon Age ist etwas, das mir etwa ein Jahrzehnt lang unglaublich wichtig war. So etwas schiebst du nicht einfach beiseite und zuckst mit den Schultern. Ich liebe die Serie und bin mit einigen Mitgliedern des Teams in Kontakt geblieben. Es gibt da viel Respekt und ich wünsche ihnen das Beste. Ich vermute mal, dass es mich irgendwie berühren wird, wenn das nächste Dragon Age rauskommt: »Mensch, da hätte ich dabei sein können.« Aber ich war fast 15 Jahre bei Bioware und hatte neue Herausforderungen gesucht. Ein Jahr lang arbeitete ich als Berater und lernte dabei einige echt tolle Teams auf der ganzen Welt kennen, zum Beispiel das spanische Studio Gato Salvaje. Es war die richtige Zeit für mich, mal eine Pause zu machen. Und dann ergab sich die Gelegenheit, wieder in den Osten von Kanada zu gehen, denn ich stamme ursprünglich aus Ontario. Nach Québec City zu ziehen, war echt cool, da kann ich auch wieder mein Französisch auffrischen.

**Wo ist der Winter denn nun rauer, in Edmonton in Québec City?**

Die Temperaturen sind hier nicht ganz so niedrig wie in Edmonton, aber immer noch sehr kalt. Die Luftfeuchtigkeit ist in Québec höher, was für viel mehr Schnee sorgt. Ich wohne etwas außerhalb der Stadt, da gibt's schon mal zwei Meter hohe Schneewehen.

**Was glaubst du, warum Dragon Age 2 mit den Jahren in einem positiveren Licht gesehen wird?**

Ich denke, es erledigt seine Aufgabe gut, als ein Spiel im Dragon-Age-Universum eine persönlichere Geschichte zu erzählen. Da hatte ich zumindest mein Ziel erreicht, zu sagen: »Es gibt noch mehr als Erzdämonen.« Vielleicht wird es inzwischen besser beurteilt, weil du nicht oft die Gelegenheit hast, auf solche Weise ein Stück aus dem Leben eines Charakters zu erleben. Ich will die beiden Spiele jetzt auf keinen Fall miteinander vergleichen, aber ich habe kürzlich Disco Elysium durchgespielt, und da geht es um eine Woche im Leben eines Charakters. Das ist eines dieser magischen Erlebnisse, wo du dir denkst »Mann, das ist so cool!« Ein persönlicheres, intimeres Rollenspiel hat schon was für sich.

mutter Electronic Arts vorgibt. Und dazu hat der langjährige Lead Designer von Dragon Age einiges zu erzählen.

### Dragon Age: Exodus

Das ursprüngliche Konzept für Dragon Age 2 ähnelt eher dem Spiel, das dann beim dritten Teil, Inquisition, herausgekommen ist. Mike Laidlaw wollte nicht, dass die Serie zu einem »Erzdämonenkiller-Simulator« verkommt, sondern sich anderen Fragen der Spielwelt widmet. Von politischen Machtstrukturen bis zur Bedeutung der Qunari gab es noch einiges zu erforschen. Doch dann machen die Terminzwänge diese kühnen Pläne erst einmal zunichte. Gut ein Jahr nach Origins soll bereits das nächste Dragon Age erscheinen, in diesem Zeitraum ist die angestrebte große, offene Welt nicht umsetzbar. So entsteht das interessante, aber eben weniger epische Dragon Age 2, wie wir es heute kennen und dessen Handlung sich auf den Stadtstaat Kirkwall konzentriert.

»Wir sagten uns: Das Spiel muss in viel weniger Zeit entstehen, deshalb brauchen wir etwas, das eine kleinere Größenordnung hat. Daraus entstand die Idee, sich mit den Folgen der Verderbnis zu beschäftigen: Was wurde aus den Leuten in Ferelden, die aus ihrer Heimat vertrieben wurden? Lasst uns diese Flüchtlingsgeschichte erzählen, deshalb auch der Name Exodus.«

### »Eigentlich mehr ein Dragon Age 1,5«

Wie Mike Laidlaw bestätigt, sollte dieses kompaktere Rollenspiel ursprünglich Dragon Age: Exodus heißen, bewusst ohne eine »2« im Namen. Damit will man vermitteln: Es ist nicht die nächste Generation, sondern eher ein kleineres, kürzeres Spiel, bedingt durch den knappen Entwicklungszeitraum. »Aber

dann wurde uns vorgeschrieben: Nein, es muss Dragon Age 2 heißen. Und das war eine Schande. Ich war mit der Entscheidung nicht einverstanden, aber so ist das Leben«, erklärt Laidlaw, der heute noch etwas angesäuert darüber klingt. »Eigentlich war es mehr ein Dragon Age 1,5 – aber dann wurde es eine 2 und die Erwartungen entsprechend hochgeschraubt. Vielleicht hätten wir es eher als eine weitere Erweiterung wie Awakening positionieren sollen. Aber im Nachhinein ist man immer klüger.«

Und wie sieht Mike Laidlaw das Spiel, das am Ende herausgekommen ist? »Ich bin wirklich stolz auf Dragon Age 2, aber das soll nicht bedeuten, dass ich es für perfekt halte – Spieleentwickler sind ihre eigenen härtesten Kritiker. Aber dass das Spiel so schnell entstanden ist, war schon ein kleines Wunder. Es zeugt davon, wie reichhaltig die Welt war, wie gut das Team die Mechaniken und Grundkonzepte der Dragon-Age-Serie verstand. Es gab nicht die Zeit, um Tausende Fragen zu stellen, um rumzufeuern und Sachen wiederholt auszuprobieren. Wir haben es intensiv vorangetrieben, es war strapazös – mittendrin bekamen meine Frau und ich auch ein Kind und ich kam nicht mehr zum Schlafen.«

Natürlich hat das fertige Spiel seine Schwächen. Laidlaw: »Es gab einige – nennen wir es mal unglückliche Kompromisse.« Aber dass es in so kurzer Zeit überhaupt fertig wurde, hält der damalige Lead Designer für ein kleines Wunder.

### Zehn Jahre später

Und wie sehen die Origins-Veteranen die Entstehung der Dragon-Age-Serie mit rund einem Jahrzehnt Abstand? Dan Tudge hat auch in seinem neuen Büro ein signiertes

Poster des Spiels an der Wand hängen. Er schwärmt vom alten Team und der Resonanz bei den Fans: »Ich werde heute noch von Leuten auf ihre Lieblingsmomente in der Story und im Spiel angesprochen. Ich denke, in dieser Hinsicht haben wir wirklich geliefert.« Was würde er im Nachhinein gesehen am liebsten ausbessern? »Wir zahlten einen Preis dafür, dass wir die Engine-Entwicklung ab einem gewissen Punkt gestoppt hatten, um uns ganz aufs Spiel zu konzentrieren: Die grafische Qualität war nicht da, wo sie hätte sein sollen, auch nach den damaligen Maßstäben. Aber weißt du, Bioware ist eine Geschichtenerzählfirma, eine Spielentwicklungsfirma, aber keine Engine-Entwicklungsfirma, und die Technologie war wohl die Schwachstelle von Origins. Aber das wird alles weggewischt, wenn du erst einmal losspielt und deinen Spaß hast.«

### Innere Schönheit

Auch Mike Laidlaw hadert etwas mit der Grafik, die unter der Produktionszeit litt: »Die Entwicklung hat so lange gedauert, dass das Spiel etwas veraltet aussah, als es erschien. Die Farbpalette war trübe und die Grafik nicht ganz da, wo sie sein sollte. Es ist keinesfalls ein hässliches Spiel, aber wäre es zwei Jahre früher rausgekommen, hätte die Grafik besser gewirkt.« Ganz oben auf seiner »Dinge, die ich ändern würde«-Liste steht aber die Organisation des Entwicklungsteams: »Eine Menge Leute, darunter einige sehr gute Freunde, haben einen enormen Aufwand in das Spiel gesteckt. Je älter ich werde und je mehr Gedanken ich mir über Teamführung und Design mache, und je besser die Tools sind, um den Workflow zu managen, desto mehr denke ich mir in Hinblick auf Origins: Das ist wirklich etwas, das bes-



## Interview mit Dan Tudge

Dan Tudge begann in der Spielebranche als Grafiker und arbeitete an Relics Strategiespiel Impossible Creatures mit. 2006 wechselte er zu Bioware, wo er sich zunächst der Mobilspielabteilung widmete, aber bald die Produktion von Dragon Age: Origins leitete. Seit 2016 ist er als Executive Producer bei Bethesda Softworks beschäftigt.



**GameStar: Dan, Butter bei die Fische: War der Verzicht auf die D&D-Lizenz mit ein Grund, warum es mit der Origins-Entwicklung so langsam voranging?**

**Dan Tudge:** Es war für die Designer in Wirklichkeit befreiend, ohne die D&D-Lizenz ein eigenes Regelwerk zu entwickeln, sie hatten richtig Spaß daran. Entwicklungsstudios können sich bei der Engine und den Tools verwickeln, die Infrastruktur eines Spiels statt das Spiel an sich zu entwickeln. Es kam darauf an, das Team zur Zusammenarbeit zu bringen und mit einer klaren Vision in die richtige Richtung rollen zu lassen. Dann hat die Fantasy-Rollenspiel-DNA das Kommando übernommen und wir machten tolle Fortschritte – das war das beste Team, in dem ich je gearbeitet habe. Unsere Vision lautete »spiritueller Nachfolger zu Baldur's Gate«, wir hatten es scherzhaft sogar Baldur's Gate 3 genannt.

**Über welche Kleinigkeit wurde erstaunlich heftig debattiert?**

Wir hatten eine wirklich ernste Diskussion darüber, ob die Charaktere ihre Helme für Cutscenes abnehmen. Da gab es die Puristen, die meinten: »Du trägst diesen Helm, also hast du auch deine

Cutscenes mit Helm.« Aber von den Animatoren der Zwischensequenzen hieß es: »Völlig ausgeschlossen, dass jemand mit so einer Blechdose auf dem Kopf redet, das will doch niemand!« Da musste ich die Entscheidung treffen: Die Helme kamen für die Cutscenes runter, schließlich will man die Emotionen auf den Gesichtern der Charaktere sehen. Das wurde so gelöst, dass wir eine Flag setzen konnten, die den Helm einfach unsichtbar macht. Wir haben dann gleich die Option eingebaut, dass du im ganzen Spiel einen unsichtbaren Helm haben kannst, aber immer noch von dessen Rüstungswerten profitierst.

**Bist du auf Neuigkeiten über die Zukunft der Spielserie gespannt? Aktuell ist ja Dragon Age 4 in Arbeit.**

Ich bin schon ganz gespannt zu sehen, wo sie die Serie als Nächstes hinführen werden. Schließlich war sie mal mein Baby und ich bin froh, dass sie weiterlebt. Es wäre ganz schön traurig, wenn man sie schon jetzt einmotten würde, wie das bei manch anderen Electronic-Arts-Serien ja durchaus passiert ist.

ser hätte sein können. Aber ich halte das Spiel für eine enorme Leistung. Hunderte von Leuten steckten all ihre Leidenschaft hinein und es mussten viele harte Entscheidungen getroffen werden, welche Inhalte es ins Spiel schaffen und welche nicht.«

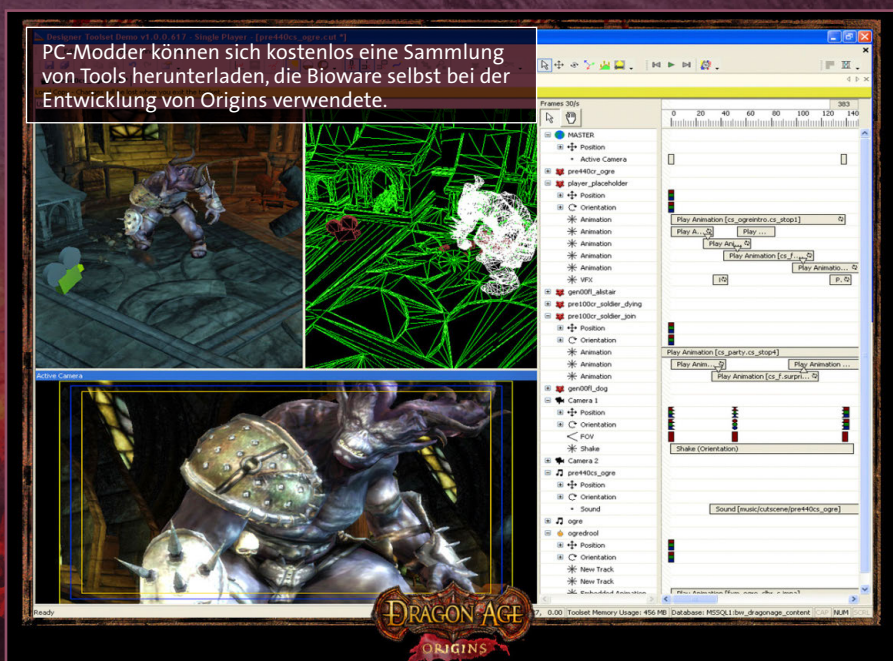
Laidlaw betont auch die Arbeit der Autoren an den sechs verschiedenen Einstiegs-kapiteln, die jeweils auf eine ganz andere Weise den Spieler mit Thedas vertraut machen: »Das Resultat war eine Welt mit unglaublicher Lore, einer ganz besonderen Struktur, wo die Charaktere dafür sorgen, dass dich die Geschehnisse berühren. Fantasy dreht sich oft um große Konflikte, die etwas an einem vorbeigehen – da kämpfen halt zwei Reiche gegeneinander. Gibt es je-

manden in dieser Welt, der dazu Meinungen hat und mit dem ich mich identifizieren kann? Das ist Origins besonders gut gelungen, was dem Autorenteam und all den Künstlern zu verdanken ist, die Alistair, Morrigan & Co. zum Leben erweckten. Es war für mich eine große Ehre, dass ich bei dem Spiel dabei sein und die Serie so viele Jahre betreuen durfte.«

**Kettenhemd und Kunstblut**

Eine Lieblingsanekdote hat Mike Laidlaw auch noch auf Lager. Seine Cosplay-Ambitionen halten sich eigentlich in Grenzen, aber im September 2009 schlüpft er in ein Kettenhemd (»erstaunlich schwer«), um die aus dem Spiel bekannten Grauen Wächter für

eine Fotoaktion zu rekrutieren. Der Bioware-Stand auf der PAX-Messe in Seattle steht nämlich ganz im Zeichen von Dragon Age. Besucher, die innerhalb einer halben Stunde eine Demomission schaffen, werden mit feierlichem Ritual in den Orden aufgenommen. Dazu gehört es, dass man sich ein wenig Kunstblut auf die Stirn schmier lassen und sich in Pose schmeißt. Das Blut ist zwar nur eine gefärbte Maissirup-Masse, aber überzeugend genug für manchen Besucher: »Es gab einen regelrechten Menschenstrom an Leuten, die schnell damit für ein Foto posierten und dann Richtung Toilette rannten, um sich das klebrige Zeug abzuwaschen. Einer flippte regelrecht aus und haute ab: »Ihr werdet mich nicht mit Blut beschmieren!« Dafür hat er aber auch kein T-Shirt gekriegt.« Und dann ist da noch die gehbehinderte junge Frau, die am letzten Messetag die Demomission schafft und versucht, für die »Wächterzeremonie« kurz aus ihrem Rollstuhl aufzustehen. »Sie war ein wenig wackelig und schien einen Moment lang zu kippen. Da machten alle in der umstehenden Menschengruppe unterbewusst einen halben Schritt auf sie zu, um ihr zu helfen, das waren vielleicht 50, 60 Leute gleichzeitig. Aber dann richtete sie sich auf, erhob stolz ihr Schwert und posierte perfekt für ihr Foto. Da donnerte unser Community Manager Chris Priestly mit seiner mächtigen Stimme »All hail the Grey Warden!« – und absolut jeder drumherum flippte komplett aus, jubelte und applaudierte. Solche Momente erinnern mich daran, wie inspirierend und bedeutend die Videospiele die wir machen für uns alle sein können. Und von all den Spielen, an denen ich gearbeitet habe, ist Origins sehr wahrscheinlich das, welches die größte Resonanz hervorgerufen hat.« ★





## 40 Jahre Atari-Heimcomputer

Bild: Atari 400: Evan-Amos, Wikimedia Commons, CC BY-SA 3.0



# DER ERSTE GAMING-PC

Es gab nicht nur den C64: Commodores »Brotkasten« mag der Inbegriff des Spiele-Heimcomputers sein, doch schon viel früher wurde diese Gerätegattung durch einen anderen etabliert – zu seinem 40. Geburtstag blicken wir zurück auf Ataris Computer, der uns zeigte, wozu PCs imstande sind. Von Henner Thomsen

Günstig oder exquisit? Reduzierung aufs Nötigste oder Ausreizung des Möglichen? Dezentere Optik – oder aggressives Design, das an Tarnkappenflugzeuge erinnern würde, hätte es keine grelle RGB-Beleuchtung? Im Jahre 2019 einen Computer zu kaufen, verlangt uns vor allem eine Entscheidung ab: Soll er nur der Arbeit dienen oder auch dem Spiel? An dieser Wahl hängt vieles, das Innere des Systems, ein bisschen auch sein Äußeres, ganz sicher sein Preis. Doch diese Wahl hatten wir nicht immer. Die ersten Computer waren biedere Büromaschinen, Gaming-PCs noch unbekannt, RGB-bestrahlte Stealthbomber bei gesetzten Herstellern wie HP undenkbar. Doch vor 40 Jahren begann sich das zu ändern, der PC entdeckte das Spielen. Beigebracht hat es ihm ausgerechnet: ein Konsolenhersteller.

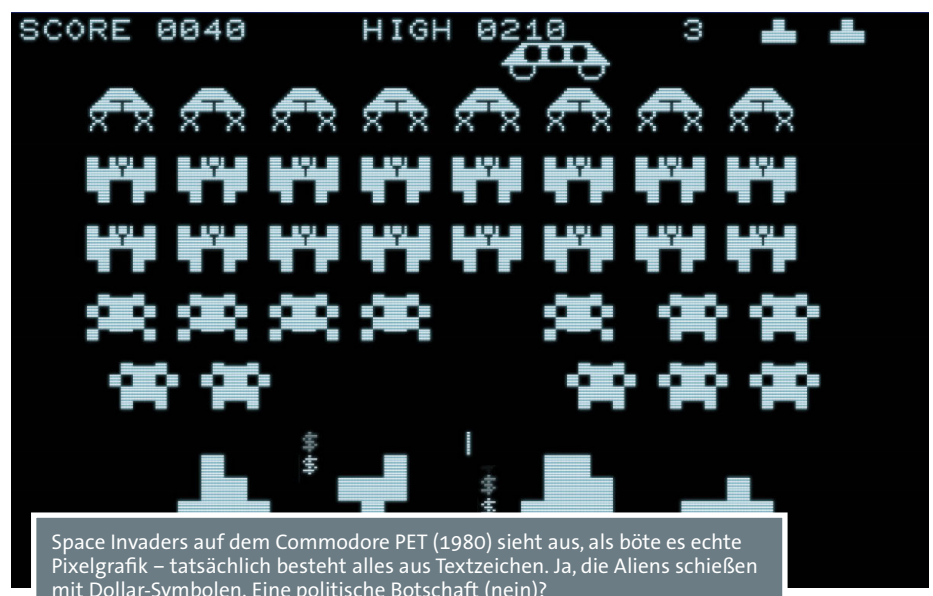
## Erst die Arbeit ...

Auch wenn die »IBM-Kompatiblen« ab 1981 die Bezeichnung »PC« annectieren: Die ersten »persönlichen« Computer stammen aus den Siebzigerjahren, neuartig kompakte Tischgeräte, die erstmals von einem einzelnen Nutzer zu bezahlen und sogar zu benutzen sind. Zu dieser Kategorie gehört nach der Schöpfung des Apple I vor allem die 1977er PC-Trinität aus Apple II, Commodore PET 2001 und RadioShack TRS-80. Sie gelten als die ersten echten Heimcomputer, die wir für hochwichtige Anwendungen von Hausaufgaben bis Steuererklärung kaufen, dann aber natürlich hauptsächlich zum Spielen verwenden. Dabei haben sie kaum Talent dafür: Der TRS-80 gibt bloß schwarz-weiße

Grafik aus, der PET kann sogar nur Textzeichen. Der Apple II ist beiden weit voraus, er bietet einen hochauflösenden Farbmodus, perfekt für feine Spielegrafik – doch kaum ein Spiel nutzt ihn, denn dafür ist eine Speicheraufrüstung nötig und der PC ist mit 1.300 US-Dollar Einstiegspreis schon teuer genug; heute wären das inflationsbereinigte 5.000 Euro, selbst aktuelle Stealthbomber sind günstiger. Zur kaufentscheidenden »Killer-App« für den Apple II wird denn auch kein buntes Spiel, sondern eine monochrome Tabellenkalkulation. Nein, der Apple II ist kein Gaming-PC, bloß ein seriöses Arbeitsgerät. Spiele? Die sind fest in der Hand eines anderen Unternehmens.

## Die Erfindung des Gaming-PCs

Seriöse Arbeit scheint Atari fremd zu sein. Das hippe Gaming-Startup ist berüchtigt für seine juvenile, Joint-verqualmte Büroatmosphäre samt Meetings im Whirlpool – schafft es aber trotzdem (oder gerade deshalb), mit dem digitalen Tischtennis Pong 1972 das Videospiel zum Massenphänomen zu erheben. Fünf Jahre später folgt Ataris Opus Magnum: Das Video Computer System (VCS) macht wechselbare Spielmodule populär – zuvor waren die meisten Konsolen beschränkt auf eine Handvoll fest installierter Spiele, meist Pong-Klone, manchmal aber auch so Bahnbrechendes wie Pong mit vier Schlägern, Pong mit nur einem Schläger



Space Invaders auf dem Commodore PET (1980) sieht aus, als böte es echte Pixelgrafik – tatsächlich besteht alles aus Textzeichen. Ja, die Aliens schießen mit Dollar-Symbolen. Eine politische Botschaft (nein)?



oder gar Pong in Farbe. Mit dem VCS beherrscht Atari 1977 die Spielewelt, ahnt aber auch: In dieser Welt ist nichts von Dauer.

Drei Jahre: Diese Lebenszeit gibt das Management dem VCS, danach würde es technisch obsolet sein. Es kann ja keiner ahnen, dass die Konsole – später unter der Bezeichnung 2600 – tatsächlich 15 Jahre lang auf dem Markt bleibt. So beginnt Atari sofort mit der Arbeit am Nachfolger: »Wir wussten, dass wir den 2600 überholen mussten, bevor es jemand anders tat«, berichtet der Atari-Ingenieur Joe Decuir Jahrzehnte später in einem Vortrag. Dabei fürchtet man weniger das gute Dutzend Konkurrenten auf dem Konsolenmarkt mit ihren Pong-Klonen (vier Schlager!), sondern eine andere Gerätegattung, neu, erfolgreich und viel mächtiger: »Wir sahen die Apple-II, Commodore- und RadioShack-Heimgeräte kommen.« Atari erkennt die Gefahr und verpasst dem VCS-Nachfolger nicht nur mehr Leistung, sondern auch eine Tastatur und BASIC-Programmierbarkeit, denn er ist keine Konsole mehr: Atari plant einen Computer. Und im Gegensatz zu anderen PCs soll dieser kein teurer Rechenschieber werden, der sich widerwillig zum Zocken überreden lässt – der Herrscher der Spielewelt plant zur Festigung seiner Macht die ultimative Gaming-Maschine.

## Drücke »Start« zum Spielen

Nicht jeder will spielen. Nun, zumindest gibt es nicht jeder zu. Daher verfolgt Atari eine Doppelstrategie: Das Einstiegsmodell Atari 400 spricht den Gamer an, mit hoher Spielleistung zum niedrigen Preis, möglich gemacht durch karge Ausstattung samt grauvoller Folientastatur. Der doppelt so teure Atari 800 zielt mit einer mechanischen Tastatur, Monitoranschluss und Erweiterbarkeit aufs Heimbüro. Die Bedeutung der Modellnummern ist umstritten: Einige behaupten, die Zahlen leiteten sich ab von der geplanten RAM-Ausstattung, 4 respektive 8 KB, andere sehen darin die avisierten Dollar-Preise. Als die Geräte im November 1979 den US-Markt erreichen, ist ohnehin beides hinfällig: Die Rechner kosten nun 550 und 1.000 Dollar (heute wären das 1.700 und 3.080 Euro), dafür erhalten beide 8 KB RAM. Das ist das Doppelte dessen, was die Einstiegsmodelle von Apple und Commodore bieten, und übertrifft die 128 Byte des VCS gar um den Faktor 64! Doch weder der Arbeitsspeicher noch die aus dem Apple II bekannte 8-Bit-CPU ist revolutionär, nein, es ist die dedizierte Grafikhardware. Andere PCs lassen das Bildsignal von der CPU und ein paar Schaltkreisen erzeugen, nicht von einem speziellen Chip. Atari baut gleich zwei solche Chips ein. Sie sind das Werk von Jay Miner, der schon die VCS-Grafikeinheit erfand, müssen aber im Gegensatz zu dieser nicht noch nebenbei den Ton berechnen: Die 400/800-GPUs konzentrieren sich ganz auf opulente Grafik, beherrschen mehr Farben, mehr Pixel – und eine Technik, die alles verändert. Frühere Computer haben große Mühe mit der



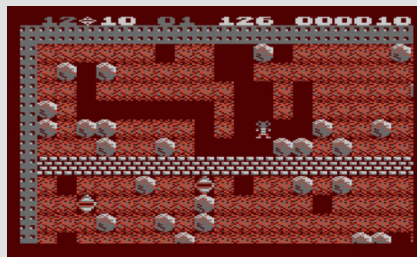
## Alternate Reality: The City (1985)

Ein First-Person-Rollenspiel in einer erkundbaren Sci-Fi-Stadt, quasi Skyrim mit Aliens – kolossal für ein 8-Bit-System. Später folgt Alternate Reality: The Dungeon.



## Archon: The Light and the Dark (1983)

Der originelle Action-Schach-Genremix gilt als eines der besten Spiele auf dem C64 – dabei erscheint er zuerst für die Atari-Computer und sieht dort minimal besser aus.



## Boulder Dash (1984)

Das Action-Puzzle rund um fallende Felsbrocken zieht so viele Nachfolger, Neuauflagen und Klone nach sich, dass man schon von einem Subgenre sprechen muss.



## Dropzone (1984)

Okay, Dropzone ist ein Defender-Klon – aber was für einer! Schnell und schön zeigt er die Stärke der Atari-Computer: das Spielhallengefühl nach Hause zu holen.



## Koronis Rift (1985)

Technisch noch beeindruckender als der Vorgänger Rescue on Fractalus, entfaltet Lucasfilm Games' taktisches Actionspiel 3D-Welten und erstaunliche Komplexität.



## M.U.L.E. (1983)

Die Wirtschaftssimulation glänzt im Mehrspielermodus, in dem vier Konkurrenten miteinander wetteifern. Sim-City-Erfinder Will Wright wird dadurch inspiriert.



## Pole Position (1983)

Die Simulation führt Qualifying, Realwelt-Strecke und Pseudo-3D-Grafik ein und gilt manchen als einflussreichstes Rennspiel. Auch wenn Pitstop 2 mehr Spaß macht.



## Seven Cities of Gold (1984)

Das Open-World-Strategiespiel über die Entdeckung (und Ausbeutung) der Neuen Welt bietet beispiellos große Karten und gilt als Vorbild für Sid Meiers Pirates!

Darstellung von Actionspielen: Um eine Grafik wie den Pong-Schläger auf dem Bildschirm zu verschieben, muss der Prozessor das gesamte Bild löschen und dann, mit leicht versetztem Schläger, neu berechnen; soll zusätzlich noch ein Ball oder gar ein zweiter (oder vierter!) Schläger zu sehen sein, wird es schwierig. Ohne Bewe-

gung machen Actionspiele aber nur begrenzt Spaß. Ataris GPUs arbeiten viel effizienter, können bis zu acht solcher Grafiken als »Sprites« ohne CPU-Hilfe berechnen und unabhängig vom Hintergrund bewegen. Sprite-Technik gibt's schon im VCS, aber im Computer sind sie ein Novum. Es ist also keine Übertreibung, wenn Atari die »fort-



Formula 1 Racing für Ataris 8-Bit-Reihe (1982) ist nicht sonderlich interessant – anders als sein Entwickler: Es ist das erste kommerzielle Spiel von Sid Meier, der später mit Pirates! und Civilization unsterblich wird.



Homebrew-Pracht: AtariBlast von 2016, das abwechselnd an Xenon und R-Type erinnert, reizt die alte 8-Bit-Hardware voll aus und wirkt wie ein früher 16-Bit-Titel. Was das Bild nicht vermittelt, ist das seidenweiche Scrolling, in den Vertikal-Shooter-Passagen sogar in zwei Dimensionen. Herrlich!



schrittlichsten Grafikfähigkeiten aller PCs« verspricht, ein Apple II kennt schließlich keine Sprite-Grafik und ein PET weiß ja nicht mal, was »Grafik« überhaupt ist. Auch der polyphone Klang des Soundchips ist wegweisend, dabei kümmert er sich zusätzlich um die vielen Eingabegeräte – gleich vier Joysticks lassen sich an einen 400/800 anschließen. Ein starkes Bekenntnis zum Computerspiel! Nicht nur deshalb ist das System Ende 1979 praktisch konkurrenzlos, was auch die Fachpresse anerkennt: Das US-Magazin »Compute!« resümiert, Atari habe die besten Merkmale von Konsolen und Computern kombiniert zu einem »wahren PC und

Heimcomputer«, exzellent geeignet für Bildung und Unterhaltung. »Creative Computing« berichtet weniger nüchtern über das Vorzeigespiel Star Raiders, man habe »gejubelt und geklatscht« und sei nachts wachgelegen, grübelnd, wie der Atari solch eine Grafik erzeugen könne, der eine »fantastische Maschine« zu einem verlockenden Preise sei, mehr noch: »die außergewöhnlichste Computergrafik-Kiste, die je gebaut wurde«. Der Erfolg bestätigt diese Einschätzung und etabliert das Atari-Duo auf dem PC- und Spielemarkt. 1980 verkauft Atari bereits einige Zehntausend Computer, für die rund 60 Spiele erscheinen – 1981 werden beide Zah-

len vervielfacht. Doch neben dem Erfolg bringt dieses Jahr auch einen neuen Gegner.

### Bosskampf

Commodore nennt ihn »Volkscomputer«: Der farbfähige VC-20 startet 1981 eine Preisoffensive, die den Heimcomputer in Millionen Haushalte bringt. Und manchen Konkurrenten an den Rand des Ruins. Der just in Deutschland eingeführte Atari 400 kostet selbstbewusst 1.495 DM (heute 1.530 Euro), der VC-20 nur 899 DM (920 Euro). Dieser ist technisch unterlegen, doch »bunt & billig« ist genau das, was der Markt will. Commodore übernimmt die Marktführerschaft – und verteidigt sie mit rigorosen Preissenkungen, in drei Jahren fällt der US-Preis des VC-20 um drei Viertel. Atari versucht mitzuhalten, drückt sein Topmodell von 1.000 auf 165 Dollar. Solche Nachlässe gibt's nicht mal im Steam-Sale. Es kommt aber noch schlimmer, der 1982 erscheinende Nachfolger des VC-20 führt nicht nur den Preiskampf weiter, sondern auch Grafik- und Soundchips nach Atari-Vorbild ins Feld – so wie feudale 64 KB RAM. Entwickelt unter dem Codenamen VC-40 lernen wir ihn kennen und lieben als »Brotkasten«: Es ist der Commodore 64.

Atari kontert 1983 mit dem neu gestalteten 1200XL, ebenfalls 64 KB RAM stark. Zu teuer und nicht voll kompatibel zu seinen Vorgängern floppt er – während der C64 die Verkaufsrekorde des VC-20 einstellt. Der glücklose 1200XL weicht nach wenigen Monaten den preiswerteren 600XL und 800XL, doch der Konkurrent ist entleert: 1984 liefert Atari beachtliche 700.000 Computer aus, doch Commodore verkauft das Dreifache. Im gleichen Jahr beginnt die Zahl neuer Spiele für Ataris 8-Bit-Reihe zu sinken. Im Frühjahr 1985 gibt es noch eine Auffrischung, die Modelle 65XE und 130XE bekommen mehr RAM, aber auch Qualitätsprobleme, die sich für ein sechs Jahre gereiftes System nicht geziemen. Die XEs bleiben die Letzten ihrer Art. Atari stoppt die Weiterentwicklung zugunsten der neuen ST-Serie – und lässt so auch einige interessante Projekte sterben, nichts mit RGB-Beleuchtung zwar, aber Modelle mit internem Laufwerk, 5-Zoll-Bildschirm oder x86-Prozessor. Am spannendsten ist ein Konzept namens 1850XLD: Es basiert auf einem Design von Jay Miner, dem Entwickler der 400/800-Grafikchips, der das Unternehmen verlassen hat und mit Atari-Fi-

04/1977 Apple II  
09/1977 Atari VCS (Konsole)

10/1979 Texas Instruments TI-99/4  
11/1979 Atari 400, 800 8-48 KB RAM



Bild: Rama, Wikimedia Commons, CC BY-SA 2.0

09/1980 Commodore VC-20

04/1982 Sinclair ZX Spectrum  
08/1982 Commodore 64  
11/1982 Atari 5200 (Konsole)

08/1981 IBM PC, Modell 5150

1977

1978

1979

1980

1981

1982



## Die erste Killer-App: Star Raiders (1979/80)



Für manchen ist es Grund genug für den Kauf eines Atari-Computers: Star Raiders, von der Presse gepriesen als »das ultimative Echtzeit-Welt-raum-Kriegsspiel« mit »unglaublich guter Grafik« (»Infoworld«), ist ein technischer und spielerischer Meilenstein. Oberflächlich eine schlichte Weltraumballerei, bietet es erstaunliche Tiefe samt Energie-, Schild- und Sensor-Management, brilliert aber vor allem durch seine immersive First-Person-Perspektive und 3D-Spielwelt – alles in nur 8 KB RAM. Entwickelt wird es als Nebenprojekt eines Atari-Ingenieurs auf Basis eines rundenbasierten Star-Trek-Spiels, das in den Siebzigerjahren auf praktisch jedem Universitäts-PC läuft. Star Trek ist nicht das einzige SciFi-Universum, das bei der Inspiration hilft: Die Gegner heißen »Zylons« (bei Kampfstern Galactica sind's die »Cylons«) und steuern Schiffe, die den TIE Fightern aus Star Wars ähneln. Sicher alles nur Zufall. Star Raiders selbst inspiriert später Meisterwerke wie Elite oder Wing Commander und wird 2007 als eines der »10 wichtigsten Spiele der Geschichte« in der Bibliothek des US-Kongresses konserviert. Dennoch: Ob es 1979 oder 1980 erschien, weiß niemand so genau.

finanzierung einen ambitionierten 16-Bit-Computer konstruiert. Auch wenn 1850XLD stirbt, lebt seine Technik fort, Miners Design geht an einen anderen Hersteller und wird 1985 unter neuem Namen vorgestellt: Commodore Amiga. Während er uns die Zukunft zeigt, ist Ataris Pionier bald Geschichte.

Heute will ich dieses Stück Geschichte selbst erleben, nicht nur akademisch, sondern mit Hardware. Es ist ein sehr persönlicher Test für mich – denn obwohl ich mit C64 und ST aufwuchs, verbindet mich etwas mit Ataris 8-Bitter: der Geburtstag. Auch ich kam im November 1979 zur Welt. Ob der PC so alt wirkt, wie ich mich fühle?



Der 800XE unseres Praxistests mit standesgemäßem Joystick. Dessen 9-poliger Anschluss folgt natürlich Ataris eigenem Standard, den auch die meisten anderen Heimcomputer nutzen, inklusive ST, C64 und Amiga.

### Neustart

Gut, ich cheate ein wenig: Einen antiken Atari 400 oder 800 von 1979 findet man nur noch im Museum, daher springe ich ans Ende der Ära und teste das letzte produzierte, leichter zu beschaffende Modell, den 800XE. So hieß der 65XE hierzulande – dafür gibt es verschiedene Erklärungen (natürlich gibt es die), wahrscheinlich ist aber,

dass der 800XE vom Ruf des hier besonders populären 800XL profitieren sollte. Das Design indes stammte vom ST, und tatsächlich, der XE wirkt wie ein geschrumpfter 520 ST. Die Tasten sind auch genauso schwammig, aber zumindest sind's nicht so viele. Eine besondere Taste platziert der XE prominent in der obersten Tastenreihe: den »Reset«-

Knopf. Mutig, denn ja, der tut genau das, was er auch an euren PCs tut. Doch bevor ich Tasten drücke, muss ich das Gerät anschließen: Der 800XE hat einen proprietären Monitorausgang, weshalb ich einen speziellen Scart-Adapter für den Fernseher benötige. Daneben liegt der SIO-Port, an den sich Laufwerke, Drucker oder Modems anschließen lassen, und zwar mehrere in Reihe, die automatisch erkannt werden – der SIO-Erfinder Joe Decuir ersann schon in den Siebzigerjahren eine Art Proto-USB!

Einschalten. Die Programmiersprache BASIC, seit der XL-Generation fest integriert, begrüßt mich mit »READY«. Wie beim C64. Jetzt kann ich ein Spiel programmieren,

#### 03/1983 Atari 1200XL 64 KB RAM

Bild: Daniel Schwen, Wikimedia Commons, CC BY-SA 3.0



#### 11/1983 Atari 600XL, 800XL

16-64 KB RAM

Bild: Bilby, Wikimedia Commons, CC BY 3.0



Bild: Multicherry, Wikimedia Commons, CC BY-SA 3.0



#### 04/1984 Amstrad/Schneider CPC

#### 06/1984 Atari 7800 (Konsole)

#### 01/1985 Commodore 128

#### 03/1985 Atari 65XE, 130XE, 65XE

ab 03/1987 auch als 800XE  
64-128 KB RAM

#### 06/1985 Atari ST

#### 07/1985 Commodore Amiga

#### 09/1987 Atari XE Game System Konsole-Computer-Hybrid

Bild: Bilby, Wikimedia Commons, CC BY 3.0



1983

1984

1985

1986

1987



## 8-Bit-Duell I: Atari 8-Bit-Reihe vs. VCS



Das Arcade-Ballerspiel Millipede (1984) demonstriert den technischen Vorsprung des Computers (links) gegenüber der Konsole (rechts) – kaum zu glauben, dass beide Systeme die gleiche CPU verwenden.



Ursprünglich sollen Atari 400 und 800 mit den VCS-Steckmodulen kompatibel sein, der Plan wird jedoch wieder verworfen und die Computer bekommen eigene, deutlich kleinere Module, zusätzlich zu Kassetten und Disketten. 1982 kommt noch ein drittes Atari-Modulformat hinzu: für die Konsole 5200. Es ist ebenfalls nicht kompatibel.

sofern ich denn programmieren kann ... also lege ich ein fertiges Programm ein. Am einfachsten geht das mit einem Steckmodul, dafür muss ich den XE aber erst wieder abschalten. Man merkt, dass er von einer Konsole abstammt. Mit dem üblicheren Kassettenlaufwerk dauerte es Minuten, dank des Moduls aber nur Sekunden, bis der Arcade-Hit Millipede bereit ist. Auch das Spiel selbst läuft schnell, nein: Es rast wie in der Spielhalle – klar, da kommt Atari her. Der 800XE ist zurück in seiner Blütezeit, ich hingegen fühle mich älter denn je, wechse lieber zum gemächlicheren Archon. Das spielt

sich, sieht aus, klingt so, wie ich es vom C64 in Erinnerung habe. Eine schöne Erinnerung. Auch wenn ich die Action-Sequenzen immer noch nicht beherrsche.

Ein letzter Test noch, mit etwas, woran sich keiner erinnert – weil's neu ist: Die Ataris werden auch nach 40 Jahren noch von Fans mit neuen, sogenannten Homebrew-Spielen versorgt. Die muss ich sehen! Wer keinen Emulator wie Altirra nutzen möchte, kann sie über ein SIO2PC-Kabel via USB in den Heimcomputer laden; der Adapter simuliert dort ein Diskettenlaufwerk, doch da die Spiele nicht wirklich von einer steinzeitli-

chen Magnetscheibe gelesen werden, sondern von der SSD meines Neuzeit-PCs, sind sie flugs im Speicher. Und das ohne Umweg über die BASIC-Kommandozeile: Beim C64 muss ich Spiele über kryptische Befehle vom Laufwerk in den Arbeitsspeicher laden, irgendwas mit »8,1«, beim Atari jedoch starten sie automatisch, wenn ich die »Option«-Taste gedrückt halte (Achtung, die liegt direkt neben »Reset«). Und was für Spiele! Es gibt imposante Neuentwicklungen wie AtariBlast, welche die Hardware ans Limit treiben, oder Klassiker-Portierungen wie Lemmings, das nie offiziell für diesen Rechner erschien. Damit ist auch ein Spiel gefunden, das ich trotz meines Alters beherrsche. Freilich bringt die Homebrew-Szene auf dem C64 ebenso Fantastisches hervor. Doch genau das ist die Erkenntnis meines Selbstversuchs: Das Atari-System ist bedeutend älter und weniger populär als der Commodore – doch es ist nutzerfreundlicher und als Spiele-Heimcomputer genauso gut. Mindestens. Ich beende Lemmings, schalte ab und frage mich: Was ging schief?

Bild: Felix Winkelkemper, Wikimedia Commons, CC BY-SA 4.0



Der Atari ST von 1985 ist das optische Vorbild für den Atari XE – und zugleich sein Nachfolger. Entwickelt wird er maßgeblich von Shiraz Shivji, der bei Commodore am C64 gearbeitet hat.

### Game over

Die Modelle 400 und 800 bringen Atari die technologische Führerschaft unter den PCs und machen diese zur mächtigsten Spieleplattform. Warum erinnern wir uns dann heute nur an durchzockte Nächte mit dem C64? Die Zahlen geben Antwort: Atari verkauft insgesamt etwa vier Millionen 8-Bit-



## 8-Bit-Duell 2: Atari vs. Commodore

	Atari 8-Bit-Reihe (1979-1992)	Commodore 64 (1982-1994)
CPU	MOS 6502 (8 Bit), 1,77 MHz	MOS 6510 (8 Bit), 0,985 MHz
RAM	8-128 KB	64 KB
Farbpalette	256 Farben (bis Ende 1981 nur 128 Farben)	16 Farben
Maximal-Auflösung	320 × 192 (2 Farben)	320 × 200 (16 Farben)
Audiokanäle	4	3



Das Hüpf-Puzzle Rainbow Walker (1983) wirkt auf dem Atari (links) prächtiger als auf dem C64 (rechts), hier kommt die größere Farbpalette mit ihren feinen Schattierungen zur Geltung. Allerdings kann der Atari seine vollständige Palette nicht bei maximaler Auflösung nutzen – im Gegensatz zum C64. Zudem reizen spätere Spiele die Hardware des Commodore-Computers besser aus, sodass sie auf ihm tendenziell schöner aussehen. Dabei hilft ihm, dass Commodore anders als Atari technische Details nicht geheim hält. Clever.



Computer – C64 und C128 bringen es auf das Fünffache. An den Produkten liegt dies weniger als am Atari-Management, das ihr Potenzial verkennt. Weltweit stürzen sich Programmierer auf die fulminante Hardware, können sie jedoch kaum ausreizen, da Atari (anders als Commodore) technische Details geheim hält – aus Angst vor Konkurrenz zu den eigenen Entwicklern. Diese sollen indes keine Spiele entwickeln, sondern ernsthafte Anwendungen: Atari sieht die Zukunft seiner Computer im Heimbüro, folgerichtig preist die Werbung Lernprogramme »von Algebra bis Zoologie« und die Faszination der Finanzverwaltung, erwähnt Spiele aber kaum. Es ist nicht zu fassen: Der Herrscher der Spielewelt hat die ultimative Gaming-Ma-

schine erschaffen – und verkauft sie als profanes Werkzeug. Das ist so, als würde Nvidia seine Titan-Karten mit Microsoft Paint bewerben. Als Atari seine Politik endlich ändert, ist die 8-Bit-Ära vorüber.

Atari versäumt es, seine ersten Computer in die 16-Bit-Zukunft zu führen, denn der ST ist ein inkompatibler Neuanfang – und in mancher Hinsicht ein Rückschritt, etwa beim Sound. Doch vermutlich hätte auch eine konsequente Modernisierung nichts gerettet, in den Neunzigern geht die gesamte Gattung des Heimcomputers in der Flut der IBM-PC-Klone unter. Bis 1992 verramscht Atari die letzten 800XE, begräbt kurz darauf auch den ST und fokussiert sich mit dem Jaguar wieder auf den Konsolenmarkt. Nicht die beste Idee.

Die technische Brillanz der 8-Bit-Rechner verdient aber auch nach 40 Jahren noch Würdigung. In seinem Atari-Buch »Breakout« rühmt der IT-Journalist Jamie Lendino ihre Spielleistung, die aufseiten der IBM-PCs erst »ein typischer 286er von 1989 mit VGA- und Sound-Blaster-Karte« übertroffen habe, zehn Jahre später also, »und selbst dann fehlten dem PC noch Hardware-Sprites«. Es ist Jay Miners Geniestreich der dedizierten Grafik- und Soundchips, der die 8-Bit-Systeme entfesselt – und schließlich den modernen Gaming-PC. Jene exquisiten Stealthbomber, die das technisch Mögliche ausreizen, sind 1979 noch fern. Doch am Horizont kündigt schon ein sanfter RGB-Schimmer von der bunten Zukunft, die den PC erwartet. ★

## Noch ein 40. Geburtstag: TI-99/4, der verhinderte Revolutionär



Bild: Abraham San Pedro Salazar, Wikimedia Commons, CC BY-SA 4.0

Er ist der erste PC mit 16-Bit-Prozessor, bietet Mehrkanal-Sound sowie eine Sprite-fähige GPU – der TI-99/4 von Texas Instruments scheint Ataris 8-Bit-Rechnern überlegen zu sein und kommt sogar einen Monat früher auf den Markt, im Oktober 1979. Herrje, wieso hat dieses System nicht die Achtzigerjahre dominiert? Die Probleme sind ähnlich wie bei Atari: Lieferschwierigkeiten, der Preiskampf mit Commodore, die Geheimhaltung technischer Details – vor allem aber ist das interne BASIC so lahm, dass kaum ein Programm die CPU-Leistung abrufen kann. Schon 1984 verlässt Texas Instruments den PC-Markt wieder und hinterlässt uns ein paar Millionen wunderschöne Geräte: Dank seines Alugehäuses ist der TI der vielleicht eleganteste Heimcomputer seiner Zeit.



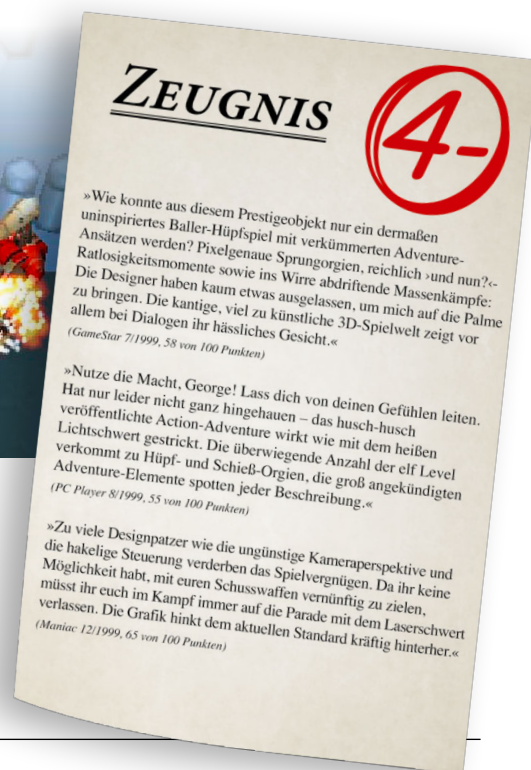
## Legendär schlecht: Star Wars: Episode 1 – Die dunkle Bedrohung

# PHANTOMSCHMERZ



### Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Sein 1999 erschütterter Star-Wars-Glaube wird derzeit durch die TV-Serie The Mandalorian (Baby Yoda!) ansatzweise wiederhergestellt.



**Jar Jar Binks ist hier noch das geringste Problem. Kameraprobleme, Hüpf frustration und Klonlevels bringen auch den gelassensten Jedi-Meister zur Verzweiflung.** Von Heinrich Lenhardt

Es ist ohnehin ein zweifelhaftes Vergnügen, den rechten Weg in einem düsteren Sumpflabyrinth zu finden, in dem alles irgendwie gleich aussieht. Wo Sturmtruppen einen beschießen, während man auf Baumstämmen balanciert oder an Seilen hangelt. Das kann eigentlich einen Jedi nicht erschüttern, schließlich gilt es, Naboos Regentin vor einer Invasion zu warnen. Aber dabei müssen wir einem Charakter folgen, vor dem jedes intelligente Lebewesen eigentlich Reißaus nehmen würde: Der Gungan Jar Jar Binks spornt uns dazu an, ihm nachzueilen. Jedi-Meister sind schon aus nichtigeren Gründen auf die Dunkle Seite der Macht gewechselt.

Wenigstens wird der Gungan-Anteil nach dem dritten Level von The Phantom Menace auf das Notwendigste reduziert. Jar Jar Binks gehört nicht zu den vier spielbaren Charakteren, zwischen denen wir im Laufe der Handlung wechseln. Auf die Gefahr hin, damit George Lucas' Herz zu brechen, erlauben die Entwickler dem Spieler stattdessen ein Gungan-Massaker in Otoh Gunga. Aber egal, wie viele der Schlappohren uns ins Lichtschwert laufen: Wir werden das Gefühl nicht los, nach dem schlechten Film in einem noch schlechteren Spiel gelandet zu sein.

### Das Erwachen der Spielmacht

Bereits 1996 weiht George Lucas den LucasArts-Chef Jack Sorensen in seine Pläne für die Prequel-Filmtrilogie ein. Wenn der Film im Mai 1999 herauskommt, sollen gleich mehrere Begleitspiele fertig sein – aber welche? Als das interne Entwicklungsteam erste Konzeptzeichnungen vom Pod-Rennen auf Tatooine sieht, nimmt es diese Steilvorlage

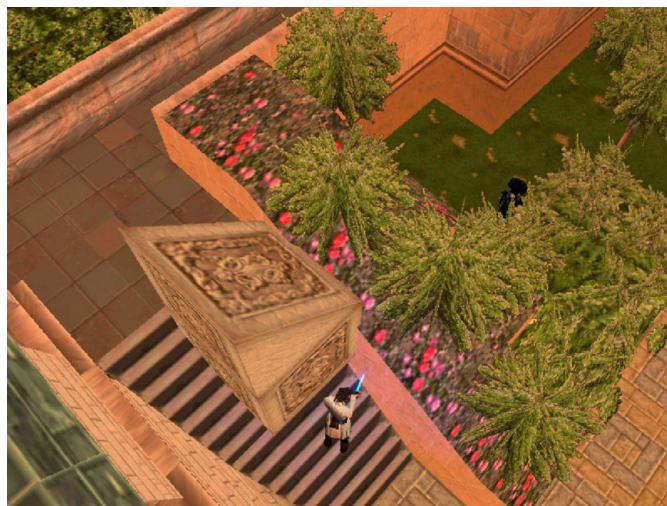
dankend an. Letztendlich muss das Rennspiel wegen »Pod«-Markenschutzproblemen schlicht Episode 1: Racer heißen, bietet aber zum Kinostart unterhaltsames Rumgeflitze. Unter einem weniger glücklichen Stern steht ein zweites Spiel, das als Episode 1: The Adventure angekündigt wird – bis wohl jemandem auffällt, dass es für ein LucasArts-Abenteuerspiel erstaunlich wenig Puzzles gibt. So erscheint das Ding einfach unter dem Filmtitel. Die deutsche Version heißt Die dunkle Bedrohung, was man auch als Hinweis auf die Spoilergefahr interpretieren kann: Im Spiel wird die Filmhandlung rund drei Monate vor Deutschlandstart verraten.

### Kamera mit wenig Weitsicht

Die Entwicklung des Phantom-Spiels wird einem jungen Studio namens Big Ape Productions anvertraut, das die ehemaligen LucasArts-Angestellten Dean Sharpe und Mike Ebert leiten. Der Auftrag bedeutet für Big Ape einen Technologiewechsel von Sprite-



Das Finale verkommt zum Actionmurks. Zwischendurch flitzt Darth Maul im Raum herum und wirft Obi-Wan eine explodierende Kiste an den Kopf.



Die Puzzles sind Lichtjahre vom LucasArts-Adventure-Niveau entfernt. Hier betätigt sich Obi-Wan im Theed-Palastgarten als Möbelverrückter.



**Genre:** Action-Adventure

**Publisher:** LucasArts

**Entwickler:** Big Ape

**Veröffentlichung:** 1999

**Legendär, weil:** ... erstmals ein Star-Wars-Spiel der Handlung eines ganzen Films von Anfang bis zum Ende folgte. »Episode 1« hatte 1999 enorme Hype-Macht, George Lucas' Comeback wurde mit großer Vorfreude erwartet.

**Schlecht, weil:** ... LucasArts Schlampeigkeiten bei Steuerung, Kamera und Grafik duldet, um das Spiel pünktlich zum US-Kinostart zu veröffentlichen. Und da auch ein eigenes Podrennen-Computerspiel erschien, wurde dieser Filmhöhepunkt unterschlagen.

**Fazit:** Der Kino-Auftakt der Skywalker-Saga war so ziemlich das Letzte – noch langweiliger und anstrengender geriet die spielerische Nacherzählung. Lieblos zusammengeklöpptes Action-Adventure-Allerlei, in dessen nervigen Levels sich die Star-Wars-Atmosphäre rasch verliert.

Grafik zu 3D-Polygonen. Mit durchwachsenen Resultaten. Die Schlichtheit der Charaktermodelle wird durch Nahaufnahmen bei Dialogen unvorteilhaft betont. Größtes Übel ist aber die automatische 3D-Kamera, die öfters mal Gegner nicht einfängt, die schon munter auf uns schießen. Durch den gewählten Blickwinkel können wir oft nicht weit nach vorne sehen, die Kamera lässt sich auch nicht manuell justieren. LucasArts begründet dies damit, dass man Gelegenheitsspieler nicht überfordern will: Ein »sehr leicht zugängliches Spiel« soll Die dunkle Bedrohung sein. Dummerweise ist diese Absicht nicht bis zu den Leveldesignern vorgegangen, denn die lassen kaum eine Gelegenheit aus, uns zu frustrieren.

## Lange Leidenswege

Egal ob Föderationsraumschiff, Gungan-Sumpf oder Theed-Palastgarten – es gibt keinen Schauplatz, an dem man nicht ein Labyrinth platzieren könnte. Problematische Kamera, Verzicht auf Karten und jede Menge Plattformen erschweren die Wegfindung. Die Anforderungen an die Hüpfgenauigkeit sind hoch, Trost finden wir nur in der häufig beanspruchten Quicksave-Funktion. Auch die weiteren Spielelemente von der Action-Adventure-Checkliste werden eher schlecht als recht umgesetzt. Puzzles? Hier mal einen Schalter drücken, dort ein Hindernis verrücken. Dialoge? Dünn gesät und bedeutungslos. Begleiter? Zwar kann man sie in Eskortmissionen zum Warten oder Mitkommen auffordern, doch neigen die NPCs zur unbedachten Eigeninitiative und spazieren gerne mal ins feindliche Feuer. Bei den chaotischen Kämpfen erweisen sich die Lichtschwerter als überbewertete Glühknüppel.



Wie im Film beginnt die Spielhandlung an Bord des Handelsföderationsschiffs, wo uns die erste von unzähligen Droiden-Gruppen begrüßt.

Sie surren verheißungsvoll wie im Film, benötigen für manchen Gegner aber erstaunlich viele Treffer. Wir können verschiedene Blaster und Granaten aufsammeln, doch die träge Blickrichtung-Schusssteuerung sabotiert den Spaß. Zumal man das Gefühl hat, zur Sicherheit mehrfach treffen zu müssen, damit ein Schuss registriert wird. Ähnlich unzuverlässig wirkt der Einsatz vom Machtstoß, der einzigen Jedi-Sonderfähigkeit.

## Warten auf George

Lucas ändert immer wieder das Drehbuch und die Filmproduktion zieht sich dahin. Ein nicht unerhebliches Problem für ein Spiel, das sich an die Geschehnisse dieser Vorlage halten soll: »Der Mangel an definitiven Episode-1-Informationen bedeutete, dass die Spieldesigner an einen engen Plan gebunden waren und sehr speziellen Vorgaben folgen mussten«, fasst es Rob Smith in seinem LucasArts-Buch »Rogue Leaders« zusammen. LucasArts' optimistische Produktpoli-

tik hat auch nicht geholfen, aus Rücksichtnahme auf separate Spiele lässt The Phantom Menace einige Filmhöhepunkte aus. Wenigstens bleibt uns der teuflische Darth Maul erhalten, der Showdown mit Obi-Wan wird zum Geduldstest. Die Kampfsteuerung beschränkt sich auf einen Feuerknopf, dazu gibt es Ausweich- und Sprungmanöver. So wird das Duell zum Hoppsgefuchtel, bei dem Meister Maul mit roten Blitzen nervt und herumstehende Kisten auf uns schleudert. Die wenigsten Spieler dürften so lange durchgehalten haben, weil sich auch der elfte und letzte Level dahinzieht und unser Bedarf an ballernden Droiden und heiklen Sprüngen längst gedeckt ist. Die Filmvorlage beansprucht mit zwei Stunden und 16 Minuten ungebührlich viel Lebenszeit, ihre spielerische Nacherzählung ist noch länger und anstrengender. Da können wir nur noch die Waffen strecken und den großen Denker Jar Jar Binks zitieren: »Ihr besser nicht auf michse zählen.« ★



Vielleicht war das leicht gebrauchte Lichtschwert-Schnäppchen doch keine gute Idee: Qui-Gon Jinn muss erstaunlich oft zuhauen, bis mal so ein Sandmann umkippt.



Premiumversand  
mit **DHL**



TRUSTPILOT



# NOTEBOOKS





DIE NEUESTEN INTEL  
PROZESSOREN

DIE NEUESTEN  
RTX-GRAFIKKARTEN

BELEUCHTETE  
RGB-TASTATUREN

## ENTDECKE DIE VIELFALT DER **ONE.DE/GAMING-NOTEBOOKS**

ONE GAMING K56-9NB-DI7	ONE GAMING K73-9NB-L3
 <p>15.6" / 39.62 cm Full HD WVA</p> <p>RGB TASTATUR</p> <p>24 MONATE GARANTIE</p> <p><b>1.099,99 €*</b></p> <p>oder Finanzkauf<sup>®</sup> z. B. <b>20,09 €</b> mtl. Laufzeit: 72 Monate</p> <p>Windows 10 Home</p>	 <p>17.3" / 43.94 cm Full HD, Narrow Border</p> <p>144 Hz</p> <p>RGB TASTATUR</p> <p>24 MONATE GARANTIE</p> <p><b>1.429,99 €*</b></p> <p>oder Finanzkauf<sup>®</sup> z. B. <b>26,12 €</b> mtl. Laufzeit: 72 Monate</p> <p>Windows 10 Home</p>
<p>Intel Core i7-9750H mit 6x 4.50 GHz</p> <p>8 GB (2x 4 GB) DDR4 2666 MHz RAM</p> <p>NVIDIA GeForce GTX 1650 mit 4 GB</p> <p>512 GB Intel 660p NVMe SSD</p>	<p>Intel Core i7-9750H mit 6x 4.50 GHz</p> <p>16 GB (2x 8 GB) DDR4 2666 MHz RAM</p> <p>NVIDIA GeForce GTX 1660 Ti mit 6 GB</p> <p>500 GB Samsung NVMe SSD + 1 TB HDD</p>
<p>1x microUSB 3.1, 3x USB, 6-in-1-Cardreader 1x HDMI, 1x miniDP, Sound Blaster Cinema 5 inkl. Windows 10 Home inkl. Need for Speed: Heat und weitere Software im Wert von 250€</p>	<p>1x microUSB 3.1, 3x USB, 6-in-1-Cardreader 1x HDMI, 1x miniDP, Sound Blaster Cinema 5 inkl. Windows 10 Home inkl. Need for Speed: Heat und weitere Software im Wert von 250€</p>

Art-Nr. 24491

Art-Nr. 24376

# ONE.DE

## JETZT KONFIGURIEREN & BESTELLEN



one.de IT-Handels GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens

Informationen zu den Versandkosten finden Sie unter: [www.one.de/versandkosten](http://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

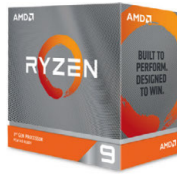
## Der leistungsstärkste 16-Kern Desktop Prozessor der Welt.

Für Inhaltserstellung, für Gaming, für alles.

**Sofort lieferbar!**

**AMD RYZEN**

3950 X



36 MONATE GARANTIE

**2.999,99 €\***

oder Finanzkauf<sup>2)</sup> 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 PRIME X570-P**  
32 GB (2x 16 GB) DDR4 3200 MHz RAM  
1 TB Corsair Force Series MP600 NVMe SSD

inkl. Windows 10 Home  
inkl. ASUS Winter Wonder Deals  
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 Finanzkauf<sup>2)</sup> 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. ASUS Winter Wonder Deals  
inkl. 1 Jahr BullGuard Internet Security 2020

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 Finanzkauf<sup>2)</sup> 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](http://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.



# AMD AUF DEM VORMARSCH?

**Auch im Jahr 2020 erscheinen neue Grafikkarten, Prozessoren und mehr Hardware für Spieler. Unser Ausblick zeigt, was ihr erwarten könnt und was nicht – und ob sich das Warten lohnt.** Von Nils Raettig

Wir werfen einen Blick in die Zukunft. Obwohl im Jahr 2019 bereits viele neue Produkte wie AMDs Ryzen-3000-CPU, Nvidias Super-Grafikkarten oder die Radeon RX 5700 (XT) auf den Markt gekommen sind, dürfte auch 2020 wieder einiges passieren. AMD hat sogar angekündigt, dass 2020 noch mehr neue Produkte erscheinen werden als 2019, auch wenn man dabei natürlich nicht nur Desktop-Hardware für den PC, sondern auch Server-Komponenten und die neuen Konsolen berücksichtigen muss.

Wir verraten euch, welche für Spieler relevante Hardware das Jahr 2020 voraussichtlich zu bieten hat. Wirklich bestätigte Informationen haben zu so einem recht frühen Zeitpunkt zwar Seltenheitswert, in manchen

Fällen ist aber dennoch ziemlich klar, was uns im nächsten Jahr erwartet – und was nicht. Neben Grafikkarten und Prozessoren widmen wir uns dabei auch anderen Komponenten, die für einen Spiele-PC relevant sind, etwa DDR-Speicher oder Monitore.

## Ryzen 4000: AMD legt mit Zen 3 nach

Seit dem Release der Ryzen-1000-Prozessoren im März 2017 sind jedes Jahr neue Modelle erschienen. Das wird sehr wahrscheinlich auch 2020 so sein, genauer gesagt in Form der Ryzen-4000-CPU auf Basis der Zen-3-Architektur, die laut letzten Gerüchten Ende des Jahres samt dem X670-Chipsatz auf den Markt kommen sollen. Einige Eckdaten dazu sind bereits klar. Auf die Fertigung in 7nm mit Zen 2 (Ryzen 3000) folgt ein optimierter Fertigungsprozess in 7nm+ für Zen 3, der zumindest teilweise auf ein neues Verfahren mit extrem-ultravioletter Belichtung (EUV) setzt.

Was ändert sich mit Ryzen 4000? Während die optimierte Fertigung für höhere

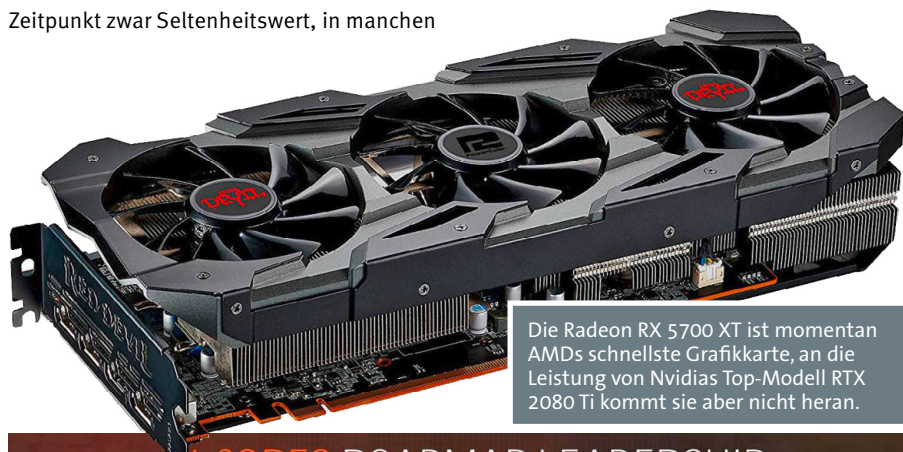
Taktraten und/oder eine niedrige Leistungsaufnahme sorgen dürfte, werden auch Verbesserungen an der Architektur in Aussicht gestellt, etwa in Form eines gemeinsamen L3-Cache für jedes Chiplot mit acht Kernen (statt zwei getrennter L3-Caches pro Vierkern-Modul). Möglicherweise hat sich AMD auch deshalb gegen die zurückhaltendere Bezeichnung »Zen 2+« und für »Zen 3« entschieden. Insgesamt soll sich die Leistung pro Takt jedenfalls deutlicher mit Zen 3 verbessern, als man es noch im Vorfeld vermutet hätte. Steigerungen in niedrigen zweistelligen Bereichen werden nun erwartet.

Gute Nachrichten gibt es in Sachen Mainboard: Der seit den ersten Ryzen-CPU genutzte Sockel AM4 wird mit Zen 3 voraussichtlich weiter unterstützt. AMD hatte sich schon zu Ryzen-1000-Zeiten dazu bekannt, bis 2020 keinen neuen Sockel im Desktop-Bereich erforderlich zu machen. Mit einer weiteren Erhöhung der Kernzahl ist dagegen eher nicht zu rechnen. Zum einen liegt sie für das Mainstream-Segment mit 16 Kernen wie im Falle des Ryzen 9 3950X bereits sehr hoch. Zum anderen hat AMD gewisse Schwierigkeiten bei Modellen mit so hoher Kernzahl. Auch die neue virtuelle Kernverdoppelung SMT4, die jedem Kern das Bearbeiten von vier statt wie bisher zwei Threads ermöglicht, dürfte nicht bei den Ryzen-4000-CPU und stattdessen frühestens bei dem Nachfolger Ryzen 5000 zu finden sein.

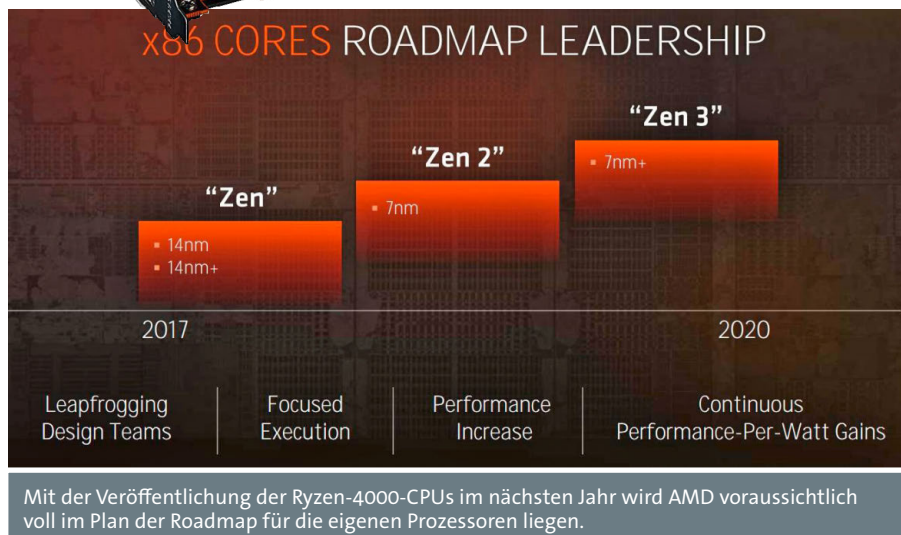
## Core i 10000: Intels Konter

Bei AMDs Hauptkonkurrent Intel ist die Lage etwas schwierig. Einerseits kämpft man seit Jahren mit dem Umstieg von der eigenen Fertigung in 14nm auf einen neuen Prozess wie 10nm. Andererseits will man AMD nicht völlig kampfflos das Feld überlassen. Als Konter zum Ryzen 4000 steht dadurch im Desktop-Bereich sehr wahrscheinlich erstmal nur eine weitere Überarbeitung von 14nm-CPU an, die bereits 2015 in Form von Skylake (Core i6000) ihr Debüt feierten. Statt maximal acht Kernen wie im Falle von Coffee Lake werden es mit Comet Lake wohl maximal zehn Kerne.

Die Gerüchteküche will bereits ausführliche Details zu den einzelnen Modellen erfahren haben, die durchaus plausibel klingen. Neben der Erhöhung der maximalen Kernzahl könnte demnach die Unterstützung der virtuellen Kernverdoppelung bei den meisten CPUs die größte Neuerung von Comet Lake darstellen. Ansonsten dürfte abgesehen von etwas höheren Taktraten alles



Die Radeon RX 5700 XT ist momentan AMDs schnellste Grafikkarte, an die Leistung von Nvidias Top-Modell RTX 2080 Ti kommt sie aber nicht heran.







Die für 2020 erwarteten Desktop-Prozessoren von Intel setzen vermutlich genau wie der Core i9 9900K wieder auf die Fertigung in 14nm, wenn auch in überarbeiteter Form.



Es ist davon auszugehen, dass Intels Desktop-Modelle der zehnten Generation auch Core-i9-Modelle mit voraussichtlich maximal zehn Kernen zu bieten haben.

weitgehend beim Alten bleiben. Der Release wird mit dem passenden Z490-Chipsatz für den Sockel 1200 im April 2020 erwartet.

Wann Intel-CPU's mit wirklich neuer Fertigung kommen, ist dagegen nur schwer zu beantworten. So soll der 2021 erwartete Nachfolger von Comet Lake mit der Bezeichnung »Rocket Lake« laut Gerüchten zumindest noch in Teilen in 14nm gefertigt werden. Gleichzeitig hat Intel immer wieder Berichte dementiert, laut denen die Fertigung in 10nm im Desktop-Bereich übersprungen und direkt zu 7nm gewechselt werden soll. Im nächsten Jahr ist jedenfalls noch nicht mit einer wirklich neuen Antwort auf Ryzen von Intel zu rechnen.

#### **RX 5900: Kann AMD endlich wieder absolutes High-End?**

Während AMD im CPU-Markt momentan sehr gute Karten hat und der Hauptkonkurrent Intel etwas strauchelt, sieht es bei den Grafikkarten anders aus. So sind die aktuellen Radeon-Modelle RX 5700 und RX 5700 XT mit Navi-10-Chip und neuer RDNA-Architektur zwar konkurrenzfähig schnell und wesentlich energieeffizienter als ihre Vorgänger Vega 64 und Vega 56 mit ihrer GCN-Architektur. Die Leistung von Nvidias Spitzenmodellen GeForce RTX 2080 (Super) und insbesondere der GeForce RTX 2080 Ti ist für sie aber nicht erreichbar.

Ob Navi 2 der RTX 2080 Ti Konkurrenz machen kann, lässt sich noch nicht sicher sa-



Die bislang nur in wenigen Titeln verfügbare und für Minecraft angekündigte Render-Technik Raytracing wird auch von AMDs für 2020 erwarteten Navi-2-Grafikkarten unterstützt.



gen. Da die RTX 2080 Ti aber zum grob erwarteten Erscheinungstermin von Navi 2 Mitte 2020 bereits fast zwei Jahre auf dem Markt sein wird, wäre alles andere wohl eine Enttäuschung. Während die erste Navi-Generation noch einen Zwischenschritt darstellt, weil zwar ein neues 7nm-Fertigungsverfahren genutzt wird, aber auch noch Teile der älteren GCN-Architektur zum Einsatz kommen, soll Navi 2 dagegen das komplette neue (Architektur-)Paket samt moderner 7nm-Fertigung bieten.

Neben höherer Leistung wird Navi 2 auch die Unterstützung von Raytracing bieten, was über die Hardware beschleunigt aktuell nur bei Nvidias RTX-Modellen der Fall ist. In welcher Form genau und wie weitgehend diese Unterstützung bei Navi 2 aussieht, ist

aber noch ungewiss. Mögliche Modelle könnten die Radeon RX 5800 (Navi 23) und die Radeon RX 5900 (Navi 21) sein, wahrscheinlich jeweils inklusive einer flotteren XT-Variante. Da sich der Einsatz des (teueren) HBM2-Speichers für AMD bisher nicht wirklich ausgezahlt hat, rechnen wir außerdem eher mit GDDR6-RAM. 16,0 GByte sind denkbar, aber selbst für eine Highend-Spieler-GPU im Jahr 2020 ist das kein Muss.

#### **Nvidia RTX 3000: Aufwändiges Raytracing weiter im Fokus**

Aufgrund der Tatsache, dass AMD mit den aktuellen GPUs nicht an die Leistung von Nvidias Turing-Spitzenmodellen aus dem Jahr 2018 herankommt, können die Kalifornier es eher ruhig angehen lassen. Zumal



Der Sockel AM4, der auf allen bisher für Ryzen-CPU's erhältlichen Mainboards zum Einsatz kommt, soll auch für Zen 3 die passende Basis bilden.

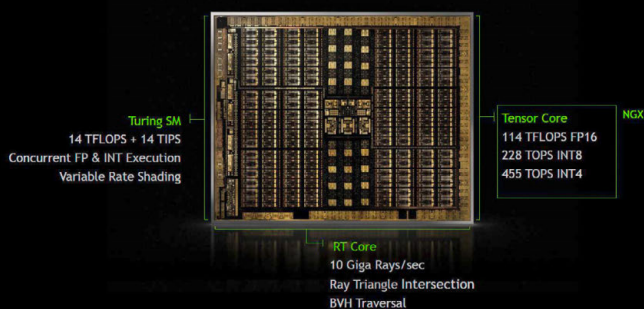


Der für den professionellen Bereich gedachte ProArt PA32UCX von Asus ist einer der ersten Monitore, die auf Mini-LEDs setzen.

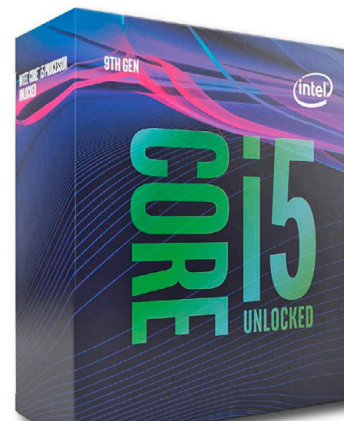


## TURING BUILT FOR RTX

Greatest Leap Since 2006 CUDA GPU



Auf Turing (RTX 2000/GTX 1600) folgt Ampere. Glaubt man dem aktuellen Gerüchtestand, wird das ungefähr zur Mitte des Jahres 2020 der Fall sein.



Viele Desktop-Prozessoren von Intel wie der Core i5 9600K enthalten eine integrierte Grafikeinheit, ihre Leistung ist aber vergleichsweise gering.

## INTRODUCING "PONTE VECCHIO" INTEL'S FIRST EXASCALE GPU



Next Gen  
Process Node (7nm)

Next Gen  
Packaging Technology (Foveros)

Xe Link  
(CXL Standards Based)

Intels neue Xe-Architektur soll von Lösungen für das »High Performance Computing« (HPC) bis hin zu Einstiegs-GPUs einen großen Bereich abdecken.

### Intel Xe: Die große Unbekannte

Aus dem ewigen Zweikampf zwischen AMD (beziehungsweise ATI) und Nvidia könnte bald ein Dreikampf werden: CPU-Gigant Intel will in Form der Xe-Modelle auf dem Markt für dedizierte Grafikkarten mitmischen. Das entsprechende Know-How hat man unter anderem mit dem vorher für AMD tätigen Raja Koduri abgeworben. Durch die in vielen Intel-Prozessoren integrierten Grafikeinheiten (iGPU) hält Intel große Teile am Gesamtmarkt für Grafikkarten, die entsprechenden iGPUs sind bis jetzt aber vergleichsweise langsam. Das soll sich mit der neuen Xe-Architektur ändern, sie wird aber gleichzeitig auch verschiedenste (dedizierte) Lösungen von den Bereichen Data Center und maschinelles Lernen bis hin zu Grafikkarten für Spieler mit Raytracing-Unterstützung zu bieten haben. Was Spieler von den Xe-GPUs erwarten können, ist momentan noch schwer einzuschätzen. Man sollte allerdings nicht davon ausgehen, dass Intel mal eben so Spieler-Grafikkarten mit High-End-Leistung veröffentlichen kann. Ein Marktstart für das Jahr 2020 wurde zwar unter anderem durch einen Tweet von Raja Koduri nahegelegt, der ein Autokennzeichen mit der Aufschrift »ThinkXe« und »Jun 2020« zeigt. Damit könnten aber auch nur iGPUs für Mobil-Prozessoren auf Basis der Xe-Architektur gemeint sein. Es gibt außerdem Gerüchte, die von Schwierigkeiten mit Blick

man mit den Super-Grafikkarten 2019 bereits »neue« GPUs auf den Markt gebracht hat. Gerüchte gehen dennoch von einem Turing-Nachfolger Ampere in Form der RTX-3000-Generation im Jahr 2020 aus. Ähnlich wie bei Navi wird als Veröffentlichungstermin oft die Mitte des Jahres genannt. Ein starker Fokus soll dabei auf der Steigerung der Raytracing-Performance liegen.

Die Zahl der Titel, die Raytracing bieten, ist zwar weiterhin überschaubar und der Performance-Einfluss oft hoch. Es ist aber mit einer wachsenden Zahl an Raytracing-Spielen zu rechnen, auch weil die Ende 2020 erwarteten neuen Konsolen von Microsoft (Xbox Series X) und Sony (PlayStation 5) die Technik dank Hardware auf Basis von AMDs Navi-2-Chip ebenfalls unterstützen werden.

Unter der Haube steht für Nvidia mit Ampere ein Wechsel des Fertigungsverfahrens von 12nm zu 7nm an. Das stellt eine nochmals bessere Energieeffizienz in Aussicht. Mit (leicht) gestiegenen Taktraten wird ebenfalls gerechnet.

Für die High-End-Modelle ist außerdem wie bei AMD eine VRAM-Menge von 16,0 GByte denkbar – auch wenn so viel Videospeicher selbst mittelfristig nur in seltenen Fällen wirklich nötig sein dürfte. Viele Spieler würden sich gleichzeitig vor allem für die langsameren Nvidia-Modelle aus der Einstiegs- und Mittelklasse mehr als die aktuell dort zu findenden 4,0 und 6,0 GByte VRAM wünschen. Gerüchte gibt es bereits, als für Ampere gesetzt anzusehen ist mehr VRAM für alle GPUs aber nicht.



Noch sind SSDs mit Unterstützung von PCI Express 4.0 wie die MP600 von Corsair vergleichsweise selten, in einem Spiele-PC werden ihre hohen Datenraten aber meist ohnehin nicht gebraucht.



Der Nachfolger von DDR4 soll höhere Taktraten bei niedriger Spannung bieten, passende Mainboards im Desktop-Bereich erwarten wir aber erst 2021 oder 2022.



# 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 Abolaufzeit\*

# JETZT DOWNLOADEN

[www.gamestar.de/epaper](http://www.gamestar.de/epaper)



\* Nur bei direkter Bestellung eines digitalen GameStar-Abos über den GameStar-Shop unter [www.gamestar.de/shop](http://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



auf die Effizienz und den Treiber sprechen. Insgesamt lässt das vermuten, dass die Xe-Architektur vielleicht erst 2021 oder 2022 als bereits im Jahr 2020 wirklich durchstarten wird. Überraschungen sind aber wie immer nicht ausgeschlossen.

### DDR5 & PCI Express 5.0

Die kommenden Standards beim Speicher und der PCI-Schnittstelle sind DDR5 und PCI Express 5.0. Im Jahr 2020 wird aber wohl keiner dieser Standards im Desktop-Bereich schon eine nennenswerte Rolle spielen. Das liegt auch daran, dass hier DDR4 und PCI Express 4.0 in den meisten Anwendungsfällen bereits mehr als ausreichend Leistung beziehungsweise Bandbreite liefern. Zugpferd für DDR5 und PCI Express 5.0 ist dagegen der Server-Bereich, wobei selbst dort eher 2021 das wirkliche Durchbruchsjahr der neuen Standards werden dürfte.

Während die Technologie PCI Express 4.0 im Desktop-Segment erst vor Kurzem in Form der Ryzen-3000-CPU und AMDs X570-Mainboards Einzug hielt, hat das für PCI(e) zuständige Gremium sogar bereits die Spezifikationen für PCI Express 6.0 festgelegt. Große Bedeutung hat das für Spieler aber vorerst nicht. Bei einem Gaming-PC werden DDR4 und PCI Express 4.0 beziehungsweise sogar PCI Express 3.0 voraussichtlich auch auf längere Sicht keinen großen Flaschenhals für die Leistung in typischen Anwendungsszenarien darstellen.

### SSDs 2020

Grundsätzlich lässt sich mit neuen PCI-Express-Standards wie der Version 4.0, die mit Ryzen 3000 im Desktop-Bereich angekommen ist, auch die Datenrate von SSDs weiter erhöhen, zumal die immer beliebtere Bauform im kompakten M.2-Format maximal für vier PCIe-Lanes Platz bietet. Wirklich nötig ist diese Verbesserung aus Spielersicht aber nicht, da die Leistung in Spielen primär von der Grafikkarte und der CPU abhängt und die Vorteile bei den Ladezeiten bereits zwischen einer SSD mit SATA-Anbindung und flotten Modellen mit PCI-Express 3.0 meist sehr gering ausfallen.

Auch mit Blick auf das verwendete Protokoll (bei SATA-SSDs AHCI, bei M.2-SSDs NVMe) stehen keinen Neuerungen ins Haus, so dass 2020 die Preisentwicklung der wohl spannendste Teil des SSD-Marktes sein dürfte. Die große Frage lautet, ob wir Ende 2019 bereits an einem Tiefpunkt angekommen sind oder ob die Preise noch weiter sinken werden? Wir schätzen, dass noch etwas Luft nach unten vorhanden ist, so groß wie im letzten Jahr werden die Preissenkungen aber wohl nicht ausfallen.

### Monitore: Von 8K bis Mini-LED

Im Monitor-Bereich gibt es zwar durchaus technische Neuerungen, die auch für Spieler-TFTs interessant sein könnten. Es ist aber dennoch nicht davon auszugehen, dass sich im nächsten Jahr auf dem Markt allzu viel tun wird. Neue Hintergrundbeleuchtungen wie Mini-LEDs, die oftmals als Übergangslösung zwischen OLEDs und den noch kleineren Micro-LEDs angesehen werden, haben das Potenzial, die Bildqualität bei gesenktem Stromverbrauch zu verbessern und besser für die HDR-Darstellung geeignet zu sein. Panel-Hersteller wie AUO und LG wollen zwar laut Roadmaps 2020 neue entsprechende Bildschirme auf den Markt bringen, abseits von wenigen (und sehr teuren) einzelnen Exemplaren rechnen wir 2020 aber nicht mit einer echten Ankunft der Mini-LEDs im Bereich der Gaming-TFTs.

Wie sieht es mit 8K-Monitoren aus? Für Spieler-TFTs stellen fehlende 8K-Inhalte bei entsprechenden Bildschirmen zwar im Gegensatz zu Fernsehern ein deutlich geringeres Problem dar, weil Spiele sich grundsätzlich auch in 8K rendern lassen. Für die mit 8K im Vergleich zu 4K vier Mal so hohe Pixelmenge sind aber aktuelle und voraussichtlich auch die 2020 kommenden Grafikkarten in der Regel einfach nicht schnell genug. Gleichzeitig stellt sich die Frage, wie groß (beziehungsweise wie relevant) die optischen Vorteile gegenüber 4K sind, insbesondere bei den für Spiele-PCs (und die passenden Schreibtische) meist üblichen TFT-Größen im Bereich von maximal 32 Zoll.

Während fehlende Inhalte für 8K eher kein Problem darstellen, sieht es bei HDR auf



Die VESA-Standards für HDR-Monitore gibt es inzwischen seit zwei Jahren, große Relevanz besitzt die Technik im PC-Bereich aber immer noch nicht.

dem PC anders aus. Zwar bieten inzwischen durchaus einige PC-Spiele HDR-Unterstützung, sie kann aber längst nicht immer gleichermaßen überzeugen – der Unterschied ist nicht groß genug. Außerdem stellen die vielen (VESA-)Standards und die je nach Bildschirmseigenschaften mal mehr, mal weniger gute HDR-Darstellung ein Problem dar. Einerseits ist der Markt dadurch recht unübersichtlich, andererseits bleibt der Aha-Effekt beim Spielen oft aus. Es ist nicht davon auszugehen, dass sich 2020 etwas Grundlegendes daran ändern wird. ★



Nils Raettig  
@nraettig



Das Jahr 2020 verspricht vor allem auf dem Grafikkartenmarkt, spannend zu werden. Kann AMD mit Navi 2 in die Leistungsregionen einer RTX 2080 (Ti) vorstoßen? Bringt Nvidia eine neue GPU-Generation oder lassen sich die Kalifornier noch Zeit damit? Und was macht Intel? Im CPU-Bereich könnte AMD mit Ryzen 4000 einen größeren Sprung hinlegen, als das beim Wechsel von Ryzen 1000 zu Ryzen 2000 der Fall war. Von Intel ist dagegen wieder nur mehr vom Alten zu erwarten. Sollte Comet Lake wirklich wie bislang allenthalben vermutet maximal zehn Kerne und nur leicht höhere Taktraten zu bieten haben, wäre AMD jedenfalls allein mit den Ryzen-3000-Modellen mit bis zu 16 Kernen bereits gut aufgestellt. In anderen Hardware-Bereichen wie SSDs oder Monitoren rechne ich mit eher wenig Bewegung, aber die Erfahrung zeigt, dass doch immer noch die ein oder andere Überraschung im Laufe des Jahres auf uns wartet. Langweilig dürfte es PC-Spielern (und Hardware-Redakteuren) jedenfalls auch 2020 nicht werden.



Wie Nvidias Preisgestaltung der Nachfolger der RTX-2000-Generation aussehen wird, dürfte auch davon abhängen, wie stark AMDs neue Navi-2-Grafikkarten sind.



# XM ONE WHITE

## DIE FLINKSTE GAMING-MAUS

Mehr als nur ein Farbwechsel: Die neue Version der XM1 in Weiß bringt ein flexibles Endgame Gear Flex Cord-Kabel und stärkere Glides mit. Dank der hochwertigen Komponenten bleibt die XM1 eine der weltweit schnellsten Gaming-Mäuse.

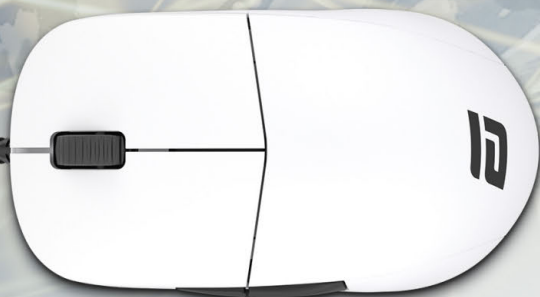


**ENDGAME GEAR**

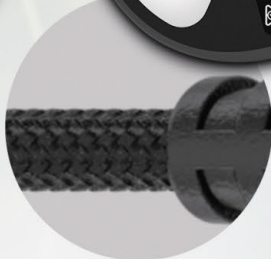
RESPONSE  
TIME <1MS

PIXART PMW  
3389 SENSOR

ULTRA LIGHT  
WEIGHT - 70G



Speziell für professionelle Gaming-Athleten entwickelt bietet die in Deutschland entwickelte XM1 einen patentierten analogen Schaltkontaktalgorithmus mit einer nie dagewesenen Taster-Reaktionszeit von weniger als 1 Millisekunde.



### ENDGAME GEAR XM ONE WHITE

- Pixart PMW 3389 Sensor mit bis zu 16.000 CPI
- Vorsortierte OMRON-Switches für ein ideales Klickgefühl
- Ultra-Leichtgewichtige Konstruktion von 70 g Gesamtgewicht
- Neues Endgame Gear Flex Cord-Kabel, verbesserte Glides



## Radeon RX 5500 XT

# NEUSTART IN DER EINSTEIGERKLASSE



Mit der Radeon RX 5500 XT bietet AMD erstmals seit über drei Jahren eine echte Neuerung im Einsteigerbereich für Spieler-Grafikkarten. Hauptgegenspieler ist natürlich Nvidias GTX-1600-Reihe mit Modellen wie der GTX 1650 Super. Wer im Vergleich RX 5500 XT vs. GTX 1650 Super und GTX 1660 Super die Nase vorn hat, klären wir in diesem Test mit Benchmarks.

Seit Mitte 2016 hat AMDs in 14nm gefertigte Polaris-Architektur in Form der Reihen Radeon RX 400 und Radeon RX 500 die Einsteiger- und Mittelklasse bedient. Nun übernimmt mit der Radeon RX 5500 XT die in 7nm gefertigte Navi-Architektur. AMD bietet die Radeon RX 5500 XT sowohl mit 4,0 als auch mit 8,0 GByte VRAM an. Nvidias GTX 1650 Super hat dagegen nur 4,0 GByte VRAM zu bieten, während die GTX-1660-Modelle immerhin auf 6,0 GByte VRAM kommen. Für diesen Test nutzen wir die RX 5500 XT Challenger von ASRock mit 8,0 GByte VRAM. Der Test eines Modells der 5500 XT mit nur 4,0 GByte VRAM folgt demnächst. Die offiziellen Preisangaben von AMD belaufen sich auf 169 US-Dollar für die 4-GB-Variante und 199 US-Dollar für die 8-GB-Variante. Euro-Preise nennt AMD für Modelle von Sapphire, ASRock und Powercolor, sie liegen jeweils bei etwa 210 Euro (8 GB) beziehungsweise knapp 180 Euro (4 GB).

Eine Reaktion von Nvidia gibt es ebenfalls bereits. So werden zum Testzeitpunkt die

ersten Modelle der GTX 1650 Super bei diversen Händlern ab etwa 160 Euro gelistet, während die GTX 1660 bei circa 200 Euro liegt – die neuen AMD-Karten sollen damit wohl preislich unterboten werden.

## Radeon RX 5500 XT im Überblick

Das neue Fertigungsverfahren in 7nm soll bei der RX 5500 XT vor allem für eine deutlich bessere Energieeffizienz sorgen. So steigt die Performance gegenüber der Radeon RX 480 laut AMD um immerhin zwölf Prozent, während die Leistungsaufnahme gleichzeitig um stolze 30 Prozent niedriger sein soll. Die Chip-Größe sinkt ebenfalls

Die Radeon RX 5500 XT von AMD liefert sich ein Benchmark-Duell mit Nvidias GeForce im Preisbereich von etwa 200 Euro. Kann sie sich gegen GTX 1650 Super & Co behaupten? Von Nils Raettig

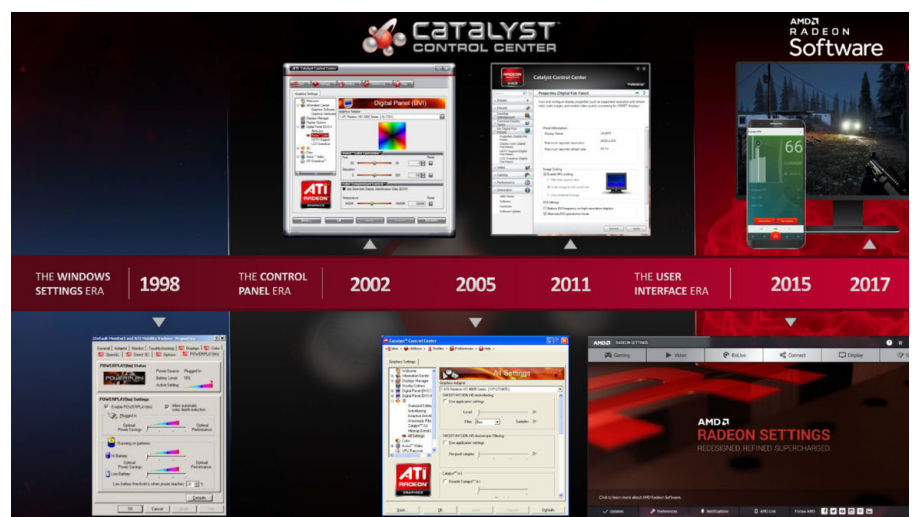
klar: Sind es im Falle von Polaris 10 noch 221 mm<sup>2</sup>, kommt der Navi-14-Chip der RX 5500 XT nur noch auf 158 mm<sup>2</sup>.

Interessant ist auch der Blick auf weitere technische Eckdaten, da die Radeon RX 5500 XT hier im Vergleich zu ihrem Vorgänger Radeon RX 580 nicht immer die Nase vorn hat. Die Radeon RX 580 verfügt über mehr Shader-Einheiten als die RX 5500 XT (2.304 statt 1.408) und hat trotz niedriger getakteten GDDR5-RAMs mit 8,0 GHz dank des 256-Bit-Speicherinterfaces eine etwas höhere Speicherbandbreite von 256 GByte/s. Die RX 5500 XT erreicht dagegen mit GDDR6-RAM und einer Taktrate von 14,0 GHz in Kombination mit dem 128-Bit-Speicherinterface eine leicht niedrigere Bandbreite von 224 GByte/s.

Klare Vorteile kann die neue Navi-Grafikkarte dagegen in Sachen GPU-Takt (1.845 MHz Boost statt 1.340 MHz Boost) und bei der thermischen Verlustleistung (130 Watt statt 185 Watt) für sich verbuchen. Insgesamt deutet das auf ein recht enges Duell zwischen der alten und der neuen AMD-Karte hin, was auch für den Vergleich mit Nvidias GTX 1650 Super gelten könnte.

## Neuer Treiber mit Radeon Boost

Passend zum Release der neuen GPU hat AMD auch eine neue Grafiktreiber-Generati-



Der mitgelieferte AMD-Treiber hieß früher mal Catalyst und hat sich im Laufe der Jahre sowohl optisch als auch mit Blick auf den Funktionsumfang stark gewandelt.





**Nils Raettig**  
@nraettig



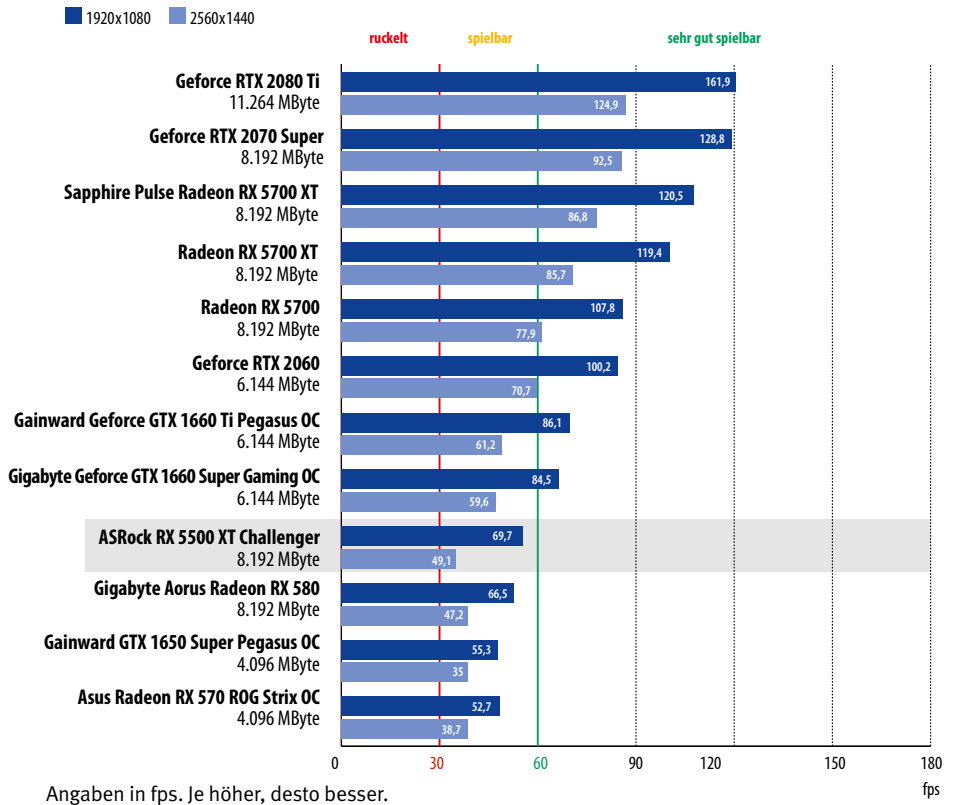
Die Radeon RX 5500 XT erweist sich technisch als die längst fällige Ablösung für AMDs mittlerweile ganz schön in die Jahre gekommene Polaris-Architektur. Der Performance-Vorteil gegenüber der Radeon RX 580 hält sich bei dem 5500-XT-Modell mit 8,0 GByte VRAM zwar in Grenzen, in Sachen Energieeffizienz schneidet die RX 5500 XT aber um Längen besser ab. Einen entscheidenden Knackpunkt stellt einmal mehr der Preis dar, auch im Duell mit Nvidia. Zum Release ist die RX 5500 XT dabei aus meiner Sicht sowohl mit 8,0 GByte als auch mit 4,0 GByte etwas zu teuer, zumal Nvidia seinerseits bereits mit ersten Preissenkungen für die GTX 1650 Super und die GTX 1660 reagiert hat. Bleibt zu hoffen, dass die RX 5500 XT noch ein gutes Stück günstiger wird, andernfalls dürfte sie einen schweren Stand auf dem Markt haben.

on zu bieten. Die AMD Radeon Software Adrenalin 2020 Edition wartet dabei mit einigen umfassenden Änderungen und Neuerungen auf. Am meisten ins Auge sticht neben dem überarbeiteten User-Interface der Radeon Boost, der die Performance ausgewählter Titel deutlich verbessern soll – von bis zu 38 Prozent ist bei AMD die Rede. Die Funktion kann in den Grafikeinstellungen der Radeon-Software aktiviert werden und soll durch eine dynamische Auflösung in besonders leistungshungrigen Spielsituationen für mehr Performance sorgen. Dabei erkennt Radeon Boost entsprechende Situationen selbst und reduziert die Auflösung in Abhängigkeit von der Geschwindigkeit der Mausbewegung automatisch. In den Settings kann zwischen 50, 67 und 84 Prozent der Originalauflösung gewählt werden. Zum Release unterstützt Radeon Boost mit Borderlands 3, Call of Duty: WWII, Destiny 2, GTA 5, Overwatch, PUBG, Rise of the Tomb Raider und Shadow of the Tomb Raider noch

## Grafikkarten-Rangliste

### Performance Rating

Durchschnitt aus Anno 1800, Assassins's Creed: Odyssey, Battlefield 5, Metro: Exodus, Shadow of the Tomb Raider und Wolfenstein Youngblood



eine überschaubare Menge an Titeln, künftig sollen aber weitere folgen.

Auch während der Installation des Adrenalin-2020-Edition-Treibers fallen bereits erste Anpassungen gegenüber der Adrenalin 2019 Edition auf. Basierend auf der Setup-Datei bietet der Installer Informationen zu empfohlenen und optionalen Treiber-Varianten und es steht ein verbesserter Factory Reset zur Wahl. Dabei werden alle Grafiktreiber- und Radeon-Software-Bestandteile komplett aus dem System entfernt. Zudem kann der Installationspfad frei gewählt werden und es besteht die Möglichkeit, Benutzereinstellungen zu bewahren, selbst wenn ein Factory Reset vorgenommen wird. Insgesamt soll laut AMD der Installationsprozess durch die Adrenalin 2020 Edition um 34 Prozent beschleunigt werden.

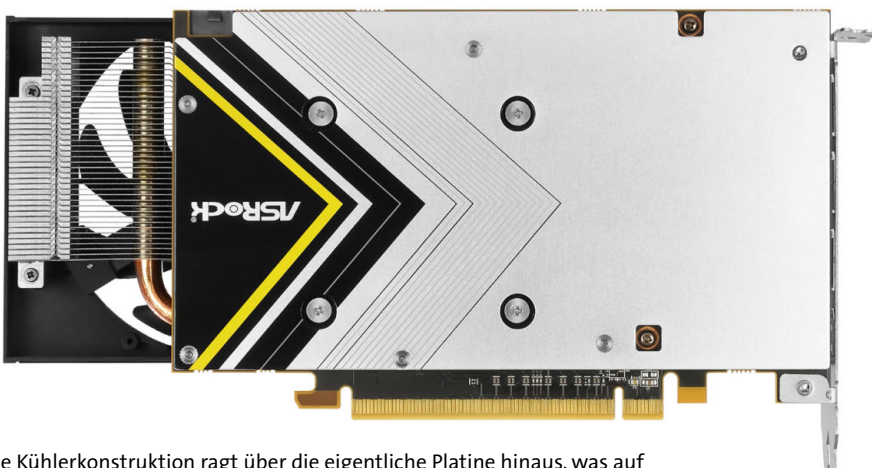
Beim ersten Start der Radeon Software besteht für Nutzer die Möglichkeit, aus drei vorkonfigurierten User-Profilen zu wählen. Zur Option stehen »Gaming«, »eSports« oder »Standard«. Sie stellen jeweils einen unterschiedlichen Mix aus Bildschirmsynchronisation, Radeon Image Sharpening, Radeon Anti-Lag, Virtual Super Resolution und 8x Tessellation dar, das Profil kann aber zu jeder Zeit geändert oder gleich komplett individuell angepasst werden.

Neben größeren Verbesserungen an der AMD-Link-Software, mit der vom heimischen PC auf Smartphones, Tablets und TV-Geräte gestreamt werden kann, bietet die Adrenalin 2020 Edition durch ein überarbeitetes User-Interface auch Erleichterungen in der Bedienbarkeit von Streaming-Tools für Plattformen wie YouTube, Twitch oder Mixer. Zudem findet auch das sogenannte Integer Display Scaling in die Adrenalin-Software Einzug, mit dem durch die Pixelwiederholung Texte und ältere Spiele optisch so gut wie verlustfrei hochskaliert werden können.

Neben größeren Verbesserungen an der AMD-Link-Software, mit der vom heimischen PC auf Smartphones, Tablets und TV-Geräte gestreamt werden kann, bietet die Adrenalin 2020 Edition durch ein überarbeitetes User-Interface auch Erleichterungen in der Bedienbarkeit von Streaming-Tools für Plattformen wie YouTube, Twitch oder Mixer. Zudem findet auch das sogenannte Integer Display Scaling in die Adrenalin-Software Einzug, mit dem durch die Pixelwiederholung Texte und ältere Spiele optisch so gut wie verlustfrei hochskaliert werden können.

### Spiele-Benchmarks

In unseren Spiele-Benchmarks platziert sich die Radeon RX 5500 XT mit 8,0 GByte VRAM insgesamt knapp vor der Radeon RX 580 mit gleicher Speichermenge. Während beide Modelle oft eng beieinander liegen, kann



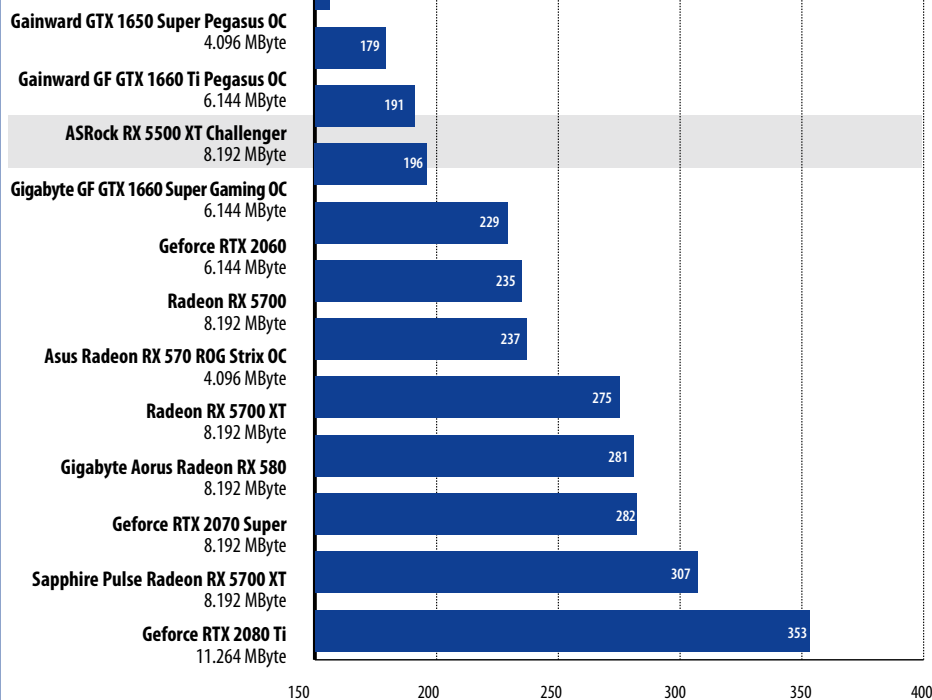
Die Kühlerkonstruktion ragt über die eigentliche Platine hinaus, was auf der Rückseite gut erkennbar ist.



## Leistungsaufnahme

Anno 1800, DirectX 12, WQHD, Detailstufe »Sehr hoch«

■ gesamtes Testsystem



Angaben in Watt. Je weniger, desto besser.

sich die RX 5500 XT in Battlefield 5 und Assassin's Creed: Odyssey etwas stärker von der RX 580 absetzen, vor allem in der gebräuchlichen Full-HD-Auflösung.

Im Duell mit Nvidias GTX 1650 Super hat die AMD-Karte meist leicht die Nase vorn, wobei es auch hier zwei Ausnahmen mit einem größeren Vorsprung für die RX 5500 XT gibt: Battlefield 5 und insbesondere Wolfenstein: Youngblood. Vor allem das starke Einbrechen der GTX 1650 Super in Wolfenstein

beschert ihr in unserem Performance-Rating einen recht großen Rückstand zur Radeon RX 5500 XT. Der Grund: Die VRAM-Menge der GTX 1650 Super ist für die von uns verwendeten Settings in diesem Spiel schlicht zu wenig, das Ergebnis war zu erwarten.

Das dürfte gleichermaßen für die Variante der RX 5500 XT mit 4,0 GByte VRAM gelten, die ja auch preislich der eigentliche Konkurrent für die GTX 1650 Super ist. Spätestens unser Test eines 4-GB-Modells der 5500 XT

wird in diesem Punkt Gewissheit bringen. Nvidias von uns getestete GTX-1660-Modelle haben dagegen meist einen komfortablen Vorsprung gegenüber der RX 5500 XT Challenger, auch da sie mit 6,0 GByte VRAM besser als die GTX 1650 Super mit nur 4,0 GByte ausgestattet sind.

Außerdem noch ein Wort zu der Taktrate unser Testexemplars von ASRock: Es erreicht unter Spielelast meist Werte im Bereich von 1.800 bis 1.850 MHz. Ähnliche Taktraten kennen wir bereits von der RX 5700 XT, die aber dank mehr Shader-Einheiten und höherer Speicherbandbreite in der Praxis deutlich flotter unterwegs ist.

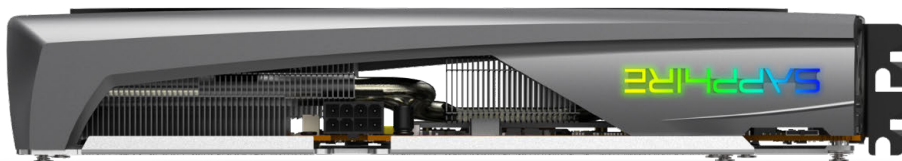
### Lautstärke & Leistungsaufnahme

Die RX 5500 XT Challenger von ASRock verwendet für die Kühlung der Navi-14-GPU zwei 85 Millimeter große Axial-Lüfter. Im Leerlauf stehen die Propeller still, unter Spielelast laufen sie dagegen mit knapp über 50 Prozent ihrer maximalen Drehzahl. Das sorgt im Lärmbelastungstest immer noch für einen akzeptablen Messwert von 42,6 dB(A), als flüsterleise geht die ASRock-Karte aber keinesfalls durch. Silent-Fanatiker sollten vor dem Kauf zweimal hinhören. Die Lüfter unseres Testmodells erzeugen außerdem ein gewisses Schleifgeräusch, völlig überzeugen kann die Karte daher mit Blick auf die Lautstärke nicht. Die Temperaturen würden dabei grundsätzlich auch langsamere Drehzahlen für die Lüfter erlauben: Unter Spielelast messen wir im offenen Testaufbau völlig unbedenkliche 62 Grad.

Mit einer Leistungsaufnahme von 191 Watt für das gesamte Testsystem gehört die ASRock RX 5500 XT Challenger zu den sparsamsten Modellen im Testfeld – die Energieeffizienz der Karte ist daher deutlich besser als die des Vorgängers. So benötigt die RX 580 im Testszenario fast 100 Watt mehr Strom als die RX 5500 XT, und das bei etwas niedrigeren fps. In diesem Punkt stellt die in 7nm gefertigte Navi-Architektur also eine deutliche Verbesserung dar. ★



Für die Verbindung zum Monitor besitzt die ASRock-Karte drei DisplayPort- und einen HDMI-Anschluss.



Alle bislang veröffentlichten Modelle der RX 5500 XT setzen auf einen einzelnen 8-Pin-Anschluss zur Stromversorgung. Ihr Energieeffizient ist ohnehin sehr gut.

## RADEON RX 5500 XT CHALLENGER GRAFIKKARTE

Hersteller / Preis	ASRock / 210 Euro
Grafikchip	AMD Navi 14
Standard/Boosttakt	1.607 / 1.845 MHz Boost
Speicher / eff. Takt	8,0 GByte GDDR6 / 14 GHz
Shader/TMUs/ROPs	1.408 / 88 / 32
Anschlüsse	3x DisplayPort 1.4a, 1x HDMI 2.0b

- 🟢 schnell genug für Full HD und meist sehr hohe Details
- 🟢 Lüfter stehen im Leerlauf still
- 🟢 kühl unter Last
- 🟢 ab Werk übertaktet
- 🔴 unter Last hörbar
- 🔴 kaum Reserven für WQHD

### FAZIT

Deutlich effizienter als der Vorgänger RX 580, aber in der Praxis nicht wirklich schneller.

PREIS/LEISTUNG: Ausreichend





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:

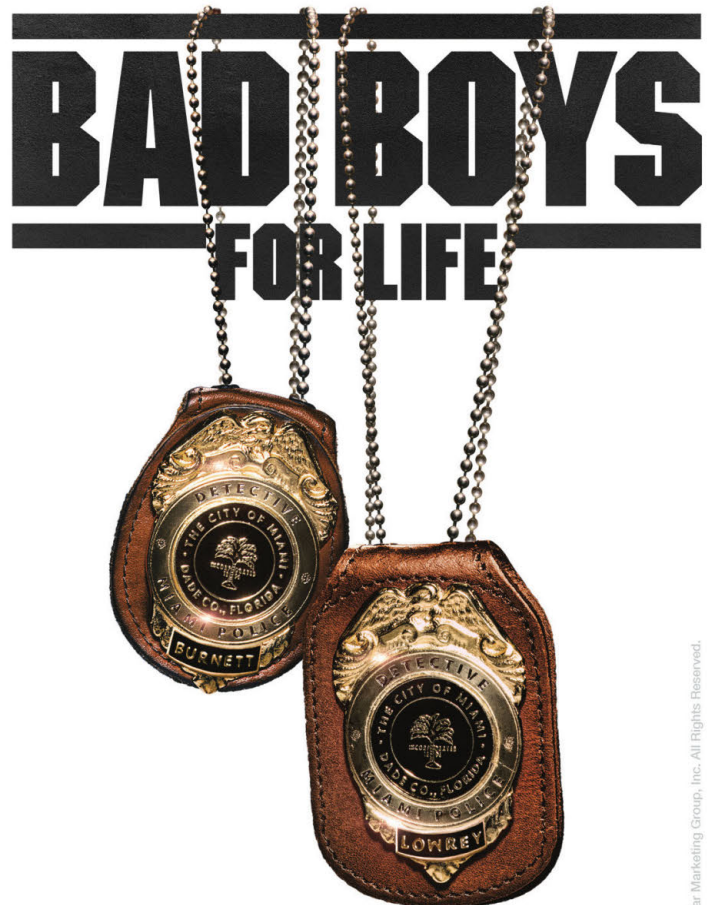


LC-M27-FHD-144-C



LC-M24-FHD-144-C

**Großes  
- BAD BOYS FOR LIFE -  
Gewinnspiel  
auf [www.lc-power.com](http://www.lc-power.com)**



**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



# EINKAUFSFÜHRER

AMD hat mit der Radeon RX 5500 XT eine flotte, neue Einsteiger-Grafikkarte auf den Markt gebracht (siehe den Test in diesem Heft), wir entscheiden uns beim 500-Euro-PC aber dennoch für ein Modell der Vorgängergeneration. Die RX 580 hat zwar eine deutlich schlechtere Energieeffizienz, ist aber vergleichbar schnell und in der Variante mit 8,0 GByte VRAM etwa 20 Prozent günstiger als die RX 5500 XT.

## 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).

Mehr Kaufberatungen unter  
GameStar.de/hardware/kaufberatung

Alle Hardware-Tests unter GameStar.de/hardware/tests

## Die besten Selbstbau-Spielerechner



### 500-Euro-PC

#### Preise

<b>Prozessor-Sockel AM4</b>	<b>UPDATE</b>
AMD Ryzen 3 1200	50 €
<b>Prozessorkühler</b>	
beim Prozessor mitgeliefert	0 €
<b>Mainboard-Sockel AM4</b>	<b>NEU</b>
MSI B450-A Pro Max	85 €
<b>Arbeitsspeicher (DDR4-3200)</b>	
G.Skill Aegis - 16,0 GByte Kit	55 €
<b>Grafikkarte (8,0 GByte VRAM)</b>	
MSI RX 580 Armor 8G OC	180 €
<b>SSD</b>	<b>NEU</b>
Kingston A400 SSD - 480 GByte	50 €
<b>Gehäuse</b>	<b>NEU</b>
Fractal Design Core 2300	45 €
<b>Netzteil</b>	
be Quiet! Pure Power 11 - 500 Watt	65 €

**GESAMTPREIS** 530 €

<b>Größere SSD</b>	<b>+45 €</b>
Samsung SSD 860 QVO 1.000 GByte	95 €
<b>Schnellere Grafikkarte</b>	<b>+70 €</b>
Gigabyte GTX 1660 Super OC (6 GB)	250 €

**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

<b>Prozessor-Sockel AM4</b>	
AMD Ryzen 5 3600 Boxed	200 €
<b>Prozessorkühler</b>	<b>UPDATE</b>
EKL Alpenföhn Ben nevis Adv.	30 €
<b>Mainboard-Sockel AM4</b>	
MSI B450 Gaming Plus Max	95 €
<b>Arbeitsspeicher (DDR4-3600)</b>	
Corsair Vengeance LPX - 16,0 GB Kit	90 €
<b>Grafikkarte (8,0 GByte VRAM)</b>	<b>UPDATE</b>
Asus RX 5700 XT OC TUF Gaming	400 €
<b>SSD</b>	<b>UPDATE</b>
Samsung SSD 860 QVO - 1,0 TByte	95 €
<b>Gehäuse</b>	<b>NEU</b>
Corsair Carbide Series 100R	60 €
<b>Netzteil</b>	
be Quiet! Pure Power 11 - 500 Watt	65 €

**GESAMTPREIS** 1.035 €

<b>Günstigere Grafikkarte</b>	<b>-60 €</b>
XFX Radeon RX 5700 DD Ultra	340 €
<b>PCI-Express-SSD</b>	<b>+25 €</b>
Crucial P1 m.2 NVMe 1,0 TByte	120 €

**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

<b>Prozessor-Sockel AM4</b>	
AMD Ryzen 7 3700X Boxed	330 €
<b>Prozessorkühler</b>	
Scythe Mugen 5 (Rev. B)	45 €
<b>Mainboard-Sockel AM4</b>	
MSI B450 Gaming Plus Max	95 €
<b>Arbeitsspeicher (DDR4-3466)</b>	
Corsair Vengeance LPX - 16,0 GB Kit	90 €
<b>Grafikkarte (8,0 GByte VRAM)</b>	<b>UPDATE</b>
Zotac RTX 2080 Super Twin Fan	715 €
<b>SSD</b>	<b>UPDATE</b>
Crucial P1 m.2 NVMe 1,0 TByte	120 €
<b>Gehäuse</b>	<b>UPDATE</b>
be Quiet! Pure Base 600	75 €
<b>Netzteil</b>	<b>NEU</b>
be Quiet! Pure Power 11 - 600 Watt	75 €

**GESAMTPREIS** 1.545 €

<b>Günstigerer Kühler</b>	<b>-15 €</b>
EKL Alpenföhn Ben nevis Adv.	30 €
<b>Günstigere Grafikkarte</b>	<b>-185 €</b>
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	Einsteiger				Mittelklasse				High-End			
Radeon HD 7000	HD 7770	HD 7790	HD 7850	HD 7870	HD 7950	HD 7950 Boost	HD 7970 GHz					
Geforce 600/700	GTX 650 Ti	GTX 750 Ti	GTX 660	GTX 660 Ti	GTX 760	GTX 770	GTX 780 Ti					
R7 / R9 2XX3XX / Fury	R7 360	R7 370	R9 380		R9 380X	R9 390	R9 390X	R9 Fury				
Geforce 900					GTX 950	GTX 960	GTX 970	GTX 980	GTX 980 Ti			
RX 400/500/Vega				RX 550	RX 460	RX 560	RX 470	RX 580 8GB	Vega 56	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	Einsteiger				Mittelklasse				High-End			
Athlon II / Phenom II	X4 925	X4 965	X4 980	X6 1100T								
FX	4100	4170	6300	8350								
AMD Ryzen			3 2200G	3 1300X	5 2400G	5 1500	5 1600(X)	5 2600(X)	7 1700(X)	7 1800X	7 2700(X)	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** **UPDATE**  
 ► 240 € ► — ► —  
 schnell, leise / GeForce GTX 1660 Super / 6,0 GByte

► **Palit GeForce GTX 1660 Storm X** **NEU**  
 ► 215 € ► — ► —  
 schnell, kaum hörbar / GeForce GTX 1660 / 6,0 GByte

► **MSI RX 580 Armor 8G OC**  
 ► 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

► **XFX Radeon RX 570 RS XXX Edition** **NEU**  
 ► 140 € ► — ► —  
 flott, leise / Radeon RX 570 / 4,0 GByte

## GRAFIKKARTEN

AB 250 EURO

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Gigabyte RTX 2070S Windforce OC** **UPDATE**  
 ► 550 € ► — ► —  
 sehr schnell, leise / GeForce RTX 2070 Super / 8,0 GByte

► **Sapphire Pulse Radeon RX 5700 XT** **NEU**  
 ► 410 € ► — ► bit.ly/2tnxWm  
 sehr schnell, kaum hörbar / Radeon RX 5700 XT / 8,0 GByte

► **PNY RTX 2060 Super Dual Fan** **UPDATE**  
 ► 400 € ► — ► —  
 sehr schnell, leise / GeForce RTX 2060 Super / 8,0 GByte

► **XFx Radeon RX 5700 DD Ultra** **NEU**  
 ► 340 € ► — ► —  
 sehr schnell, kaum hörbar / Radeon RX 5700 / 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**  
 ► 330 € ► online ► bit.ly/2MC2nZH  
 8 Kerne / 3,6 – 4,4 GHz / SMT 16 Threads / freier Multi / AM4

► **AMD Ryzen 7 2700X** **UPDATE**  
 ► 170 € ► 06/2018 ► bit.ly/2VqbkN  
 8 Kerne / 3,7 – 4,3 GHz / SMT 16 Threads / freier Multi / AM4

► **AMD Ryzen 5 3600**  
 ► 200 € ► online ► bit.ly/2YITrs3  
 6 Kerne / 3,6 – 4,2 GHz / SMT 12 Threads / AM4

► **Intel Core i5 9400F** **UPDATE**  
 ► 145 € ► — ► —  
 6 Kerne / 2,9 – 4,1 GHz / S1151

► **AMD Ryzen 3 1200** **UPDATE**  
 ► 50 € ► online ► bit.ly/2QoiaK7  
 4 Kerne / 3,1 – 3,4 GHz / freier Multi / AM4

## CPU-KÜHLER

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Noctua NH-U12S SE-AM4**  
 ► 60 € ► — ► —  
 hochwertig verarbeitet, hohe Kühlleistung, leise

► **Scythe Mugen 5 Rev. B**  
 ► 45 € ► — ► —  
 leistungsstark, 140-Millimeter-Lüfter, leise, groß

► **Be Quiet Pure Rock**  
 ► 30 € ► — ► —  
 Clip-Befestigung für AM4, leise

► **EKL Ben Nevis Advanced** **UPDATE**  
 ► 30 € ► — ► —  
 günstig, kompakt, gute Kühlleistung, laufstabil

► **Arctic Freezer 33 eSports ONE** **NEU**  
 ► 20 € ► — ► —  
 günstig, deutlich besser und leiser als die Boxed-Kühler

## MÄUSE

BIS 50 EURO

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Logitech G MX518** **NEU**  
 ► 45 € ► 05/2019 ► bit.ly/2ML9fDq  
 Optisch 16.000 dpi, acht Tasten, nur rechte Hände

► **Logitech G402 Hyperion Fury**  
 ► 40 € ► online ► bit.ly/1yHC8Vd  
 Optisch 4.000 dpi, interner Speicher, nur rechte Hände

► **Roccat Kone Pure SE** **UPDATE**  
 ► 40 € ► — ► —  
 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**  
 ► 110 € ► — ► —  
 Optisch 16.000 dpi, sehr leicht, sehr schnelle Funkverbindung

► **Razer Basilisk X Hyperspeed** **UPDATE**  
 ► 80 € ► — ► —  
 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/2zhixSJ  
 Optisch 12.000 dpi, kabellos, nur rechte Hände

## TASTATUREN

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Logitech G910**  
 ► 110 € ► — ► —  
 mechanisch (Romer-G), Multimedia-Tasten, RGB

► **Kingston HyperX Alloy FPS** **NEU**  
 ► 80 € ► — ► —  
 mechanisch (MX nach Wahl), rote Beleuchtung

► **Sharkoon Skiller Mech SGK3** **UPDATE**  
 ► 65 € ► online ► bit.ly/2u01Md0  
 mechanisch (Kaill 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**  
 ► 150 € ► 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** **UPDATE**  
 ► 70 € ► online ► bit.ly/2cdg3IH  
 Stereo, halboffene Bauweise, Smartphone-Option

► **Sharkoon Skiller SGH3** **NEU**  
 ► 60 € ► — ► —  
 Stereo, passiv gedämpft, guter Klang

► **Logitech G231** **UPDATE**  
 ► 50 € ► — ► —  
 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** **UPDATE**  
 ► 430 € ► — ► —  
 27 Zoll / 2560x1440 / 144 Hz / IPS-Panel / FreeSync

► **Samsung U28E590D** **UPDATE**  
 ► 220 € ► — ► —  
 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**  
 ► 185 € ► — ► —  
 M.2 / 1,0 TByte / Wartungs-Tool / 5 Jahre Garantie

► **Samsung SSD 970 Evo Plus** **UPDATE**  
 ► 110 € ► — ► —  
 M.2 / 500 GByte / Wartungs-, Klon-Tool

► **Corsair Force Series MP510** **NEU**  
 ► 85 € ► — ► —  
 M.2 / 480 GByte / 5 Jahre Garantie

► **Kingston A400 SSD** **NEU**  
 ► 50 € ► — ► —  
 SATA3 / 500 GByte / 3 Jahre Garantie

► **Sandisk Plus**  
 ► 35 € ► — ► —  
 SATA 3 / 240 GByte / 3 Jahre Garantie

## GAMEPADS

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Xbox One Wireless+Adapter** **UPDATE**  
 ► 55 € ► — ► —  
 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**  
 ► 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** **UPDATE**  
 ► 125 € ► — ► —  
 sehr präzise, vielseitig anpassbar, separate Schubkontrolle

► **Logitech Extreme 3D Pro** **UPDATE**  
 ► 50 € ► — ► —  
 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](http://www.gamestar.de/diedoku)



# JAHRESHOROSKOP 2020

Mithilfe der großen Astrologin Elizabeth Teissier und der wahrscheinlich besten Website der Welt (horoskop-paradies.ch) hat Petra für euch in die Sterne geschaut und verrät euch wissenschaftlich fundiert, was 2020 für euch bereithält. Von Petra Schmitz



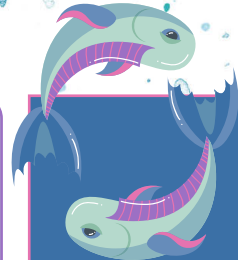
## Steinbock 22.12. - 20.1.

Insbesondere im November soll's dem Steinbock nicht so toll gehen. Behauptet jedenfalls horoskop-paradies.ch. Das lässt sich sicher durch irgendwelche Planetenkonstellationen völlig plausibel erklären, ich wage den experimentellen Ansatz und sage, es liegt an den Spielekonstellationen in diesem Monat. Serienware, reichlich! Das macht den Steinbock müde. Um das zu verifizieren, hab ich gerade bei Elizabeth Teissier angerufen, die zufälligerweise auch Steinbock ist. Und tatsächlich: Sie ist kein Fan von Call of Duty.



## Wassermann 21.1. - 19.2.

Auf allen Horoskop-seiten im Internet steht, Wassermänner und -frauen seien nicht nur erfinderisch, unterhaltsam und zukunftsorientiert, sondern auch rebellisch, revolutionär und extravagant. Und das dürfte sich auch im Jahr 2020 nicht ändern. Aber auf diese Info gibt es eigentlich nur eine logische Frage: Wieso arbeiten dann nicht alle Wassermänner und -frauen in der Spieleentwicklung? Wer entscheidet denn so einen Käse? Elizabeth Teissier wohl nicht. Ich kümmere mich da mal drum. Wäre doch gelacht!



## Fische 20.2. - 20.3.

»Ich fühle mich mit allem verbunden! Ich glaube!« Das Lebensmotto der Fische (laut horoskop-paradies.ch) untermauert, wie sehr mir diese Leute auch 2020 wieder auf den Nerven gehen werden. Fische werden demnach abermals alle Spieleforen mit ihren Meinungen vollmüllen, weil sie glauben, es besser zu wissen als alle anderen. Ok, das ist weniger Horoskop als vielmehr Warnung, aber das hier ist ein Spielefachmagazin und nicht die Astrowoche. Ich muss übrigens mal mit meiner Mutter reden, die ist Fische. Der Kollege Schwerdtel auch, hm ...



## Widder 21.3. - 20.4.

Der Widder, vom Mars regiert und gerne in der Ecke von aggressiv, aufbrausend und jähzornig, ist das erste Zeichen des Tierkreises, wird aber wegen des gregorianischen Kalenders oft erst an Platz vier genannt. Das findet der Widder auch in 2020 noch ganz schön ... ade. Hochgradig sauer wird er darüber, dass ausgerechnet Doom Eternal am letzten Tag der Fische erscheinen soll. Dabei geht's doch um eine Forschungseinrichtung auf dem Mars! Wer denkt sich denn diese Release-Termine aus? Elizabeth Teissier ganz bestimmt nicht. Wo ist die Nummer von Bethesda gleich wieder? PS: Ja, ich bin Widder.



## Stier 21.4. - 20.5.

Ist überhaupt noch jemand Stier im Jahr 2020? Ich bin fest davon überzeugt, dass ein Astrologie-Fan niemals zugeben würde, er oder sie sei Stier. Stier! Das klingt schon so unendlich langweilig. Und zack, der Beweis: Stiere sind ausdauernd, ausgeglichen, bedächtig, besonnen, beschützend, beständig, bodenständig, geduldig, gelassen, gemütlich, genügsam (danke an horoskop-paradies.ch). Stiere sind also die deutschen Aufbauspiele unter den Sternzeichen. Naja, in diesem Sinne viel Spaß mit Die Siedler! Wird super!



## Zwillinge 21.5. - 21.6.

Das Problem mit den Zwillingen ist ja, dass es immer zwei davon gibt, auch 2020 wird sich daran nichts ändern – ich habe das mit Hilfe von Google überprüft. Die Lochis wären nämlich bestimmt weit weniger schlimm, wenn es nur einen davon gäbe. Wobei sich die Frage stellt, ob die überhaupt noch aktiv sind. Ich check das mal ... oh, sind sie nicht. Seit sieben Monaten schon nicht mehr. 2020 wird demnach ein hervorragendes Jahr. Ich gratuliere uns allen. Ach, ja, es ging hier um Sternzeichen und Spiele. Hm, jetzt ist der Text aber schon fertig.



## Krebs 22.6. - 22.7.

Der Krebs ist so ein Fühler, lese ich gerade auf horoskop-paradies.ch, Menschen in diesem Sternzeichen sind also Storygamer, die schon Rotz und Wasser vor Ergriffenheit heulen, wenn irgendjemand in einem Spiel einen Satz jenseits von »We must build additional pylons!« sagt. Große Gefühle sollte es 2020 reichlich geben. Allein die PC-Umsetzung von Death Stranding dürfte genug Pathos für alle Krebse der Welt im Paket (Schenkelklopper!) haben. Elizabeth behauptet übrigens auch nichts Gegenteiliges, auf ihrer Website gibt es nur das Jahreshoroskop von 2018. Na dann.



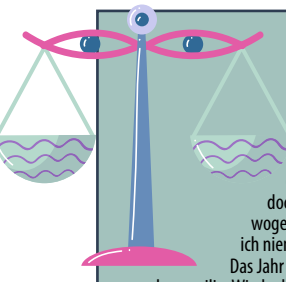
## Löwe 23.7. - 23.8.

Mist, Elizabeth macht inzwischen in YouTube und hat Jahreshoroskope in Videos verpackt, sehe ich gerade. Ich guck mir aber den Krebs jetzt nicht mehr an, hinterher erzählt Frau Teissier noch was komplett anderes. Doch mal schauen, was bei den Löwen so passieren wird. Oh, Venus und Mars werden bestimmte Löwen verführen, aber nicht alle. Verstehe ich, ein Jahr hat nur 365 Tage, und Venus und Mars sind nur zu zweit. Geht also rein rechnerisch schon nicht. Immerhin soll der August der beruflich erfolgreichste Monat des Jahres werden. Ist gamescom-Monat. Logisch also.



## Jungfrau 24.8. - 23.9.

Ich hab mal gehört, Jungfrauen seien pedantisch und bei denen sei es immer ordentlich. Ich kann mich natürlich irren, mag das aber jetzt auch nicht nachprüfen. Hier steht ohnehin schon genug Zeug, von dem einige Leute wie Elizabeth behaupten, es sei wirklich so. Aber wenn es tatsächlich so sein sollte, stehen die Sterne auch 2020 super für eine top aufgeräumte Spielesammlung. Chronologisch, alphabetisch, nach Verpackungsfarbe ... (Hey, Widder, ihr Chaoten, gut gemeinter Tipp: Tut euch mit einer Jungfrau zusammen!)



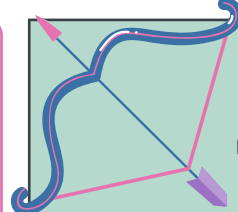
## Waage 24.9. - 23.10.

Weil ich auf die Schnelle nun wirklich keine Idee habe, was Waagen so in der Kerndisziplin ausmacht (eindeutige Namen mit klaren Hinweisen wären echt mal hilfreich), schau ich jetzt doch wieder nach. Sekunde. Ausgewogen und diplomatisch also? Da wäre ich niemals von allein drauf gekommen! Das Jahr wird für Waagen also vor allem saulänglich. Wieder kein ordentlicher Zoff, ob nun das aktuelle Call of Duty oder das aktuelle Battlefield besser sei. Ich könnte so nicht leben. Das ist doch langweilig.



## Skorpion 24.10. - 22.11

Ich frage mich gerade, ob ich einen Skorpion kenne. Sollte ich eigentlich, Ende Oktober, Anfang November häufen sich bei uns im Büro immer die Kuchenlieferungen durch Geburtstagskinder. Aber als ob ich mir merken könnte, wer da was anschneppt? Hauptsache, es schmeckt, nicht wahr? Aber immerhin so viel: Für die Skorpione stehen die Sterne auch 2020 wieder im Aszendent Redaktionskuchen. Daran besteht kein Zweifel. DARAN BESTEHT KEIN ZWEIFEL, SAG ICH!

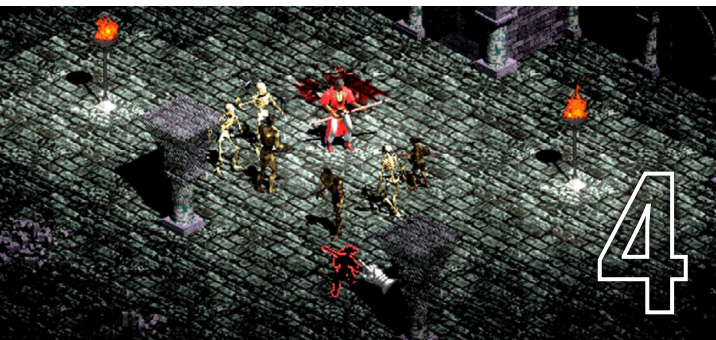
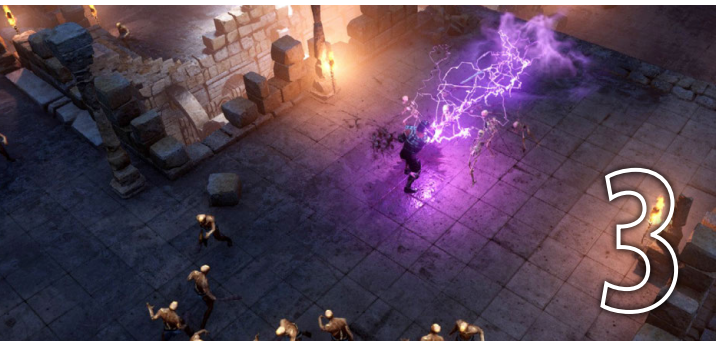


## Schütze 23.11. - 21.12

»Ich will wachsen! Ich suche!« Zum Schluss noch mal ein Lebensmotto von horoskop-paradies.ch, meiner neuen Lieblingswebsite, angewandt auf 2020. Der Schütze wird seinem Motto entsprechend also auch 2020 nichts weiter als ServiceGames und Loot-Dinger spielen. Das ist sehr bedauerlich für den Schützen und er hat mein vollstes Mitgefühl, aber es muss ja jemand machen, sonst geht noch die ganze Industrie vor die Hunde. Und das kann niemand wollen. In diesem Sinne: Danke, liebe Schützen!



# Die GameStar-Ausgabe 03/2020 erscheint am 19.02.2020.



**1 Warcraft 3: Reforged** **TEST**  
Nachdem es in diesem Heft mit dem Test nicht geklappt hat, machen wir ihn im kommenden einfach größer.

**2 Commandos 2: Remaster** **TEST**  
Und noch eine Neuauflage eines Klassikers: Publisher Kalypso bringt uns Commandos 2 in der Remaster-Version.

**3 Wolcen: Lords of Mayhem** **TEST**  
Wenn die Entwickler Gas geben, verraten wir euch, ob Wolcen tatsächlich mit Diablo und Co. konkurrieren kann.

**4 Das erste Mal Diablo** **ERFAHRUNGSBERICHT**  
Unser freier Autor Henner Thomsen hat noch nie Diablo gespielt. Das muss sich ändern.

## 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, Dimitry 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** Stephan Bliemel, Martin Deppe, Sascha Penzhorn, Manuel Fritsch, Gloria H. Manderfeld, Christian Just, Harald Fränkel, Dennis Zirkler, Henner Thomsen, Heinrich Lenhardt, Benjamin Kegel

**Fotos** Uwe Miethe, Petra Schmitz (Pressematerial ausgenommen), www.stock.adobe.de

**Einsendungen** Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

**Haftung** Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.

## ABO-SERVICE

**Abonnement** Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger  
GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH  
Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Web: www.gamestar.de/shop

**Kunden-Support** Jakob Erckert  
E-Mail: kundenservice@gamepro.de  
Telefon: +49 89 244 136-606

**Jetzt bestellen** www.gamestar.de/shop  
XL-Version (2 DVDs): Inland: 74,50 €  
Österreich und sonstiges Ausland: 86,50 €  
Schweiz: 129,- SFR  
Preise jeweils inklusive Versand. Preise und Versand in Nicht-EU-Länder auf Anfrage. Eine Abokündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).

**Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten** Postbank Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70,  
IBAN: DE43 6001 0070 0000 3117 04, BIC: PBNKDEFF

**Vertrieb Handelsauflage** MZV GmbH & Co. KG  
Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim  
Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113  
E-Mail: info@mzv.de Web: www.mzv.de

**ISSN-Nummern** DVD XL: ISSN 2193-4894, DVD: ISSN 1610-6547,  
Magazin: ISSN 1610-6520, PDF: ISSN 2193-4886

**Erscheinungsweise:** GameStar erscheint monatlich.

**ANZEIGEN**

**Anzeigen GameStar** Anschrift der Redaktion

**Ansprechpartner** Ralf Sattelberger (ltd.) (-730)  
Pia Aschenbrenner (-750), Dominik Buhmann (-731),  
Martin Schmaus (-735), Christoph Walter (-734), Maja Davydov (-733)

**Anzeigenpreise** Es gilt stets die Preisliste unter www.webedia-group.de

**Zahlungsmöglichkeiten** HypoVereinsbank München  
IBAN: DE17 7002 0270 0015 6610 67 SWIFT: HYVDEMMXXX

**Erfüllungsort, Gerichtsstand** München

## GameStar gibt's auch für unterwegs:



**GameStar und alle Sonderhefte  
auf allen Tablets und Smart-  
phones mit iOS oder Android**

Lest die digitale GameStar schon einige Tage  
vor offiziellem Erscheinungstermin



## In unserem Medienhaus erscheinen auch diese Magazine:







## Spiele Gears 5 und über 100 PC-Spiele\*

Beim Kauf ausgewählter AMD Radeon™  
Grafikkarten oder Ryzen™ Prozessoren  
bekommst du einen dreimonatigen Xbox  
Game Pass für PC.



Mehr erfahren unter [www.amd.com/GamePassPC](http://www.amd.com/GamePassPC)

**AMD**  
**RYZEN** | **AMD**  
**RADEON**



\*Angebot erhältlich bei teilnehmenden Händlern für berechnete Kaufe vom 1. Juli 2019 bis 1. März 2020 oder wenn alle Gutscheincodes aufgebraucht sind – je nachdem, was früher eintritt. Das Angebot gilt nicht, wo es gesetzlich verboten ist. Vollständige Teilnahmebedingungen unter [www.amdrewards.com/terms](http://www.amdrewards.com/terms). Game Pass für PC: Über 100 PC-Spiele erhältlich ab August 2019. Gears 5 erhältlich ab Herbst 2019. Der Game Pass Code muss bis zum 30. Juni 2020 eingelöst werden. Maximal ein dreimonatiges Abo pro Microsoft Konto in einem zwölfmonatigen Zeitraum. Erfordert die Xbox (Beta) App und Windows 10 (mit Updates). Es gelten Altersbeschränkungen und Systemvoraussetzungen. Das Spielkatalog kann variieren. Mehr erfahren unter [Xbox.com/gamepass](http://Xbox.com/gamepass).

Gears 5 hat die ESRB-Einstufung „M“ (ab 17 Jahre) und PEGI (hat noch keine Einstufung). Kann für Kinder ungeeigneten Inhalt enthalten. Bitte informiere dich bei ESRB.org, PEGI.info oder der zuständigen Freigabestelle deines Landes.

© 2019 Advanced Micro Devices, Inc. Alle Rechte vorbehalten. AMD, das AMD-Pfeillogo, Ryzen, Radeon und deren Kombinationen sind Warenzeichen von Advanced Micro Devices, Inc. Andere Produktnamen werden hier nur zu Informationszwecken verwendet und können Marken ihrer jeweiligen Inhaber sein. DirectX ist eine eingetragene Marke der Microsoft Corporation in den USA und anderen Ländern. Andere Produktnamen werden hier nur zu Informationszwecken verwendet und können Marken ihrer jeweiligen Inhaber sein. PID# 19247955-H



# OFT KOPIERT, NUR IMITIERT!

Der **erfolgreichste** Gaming Newcomer der Welt ist ab sofort auch in **Deutschland** erhältlich.



## MODEL D

**Gewicht**

**68** Gramm

\*ohne Kabel ± 1 g Abweichung

Entwickelt von einer Community mit leidenschaftlichen Gamern.  
Überzeuge Dich jetzt von dem Original frisch aus den USA.  
Bestelle Dir ab sofort die brandneue **Model D** bei unserem  
exklusiven Partner Caseking.

 **CASEKING.de**



**GLORIOUS**  
PC GAMING RACE