



Die ganze Faszination der PC-Spiele

GameStar

JUNI 06/2020



3x GameStar XL zum Sparpreis

Einmal im Monat gibt's in der neuen GameStar das Wichtigste aus der Welt der PC-Spiele auf einen Blick – gemütlich Blättern jetzt besonders preiswert.



**33%
SPAREN**

**3x GameStar XL
nach Hause**

**nur
13,99€**

VERSANDKOSTENFREI

GameStar kommt meist vier Tage vor dem Kiosktermin zu Ihnen nach Hause

EXKLUSIVES COVER

Die ganze Welt der PC-Spiele jeden Monat besonders elegant verpackt

ZWEI DVDs

Trailer, Videos aus der Redaktion und tolle Vollversionen ohne Ende

Ganz einfach

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

Ja, ich bestelle das GameStar Miniabo für nur 13,99€

Wenn ich GameStar über das Miniabo hinaus lesen möchte, brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte dann weitere zwölf Ausgaben zum aktuellen Abopreis von derzeit 74,50 € pro Jahr. Nach dem ersten Jahr kann ich mein Abo jeweils zur übernächsten Ausgabe kündigen und erhalte zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Ausgaben zurück.

Vorname, Name		<input type="checkbox"/> Ich bezahle bequem per Bankeinzug		<input type="checkbox"/> Ich erwarte eine Rechnung	
Straße / Nr.		Geldinstitut			
PLZ / Ort		IBAN			
Telefon / Handy		Geburtsdag		BIC	
E-Mail		Datum / Unterschrift des neuen Lesers			

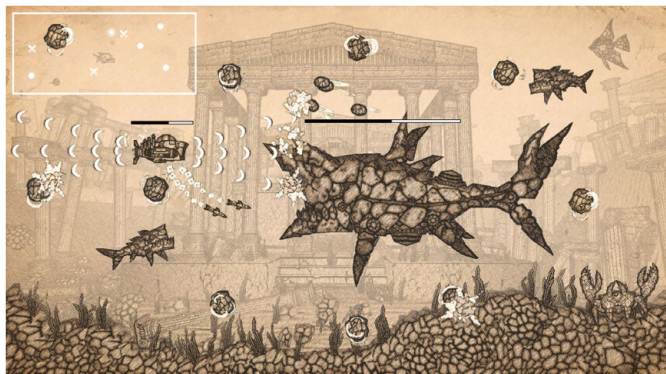
oder hier: www.gamestar.de/miniabo

Preise außerhalb Deutschlands: siehe www.shop.gamestar.de

GameStar erscheint im Verlag 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

VOLLVERSIONEN 06/2020

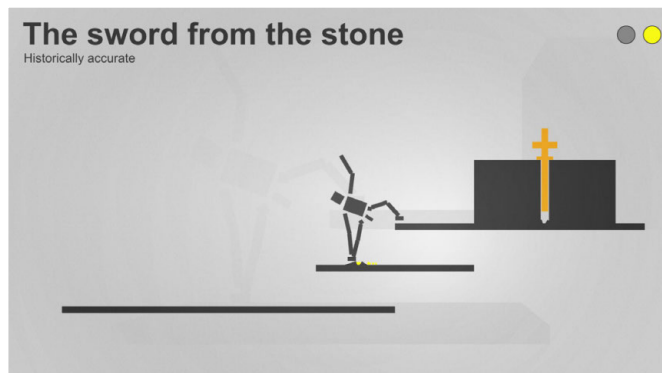


EARTH ATLANTIS

Es sieht aus wie eine historische Zeichnung, ist aber ein Sidescroller, der uns in eine bizarre Unterwasserwelt entführt. Die ist durch einen Klimaumschwung im 21. Jahrhundert entstanden. Das Meer trat über die Ufer, die menschliche Zivilisation ging unter, es entstanden Mischwesen aus Tier und Maschinen. Und genau die jagen wir in Earth Atlantis.

ACHTUNG!

Earth Atlantis und Safety First sind nicht auf dem Datenträger: Keys der Codekarte auf GameStar.de/codes gegen Spiele-Keys einlösen (gültig bis 30.6.2021)! Es wird ein kostenloses Steam-Konto benötigt.



SAFETY FIRST!

Dieses Spiel zu beschreiben, ist gar nicht so einfach. Wir machen's kurz, erleben müsst ihr selbst: Mit einer ziemlich ungelinken Figur und einer gelben Flüssigkeit, die auf Knopfdruck unten austritt (genau!), müsst ihr Stromkreise reparieren. Und das ist lustiger, als es vielleicht klingt. Ihr braucht für Safety First! zwingend ein Gamepad. Viel Spaß!

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.



VIDEOS 06/2020

VIDEOS

MS Flight Simulator: Das größte Spiel der Welt

Iron Harvest: Endlich wieder eine gute RTS-Kampagne?

Enlisted: Hardcore-Shooter für Historiker

Builders of Egypt: Wird das ein neues Pharaos?

Endzone: Aufbau à la Banished

Last Oasis: Hoffnung trotz Katastrophenstart

Fallout 76: Bringt der Wastelanders-DLC endlich Leben ins Spiel?

Rückblick 06/10: Unter anderem mit Splinter Cell: Conviction

Legendär schlecht: Blade Runner (nicht das, was ihr denkt!)

Kämpfe in Rollenspielen: Wie die Action ins Rollenspiel kam

HIGHLIGHTS



MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR

Die Entwickler haben Details zum Multiplayer, zu Flughäfen und Sound verraten, wir fassen die Infos zusammen.



RÜCKBLICK 06/10

Wir erinnern uns an Splinter Cell: Conviction, M&B: Warband, Tiger Woods: PGA Tour Online und Episodes from Liberty City.

XL-VIDEOS

Valorant: Die Kollegen haben es gespielt und sind begeistert!

Disintegration: Dieser Shooter löst ein 20 Jahre altes Problem

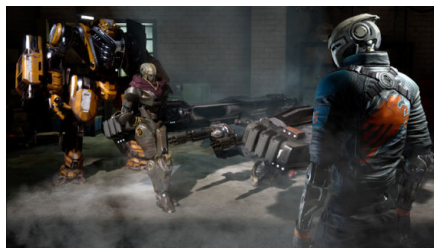
Gears Tactics: Das ist wirklich gute Rundenaktik

Call of Duty: Warzone ist das beste Battle Royale für Einsteiger

Warum die beste Witcher-3-Quest gerade 2020 so wichtig ist

Gothic zum ersten Mal durchgespielt –

»Ich bin echt froh, dass es vorbei ist!«



DISINTEGRATION

Kollege Fritz erklärt, worum es in dem Shooter geht und welche der Design-Ideen besonders gut gelungen sind.



CALL OF DUTY: WARZONE

Warum Warzone gut für Battle-Royale-Neulinge ist, erklärt Phil dem selbsternannten Shooter-Loser Maurice im Video.



RGB TG5 PRO

ATX PC CASE



FRONT UND
SEITENTEIL AUS
GEHÄRTETEM
GLAS

4x

ADRESSIERBARE
120-mm-RGB-
LÜFTER

ADDRESSABLE
RGB

Ein PRO fürs Gaming!

Mit dem TG5 Pro RGB haben wir unserem Gehäuse-Klassiker ein leuchtstarkes Upgrade spendiert: Für noch eindrucksvollere Lichteffekte sowie einen leistungsstarken Airflow sorgen nun vorinstallierte, voll adressierbare 120-mm-Lüfter, die in der Front in einem herausnehmbaren Lüfterrahmen angeordnet sind, der

den optionalen Einbau eines 360-mm-Radiators spielend leicht gestaltet. Das durchgehend aus gehärtetem Glas bestehende Seitenteil setzt die im Inneren verbaute Hardware in den Fokus, während Netzteil, Kabel und Festplatten unauffällig im Tunnel oder hinter dem Mainboard-Tray versteckt werden können.



www.sharkoon.de



Markus Schwerdtel,
Chefredaktion

Editorial

SIE KOMMEN RAUS!

Wie sieht's bei euch aus? Steam-Stapel schon runtergespielt? Netflix, YouTube & Co. komplett leer geschaut? Aus lauter Langeweile schon alle Kochbücher nachgebrutzelt? Die gute Nachricht: Langsam lockern sich Ausgangsbeschränkungen und Quarantäne-Maßnahmen, man kann wieder freier raus. Die schlechte Nachricht: Vielleicht wollen wir das gar nicht. Denn ein Blick auf den prall gefüllten Vor-schauteil dieser Ausgabe und die vielen kommenden Hoch-karäter lässt einen fast schon hoffen, doch noch ein bisschen länger vor dem heimischen PC bleiben zu müssen. Da ist al-len voran das vielleicht am schlechtesten gehütete Geheim-nis der Spielebranche der letzten Wochen: Assassin's Creed Valhalla. In unserer großen Titelstory ab Seite 12 räumen wir mit Gerüchten auf und verraten, was sich Ubisoft für das Wi-kingerabenteuer an neuen Ideen ausgedacht hat. Denn so-viel ist klar: Nach den beiden spielerisch nahezu identischen Vorgängern Origins und Odyssey braucht die Serie frisches Blut. Letzteres fließt auch in den restlichen Previews dieser Ausgabe: Kollege Peter reitet in Mount & Blade 2 in mittelal-terliche Schlachten (Seite 48), und Gollum ist bei seiner Flucht aus dem Dunklen Turm auch nicht gerade zimperlich (Seite 18). Immerhin geht's im Pharaon-Nachfolger Builders of Egypt (Seite 36) dann doch etwas friedlicher zu.

Sie kommen wieder!

Gleich zwei große Remakes geben sich in dieser Ausgabe die Ehre: Die Neuauflage Resident Evil 3 schlurft bereits zum Test, und leidet dabei unter den gleichen Mängeln wie das Ori-ginal (Seite 62). Noch kein finales Urteil zur Qualität können wir im Artikel zum Remaster des Echtzeitstrategie-Klassikers Command & Conquer fällen – die Testversion hat unseren Redaktionsschluss verpasst. Dafür gibt's hier im Heft eine ausführliche Preview (Seite 30), und was das Ding letztlich taugt, lest ihr ab spätestens 5. Juni auf GameStar.de. Denn wie bei jedem Remake oder Remaster stellt sich auch bei C&C die große Frage: Braucht's das wirklich? Wie denkt ihr über solche Neuauflagen? Cool oder doof? Schreibt uns ein-fach an brief@gamestar.de und sagt uns eure Meinung!

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

MARKUS



GRATIS
ESO-HAUPTSPIEL
+ MORROWIND

25%
RABATT AUF
GREYMOOR

GAMESTAR BLACK EDITION: ESO GREYMOOR

Es wird immer größer! Bethesda's Mega-MMO The Elder Scrolls Online be-kommt mit Greymoor eine riesige Erweiterung, die euch diesmal nach Him-melsrand und die Schwarzweite führt – genau, die beiden Gegenden kennt man als Rollenspiel-Fan aus Skyrim.

DAS STECKT IN DER NEUEN BLACK EDITION

- **Großer Guide für (Wieder-)Einsteiger** ESO spielt sich anders als andere On-line-Rollenspiele – was ihr unbedingt wissen müsst.
- **ESO für Solo-Spieler** Als Einzelkämpfer durch Tamriel: So spielt ihr Elder Scrolls Online wie ein Singleplayer-Skyrim.
- **Greymoor-Guide inklusive Landkarte auf XXL-Wendeposter** Spoilerfreier Reiseführer durchs westliche Himmelsrand und die legendäre unterirdi-sche Schwarzweite. Damit verpasst ihr nichts!
- **Jäger der verlorenen Schätze** So funktioniert das neue Antiquitätensys-tem. Plus: die mythischen Gears im Überblick.
- **Klassen-Guides** Beispiel-Skillungen, Taktiken und optimale Ausrüstung für alle Klassen. Plus: topaktuelle Guides für Vampir und Werwolf.

Als besonderes Goodie gibt's das Hauptspiel The Elder Scrolls Online inklusi-ve Morrowind-Addon im Wert von rund 20 Euro gratis! Und obendrein legt unser Partner Gamesplanet noch 25 Prozent auf die Greymoor-Erweiterung (Digital Upgrade Edition) ins Paket, die so nur noch 29,99 Euro kostet!

Die GameStar Black Edition: ESO Greymoor – ab 18.5. am Kiosk oder gleich bestellen unter www.gamestar.de/greymoor

Abo-Umfrage 2020 - der Gewinner!

Vor zwei Ausgaben haben wir unsere Abonnenten nach ihrer Meinung zu unserem Heft befragt. Aktuell werten wir die mehre-ren Tausend Antworten aus, um mit den Erkenntnissen daraus GameStar immer weiter zu verbessern. Was wir jedoch jetzt schon sagen können, ist, wer die unter den Teilnehmern ausge-lobte GeForce RTX 2080 Ti gewonnen hat: Das edle Teil geht an Matthias G. aus Bruchsal – viel Spaß damit!



INHALT

TITELSTORY

12 Assassin's Creed Valhalla

Die Entwickler verraten uns im Detail, was für eine Art Spiel genau das Wiking-Assassin's-Creed werden soll. Und welchen Weg die Serie in Zukunft vermutlich nehmen wird.

12 Wer ist Ashraf Ismail?

24 Die Waffen



Assassin's Creed Valhalla

PREVIEWS

18 Der Herr der Ringe: Gollum

Der vielleicht unheldigste Held von Mittelerde schleicht in sein erstes eigenes Abenteuer. Ohne übermäßige Gewalt, aber mit vielen guten Ideen.

30 Command & Conquer Remastered

36 Builders of Egypt

39 Iron Harvest

42 Endzone: A World Apart

46 Valorant

48 Mount and Blade 2: Bannerlord

Die Early-Access-Version von Mount and Blade 2 hat Probleme, fasziniert aber. Wir stellen euch die aktuellen Pros und Contras vor. Lohnt sich der Kaufpreis von 50 Euro für ein unfertiges Spiel?

54 So sieht die Zukunft bis 2021 aus

56 Kolumne: Ausbessern reicht nicht



Der Herr der Ringe: Gollum

AKTUELL

8 Star Citizen

8 Maid of Sker

8 Call of Duty: Modern Warfare

9 PC-Spiele in der Corona-Krise

11 Termin-Update



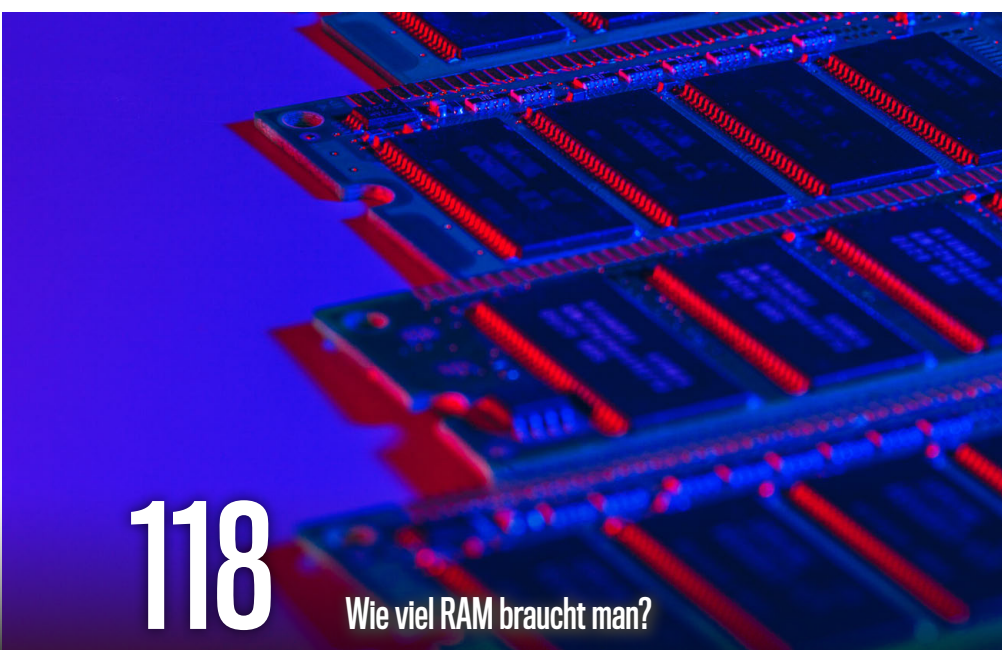
Mount and Blade 2: Bannerlord



Fallout 76: Wastelanders



The C64 Maxi im Vater-Sohn-Test



Wie viel RAM braucht man?

TESTS

60 Genre-Charts / So werten wir

62 Resident Evil 3 Remake

68 **Fallout 76: Wastelanders**

Fallout 76 wird durch Wastelanders deutlich besser, der Gratis-DLC behebt aber nicht alle Probleme des Spiels. Wir wagen den Nachtest.

74 Iratus: Lord of the Dead

78 Gears Tactics

82 XCOM: Chimera Squad

MAGAZIN

26 Die Herren der Tolkien-Spiele

88 Gesundheit am PC: Für besseres Spielen

96 **»Papa, das ist ja traurig!« – The C64 Maxi im Vater-Sohn-Test**

Retro-Experiment: Was passiert, wenn ein siebenjähriger PS4-Fan mit einer Konsole zocken muss, die nur steinzeitliche Commodore-64-Spiele kann.

101 Amoklauf: ja, Corona: nein – Rollenspiel in Arma 3

106 Gaming Virgin: Gothic das erste Mal gespielt, Teil 1

110 Ein Mann, 200 einzigartige Gebäude

114 Legitär schlecht: Blade Runner

HARDWARE

118 **Wie viel RAM braucht man?**

Reichen heutzutage 8,0 GByte RAM noch aus, um Spiele stets flüssig darzustellen? Braucht ihr mehr? Wir messen unter anderem in Call of Duty: Modern Warfare und Red Dead Redemption 2 nach.

124 Windows 10 – Update für alte HDDs

124 Geforce RTX 2080 Ti »Super«?

125 Big Navi: Doppelt so schnell wie RX 5700 XT?

125 Folding@home: Schneller als die 500 schnellsten Supercomputer

126 Einkaufsführer Selbstbau-PCs

RUBRIKEN

3 DVD-Inhalt

5 Editorial

6 Inhalt

10 Feedback

58 Das Team

129 Die Vorletzte

130 Vorschau / Impressum

Star Citizen

WO IST ALPHA 4.0?

Ursprünglich sollte die nächste Version von Star Citizen das große Update 4.0 werden. Doch nachdem der Entwickler mit Crusader dessen größtes Feature verschoben hat, wird es zuvor noch Version 3.10 geben. Die Änderung basiert auf Community-Kritik. Manche Spieler der Sci-Fi-Simulation merkten bereits in der Vergangenheit an, dass Alpha 4.0 diesen Namen nicht verdiene, solange das Sternensystem Stanton nicht fertiggestellt sei. Wie der Entwickler Cloud Imperium Games jetzt auf Reddit anmerkt, stimmen sie dieser Kritik zu. Sie gehen sogar noch etwas weiter und erklären, dass man sich den Sprung auf Version 4.0 aufheben will, bis man das zweite System besuchen kann. Denn bisher ist noch unklar, wann Crusader – der letzte fehlende Planet von Stanton – und dessen Landezone Orison fertiggestellt werden. Wenn Alpha 4.0 jedoch erscheint, wird es definitiv zwei große Features mit



Bis Star Citizen Alpha 4.0 erscheint, wird es – Überraschung! – vermutlich noch etwas dauern.

sich bringen: die Jump Points (Sprungtore) sowie das Pyro-System. Beides stellte das Studio auf der Citizencon im Jahr 2019 vor. Während in Stanton das Gesetz des United Empire of Earth gilt, wird das in Pyro nicht der Fall sein. Das System, dessen Stern bereits vor langer Zeit gestorben ist, wird von Piraten bevölkert. Gerade gesetzbrechende Spieler, die nicht im Knast landen wollen, sollten hier gut aufgehoben sein.

Maid of Sker

Halt die Luft an!

Im Juni 2020 kommt ein Horrorspiel auf uns zu, das »die wahre Geschichte« eines berühmten Spukhauses erzählen möchte, das auch heute noch an der walisischen Küste und inzwischen unter Denkmalschutz steht. Maid of Sker bedient sich walisischer Folklore und dem Schicksal von Elizabeth Williams – einer jungen Frau, die seit ihrem Tod im sogenannten Sker-Haus herumspuken soll. Elizabeth plante, mit ihrem Liebhaber wegzulaufen. Um sie daran zu hindern, sperrte ihr Vater sie im Wahn im Sker-Haus ein, wo sie ums Leben kam. Der Legende nach hat sie dort noch immer keine Ruhe gefunden. Ihr schlüpft in Maid of Sker in die Haut von Thomas Evans, Elizabeths Liebhaber. Der will sie aus ihrem Gefängnis befreien und gerät dabei in die Fänge der mysteriösen stillen Männer. Dabei müsst ihr wie in Horrorspielen à la Amnesia auf Waffen oder Möglichkeiten zur Gegenwehr verzichten. Einzig durch Schleichen, dem Ablenken von und Fliehen vor Gegnern könnt ihr dem Tod entkommen. Doch wenn ihr einmal vor einem der sogenannten »stillen Männer« steht, dann heißt es: Luft anhalten – im Spiel und auch vor dem PC. Eine 3D-Sound-KI erkennt euer Atmen via Mikrofon und überträgt es auf eure Spielfigur.



Maid of Sker verbindet die Geschichte um ein reales Spukhaus mit walisischer Folklore.

Call of Duty

ADIPÖSER SHOOTER?

Call of Duty: Modern Warfare und Call of Duty: Warzone sind inzwischen so riesig, dass wir den Superlativ auspacken können: Es ist derzeit das größte PC-Spiel überhaupt (ohne Mods). Das bezieht sich allerdings nicht auf den Umfang oder die Spielwelt, sondern auf die Dateigröße von rund 180 GB auf dem PC. Im Januar stand das neue CoD im Größen-Ranking von Gamerant noch auf Platz 2 hinter Quantum Break (mit 178 GB). Dank einigen umfangreichen Updates, die die Download-Größe noch steigerten, steht Modern Warfare jetzt aber auf der Spitzenposition. Eine im wahrsten Sinne des Wortes große Rolle spielt der Battle-Royale-Modus CoD: Warzone, den es auch als eigene Free2Play-Auskopplung gibt. Entsprechend groß ist dieser Teil des Spiels: Als Standalone braucht ihr rund 80 bis 100 GB Platz für Warzone. Falls ihr Modern Warfare schon besitzt, beträgt die zusätzliche Downloadgröße für den BR-Modus »nur« noch rund 20 GB. Auch Patches und Updates fallen groß aus: Season 3 kam mit einem Download von 16 GB daher und erst vor Kurzem erschien das Update 1.20, für das Spieler ebenfalls 32 GB herunterladen mussten. Natürlich wird das Spiel nicht automatisch durch jedes Update größer, manche Patches dienen auch der Verkleinerung der Datenmenge, aber dennoch kamen über die Zeit nun einige Extra-Gigabytes zusammen. Beim Release empfahl Entwickler Infinity Ward, mindestens 175 GB Speicherplatz für Modern Warfare freizuhalten.

Call of Duty: Modern Warfare ist ein richtig dicker Brocken – sowohl spielerisch als auch Gigabyte-mäßig.



GameStar 06/2020

Zuwachs in der Krise

Der Lockdown aufgrund des Coronavirus hält in vielen Ländern nach wie vor an, das wirkt sich auch auf das Hobby PC-Spielen aus. Das zeigt eine neue Studie der US-amerikanischen Website NewZoo, die sich auf die Analyse des Spielmarkts spezialisiert hat. Dafür wurden Spieler aus den USA, Italien und Japan im Zeitraum von Dezember 2019 bis März 2020 befragt. Wie die Ergebnisse zeigen, sind besonders Shooter beliebt: Im genannten Zeitraum stieg der Anteil der Spieler um ganze 40 Prozent und verzeichnet damit über alle Genres das größte Wachstum. Dafür machen die Experten besonders Rainbow Six: Siege sowie Escape from Tarkov verantwortlich. Letzteres profitierte offenbar von seinem neuesten Update, Rainbow Six von einem riesigen Spielerzuwachs aus China. Battle Royales können allerdings keinen großen Anstieg verzeichnen. Obwohl CoD: Warzone, Fortnite, Apex Legends und Co. immer noch florieren, scheinen sich die Spieler aktuell eher auf andere Genres zu stürzen. Profitieren können unter anderem Glücksspiele (+36 Prozent), Kartenspiele (+34 Prozent), Arcade-Games (+28 Prozent) sowie Plattformer (+28 Prozent). Generell haben laut den Analytikern sämtliche Genres einen Boost in Bezug auf ihre Spielerzahlen erlebt – außer MOBAs und Fighting Games. Natürlich haben die Wissenschaftler ihre Testpersonen auch befragt, warum sie aktuell mehr Zeit vor dem Bildschirm verbringen als sonst. Die Antwort war so einstimmig wie ersichtlich: Weil es geht! Durch Home Office bzw. Kurzarbeit haben die Leute einfach mehr Zeit für Spiele oder Serien. Mit 45 Prozent war diese Antwort die häufigste, doch es gibt auch andere Gründe. So versuchen rund 15 Prozent der Studienteilnehmer mit dem Spielen ihre sozialen Kontakte aufrechtzuerhalten.



Rainbow Six: Siege konnte während der Lockdown-Monate vor allem in China stark an Spielern zulegen.

Ebenso viele reagieren damit auf das geänderte Freizeitverhalten ihrer Freunde und Familie (die jetzt ebenfalls mehr spielen) oder versuchen schlicht, sich von der Quarantänesituation abzulenken.

Glücks- und Kartenspiele wie diese Schafkopf-Simulation sind ebenfalls für den Spieleranstieg verantwortlich.



be quiet!

GET IN THE FLOW!

PURE BASE 500DX

Außerordentlich hoher Airflow, signifikant leiser Betrieb

Entdecke Pure Base 500DX – das neue be quiet! Gehäuse, optimiert auf maximalen Airflow, der die Hitze schnellstmöglich aus dem System befördert. Durch das stylische Design mit ARGB LEDs ist es ein echter Hingucker!

- Airflow-optimiertes Frontpanel und Top-Cover
- Drei leise Pure Wings 2 140mm Lüfter für hohe Kühlleistung
- ARGB LEDs an der Front und im Gehäuse
- USB 3.1 Gen. 2 Typ C Anschluss für modernste Hardware

Erhältlich bei:

alternate.de · arit.de · bora-computer.de · caseking.de
computeruniverse.net · conrad.de · hiq24.de · e-tec.at
galaxus.ch · mindfactory.de · notebooksbilliger.de
reichelt.de

bequiet.com



Half-Life: Alyx

Sehr schöner Test! Danke euch! Ich freue mich schon drauf zu sehen, wie VR aus der Nische endlich mehr in der breiten Masse ankommt. Zwar werde ich mir das Spiel aktuell nicht holen (scheint dann doch zu viele Schockmomente zu geben), aber reinschauen werde ich auf jeden Fall mal. **Doda**

Das ist ein sehr schöner Test. Jetzt muss ich mir auch langsam mal eine VR-Brille zulegen. Interesse an VR habe ich schon lange, aber erst seit einem halben Jahr habe ich auch einen PC, der die Leistung dafür hat. Was die VR-Brillen angeht, bin ich noch unentschieden. **Crimok**

Ihr seid schuld, dass ich jetzt 500 Euro ärmer bin. Habe jetzt mangels verfügbarer/lieferbarer Alternativen eine Oculus Quest mit passendem Kabelsatz für Oculus Link bestellt. Ich vermute mal, auch die Verfügbarkeit der Quest wird nicht mehr lange gegeben sein. Und jetzt noch 50 Euro für Alyx auf den virtuellen Ladentisch legen und am Wochenende kann's losgehen. Wenn meine Frau dann meckert, soll sie sich vertrauensvoll an die GameStar wenden. **DJKno**

Vielen Dank für diesen Test, ich habe Alyx bereits durch und es ist wirklich super. Auf der einen Seite beneide ich Menschen, die erst jetzt in VR einsteigen und Alyx erleben werden, auf der anderen bin ich froh, schon seit Jahren VR zu nutzen. Eines ist sicher, VR ist ein ganzes Stück weiter seit dem 23. März 2020. Viel Spaß weiterhin jenen, die diese wunderbare Technik nutzen, und allen Neueinsteigern viele Wow-Momente, ihr werdet sie haben. **Reinhard**

Der Fluch von Baldur's Gate

Also die Black-Hound-Story klingt echt gut. Bei Baldur's Gate 3 von Larian weiß ich noch zu wenig über die Story, aber der Trailer hat mich auch gut in Stimmung gebracht. Tatsächlich haben mir alle drei Varianten gefallen. Was mir bei der Kombi Mass Effect und Baldur's Gate einfällt, ist, dass es mal ein

ambitioniertes Mod-Projekt namens Baldur's Gate Redux gab. Man konnte damals schon den ersten Dungeon spielen und das war atmosphärisch so fantastisch, dass ich seitdem von einem Baldur's Gate 2 Rework träume! Leider ist das Mod-Projekt dann im Sande verlaufen. **Halbgolem**

Vielen Dank für den tollen Artikel. Berichte über gescheiterte Spieleprojekte und die Gründe für das Scheitern finde ich sehr interessant. Vor allem, weil es nicht so viele gibt und die Firmen in der Regel gar nicht oder sehr wenig über diese Projekte an die Öffentlichkeit dringen lassen. Die alten Helden von Interplay, Obsidian, Baldur's Gate und Fallout, das sind die Themen, die mich mit am meisten interessieren. **pipboy2000**

Cooler Artikel! Aber: »Auch in Sachen Kampfsystem klingt The Black Hound erstaunlich modern, es gab Überlegungen, neben dem Pause-&-Play-Ablauf der Vorgänger einen Rundenmodus einzubauen.« Also modern und Rundenmodus, das gehört wirklich nicht in einen Satz. **MerlinX**

Baldur's Gate 3: Keine gute Idee

Es ist einfach, als Außenstehender zu reklamieren und zu behaupten, dieses oder jenes wäre besser gewesen. Zumal bei einem Spiel, das noch nicht einmal im Early Access geschweige denn veröffentlicht ist. Man darf umgekehrt davon ausgehen, dass sowohl die (durchaus erfahrenen und nicht ganz unerfolgreichen) Entwickler bei Larian als auch die Entscheidungsträger bei Wizards of the Coast sich mit wesentlich mehr Fakten im Hinterkopf intensiv mit Fragen um Namensgebung und Kampfsystem auseinandergesetzt haben. Haben sie vielleicht falsch entschieden? Klar, sind Menschen, ist möglich. Aber wer kann wirklich beweisen, dass andere Entscheidungen in der Summe besser gewesen wären? **Gibor**

Im Grunde teile ich deine Meinung, Peter. Das Spiel mag gut werden, aber für mich ist es kein Baldur's Gate. Und erst recht kein Baldur's Gate 3. Die Änderung des Kampfsystems stört mich. Dieser Sprung von 100 Jahren in die Zukunft genauso. **Lord Dunno**

Ich als Kritiker der Kritiken freue mich sehr über den Artikel. Aus einem einfachen Grund: Ich fühle mich durch ihn bestätigt.

Warum kamen so viele Kritiken am Kampfsystem, habe ich mich gefragt. Und es sieht so aus, als sei tatsächlich das Kampfsystem das, was das alte Baldur's Gate ausgemacht oder zumindest zu etwas Besonderem gemacht hat. Für mich waren es die Charaktere, die Story, und ja, auch das D&D-Regelwerk war für mich entscheidend. Aber ist es nicht verfrüht, von Baldur's Gate 3 als Divinity: D&D zu sprechen? Meiner Auffassung nach ist es verfrüht. Untergangspropheten erzählen vom Verfall des wahren Baldur's Gate durch die Teufel des Rundenkampfsystems Larian. Ich denke mir: Das letzte Baldur's Gate ist fast 20 Jahre her, gebt der Serie doch die Chance, sich neu zu erfinden! Man kann sich auch die Frage stellen: Funktionieren diese Mechaniken heute noch? Das tun sie, aber die (Verkaufs)-Zahlen geben eben eher Larians Rundenkämpfen als Obsidians Echtzeitkämpfen recht. Und wenn sich die ganze Kritik auf eine Kritik am Namen reduziert, dann kann ich wirklich nur sagen: Einfach mal warten wie es wird, bevor man sich wegen einer 3 aufregt. **AmonLFK**

30 Jahre Turrigan (Ausgabe 04/20)

Liebes Gamestar-Team, ich möchte mich für den extrem interessanten Turrigan-Artikel von Harald Fränkel bedanken. Nicht nur, dass dieser ein wohliges Kindheitsgefühl in mir ausgelöst hat (beim ersten Anspielen war ich 12 Jahre alt), auch der grandiose Chris-Hülsbeck-Soundtrack lag sofort wieder in meinen Ohren. Ich bin begeistert, dass ihr diesem Meilenstein der Spielegeschichte auch nach so einer langen Zeit einige Zeilen widmet und somit eure Wertschätzung zum Ausdruck bringt. Der Schreibstil von Harald war auch diesmal vorzüglich! Während ich den Artikel las, hat meine siebenjährige Tochter im Übrigen heimlich das GameStar-Abo-Cover abgemalt. Dies stimmt mich optimistisch, dass ich die Leidenschaft für Computerspiele und in diesem Zusammenhang auch für die GameStar vererben konnte. **Markus Erwig**

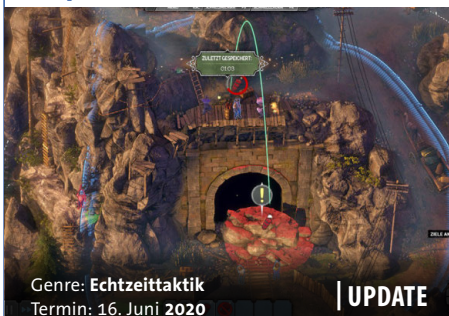
Unser Baldur's-Gate-3-Cover, gemalt von der siebenjährigen Anna Yurika Erwig. Wir sind begeistert.



TERMIN-UPDATE

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Termin
	Age of Empires 4	Echtzeitsstrategie	Relic	01/20	2020
NEU	Assassin's Creed Valhalla	Rollenspiel	Ubisoft Montreal	06/20	4. Quartal 2020
	Baldur's Gate 3	Rollenspiel	Larian	08/19, 04/20	2021
	Biomutant	Action-Adventure	Excitement 101	09/17	2020
	Blade Runner: Enhanced Edition	Adventure	Nightdive Studios	-	2020
NEU	Builders of Egypt	Aufbaustrategie	Strategy Labs	06/20	2020*
	Chernobylite	Ego-Shooter	The Farm 51	-	2020*
	Chivalry 2	Action	Torn Banner	-	2020
	Crusader Kings 3	Strategiespiel	Paradox	12/19	2020
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt Red	04/13, 08/18, 08/19, 10/19	17. September 2020
NEU	Der Herr der Ringe: Gollum	Action-Adventure	Daedalic	06/20	2021
UPDATE	Desperados 3	Echtzeittaktik	Mimimi	09/18, 03/20	16. Juni 2020
	Deathloop	Ego-Shooter	Arkane	-	2020
UPDATE	Death Stranding	Action-Adventure	Kojima Productions	-	14. Juli 2020
	Diablo 4	Action-Rollenspiel	Blizzard	-	2020
	Die Siedler	Aufbaustrategie	Blue Byte Düsseldorf	09/18	2020
	Dying Light 2	Actionspiel	Techland	-	2020
	Elden Ring	Actionspiel	FromSoftware	-	2020
NEU	Endzone: A World Apart	Aufbaustrategie	Gentlismad	06/20	2020
	Everspace 2	Weltraum-Action	Rockfish	10/19	2021
	Factorio	Aufbaustrategie	Wube Software	-	25. September 2020
	Final Fantasy 7 Remake	Rollenspiel	Square Enix	05/20	2021
	Foundation	Aufbaustrategie	Polymorph Games	05/19	2020*
	Halo Infinite	Ego-Shooter	343	-	4. Quartal 2020
	Horizon Zero Dawn	Actionspiel	Guerrilla Games	-	2020
	Humankind	Rundenstrategie	Amplitude Studios	11/19	2020
	Immortal Realms	Rundenstrategie	Palindrome	04/20	2. Quartal 2020
UPDATE	Iron Harvest	Echtzeitsstrategie	King Art Games	03/17, 10/19, 06/20	1. September 2020
	Kerbal Space Program 2	Simulation	Star Theory Games	-	2020
	Knights of Honor 2: Sovereign	Echtzeitsstrategie	Black Sea Games	10/19	2020
	Marvel's Avengers	Actionspiel	Crystal Dynamics	-	4. September 2020
	Medieval Dynasty	Rollenspiel	Render Cube	05/20	2021
	Microsoft Flight Simulator	Simulation	Asobo Studio	11/19	2020
	Minecraft Dungeons	Action-Rollenspiel	Mojang	-	April 2020
UPDATE	Mount & Blade 2: Bannerlord	Rollenspiel	Taleworlds Entertainment	06/17, 10/18, 10/19, 06/20	2021*
	Nioh 2	Actionspiel	Team Ninja	04/20	2020
	Outriders	Actionspiel	People Can Fly	04/20	4. Quartal 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
	Rogue Company	Taktik-Shooter	Hi-Rez Studios	-	2020
	Shadow Man	Actionspiel	Nightdive Studios	-	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	-
	Stronghold: Warlords	Strategiespiel	Firefly	-	2020
	The Waylanders	Rollenspiel	Gato Salvaje Studio	-	2020
	Troy: A Total War Saga	Strategiespiel	Creative Assembly	-	2020
UPDATE	Valorant	Taktik-Shooter	Riot	04/20, 06/20	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	05/20	19. Mai 2020

Desperados 3



Genre: Echtzeittaktik
Termin: 16. Juni 2020

| UPDATE

Bereits im Juni erscheint Mimimis neues Spiel. Hoffentlich sind die Missionen durchgehend so gut wie die, die wir schon kennen.

Death Stranding

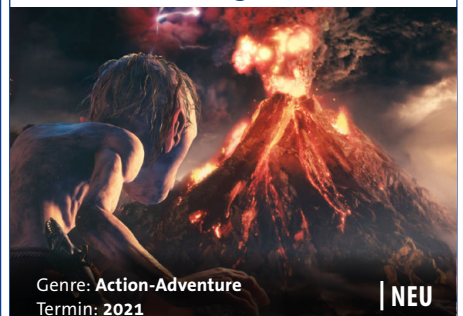


Genre: Action-Adventure
Termin: 14. Juli 2020

| UPDATE

Death Stranding sollte im Juni für den PC erscheinen, verzögert sich aber nun wegen der Corona-Pandemie um mehr als einen Monat.

Der Herr der Ringe: Gollum



Genre: Action-Adventure
Termin: 2021

| NEU

Der aktuell spannendste Neueinsteiger, allein weil Daedalic erst kürzlich A Year of Rain einstellte und sich nun an den Ringherren wagt.

Assassin's Creed Valhalla

VON NORDMANNEN UND -FRAUEN

Genre: Rollenspiel Publisher: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft Montreal Termin: 4. Quartal 2020

Endlich ist der neue Serienteil enthüllt. Die Entwickler zeigen uns im Detail, was für eine Art Spiel genau das Wiking-Assassin's-Creed werden soll. Und welchen Weg die Reihe in Zukunft nehmen wird.

Von Dimitry Halley

Wer ist Ashraf Ismail?



Der Creative Director von Assassin's Creed Valhalla begann seine Karriere als Programmierer bei der Konkurrenz von EA (Fifa), wechselte dann jedoch zu Ubisoft. Sein erstes großes Projekt als Game Director war Assassin's Creed 4: Black Flag, später leitete er Assassin's Creed: Origins – und nun eben Valhalla.



Was ist mit der Gegenwart?

Auch die Gegenwartsgeschichte bleibt weiterhin ein Bestandteil von Assassin's Creed. In Valhalla spielen wir erneut als Layla Hassan, die ähnlich wie in Odyssey deutlich enger mit dem Vergangenheitsgeschehen verknüpft werden soll als noch in früheren Serienteilen.

Wir stellen Ubisoft die wichtigste Frage zuerst: Wird man in Assassin's Creed Valhalla als Ninja-Stealth-Wikinger spielen können? Creative Director Ashraf Ismail (Assassin's Creed 4: Black Flag & Origins) schmunzelt im Interview und nickt: »Falls ihr das wollt, könnt ihr das machen.« Gut, wir flunkern, das ist natürlich nicht die erste Frage, die wir stellen (sondern die fünfte). Viel, viel dringender wollen wir nämlich wissen, was für eine Art Spiel Assassin's Creed Valhalla wird. Und hier fasst er sich im ersten Schritt kurz: »Wir wollen die ultimative Wikinger-Erfahrung bieten – in Assassin's Creed.« Und da müssen wir sofort einhaken.

Was will Valhalla erzählen?

Dass die Wikinger nicht als die besten Schafhirten Norwegens in die Geschichten eingegangen sind, hat schließlich seinen Grund. Im neuen Assassin's Creed verkörpern wir skandinavische Raubmörder im 9. Jahrhundert, die brandschatzen, wehrlose Priester überfallen, Dörfer in Flammen aufgehen lassen und – zumindest wird es häufig so dargestellt – Leid und Verderben über England brachten. Klar, in Assassin's Creed geht's nie zimperlich zu, aber in Valhalla sind wir selbst diejenigen, die den Krieg überhaupt erst anzetteln. Ashraf

Nicht auf Steam

Weil Ubisoft schon seit einer Weile exklusiv mit Epic zusammenarbeitet, wird Assassin's Creed Valhalla zunächst auch nicht auf Steam angeboten, sondern nur auf Uplay und im Epic Games Store. Die reguläre Version soll ca. 60 Euro kosten, die Collector's Edition am anderen Ende der Preisskala ca. 200 Euro, darin unter anderem der Season Pass und vermutlich eine Spielfigur fürs Regal. Wer Uplay+ hat, kann Valhalla natürlich auch spielen.

Ismail beschreibt Hauptfigur Eivor als blutrünstigen Krieger (oder blutrünstige Kriegerin) – das Kämpfen bereitet uns Freude, die Jagd nach Beute Nervenkitzel. Der erste Render-Trailer zeigt genau das: hauen, stechen, metzeln, denn wir führen die Raubüberfälle an. Dass sich so ein Angriff mit Langbooten und Axtschwingern fesselnd spielen kann, steht außer Frage – aber ist hier Platz für eine gute Geschichte? Dazu erklärt Ismail: »Die Wikingerzeit war brutal. Keine Frage. Aber wir wollen mit Assassin's Creed Valhalla eine möglichst breite Sicht auf diese Zeit liefern. Die Geschichte dieser Epoche entstand erst Jahrhunderte später, geschrieben von denen, die angegriffen wurden. Das soll die Gewalt, die Überfälle nicht verharmlosen. Aber gleichzeitig die Wikinger nicht nur durch diesen Blickwinkel betrachten. Ja, Wikinger waren Räuber, eine Kriegerkultur, aber eben natürlich auch Farmer, Siedler, Entdecker.«

Auch das zeigt der erste Trailer ganz gewieft. Während der englische König Alfred lamentiert, was für gottlose, blutrünstige Scheusale die Wikinger sind, sehen wir genau diese Scheusale in familiärer Geselligkeit, bei religiösen Ritualen. Und Eivor verschont Unschuldige – selbst bei einem Überfall. »Eivor ist eine Figur mit großen Ambitionen, die Ruhm will, aber auch



England stellt die eigentliche Open World in Assassin's Creed Valhalla dar.

als Anführer eines eigenen Volkes fungiert. Deshalb müssen Spieler im Lauf der Kampagne sehr harte Entscheidungen treffen zwischen den eigenen egoistischen Zielen – und dem Wohl der eigenen Siedlung. Aber die Handlung bleibt immer eingebettet in diesen persönlichen Kampf von Eivor. Er beziehungsweise sie denkt sehr viel über die eigenen Handlungen nach, ist einerseits brutaler Taktiker, blutrünstige Kriegerin mit immenser Lust am Kampf. Aber in Eivor steckt auch ein Poet beziehungsweise eine Poetin. Und ohne zu viel verraten zu wollen: Wir werden diese Introspektion Eivors auch im Spiel erfahrbar machen.«

Außerdem wird Eivor nicht nur Krieg gegen die Engländer führen, sondern auch Allianzen schmieden. Ashraf Ismail betont im Gespräch mit uns, dass es Helden und Schurken auf beiden Seiten des Wassers gibt. Und da England in Valhalla aus mehreren Kleinkönigreichen besteht, ist Alfred der Große beileibe nicht der einzige Widersacher, dem ihr begegnet. In diesem Spannungsfeld gibt's also durchaus das Potenzial für eine fesselnde Geschichte jenseits von »Ist das geil, mit Wikingern draufzuhauen!«. Aber warten wir mal ab, was wir letztlich bekommen.

Es geht ans Eingemachte

Und jetzt reden wir mal konkret darüber, was ihr in Assassin's Creed Valhalla so tut. Die Kampagne beginnt in Norwegen, ihr wählt im ersten Schritt natürlich aus, ob Eivor männlich oder weiblich ist. Anders als in Odyssey gibt es keine zwei unterschiedlichen Figuren (wie Alexios und Kassandra), sondern eine/n Eivor in zwei optischen Ausführungen.

In Skandinavien merkt ihr schnell, dass es wegen unfruchtbarem Land, frostigen Umgebungen und wenig Platz schnell zu eng für euer Volk wird. Dauernd gibt's Konflikte, eine neue Heimat muss her. Wie wär's also mit England? Die britische Insel bildet

die eigentliche Open World, in der ihr in Valhalla unterwegs seid. Und tatsächlich ist der Aufbau einer neuen Heimat Kernbestandteil des Spiels. Denn alles dreht sich darum, eine eigene Siedlung in englischen Gefilden zu errichten – so Creative Director Ashraf Ismail: »Bei eurer Ankunft in England errichtet ihr eine Siedlung. Diese Siedlung ist einer der wichtigsten Gameplay-Bestandteile des Spiels, denn die Suche nach einer Heimat treibt Eivor und die Wikinger an. Über Zeit treibt ihr das Wachstum voran. Jedes neue Gebäude wirkt sich spielmechanisch und auf die Geschichte aus. Ihr könnt Charaktere in eure Siedlung einladen, die wiederum Beziehungen aufbauen und Boni freischalten. Sobald die ersten Hütten in eurer Siedlung stehen, zieht ihr raus in die Welt, um Bedrohungen zu bekämpfen und Allianzen zu schmieden.«

Anders als in Assassin's Creed 2 und 3 existiert die eigene Siedlung also nicht als nette Nebenbeschäftigung, sondern wird zum Dreh- und Angelpunkt des Spiels. In Origins ging es um die Rache eines Pärchens, in Odyssey um eine zerrüttete Familie – und in Valhalla ist euer Stamm Anfang und Ende von allem. Doch genug vom Siedlungsbau, Wikinger waren schließlich keine Heimscheißer. Deshalb ist der zweite Star der Show auch euer Schiff.

Wie spielt es sich?

Laut Ashraf Ismail trumpften die Wikinger vor allem durch ihre Langboote auf, mit denen sie mitten ins Feindesland rudern und Befestigungen überfallen konnten. Genau das tut ihr auch in Assassin's Creed Valhalla. Mit einer eigens zusammengestellten Wikinger-Crew (auch mit Story-Charakteren wie in Odyssey) greift ihr feindliche Schiffe an und startet Landinvasionen. Diese Überfälle auf englische Burgen gehören zu den größten Spektakeln von Valhalla und ersetzen die Feldschlachten aus Odyssey. Es wird sogar möglich sein, euch eigene Raider quasi per Baukasten-

Die Waffen

Äxte:

Klar, im Wikinger-AC schwingen wir Äxte in allen Farben und Formen, um uns unseren Weg in die Ruhmeshalle des jenseitlichen Walhallas zu erkämpfen. Interessant: Wenn alles im Trailer Gezeigte auch so im Spiel möglich ist, können wir unsere Axt auch als Wurf-Waffe einsetzen.

Speere:

Der Trailer zu Assassin's Creed Valhalla zeigt auch Kampfsequenzen mit Langwaffen, sprich Speeren. Die werden offenbar nicht nur eingesetzt, um Gegner aus der näheren Distanz zu pieksen, sondern können wohl auch geworfen werden, um dadurch noch weiter entfernte Ziele zu durchbohren.

Die Rückkehr der versteckten Klinge:

Wir gehen in AC Valhalla wieder mit einer ausfahrbaren Assassinen-Klinge am Handgelenk auf die serientypische Meuchelei. Dass es im Kampf wieder die Wahl zwischen Heimlichkeit und Schleichen sowie offenem Gefecht gibt, ist ebenfalls klar.

Schwere Klingen und Hämmer:

Versteckte Klingen im Ärmel und Wikinger? Wem das irgendwie falsch erscheint, der greift eben zum wuchtigen Morgenstern oder Hämmern oder extra großen Schwertern. Die kann man nun wirklich nicht übersehen.





Als Wikinger wird nicht nur geschmetzelt, die wendungsreiche, packende Story soll ebenfalls nicht zu kurz kommen.

prinzip zusammenzustellen. Was genau am Schiffskampf überarbeitet wurde, führt Ismaïl nicht weiter aus – wir rechnen mit einem ähnlichen System wie in Origins und Odyssey.

Alternativ parkt ihr das Boot irgendwo im Schilf und hopst wie in den Vorgängern solo und per pedes durch die Lande. Wie gewohnt könnt ihr euer Vorgehen frei wählen: Stürmt ihr mit zwei Äxten in der Hand durch die Vordertür in ein englisches Lager? Oder schleicht ihr euch wie ein, naja, Wikinger-Stealth-Ninja (gut, dass wir gefragt haben, nicht wahr?) bei Nacht hinten rein? Gemessen daran, wie England im frühen Mittelalter aussah, seid ihr wahrscheinlich überwiegend in der Natur unterwegs. Mit der Parkour-Geschmeidigkeit und -Wichtigkeit eines Assassin's Creed Unity solltet ihr also nicht rechnen.

Und wo wir schon bei der Spielwelt sind: Die setzt sich im Großen und Ganzen aus vier Kleinkönigreichen zusammen: Mercien, Nordhumbrien, Ostanglien und Wessex. Alfred der Große war zu dieser Zeit noch eher Alfred der Kleine – ihr bekommt es mit mehreren Monarchen und angelsächsischen Kulturen zu tun. Aber genug der Geografie, reden wir mal über die Kämpfe.

Noch immer ein Rollenspiel?

Ubisoft hat die Kämpfe an drei Fronten überarbeitet:

1. Waffenhandling
2. Waffenarsenal
3. Gegnervielfalt

Und die erste dieser Fronten dürfte all die Leute erfreuen, denen die Kämpfe in Odyssey zu wuchtlos, zu zahlengetrieben waren. Denn das Waffenhandling wurde so überarbeitet, dass eine Axt sich nun mehr wie eine tödliche Angst anfühlt.

Generell gehen die Entwickler im Rollenspielsystem einen etwas anderen Weg: Jedes Ausrüstungsteil, das ihr im Spiel findet, ist jetzt wieder einzigartig – es gibt also keine 20 grünen, blauen, violetten Varianten der gleichen Lederklamotte.

»Welche Ausrüstung auch immer ihr habt, wie auch immer eure Skills gelevelt wurden – ihr könnt damit tun, was ihr wollt, und die Inhalte spielen, die ihr spielen wollt. Wenn ihr euch nur auf die Story konzentrieren möchtet, dann tut das. [...] Ihr könnt dieselbe Ausrüstung vom Anfang des Spiels bis ins Finale tragen. Wenn ihr ein spezielles Set mögt, könnt ihr es upgraden, anpassen. Oder



Eivor kann Mann oder Frau sein. Eine Schwester oder einen Bruder wie in Odyssey haben wir diesmal aber nicht.



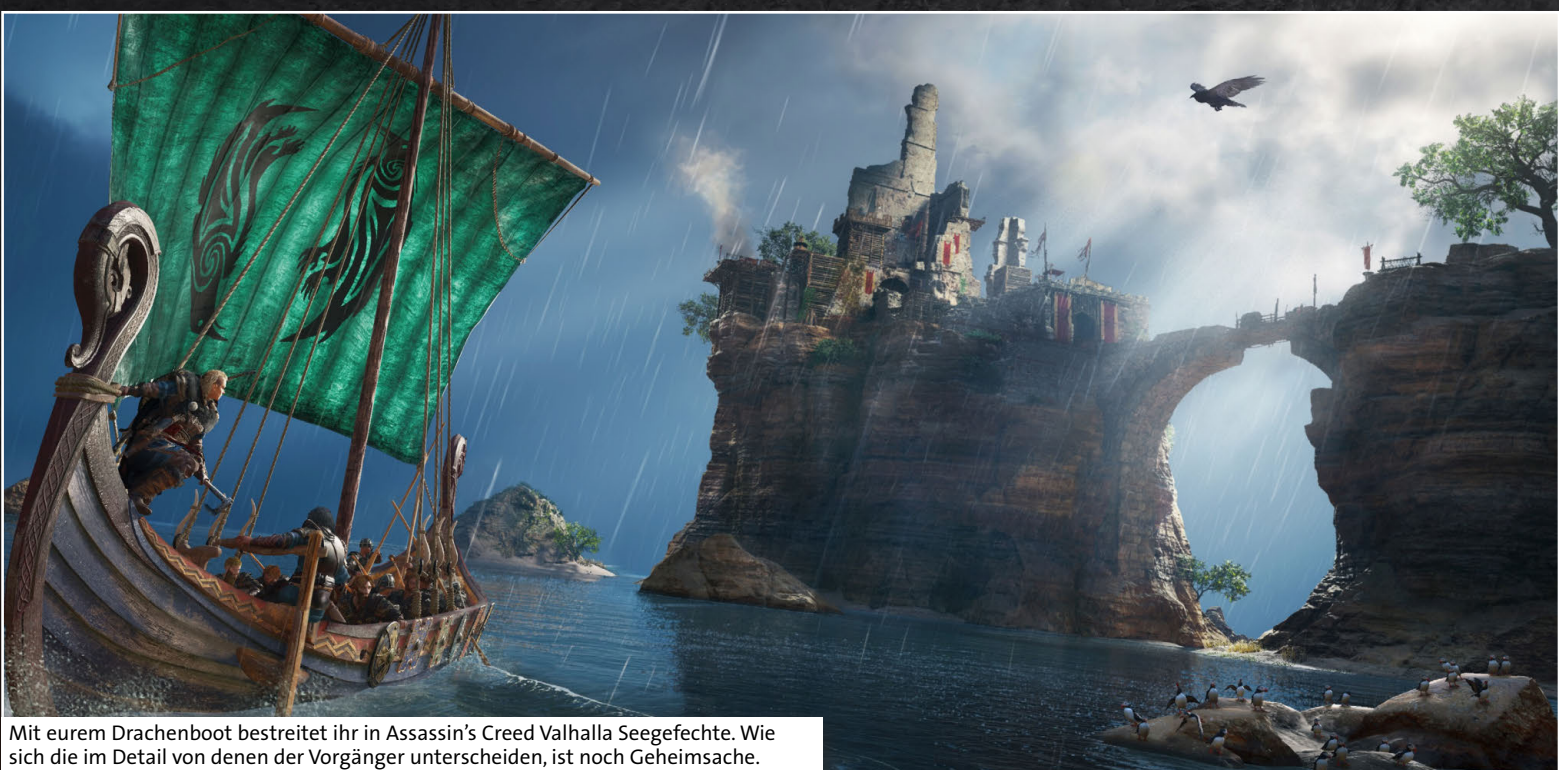
Der erste Render-Trailer zu Valhalla ist ziemlich blutrünstig, zeigt aber auch, dass die Wikinger mehr können, als nur Krieg zu führen.



Ihr seid auch oft zu Fuß unterwegs – von Reittieren ist auf dem bisherigen Screenshot-Material noch keine Spur zu sehen. Allerdings gibt es einen Vorbesteller-DLC, der euch einen Bären-Begleiter zur Seite stellt.



Die Burgbelagerungen sollen in Assassin's Creed Valhalla spektakuläre Höhepunkte darstellen. Aber sind sie auch spielerisch spannender als die Feldschlachten in Odyssey?



Mit eurem Drachenboot bestreitet ihr in Assassin's Creed Valhalla Seegefechte. Wie sich die im Detail von denen der Vorgänger unterscheiden, ist noch Geheimsache.



Bei den Kämpfen kommt es offenbar wieder mehr auf euer Geschick an und nicht mehr so sehr auf die Attributswerte der verwendeten Waffen.

Ihr sammelt immer neue Ausrüstungsteile, das bleibt euch überlassen. Ashraf Ismail nennt das »horizontales Spieldesign«. Wer in Valhalla nur die Story spielen möchte, wird durch keine künstlichen Levelbarrieren daran gehindert, für die er oder sie stundenlang Nebenaktivitäten grinden muss, um das passende Level dafür zu erreichen. Die Barrieren warten also nicht in der Länge (dem Kampagnenverlauf), sondern in der Breite. Ihr wollt den Wikinger-Stealth-Ninja-Spielen? Dann könnt ihr diesen Spielstil immer weiter verbessern, spezialisieren, anpassen. So haben wir's zumindest verstanden – Ismail bleibt hier noch recht vage. Aber abgesehen davon hoffen wir, dass es auch mit den Erweiterungen, die mit dem Season Pass dazukommen, beim »barrierefreien« Erleben der Handlung bleibt.

Assassin's Creed bleibt auch mit Valhalla ein Rollenspiel. Ihr levelt, verbessert Fähigkeiten, trifft Entscheidungen in der Story. Allerdings verabschiedet sich das Spiel offenbar vom klassischen Diablo-Prinzip (Loot, Schadenszahlen, Sammelwahn) und sucht nach einem eigenen Weg, der besser mit den klassischen Tugenden der Serie vereinbar ist. Doch genug zur ersten der drei Kampfsystem-Fronten.

Ihr könnt als Tür spielen

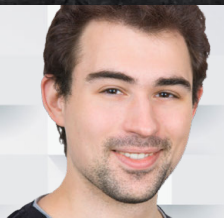
Nummer zwei der Verbesserungen: Ihr könnt jetzt zwei Waffen gleichzeitig führen und frei zusammenstellen. Axt und Speer, Schwert und Schild (ja, der Schild kehrt zurück). Laut Ashraf Ismail könnt ihr theoretisch sogar zwei Schilde führen, also quasi als lebendige Doppeltür rumlaufen. Ob das so sinnvoll ist, sei aber mal dahingestellt. Aber dieser Mix soll die Spielstile stärker unterscheidbar machen: Speer und Schild machen euch zum Defensiv-Powerhouse, weil ihr aus der Distanz zupiekt und euch deckt. Doch kleine Doppelpäxte bescheren deutlich mehr Geschwindigkeit und, und, und. Auch die versteckte Klinge kehrt für ef-

fiziente Leisemeuchelei zurück. Auch wenn die uns nicht gerade als typische Wikingerwaffe anspricht.

Nummer drei der Verbesserungen: Es gibt neue Gegnertypen. Das klingt nach Banalkram, könnte aber ein wirklich großes Zünglein (also eine Zunge) an der Waage sein, denn in der Vergangenheit ging den Assassin's-Creed-Kämpfen vor allem hier die Puste aus. Im Verlauf einer riesigen Kampagne haben wir halt irgendwann alle Gegnersorten gesehen: leichte Kämpfer, schwere Kämpfer, Schützen und vielleicht noch eine oder zwei ganz besonders fiese Fieslinge. Doch auch hier bleibt uns Ismail Beispiele schuldig. Warten wir mal ab, wie viel Vielfalt ins englische Feudalmilitär hineinpasst.



Dimitry Halley
@dimi_halley



Das Wikingerszenario ist so ziemlich das Letzte, was ich mir für ein neues Assassin's Creed gewünscht habe. Wikinger sind die Zombies der Historienromane – wie bei den Hirnfressern werden gefühlt die immer gleichen drei Arten von Geschichten erzählt. Und in den »Last Kingdom«-Romanen bekomme ich die schon in fantastischer Ausführung. Bin also pappsatt. Dass Valhalla mich trotzdem hungrig macht, spricht sehr für das neue Assassin's Creed. Ubisoft will die Stärken von Odyssey nehmen und dabei die Grind-Parts rausstreichen. Außerdem soll die Geschichte rund um Eivor spannend, vielschichtig und fesselnd ausfallen – wie das alles im Detail klappen soll, wollte der Creative Director mir noch nicht verraten. Zumindest beim Storytelling bleibe ich skeptisch. Gleichzeitig freue ich mich, dass die Live-Service-Marrotten bisher komplett ausgeklammert werden. Valhalla wird ein Live-Service-Spiel, keine Frage. Nach Release werden neue Inhalte erscheinen, die die Spieler weiterhin bei der Stange halten – da wette ich drauf. Und daran ist auch nichts verwerflich. Ein Problem wird es erst dann, wenn unter dieser Fixierung auf Langlebigkeit das eigentliche Spielerlebnis leidet. Und hier stimmt mich das Gespräch mit Ashraf Ismail wiederum sehr, sehr optimistisch.

Evolution, keine Revolution?

Assassin's Creed Valhalla wird eine Evolution, keine Revolution. Das wird im Interview schnell klar – allein durch die Dinge, die eben nicht gesagt werden. Origins wurde als großer Neustart für Assassin's Creed beworben, Odyssey als der endgültige Wechsel hin zum Rollenspiel. Valhalla soll die ultimative Wikinger-Erfahrung werden. Ohne Frage ein cooles Ziel, aber eben deutlich konservativer als »Wir werfen unser Genre über den Haufen«. Doch ebenso wenig wirbt Ashraf Ismail mit Live-Service-Allüren. Season Pass, Dailys, Weeklys, DLC- und Post-Release-Content – all diese Worte werden nicht mal erwähnt (ganz anders als damals bei Gost Recon: Breakpoint). Valhalla will die Stärken von Odyssey bewahren, jedoch gleichzeitig die Skeptiker zurück ins Ubisoft-Langboot holen.

Kein aufgezwungener Loot-Grind, keine Levelbeschränkungen, stattdessen eine Open World, die wie Skyrim mit abwechslungsreichen Aktivitäten und freien Spielstilen punkten will. Valhalla will ein »Best of all, Worst of none« werden, ein Schicksalspiel für Publisher Ubisoft. Ob das klappt, erfahren wir im Herbst 2020. ★

Der Herr der Ringe: Gollum

(M)EIN SCHATZ?

Genre: Action-Adventure Publisher: Daedalic Entwickler: Daedalic Termin: 2021

Der vielleicht unheldigste Held von Mittelerde schleicht in sein erstes eigenes Abenteuer. Ohne übermäßige Gewalt, aber mit einer Menge guter Ideen. Von Markus Schwerdtel

Eklig, aber doch irgendwie süß. Niederträchtig, aber schon auch hilfsbereit. Dumm, aber eigentlich ziemlich intelligent. Der schmieri-

ge Ex-Hobbit Gollum ist einer der schillerndsten Charaktere des »Der Herr der Ringe«-Universums. Denn während man die anderen Figuren in Tolkiens Epos meistens mit ein oder zwei Adjektiven abhandeln kann (Legolas = edel, Samweis = mutig, Gimli = zwergisch), lässt sich Gollum nicht so leicht einsortieren. Das ist kein Wunder, schließlich ist er eigentlich immer zu zweit, in seinem Kopf leben wegen seiner dissoziativen Persönlichkeitsstörung Gollum und

Sméagol nebeneinander. Ersterer ist der fiese, schleimige, verschlagene Dieb, den man beim Namen Gollum sofort im Kopf hat. Gierig nach der Macht des einen Rings und bereit, dafür nahezu alles zu tun. Auf der anderen Seite des Spektrums steht mit Sméagol die ursprüngliche Persönlichkeit: unsicher, hilfsbereit, immer nach Anerkennung und sozialer Wärme suchend. Kurz: Es ist eine ziemlich »schwierige« Hauptfigur, die sich Entwickler Daedalic da für dieses Stealth-Action-Adventure ausgesucht hat. Das weiß auch der Game Designer des Projekts, Martin Wilkes, und sieht das als eine der Besonderheiten des Spiels. Vor der Präsentation einer noch ziemlich frühen Version erzählt er uns: »Der Herr der Ringe ist ein weltgeschichtliches Epos. Vor diesem Hintergrund erzählen wir eine kleine, persönliche Story. Wir wollen zwar die großen Konflikte durchaus zeigen, aber eben auch die inneren Konflikte, etwa das Überwinden von Angst. Und auch die Hingabe an animalische Instinkte.« Klar, da haben die Leute bei Daedalic sich viel vorgenommen. Andererseits ist Gollum der ideale Held für so ein Vorhaben. Zumal sich die Macher etliche schlaue Elemente einfallen lassen, um die Zerrissenheit Gollums auch im Spiel widerzuspiegeln.

Fenster zur Seele

Das fängt beim Helden selbst an, wie uns der Art Director von Gollum, Mathias Fischer erzählt. Schließlich kann man für ein Spiel nicht einfach die Figur aus den Filmen übernehmen. »Das Problem mit dem Gollum aus den Filmen ist folgendes: So gut Andy Serkis die Figur auch darstellt, es ist kein Charakter, mit dem man viele Stunden in einem Spiel verbringen will.« Schließlich ist Gollum im Film über weite Strecken ein fieser Kinderfresser, nur in wenigen Szenen zeigt er seine lebenswerte, verletzlichere Seite. Also muss der Spiel-Gollum deutlich sympathischer werden. »Schließlich muss man auf seiner Seite stehen, seinen Erfolg wollen«, erklärt Mathias. Deshalb hat der Held jetzt deutlich größere Augen, an denen sich auch ablesen lässt, welcher Aspekt seiner Persön-

lichkeit gerade die Oberhand hat. Große, gelbe Glubscher? Dann ist der brave Sméagol am Ruder. Verengte, grüne Augen? Gollum lebt gerade seine niederträchtige Seite aus. Allerdings ist der Spiel-Gollum dann doch nicht allzu weit weg von der Figur in den Filmen. »Wir wollen die Fans der Filme nicht verprellen«, erklärt Tilman Schanen, unter anderem für Story und Lizenztreue verantwortlich. Denn natürlich sollen sich Fans von Peter Jacksons Kino-Umsetzung genauso mit dem Helden identifizieren können wie Buchkenner.

Sinnvolle Selbstgespräche

Die Dualität Gollum/Sméagol soll sich durch das ganze Abenteuer ziehen und uns Spielern die beiden Seiten des Helden zeigen. Dabei hilft es natürlich enorm, dass der gute Gollum ständig Selbstgespräche führt. So sollen wir jederzeit mitbekommen, wer gerade die dominante Persönlichkeit ist und was sie gerade denkt. Das schafft nicht nur viel Atmosphäre, sondern kann auch spielerisch sinnvoll sein. Wenn etwa Sméagol laut über mögliche Fluchtwege nachdenkt, über die wir dann entscheiden können. Oder wenn Gollum überlegt, ob er wohl mit der dicken Orkwache fertig werden könnte, die ihm den Ausgang versperrt. Obendrein soll der Held die Aktionen des Spielers immer wieder mal kommentieren. Die Herausforderung für die Entwickler wird sein, hier die richtige Balance zu finden. Sinnvoll dosiert können die Selbstgespräche eine echte Bereicherung sein. Eine Quasselstrippe Gollum schadet dagegen schlimmstenfalls der Atmosphäre.

Flucht aus Barad-dûr

Apropos Atmosphäre: Gollum basiert nicht direkt auf einem der Bücher von J.R.R. Tolkien, das Spiel schickt die Figur auf ein eigenes Abenteuer. Damit das perfekt in die Geschichte von Tolkien passt, wachen gleich mehrere Entwickler bei Daedalic darüber, die sich besonders gut mit der Saga auskennen. Unter ihnen ist auch der Lead Narrative

Keine Vorlage, keine Zwänge!

Als Vorlage für das Spiel können sich die Macher bei Daedalic – anders als Peter Jackson bei seinen Filmen – nicht direkt auf ein entsprechendes Buch von J.R.R. Tolkien stützen. Ein Glück, denn so sind sie in Sachen Story deutlich freier. Trotzdem soll das Spiel natürlich perfekt in das Universum von Tolkien passen, es schlüpft sozusagen in die Ritzen zwischen den Büchern. Der Lizenzinhaber Middle-earth Enterprises (bis 2010 noch Tolkien Enterprises) wacht darüber, dass es die Daedalic-Leute nicht zu wild treiben. Dabei wäre das gar nicht nötig, im Entwicklerteam sitzen viele Mittelerde-Kenner, einer der Kollegen dort promoviert gerade sogar zum Thema. Daedalic-Chef Carsten Fichtelmann verspricht uns aber im Gespräch ohnehin einen »sehr, sehr respektvollen Umgang mit der Vorlage«.



Der Film-Gollum war eng an die Handlung der Bücher gebunden, im Spiel sind die Macher in Sachen Story freier. (Bild: Warner Bros)



Das weiße Symbol rechts von Gollum zeigt, dass ihm gerade eine Wache auf der Spur ist. Die Bildschirmanzeigen werden von den Machern bewusst simpel und selten gehalten.



Herausforderung Art Design

Es ist gar nicht so einfach, eine »alte« Welt wie die von »Der Herr der Ringe« für ein Videospiel frisch auf den Bildschirm zu bringen. Schließlich hat jeder Spieler schon unzählige Bilder im Kopf, von den Illustrationen der ursprünglichen Bücher über diverse Spiele bis hin zu den Filmen von Peter Jackson. Das allgemeine Grafikdesign von Gollum ist deshalb eine Gratwanderung, erzählt uns Art Director Mathias Fischer. Denn weder will man alte Fans verprellen und ihnen völlige Überraschungen vorsetzen, noch will man sie langweilen. Und obendrein ist natürlich der Wiedererkennungswert wichtig. Ein bartloser Gandalf in grünen Klamotten ohne Stab und Hut? Unvorstellbar!

Dazu kommen die Anforderungen, die ein Schleichspiel nun mal an die Optik stellt. »Wir brauchen zum Beispiel harte Schatten«, erklärt Mathias Fischer. Logisch, denn nur so kann der Spieler auch in Stresssituationen auf Antriebe ein mögliches Versteck als solches erkennen. Harte Schatten und kräftige Farben passen aber nicht so recht zum verträumten, verspielten Stil vieler vor allem älterer Illustrationen von Mitteleuropa, wo Pastellfarben und weiche Übergänge dominieren. Die Macher puffern diese stilistische Diskrepanz, indem sie viel Ornamentik und »Stofflichkeit« in die Umgebungen bringen. Überall wird es typische Muster zu sehen geben, Klamotten und Rüstungen sollen besonders detailliert werden. Die aktuelle Unreal Engine soll all diese Details richtig ins Bild setzen.

Aus fantasie typischen, pastellfarbenen Illustrationen muss ein Level mit Schleich- und Versteckmöglichkeiten werden.



Viele kleine Details an der Kleidung sollen für richtiges Mitteleuropa-Flair sorgen.



Ornamente sind bei den Tätowierungen und Rüstungen der Orks wichtig. An Letzteren erkennt ihr auch ihren Rang.

Designer Tilman Schanen. Er benutzt einen kleinen Storytelling-Kniff, um eine möglichst epische Geschichte zu erzählen: Zu Beginn wird Gollum vom Zauberer Gandalf verhört und erzählt häppchenweise seine Geschichte. Rund zehn Stunden lang spielen wir sozusagen die Erinnerungen des Ex-Hobbits – das kennt man etwa aus Spielen wie Dragon Age 2, in dem der Zwerg Varric über die Abenteuer des Helden Hawke berichtet. In

dieser ersten Spielhälfte flieht Gollum aus dem Dunklen Turm Barad-dûr, wo er gefangen gehalten wird. Später geht es dann in den Dürstwald oder nach Cirith Ungol, die Spinnenspalte. Überhaupt wird Gollum im Verlauf seines Abenteuers auf viele Spinnen treffen, wer in dieser Hinsicht empfindlich ist, wappnet sich lieber schon mal. Wir wissen bereits, wie die Kollegen Obermeier, Schneider und Bathge darauf reagieren werden.

Kein Kampf, keine Waffen

So niederträchtig Gollum auch sein kann, ein kaltblütiger Mörder ist er sicher nicht. Deshalb ist er in diesem Abenteuer auch komplett ohne Dolche, Schwerter oder Ähnliches unterwegs. Obendrein könnte das schwächliche Kerlchen eine größere Waffe auch gar nicht tragen, so eine Orkule wiegt schließlich ordentlich was. Dementsprechend würden seine Knöchelchen einem



Flucht durch den Spinnentunnel: Solche schlauchartigen Levels gibt es – ebenso wie Begegnungen mit Spinnen – immer wieder mal.

Schlag mit so einer Keule kaum standhalten. Folglich konzentriert sich das Abenteuer komplett aufs Schleichen, frontalen Kämpfen sollte man tunlichst aus dem Weg gehen. Denn die enden in der Regel tödlich für Gollum. Wo immer möglich bleibt der Ex-Hobbit im Schatten und versucht etwa bei der Flucht aus Barad-dûr stets, hinter Mauern zu bleiben oder sich unter irgendwelchen Karren hindurchzudrücken. Damit das klappt, können wir jederzeit zwischen drei Haltungen durchschalten, vom (vergleichsweise) aufrechten Gang bis hin zum richtigen Kriechen. Diese sogenannten Stances verändern nicht nur Gollums Silhouette und damit die Sichtbarkeit bei Gegnern, sie wirken sich außerdem auf die Lautstärke aus, mit der er sich durch die Levels bewegt. In den lauten Schmieden von Barad-dûr geht das typische Platschen seiner nackten Füße bestimmt im Lärm der Hämmer unter, in den finsternen, totenstillen Ecken des Dürsterwaldes ist eher Schleichen angesagt.

Gollum's Creed

»Gollum ist der sportlichste Hobbit in ganz Mittelerde!« Das behauptet zumindest sein Game Designer Martin Wilkes. Stimmt schon, im Vergleich zu eher rundlichen Kollegen wie Merry, Pippin oder Samweis wirkt Gollum/Sméagol ganz schön athletisch. Das muss er aber auch sein, denn zur Schleichelei gehören in diesem Spiel auch jede Menge Parcours-Einlagen. Mühelos kraxelt der Held dafür vorgesehene Mauern empor oder balanciert über dicke Balken. So überklettert er Gefahrenstellen und kommt an entlegene Punkte in den Levels, an denen Collectibles mit weiteren Details zur Story versteckt sind. Ähnlich wie in Zelda: Breath of the Wild verbraucht das Klettern Ausdauer, allerdings

nicht immer. »Solange Gollum mit allen Händen und Füßen gut Halt findet, ist alles in Ordnung«, erklärt Martin Wilkes. Erst wenn der Schleicher nur an den Händen hängt oder andere besonders anstrengende Aktionen ausführt, belasten die das Ausdauerkonto. Der Grund für die Kletter-Ungleichbehandlung: Die Designer wollen ein so grundsätzliches Spielelement wie das Klettern nicht durch die limitierte Ressource Ausdauer einschränken. Wäre doch auch blöd, wenn man gerade einen coolen Weg durch das Gebälk erspäht hat, dann aber warten muss, bis die Ausdaueranzeige wieder aufgefüllt ist. Das gilt erst recht, wenn man auf der Flucht vor Wachen ist. Je nach Rang können die nämlich auch klettern und unseren Helden dann auch hoch oben hartnäckig verfolgen. Generell wollen die Entwickler darauf achten, dass sich Schleich- und Kletterpassagen die Waage halten und am Ende die Gameplay-Dramaturgie passt.

Kleiner Gollum, hoch hinaus

Gerade bei einem Schleichspiel ist die sogenannte Vertikalität der Levels wichtig, erklärt uns der Art Director Mathias Fischer. Hinter diesem Buzzword verbirgt sich das simple Prinzip des »eher hoch als breit«. Denn wer erfolgreich Gegnern ausweichen und Fluchtwege suchen will, der verschafft sich am besten erst mal einen Überblick – idealerweise von oben. Was man bereits aus Spielen wie Styx: Shards of Darkness oder auch Rocksteadys Batman-Reihe kennt, ist auch in Gollum wichtig: Erst mal einen hohen Punkt erreichen, Gegnerpfade lernen, Plan aushecken und dann zuschlagen. Ja, zuschlagen, denn ein bisschen »kämpfen« kann Gollum dann doch. Manchmal lässt sich ein Widersacher von hinten etwa mit einem Stein ausschalten. Damit solche Pläne funktionieren, müssen die Leveldesigner entsprechende Schauplätze bauen. Also hoch aufragende Höhlen oder Türme mit je-



Eine typische Szene: Gollum schleicht hinter einer Orkwache vorbei, die gerade zwei Sklaven beim Arbeiten zuschaut. Unter den Wägen könnte er sich auch verstecken.

Gollum hat Freunde

Immer wieder findet Gollum Freunde wie den Haradrim-Deserteur Grashneg, der ihm schwere Hindernisse aus dem Weg räumt und sogar Wachen für ihn erledigen kann. Allerdings muss sich der Held solche Zweckfreundschaften erst verdienen, aus reiner Sympathie hilft ihm schließlich niemand. Die Partnerschaften sind auch nie von langer Dauer, wir werden etwa keinen Begleiter in eine völlig neue Spielregion mitnehmen können.



der Menge Vorsprünge und Nischen zum Erklimmen und Verstecken. Kein Wunder, dass sich die Macher mit Barad-dûr & Co. Locations ausgesucht haben, die zu genau diesem Prinzip passen. Laut Mathias Fischer sollen sich bei den Levels eher lineare Abschnitte mit weiten, offenen Schauplätzen abwechseln. In Letzteren wird die Orientierung vielleicht zur Herausforderung, zumal die Entwickler so weit wie möglich auf störende UI-Elemente verzichten wollen.

Folge der Fledermaus!

In der aktuellen, noch frühen Version, die wir gesehen haben, stören kaum Einblendungen den Spielfluss. Es gibt lediglich eine Anzeige für Gollums aktuelle Haltung am unteren Bildschirmrand, das war's. Eine »Wolke« dahinter gibt an, wie es um die Ausdauer des Helden bestellt ist – je bewölkt, desto schlaffer. Auf eine Licht- oder Sichtbarkeitsanzeige wie in Thief oder Splinter Cell verzichten die Macher. Stattdessen gibt es – ähnlich wie in der Assassin's-Creed-Reihe – bei Bedarf eingeblendete, pfeilähn-

liche Markierungen, wenn Gollum von einem Wächter erspäht wird. Das hält den Bildschirm im normalen Schleich- und Kletterbetrieb angenehm frei und fördert die oft zitierte Immersion. Aber Moment, wie orientiert sich Gollum denn dann? »Die Spielerführung ist eine Herausforderung«, gibt Mathias Fischer zu. Aber natürlich greifen die Leveldesigner zu ein paar schlaun Tricks, um den Spieler an die Hand zu nehmen. Schon früh im Abenteuer lernt man etwa, dass die Fledermäuse in den Höhlen unter dem Berg immer Richtung Frischluft fliegen. Ergo: Wo Fledermäuse sind, muss auch ein Ausgang sein! Solche Hinweise soll es mehrere geben, mit der Zeit lernt man, einen Level regelrecht zu »lesen«. Außerdem kann Gollum Karten nutzen. Wer jetzt an die ausgefeilte 3D-Navigationshilfe von Star Wars Jedi: Fallen Order denkt – Fehlanzeige! Stattdessen muss sich der Held die Karten selbst besorgen und kauft sie etwa von Wächtern oder bekommt sie von wohlmeinenden NPCs. Das heißt aber auch, dass die Karten in ihrer Qualität stark schwanken können.

Ein Ork-Captain schmiert seine Kartennotizen mit Kohle auf ein Stück Leder, ein Gelehrter pinselt dagegen feinsäuberliche Notizen auf Pergament. Obwohl, mit denen kann Gollum ohnehin nichts anfangen, denn Lesen hat der Hobbit leider auch zu seiner Zeit als Sméagol nie gelernt.

Entscheiden ist Arbeit

Wie ist das denn nun mit Gollums innerer Zerrissenheit, wie genau schlägt die sich im Spiel nieder? Zum Beispiel in Entscheidungen, die wir für den Helden immer wieder mal treffen müssen. Bei unserer Präsentation etwa schaut Gollum aus erhöhter Position auf eine Orkwache herunter. Jetzt blendet das Spiel vier Wahlmöglichkeiten ein, zwei grüne für Sméagol, zwei rote für die Gollum-Persönlichkeit. Während Sméagol zum Beispiel um Gnade winseln würde, können wir auf der Gollum-Seite den Gegner von oben angreifen und so niederstrecken. Der Clou: Wir klicken unsere Entscheidung nicht etwa einfach an. Vielmehr wird bereits das entsprechende Dialogmenü an unsere bisherige Vorgehensweise angepasst dargestellt. Sind wir bis zu dieser Stelle als fieser Meuchler durch die Levels geschlichen, dann sind auch jetzt die »bösen« Wahlmöglichkeiten schön groß und rot auf dem Bildschirm zu sehen. Wenn wir uns jetzt trotzdem für eine der kleinen, blassgrünen Sméagol-Aktionen entscheiden, müssen wir im wahrsten Sinne des Wortes erst mal einen Widerstand überwinden. Die Auswahlmöglichkeit springt nämlich auf dem Bildschirm umher und wir müssen mit dem Gamepad folgen, während wir obendrein dauernd den A-Button behämmern. Kurz: Es ist richtige Arbeit, eine Entscheidung zu tref-



»Vertikalität« ist das Stichwort, Gollum muss sich oft von unten nach oben (oder wie hier umgekehrt) durchschleichen und -kämpfen.

Von Umweltschutz halten die Orks eher wenig, die Gegend rund um Barad-dûr ist ein trostloses Industriegebiet.



fen, die dem (durch unsere bisherige Spielweise festgelegten) Wesen von Gollum widerspricht. Eigentlich eine klasse Idee, wir sind nur gespannt, ob sie im Spielealltag dann nicht doch vielleicht lästig wird. Immerhin verspricht Game Designer Martin Wilkes, dass solche »großen« Entscheidungen

gen nur etwa alle halbe Stunde vorkommen. Aktionen wie die Ork-Meuchelei haben obendrein Einfluss auf die geistige Gesundheit von Gollum. Das Spiel verfolgt unsere Entscheidungen mit und soll uns später sogar Halluzinationen vorgaukeln. Eine konkrete Anzeige für den mentalen Zustand des

Helden gibt es aber genauso wenig wie eine klassische Gut/Böse-Skala, wie man sie zum Beispiel aus Titeln wie Mass Effect kennt. Wir können aber eben am Entscheidungs-Di-
alog in etwa ablesen, wie es gerade um die Psyche unseres Helden steht.

Mit Vogel und Haudrauf

Wer die Bücher oder Filme kennt, weiß: Gollum ist ein Einzelgänger. Klar, wer will auch schon mit so einem schleimigen Gesellen an der Seite durch die Gegend ziehen? Trotzdem wird es unser zwiegespaltener Held im Spiel immer wieder schaffen, Verbündete zu finden. Schließlich geht es nicht bei allen Entscheidungen darum, einen Ork zu meucheln, oft stehen auch humanere Aufgaben an. So bitten die in den Minen unter Barad-dûr schuftenden Sklaven zum Beispiel darum, ihnen doch Wasser zu bringen. Für kurze Zeit begleitet uns dann der mitgefangene Haradrim-Deserteur Grashneg, der dank seiner Stärke schwere Hindernisse beseitigen kann, für die Gollum einfach zu schwach ist. Und der, wenn Not am Mann, ist sogar Ork-Wachen für ihn erledigen kann.

Ein anderer Begleiter ist sogar richtig universell einsetzbar: Eine kleine Eule kann weit entfernte Lichtquellen löschen, Seile kappen und so Leitern runterlassen, oder sogar kleine Gegenstände holen. Das klingt nach guten Rätselzutaten, allzu kompliziert soll es aber nicht werden. »Unsere Rätsel ergeben sich immer logisch aus der jeweiligen Umgebung«, verspricht Martin Wilkes. Irgendwelche Mosaikpuzzles oder Block-Verschiebereien im Stil von Tomb Raider wird es also nicht geben. Wohl aber ein kleines Inventar, das am Gürtel des Helden hängt. Denn auch wenn Gollum keine Waffen in der Tasche hat, muss er manchmal Gegenstände



Es lohnt sich, erst mal einen hohen Aussichtspunkt zu suchen und von dort die Lage zu sondieren und die Flucht zu planen.



Der übellaunige Ork-Captain ist intelligenter als seine Untergebenen und wird den Helden deshalb hartnäckiger verfolgen.

Barad-dûr ist riesig! Das hier ist nur ein kleiner Nebeneingang des Dunklen Turms und hoffentlich ein möglicher Fluchtweg für Gollum.



von A nach B tragen. Außerdem braucht er ja einen Platz für seine Hobbit-Brotzeit, auf die er offenbar auch nach seiner Transformation nicht verzichten kann. Keine Angst, das Spiel hat kein Survival-System mit Hunger oder Durst. Nahrung füllt aber Gesundheit und/oder Ausdauer wieder auf.

Wo sind die Nazgûl?

Natürlich wird Gollum im Lauf seines Abenteuers auf jede Menge bekannte Charaktere aus den Büchern von J.R.R. Tolkien treffen. Wäre ja auch doof, die schöne Lizenz von »Der Herr der Ringe« zu haben, und dann auf den Wiedererkennungswert der markanten Figuren zu verzichten. So wird der Held nicht nur von Gandalf verhört, sondern begegnet etwa im Dürstwald Thranduil, König der Waldelben und bekanntlich der Vater des spitzohrigen Kunstschützen Legolas. Weitere Gastauftritte wollten die Macher noch nicht so recht verraten, auf jeden Fall sollen

auch die »Bösen« ein paar Stars ins Rennen schicken. Wobei das gar nicht so einfach ist, wie uns Story-Spezialist Tilman Schanen verrät: »Man weiß ziemlich genau, wo welcher der neun Nazgûl wann war.« Das macht es schwierig, zeitliche Lücken zu finden, in denen sie in der Geschichte des Spiels auftauchen können, ohne den Kanon von »Der Herr der Ringe« zu stören. Die Macher haben das aber hingekriegt und versprechen würdig gruselige Auftritte der Ringgeister.

Allerdings sollen auch weniger bekannte Figuren und mittelerdische Bevölkerungsgruppen zu sehen sein. Ein Beispiel wären die Menschen aus dem Süden und Osten, die teilweise zu Sauron übergelaufen sind und die in Barad-dûr gehobene Aufgaben übernehmen, für die Orks schlicht zu dumm sind. Für einige dieser Menschen wird Gollum sogar arbeiten können, um seiner Flucht näher zu kommen. So dient er einige Zeit lang einem menschlichen In-

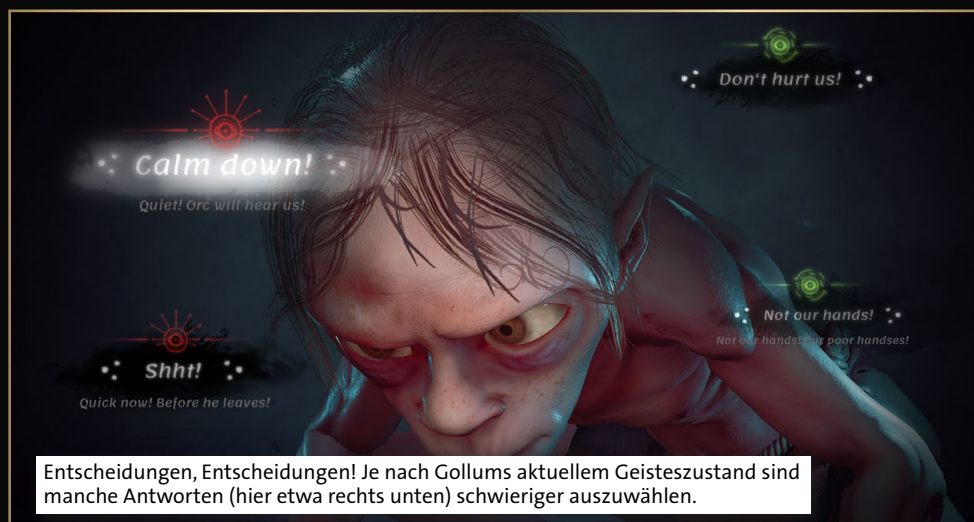
quisitor als Spion im Sklavenquartier des Dunklen Turms. Nein, unser Held ist in der Wahl der Mittel nicht immer zimperlich und offenbar unbelastet von allzu ethischen Überlegungen. Wobei man sicher sein kann, dass auch bei solchen unappetitlichen Jobs der brave Sméagol seinen Senf dazu gibt. ★



Markus Schwerdtel
@kargbier



Schlauer Zug von Daedalic: Statt sich an gigantischen Schlachten und dem ganzen epischen »Herr der Ringe«-Brocken einen Entwicklerbruch zu heben, picken sich die Hamburger die Abenteuer einer kleinen, aber dennoch zentralen Figur heraus. Der Verzicht auf Waffen und das zugehörige Kampfsystem schafft Raum zur Konzentration auf die wirklich wichtigen Elemente: Gollums Schleicherei und vor allem auch seine zwiespältige Persönlichkeit. Ich bin gespannt, wie die Macher Letztere weiter umsetzen wollen. Von den im wahrsten Sinne des Wortes »schwierigen Entscheidungen« per Dialogmenü bin ich noch nicht so ganz überzeugt. Die inneren Dialoge zwischen Gollum und seinem Alter Ego Sméagol funktionieren aber schon jetzt ganz hervorragend. Überhaupt: Um die für das »Herr der Ringe«-Feeling nötige Atmosphäre des Spiels mache ich mir keine Sorgen, die ist schon in der frühen Präsentationsversion spürbar. Der eklig-sympathische Gollum könnte höchstens noch über spielerische Fallstricke stolpern – sofern das im Kriechen überhaupt geht.



Entscheidungen, Entscheidungen! Je nach Gollums aktuellem Geisteszustand sind manche Antworten (hier etwa rechts unten) schwieriger auszuwählen.

DAS ULTIMATIVE KOMPENDIUM

WAS RÜCKKEHRER UND EINSTEIGER WISSEN MÜSSEN

GRATIS**
ESO HAUPTSPIEL
+ MORROWIND

25%**
RABATT AUF
GREYMOOR

GameStar **BLACK Edition** **MEINMMO**

DAS ULTIMATIVE KOMPENDIUM
The Elder Scrolls
ONLINE
GREYMOOR

PERFEKT FÜR SKYRIM-FANS
SO MÄCHT DAS MMO AUCH
SOLO RICHTIG SPASS

DIE ERSTEN SCHRITTE
WAS RÜCKKEHRER &
EINSTEIGER WISSEN MÜSSEN

GROSSER GREYMOOR-GUIDE
DIE COOLSTEN QUESTS,
STORYS UND GEHEIMNISSE

EINSTEIGER-PAKET: SPIELE
IM WERT VON 19,99 EURO

AUF SCHATZSUCHE
ANTIQUITÄTEN-SYSTEM &
MYTHISCHES GEAR ERKLÄRT

PRÄZISE KLASSEN-GUIDES
BUILDS, SETS UND TAKTIKEN
FÜR ALLE SECHS KLASSEN

CRAFTING FÜR PROFIS
SO WERDET IHR ZUM
HANDWERKSMEISTER

+ XXL-WENDEPOSTER
ARTWORK UND DETAILIERTE KARTE

ENTHÄLT CODE FÜR HAUPTSPIEL
+ MORROWIND-ERWEITERUNG

Deutschland 9,99 €
€ 0,00 20 und Abwärts € 11,50

4 195119 109990

GAMESPLANET

KLASSEN-GUIDES VON PROFIS

BUILDS, SETS UND TAKTIKEN
FÜR ALLE SECHS KLASSEN

PERFEKT FÜR SKYRIM-FANS

SO MÄCHT DAS ELDER-SCROLLS-MMO
AUCH SOLO RICHTIG SPAß

XXL-WENDEPOSTER

COOLE GREYMOOR ARTWORK UND
KARTE VON HIMMELSRAND

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

Ja, ich bestelle das GameStar Sonderheft »ESO: Greymoor« 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	BIC		
E-Mail					Datum Unterschrift				

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



Der Herr der Ringe

DIE HERREN DER TOLKIEN-SPIELE

Videospiele im Herr-der-Ringe-Kosmos gibt es seit über 30 Jahren. Spielerisch wirklich überzeugend sind davon aber längst nicht alle. Diese sieben Titel gehen allerdings definitiv als Gewinner aus dem Ringkrieg auf Konsolen und PC hervor. Von Florian Zandt

Es gibt jede Menge gute Beispiele für den ewigen Kampf zwischen Gut und Böse, zwischen Licht und Schatten, aber nur wenige stehen stellvertretend für ihr jeweiliges Untergenre. Wenn es um futuristische Zukunftsvisionen geht, fällt schnell der Name Star Wars und die dazugehörige, über Jahrtausende andauernde Auseinandersetzung zwischen der hellen und der dunklen Seite der Macht. Aber auch der Fantasy-Bereich hat seine epische Erzählung, auf die sich fast alles danach Erschienene bezieht: Der Herr der Ringe von Tolkien. Unscheinbare

Personen, die zu Helden werden, glorreiche Krieger, gütige Herrscher, weise Zauberer auf der einen und Korruption, Gier, Neid und Zerstörungswut auf der anderen Seite.

Diese Schwarz-Weiß-Gegenüberstellung ist die perfekte Grundlage für die verschiedensten Geschichten. Entsprechend gibt es nicht nur jede Menge Bücher und Filme im Tolkien-Universum, sondern auch Spiele, die noch mal in ganz andere Bereiche vordringen. Denn Tolkien hat mit seinen Werken eine riesige Welt geschaffen, die er alleine niemals komplett mit Leben füllen

könnte. Und was eignet sich besser zum Schreiben neuer Geschichten in einer bekannten Welt als Videospiele?

Entsprechend bunt sind auch die höchst unterschiedlichen Schauplätze, denen wir in unserer Top 7 der besten Herr-der-Ringe-Spiele (der Platz reicht leider nur für eine Hommage an die sieben Ringe der Zwerge und nicht den vollen Satz Machtringe) einen Besuch abstatten. Die großen Schlachtfelder von Mittelerde und die kleinen, unbekannteren Ecken von Arda haben aber eines gemeinsam: Sie sind alle eine Reise wert. ★

ONLINE-ROLLENSPIEL Erscheinungsjahr: 2007 • Plattformen: PC

Der Herr der Ringe Online



Warum wir finden, dass dieses MMO unbedingt in die Liste der besten HDR-Spiele gehört? Ganz einfach: Weil kein anderer Tolkien-Lizenztitel die Schauplätze aus der Vorlage mit so viel Liebe zum Detail und wahnsinnig guten Geschichten erweitert und ihnen immer wieder neues Leben einhaucht. Dabei ist Der Herr der Ringe Online, das zum Online-Rollenspiel-Boom

Mitte der 2000er-Jahre erschienen ist, aus spielerischer Sicht gar nicht so außergewöhnlich. Um die teilweise sehr öden Sammelquests, den Grind für Erfahrungspunkte, Min-Maxing und Co. kommt auch das Tolkien-MMO nicht herum. Aber das ist auch nicht das, was es so besonders und einzigartig macht. Seine Alleinstellungsmerkmale finden sich nämlich vor allem

auf optischer und erzählerischer Ebene. Dass die weitläufige virtuelle Version von Mittelerde so hübsch anzuschauen ist, liegt daran, dass die Entwickler die Buch- und nicht die Filmlicenz erworben haben. Damit haben sie zeitgleich auch mehr künstlerische Freiheit und mehr Spielraum für ihre eigenen Ideen. Die visuell noch nie zuvor erschlossenen Regionen wie Angmar, die Ettenöden oder den Dürsterwald passt das Spiel glaubhaft in die schon bekannten Gebiete ein, die wir im Lauf der epischen Hauptquest abgrasen.

Das Besondere: Diese Questreihe bringt uns nur an Schlüsselpunkten mit den altbekannten Gefährten zusammen und lässt uns ansonsten unsere eigenen Abenteuer mit Nebenfiguren wie den unterschiedlichen Adligen Rohans, der Grauen Schar oder den Zwergen Erebers erleben. Mittlerweile hat das Spiel längst das Ende der eigentlichen Vorlage überschritten und schreibt das Epos einfach eigenständig weiter. Dabei macht es eine derart gute Figur, dass trotz der immer noch großen Konkurrenz im Free2Play- und Service-Game-Bereich weiterhin zahlreiche Spieler nach Mittelerde strömen, um Teil dieser faszinierenden Geschichte zu sein.

Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2



Klar, sowohl die Buch- als auch die Filmvorlage legen einen Fokus auf die Schicksale und Abenteuer der einzelnen Helden. Trotzdem geht es auch immer wieder um riesige, episch inszenierte Schlachten, in denen sich die Kräfte des Guten und des Bösen die Rube einschlagen. Also eigentlich Grund genug, die Ereignisse in Mittel-

erde auch in Form von komplexen Strategiespielen zu beleuchten, in denen wir Armeen hin und her schieben dürfen. Soweit die Theorie. In der Praxis gibt es aber vergleichsweise wenige Strategietitel im Tolkien-Universum, die dafür aber umso bessere Spiele abgeben. Schon der Vorgänger zu Schlacht um Mittelerde 2 ist ein

kleines Taktikjuwel. Allerdings hält er sich in seiner Hauptkampagne etwas zu stark an die Vorlage und bringt kaum eigene Ideen mit. Außerdem lässt er uns nur mit Menschen und Orks in die Schlacht ziehen. Der zweite Teil, der zwei Jahre später erscheint, verlegt seine Kriegsschauplätze in den wenig bekannten Norden Mittelerdes und versetzt uns in die Rolle des elbischen Helden Glorfindel, mit dem wir zusätzlich zu den Menschen Mittelerdes auch Spitzohren und Zwerge kommandieren. Das Balancing der Einheiten ist besser als im ersten Teil, die Schauplätze interessanter und die Schlachten fordernder, kurz: Das Spiel macht mehr Spaß und ist auch in seiner Konsolenumsetzung sehr gelungen, was man nicht für alle Strategiespiele behaupten kann. Selbst für diejenigen, die insgeheim mit Sauron sympathisieren, hat Schlacht um Mittelerde 2 mit einer voll ausgearbeiteten eigenen Kampagne vorgesorgt. Darin übernehmen wir die Rolle von Saurons Mund und legen zuerst Caras Galadhon, dann das Auenland und Erebor sowie Bruchtal in Schutt und Asche.

Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs



Massenweise Einheiten über weitläufige Schlachtfelder zu schicken, ist das eine. Sich mitten ins Getümmel zu stürzen und Orks mit Schwerthieben fein säuberlich in der Mitte zu zerteilen, hat allerdings schon eine ganz andere Qualität. Besonders, wenn ein Spiel gelungene Kombos so befriedigend mit »Perfect!« oder »Excellent!« quittiert wie Die Rückkehr des Königs. Wer

bei dem Hack&Slash von Electronic Arts allerdings großartige Geschichten erwartet, wird schnell enttäuscht. Hier geht es nur darum, sich in bester Dynasty-Warriors-Manier durch massenweise Gegner zu schnetzeln und als Gandalf, Aragorn, Legolas, Gimli, Sam oder Frodo in Third-Person-Sicht die wichtigsten Schlachten der zwei letzten Herr-der-Ringe-Filme nachzuspie-

len. Dazu gehören unter anderem die Schlacht um Helm's Klamme, die Belagerung von Minas Tirith und die finale Konfrontation vor dem Schwarzen Tor.

Die Spielmechanik an sich ist allerdings für einen derart auf reine Action fokussierten Titel durchaus ausgeklügelt. Vor allem im Vergleich zum Vorgänger, der in jeglicher Hinsicht mit weniger Features auskommen musste. So dürfen wir jetzt nicht nur nach jeder Mission neue Fertigkeiten für unsere Helden freischalten und unterschiedlichste Attacken ausführen, sondern auch mit der Umgebung interagieren. Wir bedienen Katapulte, benutzen in der Welt herumliegende Speere als Wurfaffen und erkunden die weitaus weniger linearen Levels generell freier, während wir uns dabei unseren eigenen Weg durch die Horden an Orks und Uruk-Hai pflügen. Und weil es sich im Team deutlich besser um sich hauen lässt als allein, dürfen wir die Missionen in den drei unterschiedlichen Story-Strängen auch zu zweit absolvieren. Geteilte Freude ist eben einfach doppelte Freude, ob im echten Leben oder im Schlachtgewusel von Mittelerde.

ACTION-ROLLENSPIEL Erscheinungsjahr: 2017 • Plattformen: PC, PS4, Xbox One

Mittelerde: Schatten des Krieges



In seiner ursprünglichen Version hätte Schatten des Krieges, der zweite Teil von Monoliths Interpretation der Tolkien-Saga, seinen Platz an den hervorragenden Vorgänger abtreten müssen. Denn dessen spaßiges und komplexes Nemesis-System war eine angenehme Abwechslung zum Erfahrungspunkte-Grind und zur ewigen Ubi-

soft-Formel, die dem Spiel zu oft ihren Stempel aufgedrückt hat. Und auch die Möglichkeit, mal selbst durch ein noch nicht ganz verlorenes Mordor zwischen den Ereignissen des Hobbits und des ersten Herr-der-Ringe-Films zu streifen, fühlte sich zu diesem Zeitpunkt noch völlig frisch und neu an. Schatten des Krieges machte

die Abenteuer des Duos aus Waldläufer Talion und dem Geist des Ringschmieds Celebrimbor dann größer, komplexer und abwechslungsreicher. Gleichzeitig führte es aber auch ein unsägliches Lootbox-System ein. Das wurde allerdings nicht mal ein Jahr nach der Veröffentlichung auf steigenden Druck aus der Spielerschaft wieder verworfen. Das ist aber nur einer der Gründe, warum wir dem zweiten Teil der Reihe hier den Vorzug geben. Denn anstatt nur als eine Mischung aus Ezio und Batman durch Mordor zu reiten, zu klettern und uns Orks mit eigener Persönlichkeit zum Feind zu machen, dürfen wir in Schatten des Krieges ganze Armeen aufbauen, um Sauron mit seinen eigenen Untergebenen die Stirn zu bieten. Wir belagern Burgen, kreuzen die Schwerter mit dem Hexenkönig von Angmar und erleben am eigenen Leib, wie uns der Ring die Lebenskräfte aussaugt. Wie die Vorlage beweist, geht Talions Geschichte letzten Endes leider nicht gut aus. Der Weg bis zum traurigen Ableben des Waldläufers ist allerdings gepflastert mit epischen Schlachten, kurzweiliger Action und eigenwilligen Charakteren, die sich auch in der literarischen Vorlage gut gemacht hätten.

ECHTZEITSTRATEGIE Erscheinungsjahr: 1991 • Plattformen: PC

Riders of Rohan

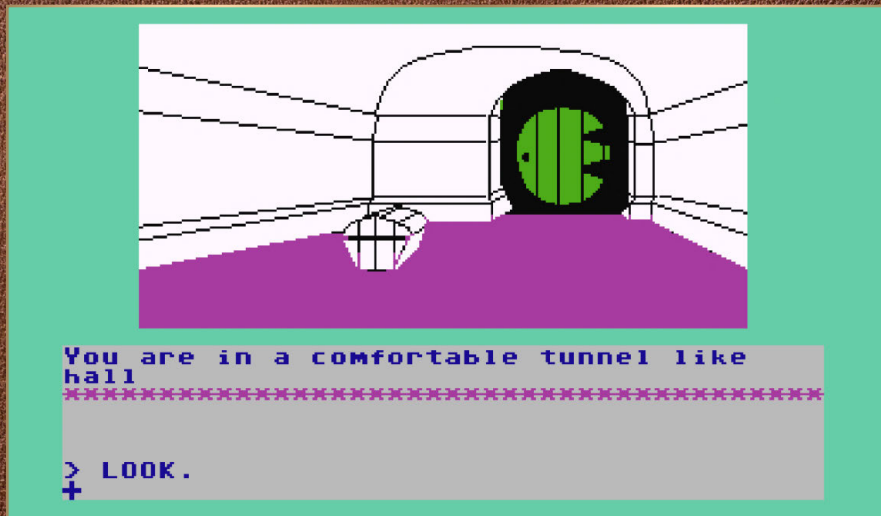


Aus heutiger Sicht ist die Mischung aus Echtzeitstrategie, Quasi-Beat-'em-up und Schießbude nicht mehr zu empfehlen. Vor allem, weil sie selbst auf dem PC nur noch schwer auf offiziellem Weg zu bekommen ist. Einen Platz in der Liste hat der Titel aber dennoch verdient. Denn Riders of Rohan baut nicht nur auf dem Vorgänger

War in Middle-Earth von 1988 auf, sondern ebnet auch den Weg für Strategiespiele im Tolkien-Kosmos. Spielerisch gliedert sich der Lizenztitel in zwei große Gameplay-Pfeiler. Auf einer Karte des Königreichs Rohan zur Zeit der Ereignisse aus Die zwei Türme schieben wir in Echtzeit Armeen der Pferdeherren hin und her, fangen Ork-

trupps ab und erteilen in den anschließenden Schlachten in Draufsicht Befehle, um unsere Gegner in die Flucht zu schlagen. Wer Castles 1 und 2 aus demselben Jahr noch kennt, dürfte sich in diesem Bereich schnell zurechtfinden. Die zweite spielerische Säule von Riders of Rohan sind die Echtzeit-Action-Passagen. In denen müssen wir entweder mit Aragorn, Gimli oder Éomer im Beat-'em-up-Stil auf Orks und Dunländer einhauen, mit Legolas Pfeile auf anstürmende Gegner abfeuern oder uns als Gandalf ein Magieduell mit einem Nazgul liefern. Diese Passagen dürfen wir über das Hauptmenü übrigens auch einzeln anwählen. Einen derartig ambitionierten Genremix, der die verschiedensten Facetten aus Tolkiens Welt von großen Schlachten bis hin zu heroischen Einzeltaten abdeckte, musste man bis zu diesem Zeitpunkt vergeblich suchen. Dafür bot die Geschichte nicht wirklich viel Spielraum oder Neues, und auch die Welt war im Vergleich zum spirituellen Vorgänger von 1988 deutlich kleiner. Als Ausstellungsstück und Anschauungsmaterial hat das Spiel auch heute noch seinen Wert. Wem Spielspaß wichtiger ist, der sollte sich aber tatsächlich lieber anderweitig umsehen.

The Hobbit



Ein weiteres Spiel, das unbedingt in diese Liste gehört, ist The Hobbit aus dem Jahr 1982. Das liegt zum einen daran, dass es ausnahmsweise mal nicht der Geschichte des Herrn der Ringe folgt, sondern die Ereignisse aus Der kleine Hobbit spielbar macht. Und zum anderen war der Titel gerade für die damalige Zeit absolut revoluti-

onär und wegweisend. Dabei ist The Hobbit oberflächlich betrachtet nur ein illustriertes Text-Adventure, wie es sie in den 80er-Jahren haufenweise gab. Wie Spieler mit ihrer Umwelt interagieren konnten, war allerdings völlig neu und auf gewisse Art und Weise unberechenbar. Statt nur simpler Satzkonstruktionen aus

Verb, Subjekt und Objekt verstand das Spiel auch komplexen Satzbau. Aus »Nimm Lampe« konnten Spieler problemlos »Nimm Gandalfs Lampe, sprich dann mit Thorin und töte zum Schluss den Ork mit dem Schwert« machen, und das Spiel verstand direkt, was damit gemeint war. Die Nutzung von Adjektiven, Pronomen, Adverbien – alles überhaupt kein Problem für den kompetenten Textparser.

Eine weitere einzigartige Neuerung: Während die Spieler Bilbo Beutlin bei seinen Abenteuern begleiteten, lief die Zeit im Hintergrund ständig weiter. Das bedeutete auch, dass alle NPCs entsprechend ihrer Eigenschaften eigene Ziele verfolgten, unterschiedliche Orte aufsuchten, Kämpfe absolvierten, gefangen genommen wurden oder sogar starben. Das verhinderte in manchen Fällen tatsächlich sogar, dass das Spiel beendet werden konnte. Obwohl sich die Entwickler Mühe gaben, forderte ein derart komplexes System auch Opfer: Eine bugfreie Version des Titels existiert bis heute nicht, obwohl es nach seiner ursprünglichen Veröffentlichung bis zum Jahr 1985 auf die unterschiedlichsten Systeme wie den C64, den Apple II und letztlich auch MS DOS portiert wurde.

Lego Der Herr der Ringe



Besonders die Filmfassung des Herrn der Ringe hat auch ihre witzigen Momente, vor allem wenn es um die Hobbits oder die ständigen Wortgefechte zwischen Legolas und Gimli geht. Im Großen und Ganzen ist die Stimmung in Tolkiens Welt aber bierernst. Schließlich geht es um nicht weniger als den Fortbestand des Guten. Die da mit-

schwingende Unsicherheit, die Hoffnung auf ein Happy End und die inneren Konflikte sind entsprechend auch zentral für die meisten Lizenzspiele. Mit einer großen Ausnahme: dem Action-Adventure Lego Der Herr der Ringe, das Mittelerde um jede Menge bunter Bauklötze bereichert. Das Lego-Spiel unterscheidet sich, ganz lo-

gisch, nicht nur optisch deutlich von allen anderen Titeln auf der Liste, sondern auch in seinem spielerischen Ansatz. Viele der allzu brutalen Szenen aus den Filmen wurden für das Spiel entschärft, die Gewaltdarstellung stark zurückgeschraubt, und Humor spielt dafür eine umso größere Rolle. Die fehlende Ernsthaftigkeit gleicht Lego Der Herr der Ringe mit unterschiedlichsten Gameplay-Elementen aus, welche die für Action-Adventures typischen Kampfsequenzen auflockern. Jede der 80 freischaltbaren Spielfiguren hat unterschiedliche, teils einzigartige Fertigkeiten, die wir einsetzen müssen, um die 20 Levels erfolgreich abzuschließen – vom Zerstören von Mordor-Bauklötzen bis zum Abfeuern von Pfeilen und Angeln. Wer nach dem Abschluss der Hauptquest noch mehr Zeit in Mittelerde verbringen möchte, darf die Open World frei erkunden und etwa einen Charaktereditor in Beutelsend entdecken. Der Witz und die Optik sind wie bei allen Lego-Lizenzspielen natürlich absolute Geschmackssache. Aber dafür punktet der Titel definitiv mit originellen Ideen, motivierendem Spielfluss und einer nachwuchsgerechten Variante des wichtigsten und größten Fantasy-Epos unserer Zeit.

Command & Conquer Remastered

C&C: KEINE KOMPROMISSE

Genre: **Echtzeistrategie** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Petroglyph** Termin: **5.6.2020**

Der Tiberiumkonflikt und Alarmstufe Rot sehen klasse aus und spielen sich noch genauso wie früher. Aber das Remaster bringt auch Neuerungen – vor allem für deutsche Spieler. Von Peter Bathge

Command & Conquer Remastered ist nun schon der dritte RTS-Kracher, der innerhalb weniger Monate eine Neuauflage mit 4K-Grafik für moderne PCs und Betriebssysteme wie Windows 10 erhält. Für unsere Preview konnten wir die C&C Remastered Collection (so der offizielle Titel) als einzige Redaktion in Deutschland vorab sehen und ein Interview mit den Entwicklern führen. Die wichtigste Erkenntnis dabei: Command & Conquer Remastered Collection sieht neu aus, fühlt sich aber alt an. Und das ist gut so!

Das umfangreichste C&C aller Zeiten

Egal ob ihr es 2020 zum ersten Mal spielt oder als Serienkenner: So viel Command & Conquer für so wenig Geld (ca. 20 Euro) gab es nie zuvor! Im Remaster stecken nämlich nicht nur die zwei Originalspiele Der Tiberiumkonflikt (Tiberian Dawn) und Alarmstufe Rot (Red Alert, in Deutschland Command & Conquer 2), sondern auch insgesamt drei Addons: Der Ausnahmezustand (The Covert

Operation), Gegenangriff (Counterstrike) und Vergeltungsschlag (The Aftermath).

Und dann kommen auch noch für PC-Spieler neue Missionen aus den Konsolenversionen für Nintendo 64 und die erste PlayStation dazu. Die Bonus-Kampagnen mit Einsätzen gegen Dinos und Ameisen sind natürlich auch dabei. Ach ja: Und Custom-Missionen oder Skirmish-Maps, die mit dem neuen Szenario-Editor erstellt werden, haben ebenfalls einen eigenen Reiter im Auswahlmenu. Das macht insgesamt über 250 Einsätze, zusammengehalten von mehreren Kampagnen. »Wir verstecken nichts hinter Mikrotransaktionen, all diese Inhalte gibt es zu einem unglaublich erschwinglichen Festpreis«, verspricht Lead Producer Jim Vessella.

Am Spielprinzip ändert sich logischerweise nichts: In einer Mischung aus Kommando-Einsätzen mit wenigen oder gar einer einzigen Einheit und klassischen Basisbaumissionen erfüllt ihr Ziele wie die Zerstörung feindlicher Flakstellungen. Meistens geht es aber darum, ein Lager zu bauen, Tiberium oder Erz zu ernten und eine Armee aus Tarn- oder Mammutpanzern, Orca-Helikoptern und Bazooka-Soldaten zusammenstellen, mit der ihr die gegnerische Basis plattmacht. Zwischen den Einsätzen gibt's kultig-trashige Zwischensequenzen mit einem Mix aus echten Schauspielern und gerenderten Szenen, die die Story vorantreiben.

Neue Grafik: Mit einem Knopf zurück

Für Entwickler Petroglyph (Conan Unconquered, Grey Goo) ist es wichtig, dass jeder Spieler C&C Remastered so erleben kann, wie er möchte. Zum Beispiel mit neuer 4K-Grafik, nachgebauten HD-Animationen und erweiterten Partikeleffekten, oder eben ohne. Und ihr dürft jederzeit zwischen den beiden Looks hin und her wechseln, das geschieht mit einer einzigen Taste ohne jede Ladezeit. »Am Anfang dachten wir darüber nach, ein echtes Remake mit der Engine von Petroglyph zu machen«, vertraut uns Jim Vessella nach der Präsentation von C&C Remastered im Interview an. »Die Community war gespalten, aber die meisten wollten lieber ein Remaster. Und dann fanden wir den originalen Source-Code, der es uns ermöglichte, diesen Wechsel der Grafik einzubauen. Das hielten wir für ein tolles Feature.«

Tatsächlich sieht C&C Remastered für ein 25 Jahre altes Spiel stark aus, wenn auch stets ein bisschen altmodisch: Die schicken neuen Explosionen liegen weiterhin wie als Bitmap über Gebäuden und Einheiten, Panzergeschosse und Raketen verhalten sich genauso wie in den Originalen, fliegen also vergleichsweise langsam ins Ziel. Dafür ist die Brandung schöner, was besonders bei den mit viel Wasser gesegneten Alarmstufe-Rot-Maps auffällt. Die über 600 Animations-Frames pro Einheit wurden ebenso neu ge-

macht wie die Modelle selbst. Toll: Selbst die weiße und rote Schraffur beim Gebäudebau und die detailverliebten Bauanimationen wurden eins zu eins übernommen, sind nur schärfer und hübscher als früher. Dabei geholfen haben die in Malaysia ansässigen Grafik-Experten von Lemon Sky Studios. Das ist ein Dienstleister mit über 300 Mitarbeitern, der zuletzt den Entwicklern von Final Fantasy 7 Remake zugearbeitet hat – und Blizzard bei Warcraft 3: Reforged half.

Die Arbeit an jeder Einheit und jedem ikonischen Gebäude (Hand von Nod, Bauhof, Satelliten-Uplink) dauerte teils Monate, oft wurden Konzeptzeichnungen und Fortschritte mit der Community geteilt und abgenickt. Dazu haben Petroglyph und Publisher Electronic Arts eine Gruppe von bekannten Moddern, Streamern und Spielern kontaktiert, die noch heute C&C im Multiplayer-Modus auf selbst betriebenen Servern spielen.

Die wichtige Community

Das sogenannte Community Council stand seit der Ankündigung Ende 2018 in ständigem Austausch mit den Entwicklern, vor allem über die Chat-Plattform Discord. Im Frühjahr 2020 gingen dann Steam-Keys an die Unterstützer raus, seitdem spielen die Fans die tagesaktuellen Alpha-Versionen, an denen Petroglyph arbeitet. Jede Änderung kann so nahezu live kommentiert werden. Die Fans halfen unter anderem dabei, alte Bugs im Programmcode zu finden und zu beheben. Das per Photoshop erträumte Verpackungsdesign eines Community-Mitglieds gefiel den Entwicklern sogar so gut, dass sie mit dem Designer für das offizielle Cover kooperierten. Jim Vessella ist stolz auf die Zusammenarbeit: »Das war eine der wichtigsten Sachen, die wir von anderen Echtzeit-



Bei den Superwaffen wie der Atombombenexplosion oder der Ionenstrahl gibt es ein paar Extra-Frames, wodurch der neue Partikeleffekt etwas länger andauert und mehr Wucht vermittelt.

strategie-Remastern wie Homeworld oder Starcraft gelernt haben: Wie wichtig es ist, auf deine Community zu hören. Die Zusammenarbeit mit den Fans hat uns dabei geholfen, auf dem richtigen Pfad zu bleiben. Sie hat sich wirklich ausgezahlt für uns.«

Damit die Fans zufrieden sind, mussten die Entwickler unvorhersehbare Herausforderungen bewältigen. »Das Terrain zu remastern, war echt knifflig«, erinnert sich Vessella. In den 2D-Originalen waren die Maps aus etlichen vorgefertigten Puzzleteilen zusammengesetzt. Vessella seufzt: »Es waren ohne Witz Tausende. Lemon Sky hat sie alle neu gezeichnet, das war irre zeitaufwändig. Es war richtig, richtig schwer. Wir dachten am Anfang, das dauert vielleicht ein paar Wochen. Aber am Ende brauchten wir dafür ein ganzes Jahr.« Die Entwickler verlieren Zeit, weil sie anfangs die Oberflä-

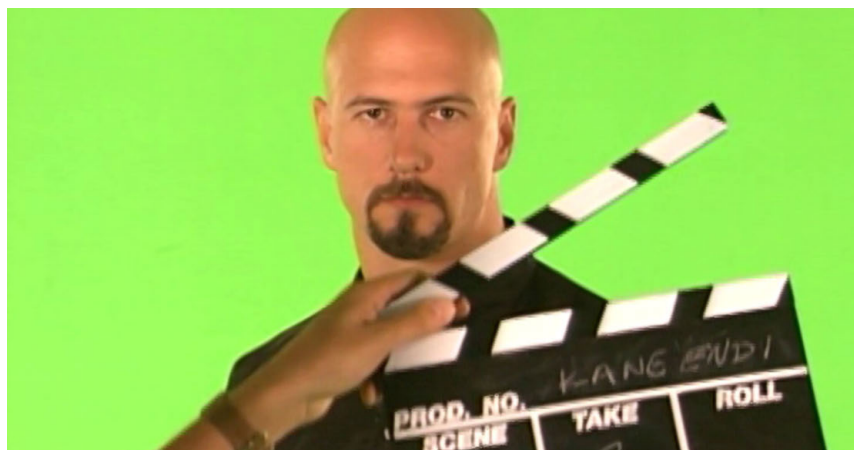
chen mit mehr Leben und Details füllen wollen. »Aber in diesen Spielen bedeckt das Terrain 80 Prozent des Bildschirms. Als wir es zu HD machten, hat die Landschaft das ganze Sichtfeld dominiert.« Man nimmt Abstand von den neuen, hübschen Landschaften, orientiert sich stärker am reduzierten Stil der Vorlage. Aber es gibt ein neues Problem. »Die einzelnen Bausteine passten nicht perfekt aufeinander«, sagt Vessella. »Diese kleinen Artefakte hat man im Original nicht gesehen, aber in hohen Auflösungen wurde es sehr deutlich.« An Klippen passen verschiedene Steininformationen nicht zueinander, der Wechsel von Wäldern zu Tiberiumfeldern sieht seltsam aus, »es gab Hunderte solcher Bugs auf jeder Karte«. Die Lösung? Petroglyph entwickelt ein eigenes Patch-Tool, das die Brüche repariert. Jim Vessella beschreibt es uns wie eine Art Paint, die ris-



C&C Remastered enthält das erste Spiel der Tiberium-Serie sowie die Story um eine alternative Zeitlinie in Alarmstufe Rot. Addons inklusive!

Bonus-Galerie für Hardcore-Fans

Jede erfolgreich abgeschlossene Mission schaltet ein neues Video oder sonstigen Inhalt von hinter den Kulissen frei. Oft handelt es sich um Greenscreen-Aufnahmen und verpatzte Szenen mit Schauspielern wie Regisseur Joe Kucan, der den charismatischen Bösewicht Kane spielt. Viele Petroglyph-Mitarbeiter sind alte Westwood-Veteranen, die sich in der Bonus-Galerie zu Wort melden. Von links nach rechts: Präsident Mike Legg, Audio Director Frank Klepacki, Lead Producer Jim Vessella (EA) und Senior Producer Ted Morris.



sigen Säume werden quasi übermalt. »Wir mussten alle 250 Maps einzeln damit überprüfen. Wir haben so viele Terrain-Bugs wie möglich gelöscht, aber es sind bestimmt immer noch ein paar Fehler drin.« Im Herbst 2019 dann der Durchbruch: Das neue Terrain ist fertig. Und es gibt auch von einer anderen Baustelle scheinbar gute Neuigkeiten.

Mit Greenscreen und Mikrofon

Was für ein Schatz! Da haben sie es doch tatsächlich noch entdeckt, ein altes Archiv von Original-Entwickler Westwood, bis zur

Decke gefüllt mit Videobändern: die ursprünglichen Filmaufnahmen zu Command & Conquer 1 und 2! Nicht die komprimierten Dateien aus dem Spiel mit niedriger Auflösung, so die Hoffnung. Die Originale lassen sich bestimmt prima remastern, glaubt Petroglyph. Man will den Cutscenes zu neuem Glanz zu verhelfen, damit die neue HD-Version zwischen den Missionen genauso edel aussieht wie in der Schlacht. Aber beim Sichten der Videobänder macht sich Ernüchterung breit: Die Auflösung der Aufnahmen ist genauso gering wie im Spiel! Was tun?

Die Lösung kommt wieder aus der Fan-Community, die Entwickler werden auf ein KI-Upscaling-Projekt aufmerksam gemacht. In das füttern sie die Videosequenzen aus der Konsolenversion für die Multimedia-Kiste PlayStation, denn dieses Ausgangsmaterial ist am besten erhalten. Heraus kommt anscheinlich hochgerechnetes Material, das nun mit 30 Bildern pro Sekunde statt wie zuvor 15 fps läuft. Im Gegensatz zu einem echten Remaster sind die Aufnahmen der Spieler nach dem Upscaling nicht immer gestochen scharf. Dennoch kann sich das Ergebnis sehen lassen, wie der Grafikvergleich zeigt. Doch C&C hat nicht nur eine visuelle Überarbeitung erfahren, auch der (legendäre) Soundtrack wurde neu abgemischt und der Ton der Zwischensequenzen soweit wie möglich verbessert. Das gilt auch für die deutsche Tonspur, die neben einer deutschen Textübersetzung (und sieben anderen Sprachen) im Remaster enthalten ist. Bei Musik, Effekten und Stimmen könnt ihr im Menü einzeln auswählen, ob ihr die alte Legacy-Option oder eine der Remaster-Fassungen hören möchtet, etwa die neuen Sätze der »Unit Lost«-Sprecherin EVA.

Mit der Jukebox gibt es sogar ein jederzeit im Missionsverlauf aufrufbares Abspielprogramm, mit dem ihr euch eure eigene Musik-Playlist zusammenstellt. Bei dieser Art C&C-Spotify wählt ihr aus über sieben Stunden Musik oder drückt den Shuffle-Knopf. Wer will, hört sich dabei auch zuvor niemals veröffentlichte Bonus Tracks aus dem Archiv von Komponist Frank Klepacki sowie Aufnahmen der Cover-Band The Tiberian Sons an, die einige Klassiker für das Remaster neu eingespielt haben.

Wiedersehen mit Hitler

Lead Producer Jim Vessella von Electronic Arts kennt sein Publikum: »Wir wissen, dass Command & Conquer in Deutschland stets sehr beliebt ist und wir lieben unsere deutschen Fans.« Gut, dass er auf die schönen Worte auch gleich Taten folgen lässt, als er ankündigt, dass C&C Remastered Collection hierzulande mit einer USK-Freigabe ab 16 Jahren erscheint – und ohne jegliche Schnitte oder Zensur. Seit 1995 streiften im deutschen Der Tiberiumkonflikt ausschließlich Robotersoldaten über die Schlachtfelder – damit ist 2020 Schluss. Man habe sehr früh Kontakt mit der USK aufgenommen und Feedback eingeholt. Die Behörden gaben grünes Licht: Das in C&C dargestellte Schlachtgeschehen sei aus heutiger Sicht nicht mehr so bedenklich wie damals, es darf uncut und inhaltsgleich mit der internationalen Fassung erscheinen.

Gute Nachrichten auch für Alarmstufe Rot: Weil im Intro Adolf Hitler per Zeitreise getötet wurde, blieb diese Szene deutschen Spielern bislang verwehrt. Die neue deutsche HD-Version darf die Cutscene aber wieder zeigen – genauso wie einige geschnittene Auftritte von Sowjetführer Joseph Stalin, in denen er besonders blutrünstig agierte.

Nebeneffekt der Freigabe: Die deutsche Sprachausgabe konnte nachträglich nicht mehr neu aufgenommen werden, daher wird in einigen Zwischensequenzen immer noch von Robotern gesprochen. In anderen Szenen fehlt eine deutsche Synchronisation, weil diese Zwischensequenzen nie für einen Deutschland-Release vorgesehen waren. Manchmal dagegen vertonten die Verantwortlichen später geschnittene Szenen.

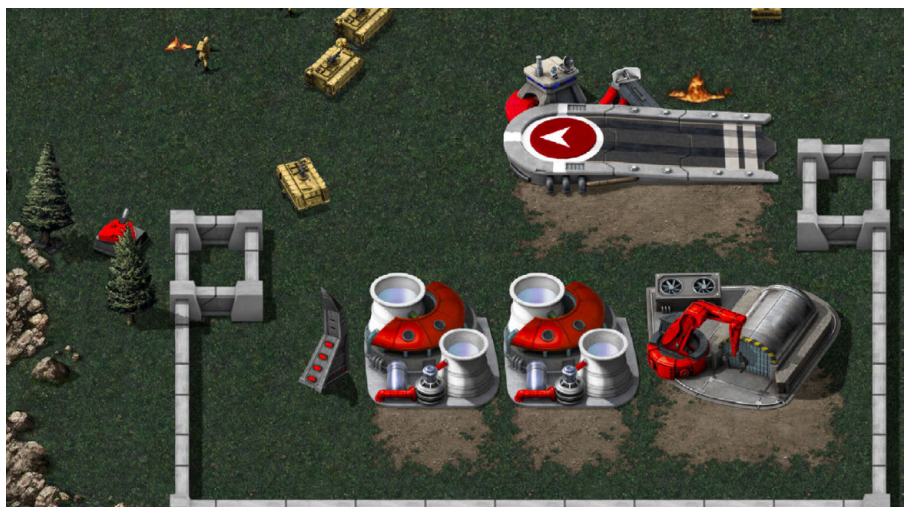
Es wird im C&C-Remaster also einen kleinen Flickenteppich geben: An den wenigen Stellen, für die keine deutsche Sprachausgabe existiert, wechselt das Spiel auf englische Stimmen und deutsche Untertitel. Ein kleiner Preis für die überfällige Uncut-Veröffentlichung, findet Jim Vessella: »Wir spendieren der deutschen Version ein paar wirklich gute Verbesserungen.«

Das alte Feeling?

Es ist die ewige Diskussion: Wie sehr darf man ein altes Spiel verändern? Sind bei einem Remaster Veränderungen an Missionsdesign, Steuerung oder Balancing okay? Für Petroglyph und Electronic Arts ist die Antwort ein deutliches Jein. Command & Conquer Remastered Collection bietet keine neuen Missionen und die enthaltenen Einsätze wurden abseits mehrerer Hundert gefixter Bugs auch nicht nochmal angefasst. »Wir wollen diesen 25. Geburtstag feiern und dabei das gleiche alte Gefühl zurückbringen, dass wir als Kinder beim Spielen von C&C hatten«, verteidigt Jim Vessella den Kurs maximaler Originaltreue in Sachen Inhalt. Dazu gehört für ihn auch, keine großen Veränderungen am Gameplay vorzunehmen, etwa bei der Künstlichen Intelligenz. Ja, richtig gelesen, die Tiberium- und Erzsammler sind 2020 immer noch genauso dumm wie 1995! Im Interview erklärt der Lead Producer die Entscheidung. »Die Wegfindung bleibt im Großen und Ganzen gleich. Wenn wir die zu sehr ändern, hat das sehr große Auswirkungen auf das Kern-Gameplay und die Art, wie Missionen ablaufen. Wir wollen es so authentisch wie möglich halten, auch was die Balance angeht. Die alten Einsätze sind sehr fehleranfällig. Wenn wir zum Beispiel die Reichweiten einzelner Einheiten verändern, könnte das die Missionen komplett kaputt machen.« So schießen Panzer immer noch gern daneben, sobald sie einzelne Infanteristen aufs Korn nehmen sollen, die sich unter Beschuss in den Staub werfen. Selbst alte Tricks sind noch eins zu eins wie damals möglich. Viele Spieler haben etwa Sandsäcke in Richtung Feindbasis gebaut, um dann vor den Toren des gegnerischen Lagers Türme zu errichten und die Gebäude so relativ gefahrlos zusammenzuschießen. Für Petroglyph gibt es keinen Grund, daran etwas zu ändern: »Viele der alten Exploits funktionieren noch.« Nur offensichtlich kaputte Mechaniken wurden überarbeitet, etwa ein Bug, durch den sich alle Einheiten einer Kontrollgruppe mit der Geschwindigkeit des schnellsten Truppenteils bewegten.



C&C lief unter DOS mit 320x200 Pixeln, die Version für Windows 95 unterstützte eine Auflösung von 640x480 Bildpunkten. Das Remaster (unten) basiert auf 4K-Assets.



Gebäude und Einheiten wurden in Command & Conquer Remastered mit Augenmerk auf die Ähnlichkeiten zum Original als 4K-Modelle neu gezeichnet.

Eine Ausnahme beim Original-Feeling macht Petroglyph bei Komfortfunktionen, auch weil diese sich in den Optionen beliebig an- und ausschalten lassen. Dazu gehört etwa die Möglichkeit, jetzt auch in C&C1 einen von drei Schwierigkeitsgraden (Casual, Normal, Hart) vor Missionsbeginn auszuwählen. Au-

ßerdem neu sind die folgenden Features:

- Quick Save und automatische Speicherpunkte
- Frei belegbare Hotkeys, die man bequem im Menü anlegen kann
- Befehle erteilen mit rechter statt linker Maustaste (optional)



Die Landschaft in C&C besteht aus Tausenden von 2D-Puzzlesteinen, die nicht immer perfekt zusammenpassen. Ein Albtraum für das Remaster-Team.



Command & Conquer Remastered hat keinen echten 21:9-Support. Das liegt auch an den Cutscenes, in denen teils schwarze Balken am Rand eingeblendet werden.

- Baulisten, also das mehrfache Ordern von Einheiten, die dann automatisch nacheinander aus der Kaserne kommen (optional)
- Ausblenden von Anzeigen wie der Ressourcenkapazität in Silos oder der Lebensenergie von Einheiten (optional)

Am wichtigsten ist aber das neue Baumenü, laut Vessella der allererste Wunsch der Community: »Bitte aktualisiert die Sidebar!« Das neue Menü hat jetzt 18 Slots, sechs Reihen mit je drei Icons – Scrollen wird dadurch überflüssig, erst recht wenn ihr die neuen Tastenkombinationen nutzt, mit denen ihr nicht mal mehr klicken müsst. Außerdem gibt es die praktische Filterfunktion aus Command & Conquer 3 mit vier verschiedenen Tabs für Einheiten und Gebäude. So findet ihr schnell, was ihr sucht – und dank neuer Tooltips im Menü wisst ihr auch, was ihr da eigentlich ordert.

Wahnsinnige Liebe zum Detail: Auch alle Menü-Bildschirme wie Highscore-Anzeigen, die Weltkarte in der Kampagne oder der Startbildschirm wurden mühsam originalgetreu in 4K-Auflösung nachgebaut. Für die legendäre Explosion im Hauptmenü von C&C nahmen die Entwickler sogar Kontakt zum Verkäufer des Original-Footage auf (vermittelt durch ein Community-Mitglied) und besorgten sich das Video in höherer Auflösung, um es perfekt zu remastern.

Ein in Community und Entwicklerteam sehr umstrittenes neues Feature hat es übrigens nicht ins Spiel geschafft: C&C Remastered wird keinen »Attack Move« bieten, ihr könnt Einheiten also nicht befehlen, auf dem Weg automatisch gegnerische Einheiten anzugreifen. »Wir haben damit experimentiert«, lässt Vessella durchblicken. »Aber es hat dafür gesorgt, dass sich das

Spiel quasi von allein spielt. In Command & Conquer musst du deine Angriffsziele manuell auswählen, das ist Teil des Designs.« Am Ende entschied man sich gegen die Vereinfachung. Allerdings gab es einen Aspekt des Spiels, bei dem sich alle Beteiligten darüber einig waren, dass er unbedingt einer Überarbeitung bedurfte.

Lust auf ein schnelles Multiplayer-Match? Jim Vessella sieht es ganz pragmatisch: »Die alten Spiele hatten keine richtige Multiplayer-Infrastruktur.« Ein neuer technischer Unterbau für C&C Remastered musste dringend her. »Vom Programmieraufwand hat das bestimmt die meiste Arbeit gemacht. Es war ein riesiges Unterfangen«, sagt der Lead Producer bei Electronic Arts. Gute Nachrichten: All die Erweiterungen sind auf das Remaster beschränkt, die derzeit lauffähigen Versionen von C&C werden durch den Release nicht beeinträchtigt. »Wir zwingen niemanden, irgendein seltsames Update zu installieren«, versichert Vessella und winkt kräftig mit dem Zaunpfahl Richtung Blizzards Warcraft 3: Reforged.

Die Petroglyph-Programmierer haben den Original-Code um Online-Funktionalitäten erweitert, die Server laufen über EA, Crossplay zwischen den Versionen von Steam und Origin ist möglich. Lediglich die Freundeslisten der beiden Plattformen lassen sich nicht verknüpfen. Dafür gibt es optionales Matchmaking mit Quick-Match-Funktionalität für ein fixes Eins-gegen-eins-Gefecht. Alternativ eröffnet ihr eine Lobby und wartet auf bis zu drei Mitspieler, passwortgeschützt oder Free for all. Spielmodi wie Capture the Flag und Mobile HQ sind wieder mit von der Partie, alternativ bekämpfen sich die Spieler einfach bis aufs Blut. Replays werden unterstützt, außerdem plant man Leaderboards.



Missionen wählt ihr – einmal freigeschaltet – im neuen übersichtlichen Menü aus, wenn ihr nicht gerade mitten in einer Kampagne steckt.

Jim Vessella ist sich unsicher, ob C&C Remastered eine Zukunft im E-Sport hat: »Die Spiele sind sehr oldschool, da müssen wir sehen, ob sie in der heutigen PvP-Szene ankommen. [...] Wir versuchen aber aktuell, einige eher lockere Turniere rund um den Launch im Juni zu organisieren.« Vor dem Spielstart wählt ihr Map und Spielerfraktionen aus, bestimmt Starteinheiten und Regeln, etwa ob mit Legacy-Optionen gespielt wird oder Baulisten erlaubt sind. Was ihr auch vorab festlegen müsst: Ob ihr ein Online-Match mit der neuen Grafik spielt oder die alte Optik bevorzugt, denn anders als in Kampagnen und Solo-Einsätzen funktioniert der Live-Wechsel im Mehrspielermodus nicht. »Das ist eine Limitierung der Engine, leider konnten wir es für den Multiplayer nicht ermöglichen«, sagt Vessella.



C & C Remastered hat alle Zwischensequenzen des Originals per KI-Upscaling verfeinert.

Hinter den Kulissen

Die erfahrensten Programmierer bei Petroglyph, die der alten Engine neue Tricks beigebracht haben, sind auch diejenigen Mitarbeiter, die damals bei Westwood an den ursprünglichen C&Cs arbeiteten. Und sie haben einiges zu erzählen. Ein für Oldies cooles neues Feature ist ohne Frage die Bonus-Galerie. Nach jeder abgeschlossenen Mission wird ein neuer Videoclip oder ein Bild in der Galerie freigeschaltet, teilweise mit schriftlichen Anmerkungen der damaligen Original-Entwickler. Dazu zählen Videos von hinter den Kulissen aus dem Westwood-Archiv, etwa Greenscreen-Aufnahmen, bei denen man Kane-Darsteller Joe Kucan auch mal als Regisseur sieht. Insgesamt erwarten Fans über vier Stunden Bonusmaterial.

Apropos Bonus: Dank des neuen Editors, der das Platzieren all der neuen Remaster-Grafiken erlaubt, rechnet Petroglyph mit einem steten Strom von Fan-Maps nach Release, der Steam Workshop wird als einfache Tauschbörse unterstützt. Dass darüber auch Mods zum Download angeboten werden, halten wir für höchstwahrscheinlich, immerhin gibt's in den Spieloptionen ein eigenes Fenster für Mods. Die offizielle Aussage von Jim Vessella ist jedoch: »Wir reden noch nicht über Mods.« Wörtchen EA aber schon jetzt spricht, das sind die Erwartun-

gen an das Remaster. Man wolle alte Fans genauso wie eine neue, junge Generation von Spielern ansprechen. Vielleicht sind die Käufer ja am Ende sogar die Eltern von heute, die damals als Kind C&C gespielt haben und jetzt ihren eigenen Nachwuchs an Command & Conquer heranzuführen wollen. Das hofft jedenfalls Vessella: »Wir hätten ein simples Grafik-Update machen können statt dem Remaster, einen HD-Patch. Das wäre um einiges günstiger gewesen. [...] Ich bin neugierig, ob das Spiel einen 12-Jährigen heute genauso verzaubern kann wie mich damals. [...] Wir wollen auch die Herzen der jungen Leute erobern. Hoffentlich werden die alten Hardcore-Fans auch neue Spieler auf den Geschmack von C&C bringen.«

Man scheint auf einem guten Weg zu sein, C&C Remastered macht einen ausgezeichneten Eindruck – für das, was es sein will, nämlich eine Neuauflage eines zeitlosen Spielprinzips. »Die letzten RTS-Remaster wie Homeworld Remastered oder Starcraft Remastered haben gezeigt, dass sich die Leute nach diesem nostalgischen Gefühl sehnen«, resümiert Vessella. »Ich würde gerne mehr RTS-Spiele entwickeln, ich würde liebend gern mehr C&C machen. Das Team hat die nötige Leidenschaft. Aber wir werden jetzt erstmal sehen, wie erfolgreich das Spiel ist. Ob wir unseren Qualitätsanspruch halten kön-

nen, ob es bei den Fans gut ankommt, bei der Presse und ja, natürlich gibt es auch finanzielle Erwartungen an C&C Remastered. Die Entwicklung war nicht billig.« ★



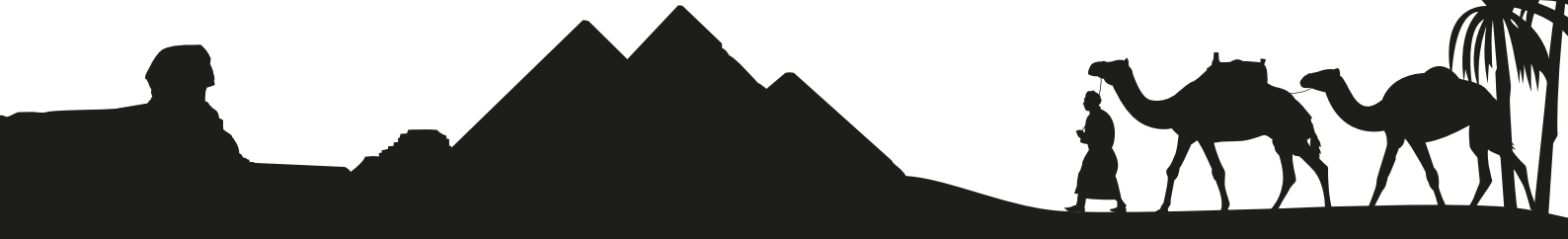
Auf den ersten Blick verfolgen Command & Conquer Remastered Collection und das bislang beste Echtzeit-Strategie-Remaster, Age of Empires 2: Definitive Edition, das gleiche Ziel. Doch wer genauer hinsieht, entdeckt Unterschiede: Wo die Entwickler des »neuen« Age of Empires 2 nicht vor größeren Umbauten der Missionen zurückschreckten und auch zusätzliche Kampagnen einbauten, soll Petroglyphs C&C schlichtweg die ultimative, moderne Fassung aller bisherigen Inhalte sein, das komplette Paket quasi – aber ohne dass zu viel am Original verändert wird. Die Liebe zum Detail (oder der Detailwahnsinn, wenn ich ehrlich bin) beim Nachbauen von Menüs und Grafiken stimmt mich optimistisch, dass C&C Remastered in dieser Hinsicht auf einem sehr guten Weg ist. Besonders schön für alte Fans ist die Möglichkeit, alle Änderungen am »Legacy«-Original schrittweise an- und abzuschalten. Hier wird einem nichts aufgezwungen, es gibt keine umstrittenen Regeländerungen und es wird auch nicht automatisch das alte Spiel unbrauchbar gemacht. Wo Blizzard mit Warcraft 3: Reforged scheiterte, haben Petroglyph & Co. allem Anschein nach den richtigen Weg gewählt, auf die Wünsche der Fan-Community zu hören. Ich persönlich freue mich auf jeden Fall unheimlich darauf, wieder die alten C&C-Kampagnen durchzuspielen – und zwar endlich ohne Roboter-Blödsinn der alten deutschen Version. Sollte ich mich dabei manchmal über das unveränderte Missionsdesign ärgern, so gehört das eben dazu: C&C Remastered bringt das alte Feeling zurück, mit all seinen Ecken und Kanten.



Mit der Jukebox stellt ihr euch euren eigenen Song-Mix zusammen. Clevere Idee!

Builders of Egypt

DER ERBE DES PHARAOS



Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **PlayWay** Entwickler: **Strategy Labs** Termin: –

Auf DVD: Preview-Video

Viele positive Steam-Reviews für einen Prolog! Unser Aufbauspiel-Experte Maurice erklärt, was es mit der Begeisterung für Builders of Egypt auf sich hat.

Von Maurice Weber

Builders of Egypt will in die Fußstapfen eines der besten Aufbauspiele aller Zeiten treten – und dafür wird es höchste Zeit! Das altherwürdige Pharaon von 1999 ist schließlich schon über 20 Jahre alt, und bis heute gab es nie einen wirklich ähnlich großartigen Nachfolger. Aber jetzt weckt Builders of Egypt eine neue Hoffnung: Das Spiel ist eine Hommage an den Klassiker. Zwar hat es noch keinen Release-Termin, aber es gibt schon einen kostenlosen Prolog auf Steam zu spielen.

Die Bedeutung

Builders of Egypt hat sich einiges vorgenommen: Pharaon und seine Konsorten Caesar 3 und Zeus, die Städtebauspiele von Impressions Games, waren ihrerzeit so gut, dass sie allein ein ganz eigenes Untergenre der

Aufbaustrategie bildeten. Blöderweise musste Impressions 2004 schließen, und seitdem lag diese Art der Städtebauspiele mit ein paar Ausnahmen brach. Einige Impressions-Mitarbeiter gründeten danach zwar Tilted Mill und machten noch Caesar 4 und Kinder des Nils, aber die alte Qualität konnten diese Spiele nie so ganz einfangen. Und überhaupt ist das auch schon wieder über zehn Jahre her! Das nächste Tilted-Mill-Spiel sollte Medieval Mayor heißen, aber dessen Webseite wurde 2013 das letzte Mal aktualisiert. Das größte Vermächtnis von Impressions ist daher wohl eine ganz andere Reihe: Stronghold. Auch deren Erfinder Simon Bradbury arbeitete vorher bei Impressions. Aber die Stronghold-Serie ist bekanntlich auch nicht mehr das, was sie mal war. So gesehen ist die Aufgabe von Builders of Egypt doch recht einfach: Es gibt ja gar keinen anderen Impressions-Erben mehr.

Der Unterschied

Aber genug der langen Vorgeschichte, schauen wir uns das Ding endlich mal näher an! Das Komplettpaket soll am Ende gleich

mehrere Kampagnen bieten, davon ist Builders of Egypt allerdings noch weit entfernt. Der Prolog besteht lediglich aus einer Mission, die uns maximal zwei bis drei Stunden beschäftigt. Aber ab der ersten Sekunde wird klar: Builders of Egypt ist wirklich sehr stark an Pharaon angelehnt, was auch beim Blick auf die Screenshots ins Auge fällt.

Den Grundstein für unsere Stadt legen wir, indem wir die ersten Straßen ziehen und Häuser für die Siedler anlegen. Das sind zunächst nur primitive Hütten, aber indem wir stetig wachsende Bedürfnisse erfüllen, werden wir die Gebäude immer weiter auf. Zunächst ist das ein Zugang zum Wasser, wofür wir einfach einen Brunnen bauen müssen. Danach muss Nahrung her, und auch die funktioniert wie früher bei Impressions und anders als etwa bei Anno. Es reicht nicht, nur Produktionsgebäude wie eine Fischerei zu bauen und das Essen irgendwo in der Stadt einzulagern. Die Nahrung will auch verteilt werden, und dafür wird sie erst zum Kornspeicher und dann zum Markt gekarrt. Der verteilt sie dann an umliegende Häuser.

Wenn unsere Siedlung wächst, müssen wir also nicht nur genügend Produktionsbetriebe nachliefern, sondern außerdem mit einem ausgeklügelten Transportsystem sicherstellen, dass auch alle Wohnhäuser versorgt werden. Im Prolog ist das noch recht simpel, weil es nur zwei Nahrungstypen und drei Häuserstufen gibt und unsere Stadt noch nicht allzu groß wird. Später könnte das aber deutlich komplexer werden.

Der Spannungsfaktor

Wie es sich für ein Aufbauspiel im alten Ägypten gehört, spielt bei der Nahrungsversorgung natürlich der Nil eine wichtige Rolle. Sowohl Fischereien als auch Farmen können ausschließlich am Fluss gebaut werden. Nur in Ufernähe erstreckt sich fruchtbares Grasland, der Rest der Karte ist karge Wüste. Das macht auch die Versorgung mit dem Grund-



Unsere Arbeiter sollten möglichst zahlreich und schnell zu den Betrieben gelangen, damit diese effizient produzieren. Das ist deutlich komplexer als in Anno 1800.



Der Prolog von Builders of Egypt versetzt Aufbauspielfans in Aufregung, weil er das Spielgefühl des legendären Pharaos einfängt.



Die Animationen wirken aus der Nähe noch recht spärlich. Da muss mehr passieren, um einen ordentlichen Wuselfaktor zu erreichen.



In Builders of Egypt müssen die Häuser nur in der Nähe der Feuerwache stehen, um nicht in Brandgefahr zu geraten.

bedürfnis Wasser schwierig, weil selbst simple Brunnen nur in der Nähe des Nils errichtet werden können. Zu allem Überfluss tritt der Fluss regelmäßig über die Ufer und überflutet das Ackerland. Derweil stoppt die Produktion. Wenn wir also keinen Nahrungsüberschuss eingelagert haben, kriegen unsere Bürger eine Weile nix mehr zu beißen und Häuser fallen gar auf eine niedrigere Stufe zurück. Jüngere Aufbauspielfans mag das an die Survival-Elemente von modernen Genrevertretern wie Frostpunk, Banished, Northgard oder Endzone erinnern – aber erfunden haben dieses System tatsächlich die Impressions-Citybuilder vor über 20 Jahren.

Komplexer als Anno?

Nil-Überflutungen sind doppelt gefährlich, weil uns zurückgestufte Häuser Arbeitskraft kosten, und wir wiederum Arbeiter benötigen, um die Produktionsgebäude am Laufen zu halten. Jedes Wohngebäude stellt Arbeitskräfte basierend auf seiner Stufe zur Verfügung und jede Produktionsstätte braucht eine bestimmte Zahl davon, um mit maximaler Effizienz zu funktionieren. Die Arbeiter werden aber anders als etwa in Anno 1800 keine unbegrenzt langen Reisen auf sich nehmen, ihr Arbeitsplatz muss tatsäch-

lich in Reichweite ihres Wohnorts liegen. Im Prolog erweist sich das allerdings noch als eher nebensächlich, denn auch hierfür werden die Siedlungen einfach nicht groß genug. Spätere Missionen dürften aber erfordern, teils eigene Arbeitersiedlungen für bestimmte Produktionsketten anzulegen. Die werden dann aufgrund ihrer Distanz zum Nil auch schlechter versorgt sein als die reichen Häuser am Flussrand – ein schön organischer Weg, realistische Städte zu erschaffen. Die einzige Produktionskette im Prolog ist allerdings recht simpel: Wir fördern Lehm und produzieren daraus Ziegel und Töpferware. Die Ziegel erfordern dazu noch zusätzlich Stroh aus den Farmen am Flussrand.

Wie funktioniert der Handel?

Unser Geld oder genauer gesagt unser Brot, denn das funktioniert in Builders of Egypt als primäres Zahlungsmittel und nicht als Nahrungsmittel, verdienen wir uns im Prolog mit Handel. Auf einer Karte von Ägypten wählen wir andere Städte aus und etablieren gegen ein Entgelt eine Handelsroute zu ihnen. Jede dieser Städte hat jeweils eigene Bedürfnisse und Angebote. Im Handelsbildschirm legen wir fest, welche Produkte wir importieren oder exportieren wollen. Fortan

pendelt regelmäßig ein Händler hin und her, der automatisch basierend auf unseren Einstellungen kauft und verkauft. Manchmal richten die anderen Städte außerdem Wünsche an uns, etwas dass wir ihnen eine bestimmte Menge Ziegel liefern. Wenn wir dies erfüllen, kriegen wir eine kleine Belohnung, etwa eine Ladung Brot.

Letztes Puzzlestück des Städtebaus im Prolog sind Gebäude, die für Sicherheit sorgen oder Bedürfnisse erfüllen. So stellen wir sicher, dass jedes Gebäude von einer Feuerwache überwacht wird und Zugriff auf einen Tempel hat. Solche Gebäude funktionieren aber anders als bei Impressions früher. Damals hat zum Beispiel die Feuerwache einen Arbeiter auf Patrouille geschickt, der das Feuerrisiko in allen Gebäuden senkte, an denen er vorbeimarschierte. In Builders of Egypt passiert das nicht, hier müssen die Gebäude wie in der Anno-Serie nur im Radius der Feuerwache liegen, was weniger atmosphärisch sowie spielerisch weniger fordernd ist, weil damit ein wichtiger Planungsfaktor beim Straßennetzwerk wegfällt.

Was muss besser werden?

Builders of Egypt drückt schon jetzt die richtigen Knöpfe bei den Fans der Impressions-



Nur in der Nähe des Nils ist das Land fruchtbar genug, um Nahrung anzubauen, was uns vor spannende planerische Herausforderungen stellt.

Citybuilder, denn es erinnert alles wirklich sehr stark ans Vorbild Pharaoh. Und es macht einfach Spaß, mal wieder ein neues Spiel in diesem Stil und mit moderner Grafik zu haben. Denn Builders of Egypt sieht ziemlich schick aus, vor allem wenn wir unsere Stadt aus der Distanz betrachten. Auch aus der Nähe gibt es einige Details zu entdecken, aber die Animationen sind nicht so gelungen wie in anderen Aufbauspielen. In Stronghold konnten wir etwa die komplette Entstehung eines Produkts verfolgen. Builders of Egypt zeigt ebenfalls, dass etwa in der Ziegelei der Lehm und das Stroh eingelagert werden, und animiert auch die Arbeiter. Aber es gibt keinen durchanimierten Verlauf, bei der sich ein Arbeiter wirklich die Zutaten für sein Werk holt und daraus einen fertigen Ziegel schafft, den er dann abgibt. Stattdessen kneten die hier alle recht ziellos rum und regelmäßig bringt ein Karren die dabei entstandenen Ziegel weg.

Aus der Ferne wiederum könnte das Spiel gut noch mehr Wuselfaktor vertragen. Obwohl Builders of Egypt eigentlich schön aus-

sieht, macht es noch nicht sonderlich viel Spaß, einfach mal entspannt dem Treiben in unserer Stadt zuzuschauen. Dabei ist das so wichtig für ein Aufbauspiel.

Auch spielerisch hat der Prolog noch einige recht offensichtliche Mängel. Zum Beispiel gibt es keine Tooltips für ein Gebäude im Baumenü, wir können erst sehen, wie viele Arbeiter es braucht und welche Bedürfnisse es sonst so stellt, nachdem wir es gebaut haben. Und auch allgemein bleiben noch jede Menge Fragen offen. Der Prolog erinnert zwar wohligh an Pharaoh, führt aber noch längst nicht weit genug, um einzuschätzen, wie gut Builders of Egypt als eigenständiges Aufbauspiel wird. Und ob ihm auch gelingt, das gute alte Impressions-Prinzip wirklich sinnvoll weiterzuführen, statt es nur in 3D neu aufzulegen.

Wie geht es weiter?

Natürlich hat Builders of Egypt noch jede Menge Entwicklungszeit vor sich und wird weitgehend von nur einer Person entwickelt, was recht beeindruckend ist. Es soll vor Re-

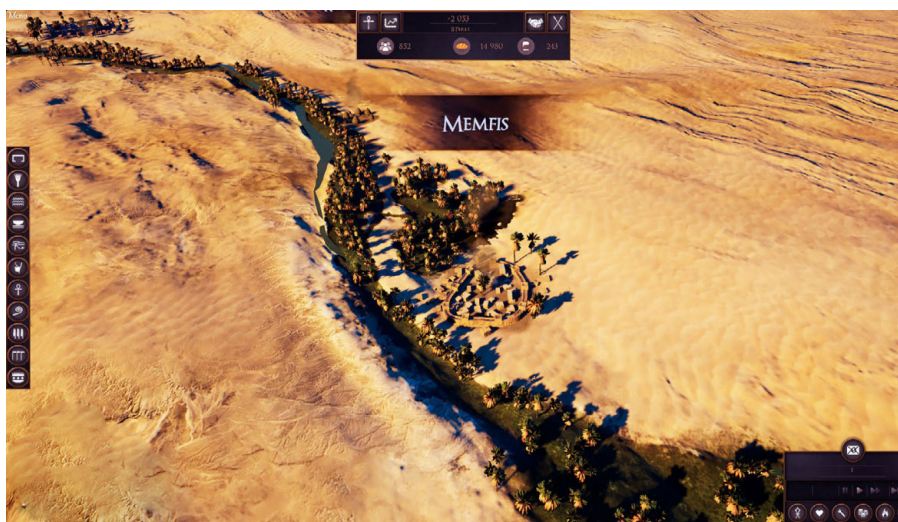
lease für ein Jahr in den Early Access gehen, wann das passiert, ist aber noch nicht bekannt. Aber im Lauf der Entwicklung sollen schrittweise neue Features dazukommen, darunter mehr Gebäude und Monumente, politische Aktionen sowie Militäreinheiten. Der Prolog soll parallel zum Hauptspiel ebenfalls weiterentwickelt werden. Es bleibt also noch viel zu tun, und es ist zu früh, um schon auf Basis des Prologs eine verlässliche Prognose zu geben. Die Grundvoraussetzungen für einen würdigen Pharaoh-Erben sind aber in jedem Fall vorhanden. ★



Maurice Weber
@Froody42



Builders of Egypt macht Hoffnung – aber es bleibt erst mal bei Hoffnung, denn das Spiel schafft noch nicht genügend harte Fakten. Nicht weil es schlecht wäre, sondern weil der kostenlose Prolog einfach noch nicht weit genug geht, um sich wirklich ein stichfestes Urteil zu bilden. Und das ist auch okay, das kann man von einem Prolog ja gar nicht erwarten! Aber ich habe mich einfach enorm gefreut, dass sich endlich mal wieder ein Entwickler an einem Pharaoh-Erben versucht. Und auch noch an einem, der bislang richtig schick aussieht! Im Prolog wirkt Builders of Egypt kompetent gemacht und erweckt tatsächlich sofort den Eindruck eines Pharaoh in moderner Grafik. Damit erfüllt es genau sein erstes Ziel. Offen bleibt nur, ob es auch die Langzeitfaszination des Klassikers einfangen kann. Und ob es ihm gelingt, auch interessante Weiterentwicklungen des Prinzips einzubringen, statt nur Altbewährtes neu aufleben zu lassen. Aber ehrlich: Selbst darüber würde ich mich schon freuen.



Auf der aktuell noch recht kargen Strategiekarte planen wir Handelsrouten.

Iron Harvest

KLASSE KAMPAGNE

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

Auf DVD: Preview-Video

Nach einer echt langen Durststrecke und nach einem enttäuschenden Warcraft 3: Reforged nähert sich ein RTS-Hoffnungsschimmer ausgerechnet aus Deutschland.

Von Maurice Weber

Iron Harvest ist eigentlich ein Company of Heroes plus Dieselpunk, aber ich musste beim Spielen der Kampagne vor allem an Blizzard denken: Und zwar mit einem lachenden und einem weinenden Auge. Lachend, weil es einfach klasse war, endlich mal wieder eine RTS-Kampagne zu erleben, in die offensichtlich die gleiche Liebe geflossen ist, die Blizzard früher in seine Story-Feldzüge steckte. Und weinend, weil Blizzard das eben schon lange nicht mehr getan hat – seit Starcraft 2 nicht mehr.

Blizzard hat sich mit Warcraft 3: Reforged einfach darauf ausgerichtet, dass ihre uralten Kampagnen schon immer noch toll sind. Größere Verbesserungen haben sie zwar versprochen, dann aber doch unter den Tisch fallen lassen. Das sorgte für viel Kritik. Kollege Peter nannte Warcraft 3: Reforged sogar Blizzards Bankrotterklärung. Wenn ihr deswegen wie ich immer noch ein wenig mürrisch seid, könnte Iron Harvest genau die richtige Aufheiterung werden. Ich habe die ersten fünf Missionen der Kampagne in der Beta bereits gespielt und war sehr ange-

tan. Nach meinem ersten Eindruck hat Iron Harvest damit sogar gute Chancen, irgendwann auch in unserer Liste mit den besten Echtzeitstrategiespielen aller Zeiten zu landen.

Echtzeitstrategie für Story-Fans

Iron Harvest macht enorm viel richtig, an dem seit Jahren die meisten Echtzeitstrategiespiele gescheitert sind. Allem voran nimmt es sich Zeit für seine Charaktere und seine Geschichte. Unsere erste Protagonistin Anna lernen wir nicht in einer epischen Schlacht kennen, sondern als Kind bei einer Schneeballschlacht – in der die Dorfjungs sie nicht mitmachen lassen wollen. Unsere erste Mission ist es also, die Lümmel ordentlich einzuseifen. Was nicht nur ein enorm charmanter Start ist, sondern auch ein cleverer Weg, uns Schritt für Schritt mit Iron Harvests wichtigsten Spielmechaniken vertraut zu machen: Anna kriegt die zahlenmäßig überlegenen Jungs nur dran, wenn sie von Deckung zu Deckung huscht und sie aus über die Flanke beharkt, genau wie wir es später auf dem Feld tun müssen. Danach bringt ihr großer Bruder ihr das Schießen bei – und wir lernen, Truppen im Gebüsch zu verstecken und Spezialfähigkeiten zu nutzen. Das alles ist so harmlos, dass selbst Strategieneulinge in aller Ruhe die Grundlagen lernen können. Aber als Genreveteran, dem niemand mehr erklären muss, wie man Truppen bewegt und Fähigkeiten einsetzt, wurde mir trotzdem nicht langweilig, weil das so ein origineller Story-Einstieg ist. Und das schaffen echt nur wenige Tutorials.

Fiktiv und doch irgendwie real

Erst nach diesen Momenten holt uns die Realität des Krieges ein. Dieser Prolog von Iron Harvest spielt kurz vor einer alternativen Version des ersten Weltkriegs. Der wird hier mit Mechs ausgefochten und findet zwischen fiktiven Konterparts der realen Nationen statt: Anna stammt aus dem polnischen Polania, das zwischen die Fronten des sächsischen Imperiums und des Zarentums Rusviet gerät. Das Szenario ist nicht nur angenehm originell neben all den klassischen Weltkriegsspielen, Iron Harvest setzt es auch noch richtig stimmig in Szene. Zum Beispiel mit Kriegsaufnahmen in Schwarz-Weiß, die aussehen wie echte aus unserer Welt – nur eben mit Mechs drin. Nach der Einleitung geht die Story dann nach dem Ende des Kriegs mit einer erwachsenen Anna weiter. Obwohl eigentlich Waffenstillstand herrschen soll, tauchen plötzlich Rusviet-Truppen in ihrem Dorf auf. Also greift sie doch wieder zum Gewehr und schließt sich dem Widerstand an. Mehr will ich euch auch nicht verraten, das ist nur die Ausgangslage zu Beginn der zweiten Mission.

Im fertigen Spiel werden euch die drei Kampagnen aller drei Fraktionen spielen lassen. Jede enthält sieben Missionen und sie ergeben gemeinsam eine zusammenhängende Story. Inszeniert wird das mit einigen



Im Tutorial muss Anna eine Schneeballschlacht schlagen. Das ist nicht spektakulär, aber gut.



richtig gelungenen Zwischensequenzen in aufgebohrter Spielgrafik. Allerdings sind die Ingame-Sequenzen während einer Mission etwas durchwachsener: Da wird zum Beispiel auch mal lauter Jubel unserer Soldaten abgespielt, aber die Einheiten zeigen derweil gar keine Jubelanimationen und bleiben reglos. Und während die englische Sprachausgabe weitgehend sehr gut klingt, wirkt der russische Schurke mit seinem Akzent etwas albern. Außerdem bleibt noch offen, wie sich die deutsche Sprachausgabe anhört.

David gegen Goliath

Trotzdem hat mir die Inszenierung von Iron Harvest insgesamt gut gefallen. Und die fünf Einsätze, die ich schon spielen konnte, machen nicht nur erzählerisch einiges richtig, sondern auch spielerisch: Nach der Lernstunde in der Schneeballschlacht führt Iron Harvest seine Mechaniken weiter Schritt für Schritt ein. Zuerst kämpfen wir uns mit einer Handvoll Standard-Infanteristen durch Annas Dorf und lernen dabei den Häuserkampf kennen. Besiegte Feinde lassen Ausrüstung zurück, die wir mit jedem Infanteristen-Trupp aufnehmen können. Schalten wir etwa eine Mannschaft mit schweren Waffen aus, können unsere Gewehrschützen diese plündern und plötzlich haben wir selbst eine Einheit mit Panzerbrechern. Und darauf sind wir auch angewiesen, denn am Anfang haben wir weder eine eigene Basis noch eigene Mechs und müssen daher dem Feind abnehmen, was wir können. Was uns auch gleich mal beibringt, überlegene Feinde wie Mechs zu Fall zu bringen, indem wir sie von hinten angreifen. Das ist nicht nur strategisch fordernd und ein schlauer Weg, die verschiedenen Einheitentypen und Konzepte nacheinander einzuführen, es passt auch enorm gut in die Story: Denn es illustriert sehr nachdrücklich, dass wir hier eben nur einen kleinen und schlecht ausgerüsteten



Zum ersten Mal konnten wir schweres Geschütz vom Feind erbeuten.

Widerstandstrupp gegen übermächtige Besatzer zu Felde führen.

Taktisch klug gewinnt

Und wir freuen uns riesig, wenn wir es mal schaffen, dem Feind ein Artilleriegeschütz abzuknöpfen, um endlich selbst schweres Geschütz ins Feld führen zu können. Aber nur, weil diese Missionen als Einführung für verschiedene Spielmechaniken dienen, heißt das nicht, dass sie einfach sind: Simple Frontalangriffe bringen selbst in frühen Einsätzen einen hohen Blutzoll mit sich.

In Iron Harvest müssen wir geschickt taktieren, unsere Truppen schlau in Deckung bringen und den Feind aus der Flanke beharken. Es lohnt sich, die Karte auszukundschaften und den besten Weg für einen Angriff zu finden. Oft können wir den Feind so aus einer Richtung angreifen, in die er weniger Geschütze gerichtet hat. Ein mobiles Maschinengewehr kann man vielleicht noch drehen, aber die Kanone des Bunkers ist fest auf die Schienen gerichtet und gegen ei-

nen geschickten Angriff über die Flanke nutzlos. In der Beta fiel allerdings auf, dass das Spiel manchmal für wirklich präzise Manöver deutlich zu hakelig ist. Immer wieder haben wir erlebt, dass sich Infanteristen und sogar riesige Mechs an winzigen Mauern verhaken und sich dann nicht mehr geschickt steuern lassen. Wenn das passiert, funktioniert manchmal nicht mal mehr ein Rückzugsbefehl, der sie eigentlich automatisch zur Basis rennen lässt. In solchen Momenten helfen nur noch härtere Maßnahmen: zum Beispiel die stecken gebliebenen Kämpfer über Granaten freizusprennen - ein unerwarteter Vorteil von Iron Harvests zerstörbaren Umgebungen.

Noch schwerer tun sich unsere Kämpfer damit, Gebäude zu besetzen: Andauernd bleiben Teile des Trupps draußen vor der Tür hängen und kommen nicht ins Haus. Für ein Spiel, in dem Deckung und schlaue Positionierung so wichtig sind, kann das schlicht fatal sein. Aber gut, in einer Beta sind derlei Fehler noch völlig akzeptabel.



Deckung ist wichtig: Wir verschanzen uns in Häusern und hinter Zäunen.



Die Mechs reichen von kleineren Blechbüchsen bis zu riesiger Artillerie.

Abwechslungsreiche Aufträge

Schwerer auszubessern wären grundlegendere Schwächen wie schlechtes Missionsdesign, aber hier gibt sich Iron Harvest keine Blöße: Die ersten fünf Einsätze fallen richtig schön vielfältig aus. Mal schlagen wir uns mit einer kleinen Guerilla-Truppe durchs Feindesland, mal stürmen wir gegnerische Stellungen mit einer schweren Streitmacht. Selbst innerhalb der gleichen Mission fährt Iron Harvest einiges an Abwechslung auf. Sehr oft eröffnet es Nebenziele, die wir zwar nicht erfüllen müssen, die uns das Leben aber deutlich einfacher machen: zum Beispiel Mechs von den Rusviets zu stehlen. Und diese Guerilla-Mission mündet in einem spektakulären Höhepunkt, bei dem wir auf einmal nicht mehr schleichen müssen: Jetzt gilt es, die Stellung gegen einen überwältigenden Ansturm zu halten. Das war übrigens auch das erste Mal, dass wir unsere Baumeister genutzt haben. Wenn auch hier noch nicht zum Basisbau, sondern um Stacheldraht und Sandsäcke zu verlegen.

Erneut gibt uns Iron Harvest die Zeit, seine Mechaniken schrittweise kennenzulernen, und bettet das trotzdem in durchweg spannende Missionen ein. Vollwertigen Basisbau gibt es erst im nächsten Einsatz – allerdings war der meine größte Enttäuschung während meiner Spielstunden: Wir bauen nur eine sehr simple und kleine Auswahl an Kasernen und Bunkern, und das obendrein noch in festgelegtem Gebiet um unser Hauptquartier statt völlig frei.

Aufbau & Wirtschaft ziehen den Kürzeren

Das ist natürlich eine bewusste Designentscheidung: Iron Harvest will wie schon Company of Heroes den Fokus eher auf die Schlachten legen und wir sollen ganz bewusst nicht zu viel Zeit mit Wirtschaft und Aufbau verbringen. Deswegen zwingt uns das Ressourcensystem auch wie in den Strategiespielen von Relic zum aggressiven Vorgehen: Wir müssen auf der Karte verteilte Ölbohrtürme und Eisenminen einnehmen, die dann ihre jeweiligen Rohstoffe abwerfen. Und das ist ein bewährtes System, das funktioniert: Iron Harvest spielt sich dynamisch und spannend, zwingt uns zur Bewegung und brennt richtig schön bombastische Schlachten ab. Aber die Entwickler von Relic haben ja mit Dawn of War und Company of Heroes gezeigt, dass selbst mit diesem schlachtfokussierten Prinzip etwas mehr Wirtschaftskomplexität möglich ist: Dawn of War bot deutlich mehr Gebäude und Forschungsmöglichkeiten als Iron Harvest, und Company of Heroes hatte etwa sein Sektorensystem, wo Ressourcenpunkte nur dann Geld abwarfen, wenn sie eine Verbindung zu unserem Hauptquartier hatten.

Es ist aber natürlich auch persönliche Geschmackssache: Ich mag Strategiespiele mit tiefem Wirtschaftsteil, aber es ist völlig legitim, dass Iron Harvest seinen Fokus anders setzt. Denn unterm Strich kommt dabei immer noch ein sehr stimmiges und gut designtes RTS raus. Und dass Iron Harvest den Basisbau eher gering priorisiert, kommt ge-

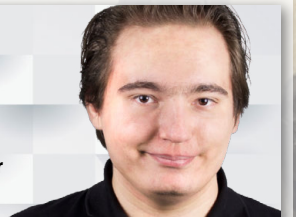
wissermaßen auch der Abwechslung zugute, weil RTS-Kampagnen auch schnell langweilig werden können, wenn wir uns ständig neu aufbauen müssen.

Endlich eine neue Echtzeit-Hoffnung!

Iron Harvest streut immer wieder Abwechslung ein und lässt uns nach einer dicken Verteidigungsschlacht etwa einen Zug eskortieren. Der kann natürlich nur auf Schienen fahren, aber wir können Weichen stellen, um unseren Weg zumindest teilweise zu wählen. Diese Passagen ohne Basisbau und mit begrenzten Truppen waren sogar deutlich spannender als die mit Basisbau, denn sobald wir mal ein dickes Ressourcenkonto und einen Rückzugsort haben, müssen wir viel weniger auf Verluste achten. Alles in allem macht das Missionsdesign von Iron Harvest bislang aber einen richtig starken Eindruck. Es kommt noch nicht ganz an die abgefahrensten Blizzard-Missionen ran – zum Beispiel an die eine aus Starcraft 2, wo unsere ganze Basis auf einer Plattform gebaut war, die wir durchs Level schieben konnten – aber wer weiß, was später noch folgt. ★



Maurice Weber
@Frrody42



Je mehr ich von Iron Harvest sehe und spiele, desto besser gefällt es mir. Dieselpunk-Weltkriegsszenario mit Mechs? Endlich mal ein Spiel, das das lahme Weltkriegssetting spannend macht! Taktisches Company-of-Heroes-Gameplay? Super, her damit! Und jetzt als Sahnehäubchen: eine richtig coole Kampagne! Oder zumindest fünf richtig coole Missionen, die ich daraus schon kenne. Es bleibt natürlich noch offen, ob die Entwickler dieses Niveau durchweg halten können. Aber wie gesagt: Bislang hat mir Iron Harvest nur Grund zum Optimismus gegeben. Abgesehen vielleicht von den nervigen Wegfindungs-Bugs, die kriegen die Entwickler hoffentlich noch in den Griff. Aber alles in allem stehen die Zeichen hier richtig gut für eins der interessantesten Echtzeitstrategiespiele seit Langem! Und das können wir nach Warcraft 3: Reforged doch alle brauchen.



Die Kriegsaufnahmen sähen irre authentisch aus – wenn die Mechs nicht wären.

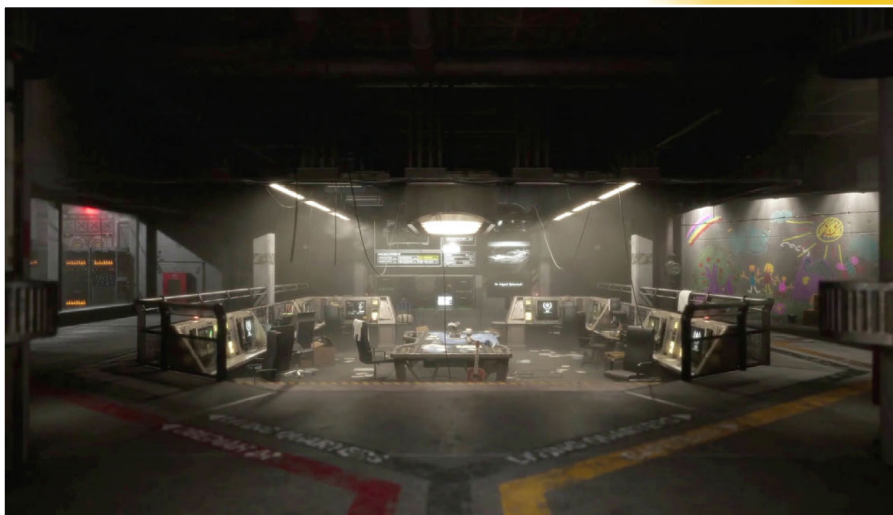
Endzone: A World Apart

ENDZEIT, DIE FRÜH TAUGT

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Assemble Entertainment** Entwickler: **Gentlymad** Termin: **2020**

Auf DVD: Preview-Video

Das postapokalyptische Endzone verspricht, eines der spannendsten Aufbauspiele des Jahres zu werden. Wir haben uns deshalb angeschaut, was der Titel schon im Early Access leistet. Von Fabiano Uslenghi



Die Untergrundanlagen heißen Endzone und geben damit dem Spiel seinen Namen.

Städtebau, Städtebau bleibt immer gleich. Ok, irgendwie klingt das Zitat weniger beeindruckend, als wenn man vom Krieg spricht. Aber so passt es einfach viel besser zum Endzeit-Aufbauspiel Endzone: A World Apart. Das verfrachtet nämlich altbewährten Städtebau der Marke Anno in die Postapokalypse. Noch treffender ist es allerdings, Endzone als ein Endzeit-Banished zu bezeichnen – auch wenn der Indie-Überraschungshit längst nicht so bekannt wie die Anno-Serie ist. Der Einfluss dieses fast schon wegweisenden Einmann-Projekts von 2014 ist in Endzone an jeder Ecke spürbar. Vom Spielprinzip über die Bürgerverwaltung bis zum Simulationsanspruch finden sich zahlreiche Elemente aus Banished wieder. Davon haben wir uns in unseren Stunden mit der Early-Access-Version von Endzone überzeugt. Doch bevor wir ins Detail gehen noch ein paar Hintergründe: Das Spiel be-

setzt mit der Aufbaustrategie nämlich nicht nur ein vor allem in Deutschland sehr beliebtes Genre, sondern wird auch hier entwickelt. Das Entwicklerteam heißt Gentlymad Studios, und die haben ihren Sitz im lauschigen Wiesbaden. Ihr kennt sie vielleicht als die Macher der Wirtschaftssimulation Pizza Connection 3.

Wie bei Fallout

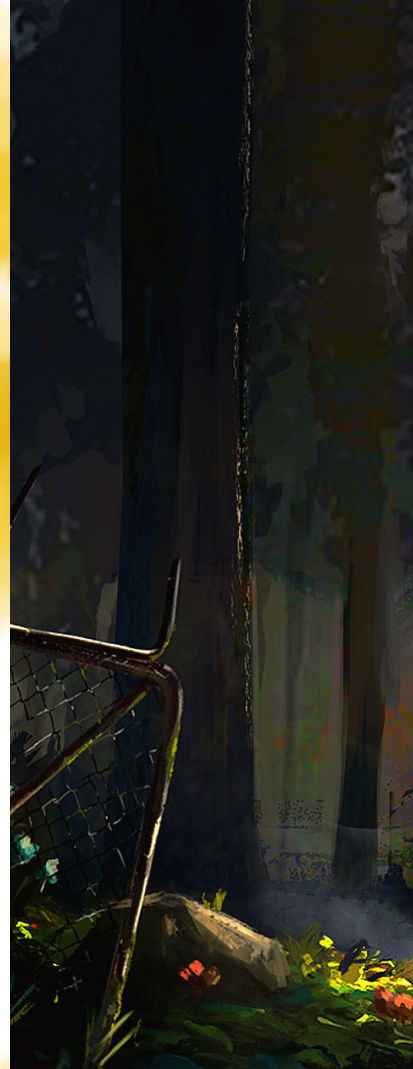
Die Vorgeschichte von Endzone ist schnell erklärt. Als im Jahr 2021 eine Gruppe Terroristen weltweit Dutzende Atomkraftwerke in die Luft jagt, geht unser blauer Planet ziemlich schnell vor die Hunde. Wie in Fallout ist diese atomare Katastrophe jedoch nicht das Ende der Menschheit. Die hat sich nämlich kurzerhand in unterirdischen Bunkern vergraben und harrete dort auf Besserung. 150 Jahre später haben die Menschen genug von ihrem Leben unter Tage und kehren an die

Oberfläche zurück. Zwischen Häuserruinen errichten sie sich ein neues Reich, und wir sollen nun für ihr Überleben sorgen. Das klingt schon unter normalen Umständen nach einer gewaltigen Herausforderung. In der Welt von Endzone kommen aber noch lebensfeindliche Umwelteinflüsse wie radioaktiver Regen und todbringende Sandstürme hinzu. Ein strikt vorgegebenes Ziel gibt es in Endzone: A World Apart nicht – bis eben auf das Überleben unserer Siedlung. Unsere kleine Kolonie kann nämlich tatsächlich sehr schnell ein unschönes Ende finden, wenn wir nicht wachsam sind und versuchen uns so lange wie möglich gegen den Verfall zu wehren. Eben ganz so wie bereits in Banished oder auch dem noch vergleichsweise neuen Frostpunk.

Der tägliche Kampf ums Überleben

Doch während wir uns in Banished vor dem Winter fürchten, setzen uns in Endzone in erster Linie lange Trockenperioden oder andere Naturkatastrophen zu. Nicht selten merkt man zu spät, dass man wohl nicht gut vorbereitet war. Trockenzeiten sind nämlich nicht nur schlecht für Pflanzen, sondern auch nicht gut für Seen, und machen damit Fischfang und vor allem den Gewinn von Wasser schwer bis unmöglich. Wenn wir dann nicht genug Wasser im Tank haben, gibt es quasi keine Rettung mehr.

Sollten die Stürme außerdem giftig werden, werden die Siedler reihenweise krank, arbeiten nicht oder sterben sogar. Momen-





Häuser, Betriebe oder auch der Markt müssen nicht mit Straßen verbunden sein. Wenn wir es aber tun, kommen die Siedler schneller voran.

Sandstürme zerstören die Ernte. Der Sand ist nach dem Sturm noch eine Zeit lang in jedem Winkel unserer Stadt zu sehen.

tan ist die Frage in Endzone weniger, ob wir überleben, sondern wie lange. Es gilt also, sich von der ersten Minute an auf die bevorstehenden Katastrophen vorzubereiten. Den Anfang machen wir dabei von einem einfachen Wohnwagen aus. Zusammen mit zehn Erwachsenen und ihren Kindern geht es frisch ans Werk. Die Zahl unserer Bewohner ist keine abstrakte Größe. Jeder einzelne trägt zum Erfolg unserer Kolonie bei, hat aber auch bestimmte Ansprüche, die wir befriedigen sollen. Die Sondiererin Mia arbeitet etwa den Tag über in einer Recycling-Anlage und hat daher die vergleichsweise unschöne, aber dafür extrem wichtige Aufgabe, nützliche Ressourcen wie Stoff oder Plastik von gewöhnlichem Schrott zu trennen. Trotz der drögen Arbeit freut sich Mia, dass sie immerhin abends mit Freunden an einem Lagerfeuer sitzen darf, ist aber auch ein wenig bedrückt, denn sie kann aufgrund ihres hohen Alters keine Kinder mehr bekommen. Solche individuellen Details erinnern auch ein bisschen an Rimworld.

Essen, Trinken, Warenketten

Jeder unserer Bewohner wird also einzeln simuliert. Sie haben feste Arbeitsstellen und wohnen in ihren eigenen Häusern. Wir können mit dem bloßen Auge erkennen, wo Laufwege vielleicht zu lang werden oder unnötige Umwege entstehen. Die Produktionsketten wiederum halten sich in Sachen Komplexität eher zurück. Mehr als drei Stationen muss ein Endprodukt selten durchlaufen. Einfach ist es aber trotzdem nicht, denn wir müssen die ganze Zeit über mit unseren Fachkräften haushalten. Jeder einzelne Arbeiter muss händisch von uns eine Aufgabe zugeteilt bekommen, und wenn an einer Stelle Mangel herrscht, müssen wir wohl oder übel auch mal auf weniger wichtige Aufgaben verzichten. Was bringt uns noch eine Schule samt Lehrer, wenn gerade die ganze Kolonie verdurstet?

Die Verpflegung hat immer Vorrang in Endzone. Gerade Wasser kann schneller verbraucht sein, als einem lieb ist. Deshalb gibt es gerade für die Beschaffung von Es-

sen und Trinken sehr viele verschiedene Möglichkeiten, die wir alle ausschöpfen sollten. Wasser bekommen wir auf gleich drei unterschiedliche Wege: Am einfachsten ist es, wenn wir Siedler zum Wasserholen verdonnern. Die pendeln dann den ganzen Tag von einem Steg am See zum Wassersilo und zurück. Das braucht aber nun mal viele Siedler. Wenn wir zusätzlich aber noch einen Regenspeicher aufstellen, fangen wir ganz ohne weiteres Zutun regelmäßig Trinkwasser von oben auf. Dann müssen wir nur darauf achten, dass der Regen nicht so sauer ist, dass unsere Siedler krank werden. Als letzte Option gibt es den Brunnen. Der kann nur von einer Person bedient werden, sammelt dafür aber auch während Dürreperioden weiterhin das überlebenswichtige Nass. Beim Essen wiederum legen wir entweder Felder für Kürbisse oder Mais an, Plantagen, auf denen Obstbäume gedeihen, bitten unsere Fischer, im See zu angeln, senden unsere Jäger nach Wild aus oder lassen Sammler essbare Beeren und Pilze suchen.

Die Expeditionen



Das Expeditionsgebäude scannt das Umfeld und zeigt uns so mögliche Ziele, auf die wir dann unsere Siedler jagen.



Unten sehen wir, welche Voraussetzungen in der Ruine wichtig sind. Danach wählen wir unsere Siedler aus.



Dieses Krankenhaus ist eine große Ruine und bietet deshalb große Chancen auf nützliche Ressourcen.



Je nachdem, wie gut wir vorbereitet waren, können wir seltene oder eher alltägliche Gegenstände finden.

Kinder sind doof, aber wichtig

Ist die Verpflegung erst einmal gesichert, müssen wir die Siedler mit Schutzkleidung ausstatten. Ansonsten werden die nämlich verseucht. Anfangs reicht dafür noch ein simples Halstuch, später müssen schon Aktivkohlemasken her oder gleich ein Strahlenanzug. Alles benötigt immer mehrere unterschiedliche Ressourcen und wird von unseren Siedlern im gefühlten Sekunden-takt verschlissen. Die wollen außerdem nicht nur satt und gesund bleiben, sondern auch noch zufrieden! Da es aber in der Postapokalypse etwas schwer wird, Unterhaltungsangebote wie Kinos hochzuziehen, müssen einfachere Mittel genügen. Den Siedlern hilft es da moralisch auch schon, wenn sie einen Friedhof haben, und die sterblichen Überreste ihrer Verwandten nicht mehr einfach im Wald verscharrt werden oder gar auf der Straße liegen bleiben. Siedler, die unzufrieden sind, arbeiten weniger produktiv. Anstatt voller Tatendrang zur Arbeit zu marschieren, schleppen sie sich dann deutlich langsamer von A nach B. Außerdem sinkt bei desillusionierten Siedlern der Drang danach, sich zu vermehren. Wahrscheinlich wollen sie in eine so kaputte Welt dann einfach keine Kinder mehr setzen. Kinder belasten zu Beginn nur unsere Wirtschaft, ganz ohne Nachwuchs geht es aber auch nicht. Wie in allen Aufbauspielen ist das Wachstum in Endzone sehr wichtig. Außerdem altern unsere Siedler permanent.

Wenn wir keine Räumlichkeiten schaffen, die Siedler dazu animieren, mal die Hosen runterzulassen, dann haben wir bald nur noch ein Dorf voller unfruchtbarer Rentner vor uns und können dichtmachen.

Reise ins unbekannte Ödland

Gefährlich wird es auch, wenn uns die Ressourcen ausgehen. Wälder können wir zwar aufforsten, aber Schrott aus der Umgebung ist irgendwann weg. Wir müssen also expandieren und damit auch unsere Siedlung vergrößern, damit die Laufwege nicht zu lang werden. Dabei helfen die Expeditionen, die

erst vor Kurzem mit einem ersten größeren Update eingeführt wurden. Im Expeditions-posten bilden wir Aufklärer aus, die wir in Ruinen schicken können. So erfahren wir, ob sich die Strukturen aus vergangene Zeiten vielleicht noch plündern lassen. Sollte das der Fall sein, stellen wir eine Expedition zusammen. Das erinnert ein wenig an die Expeditionen aus Anno 1800, da wir ebenfalls je nach Ruine andere Gegenstände mitgeben und Siedler mit besonderen Fähigkeiten auswählen sollten. Insgesamt gibt es 12 verschiedene Ruinentypen unterschiedlicher Größe. Darunter Krankenhäuser, Gewächs-



Keine Atombomben haben die Welt vernichtet, sondern die Sabotage von Atomkraftwerken.



Für Kinder brauchen Mann und Frau ein eigenes Haus. Bauen wir zu viele davon, haben wir aber bald mehr Mäuler zu stopfen, als wir können.

häuser, Kraftwerke und verfallene Städte. Wenn unsere Expedition ihr Ziel erreicht hat, erleben wir eine kleine Erkundungsgeschichte: Die Truppen berichten, was sie finden können, und wir sagen ihnen, ob sie weiter vorstoßen sollten. Wenn alles klappt, gewinnen wir so seltene Ressourcen oder sogar neues Saatgut. Mithilfe von Weizen können wir dann in einer Taverne auch beispielsweise Bier brauen.

Ob solche Luxusressourcen den Aufwand wert sind, müssen wir aber sehr genau abschätzen. Wir sollten darüber nie die Grundverpflegung der Siedler aus den Augen verlieren. Denn egal für wie sicher ihr euch haltet, die Gefahr durch Umweltkatastrophen getroffen zu werden, ist immens hoch. Mit jeder Saison, die verstreicht, wird die Herausforderung dabei größer.

Wo hapert es noch?

Und das ist auch ein wenig die Krux an Endzone im aktuellen Early-Access-Zustand. Es kann unter Umständen recht frustrieren, wenn die Arbeit mehrerer Stunden schließlich zunichte gemacht wird, weil sich die Wirtschaft nicht mehr erholt und alles den Bach runtergeht. Das Spiel bietet noch zu wenig Möglichkeiten, solche Situationen auszugleichen, ohne sofort in der Sackgasse zu landen. Der Frust entsteht zum Teil auch daraus, dass Endzone seine Mechaniken derzeit noch recht spärlich erklärt. Am Anfang ist es deshalb sehr schwer, einzuschätzen, wie viel Wasser man vor einer Dürre sichern sollte, und auch, wie viele Leute am besten einer Aufgabe zugeteilt werden, ist nicht immer ganz klar. Das macht zum Teil zwar auch den Reiz von Aufbau-Survival aus, in Spielen wie Banished oder Frostpunk

haben wir aber sehr viel schneller eine konkrete Vorstellung davon, worauf wir uns vorbereiten müssen und welche Gebäude uns dabei helfen. In Endzone baut man erstmal ein wenig ziellos drauflos und wird dann schließlich von einem Sturm zur Aufgabe gezwungen. Hier müssen die Entwickler noch nachbessern. Aber Endzone ist ja auch gerade erst in den Early Access gestartet. Da können Probleme bei der Balance und ärgerliche bis tödliche Bugs schon noch vorkommen. Wichtig ist, dass die Entwickler weiter daran arbeiten, und das haben sie bislang auch sehr gewissenhaft getan.

So geht es weiter

Ungefähr ein Jahr soll Endzone: A World Apart im Early Access bleiben und währenddessen werden nicht nur Fehler bereinigt, sondern auch neue Features eingebaut. Der Expeditionsposten war da erst der Anfang. Im Laufe der nächsten Wochen sind noch Szenarien geplant. Die könnten besonders Spieler ansprechen, die keinen Spaß am reinen Überleben haben. In diesen separaten Szenarien gibt es dann klar definierte Ziele, auf die ihr hinarbeiten könnt.

Auch das Storytelling wird später noch stärker in den Fokus rücken. Gentlymad verspricht neue Nebenmissionen und sogenannte Outlander, also Siedler, die sich unserer Kolonie anschließen wollen. Das kann sich lohnen, birgt aber auch ein Risiko, etwa wenn einer davon eine Krankheit einschleppt, die sich dann verbreitet.

Insgesamt können wir uns der positiven Stimmung der ersten Early-Access-Spieler auf Steam nur anschließen. Endzone ist ein vielversprechendes Aufbauspiel mit ein paar ungewöhnlichen Ideen und Herausfor-

derungen. Wir sind mehr als gespannt, wie sich das fertige Spiel dann in etwa einem Jahr im Test bewähren wird. ★



Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Lohnt es sich denn, bereits im Early Access einen Blick in Endzone zu werfen? Meiner Meinung nach schon! Das Spiel hat in seiner aktuellen Verfassung noch seine Macken und wer mit der ein oder anderen Portion Frust nicht umgehen kann, sollte sicherlich woanders suchen. Trotzdem ist Endzone schon jetzt ein wirklich tolles Aufbauspiel. Die Entwickler machen sehr viele Aspekte einfach sehr richtig. Nicht nur gelingt es ihnen, nachvollziehbar die Tagesabläufe unserer Siedler zu simulieren, ich kann auch immer mit bloßem Auge erkennen, was gerade vor sich geht.

Die Endzeitstimmung ist außerdem eine willkommene Abwechslung, wenngleich man jetzt keine abgedrehte Postapokalypse wie bei Fallout erwarten sollte. Endzone bleibt bodenständig. Mit den neuen Expeditionen hat das Spiel außerdem bereits einen wichtigen Schritt dahingehend gemacht, kleinere Geschichten zu erzählen. Das sollte dabei helfen, dass Endzone nicht zu schnell seinen Schwung verliert. Bleibt zu hoffen, dass die nächsten Inhalte in eine ähnliche Kerbe schlagen. So könnte ich mir gut vorstellen, dass Endzone nach der Early-Access-Phase zu einem ausgesprochen runden Aufbauerlebnis wird.

Valorant

DER NÄCHSTE HIT

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Riot** Entwickler: **Riot** Termin: **2020**

Auf DVD: Preview-Video

Valorant sieht aus wie Overwatch, nimmt aber CS:GO und Rainbow Six: Siege ins Visier. Phil hat es gespielt und sagt: Dieser Treffer sitzt!

Von Philipp Elsner

»Wir wollen zum weltweit führenden Taktik-Shooter werden«, sagen die Entwickler. Ja, Valorant hat Großes vor: Der Free2Play-Shooter will CS:GO und Rainbow Six: Siege, die beiden etablierten Marktführer im Genre, vom Thron stoßen. Nach einer Online-Präsentation durch Entwickler Riot konnte ich Valorant auch schon selbst anspielen. Und jetzt bin ich überzeugt, dass dieser großwahnssinnige Plan aufgehen könnte. Wie ich zu dieser Behauptung komme, erkläre ich euch anhand meiner Spieleindrücke.

Gunplay, wie es sein muss

Im Vordergrund eines jeden Shooters stehen die Waffen. Und hier macht Valorant keine halben Sachen: Jeder Schuss verursacht spürbaren Rückstoß, jede Knarre folgt dabei einem erlernbaren Streuungsmuster. Profis können diese Muster lernen und kompensieren, Neulinge wie ich setzen lieber auf kurze Feuerstöße. Und siehe da, mein erster Kill! Auch Anfänger bekommen in Valorant schnell den Dreh raus, ohne dass Anspruch verloren geht. Das liegt daran, dass für jeden Spieler, der schon mal einen Shooter gespielt hat, der Zweck jeder Waffe sofort erkennbar ist: Das schallgedämpfte SMG für die Stealth-Spieler, das schwere MG für Sperrfeuer aus der hinteren Reihe, der Revolver für präzise Schüsse. Jeder findet sich hier schnell zurecht, das Arsenal wirkt nicht überladen oder unnötig kompliziert.

Aufgefallen ist mir außerdem das gute Handling der Waffen mit klarem Treffer-Feedback und satten Sounds – alles verhält sich so, wie man es erwarten würde. Bei den Waffen geht Valorant einen konsequent guten Mittelweg: Es mixt Einfachheit mit viel Spielraum für Skill und Erfahrung.

Es ist kein Overwatch

Ich gebe zu, als ich von Valorant zum ersten Mal gehört habe, war meine instinktive Reaktion: »Och nö, bitte nicht noch ein Hero-

Shooter!« Aber schon in der ersten Runde war mir sofort klar: Das hier hat mit Overwatch genauso wenig zu tun wie mit League of Legends, auch wenn's optisch stark an Blizzards Hit erinnert und von Riot stammt. Valorant ist kein Spiel, in dem wir als Tank nach vorn stürmen und Schaden für unser Team absorbieren oder ständig irgendwelche magischen Geschosse spammen. Es ist

ein reinrassiger Taktik-Shooter, bei dem wenige Treffer tödlich sind und das Geschick an der Waffe entscheidet. Zwar sind die Fähigkeiten der unterschiedlichen Agenten (so heißen die Helden im Spiel) durchaus mächtig, aber nicht alles entscheidend.

Wir wollen, dass die Agenten-Skills das Gunplay unterstützen und nicht ersetzen«, erklärt mir einer der Entwickler von



Hier ordert Phil gerade einen Rauchteppich, um dem Team den Vorstoß auf Bombenplatz A zu ermöglichen.



Die Bombe tickt am Ablageort, Elektropfeile sollen die noch übrigen zwei Gegner am Entschärfen hindern.



Riot. Ich frage trotzdem nach einer Helden-Empfehlung für mich als Anfänger. »Egal, konzentriere dich auf deine Waffe und erstmal nicht so sehr auf die Fähigkeiten«, lautet die prompte Antwort. »Es gibt keinen Win-Button. Stattdessen verleihen die Fähigkeiten den Shootouts eine gewisse taktische Raffinesse«, so die Macher. Valorant zieht eine erfrischend klare Grenze zu anderen Genres, statt verschiedene Strömungen zu einem Brei zu vermengen.

Taktik wird hier großgeschrieben

Wie hochgradig taktisch und anspruchsvoll Valorant ist, spürt man schon in den ersten Runden. Wer einfach drauf los stürmt, hat hier quasi schon verloren. Stattdessen ist Aufklärung die erste Devise jeder Runde: Ein bisschen wie die Operatoren mit ihren Gadgets in Rainbow Six: Siege nutzen die unterschiedlichen Agenten in Valorant ihre Fähigkeiten, um das Schlachtfeld zu manipulieren und sich einen Vorteil zu verschaffen.

Mit Sovas fliegender Drohne markiere ich Gegner, als Cypher platziere ich unsichtbare Kameras und mit Viper lege ich toxische Gifffallen aus. Jede Fähigkeit sollte dabei sparsam eingesetzt werden, denn ich muss meine Skills in Valorant mit mühsam erspieltem Geld oder Abschüssen wieder aufladen – und das dauert oft lange. Die verschiedenen Agenten-Fähigkeiten bieten dabei enorm viel Spielraum für Kreativität und taktische Kombos. Der Ultimate von Brimstone zum Beispiel ist ein verheerender Orbitalangriff, der eine große Fläche abdeckt und sich mit einem leuchtenden Warnsignal ankündigt. Schlägt der tödliche Strahl ein, sind die Gegner längst über alle Berge. Ein Teamkollege schlägt vor, er könne mich als Sage unterstützen, ihre Eisfläche verlangsamt Spieler, die darüber laufen. Feind aufs Eis gelockt, Orbitalschlag drauf und Schwupps, haben wir aus zwei Agenten-Skills eine effektive Todesfalle gebastelt!

Valorant-Anfänger wie ich haben Spaß daran, solche Synergien zu entdecken. Langfristig werden sich aber durch die Kombination aus den knapp 40 Fähigkeiten allerlei spannende Profi-Taktiken, gewagte Spielzüge und Meta-Strategien entwickeln, die Valorant sowohl zu einem Paradies für Taktiker als auch für YouTube-Videos mit verrückten Trickshot-Wins machen.

Die Technik stimmt

Ich habe schon viele unfertige Shooter weit vor Release ausprobieren dürfen, aber kaum einer lief bereits derart rund wie Valorant. Nix ruckelt, fühlt sich irgendwie ungenau,



Als Spike- beziehungsweise Bombenträger sollte man sich auch in Valorant nicht alleine in Gegnernähe wagen.



So ein Flamment Teppich ist ganz praktisch, um Durchgänge für eine Weile zu blockieren. Oder um Gegner zu rösten.

falsch oder nicht durchdacht an. »Wir wollen, dass unser Spiel auf einem Toaster läuft«, kommentiert ein Entwickler meine Frage nach den Hardware-Anforderungen. Logisch, um die Zielgruppe möglichst groß zu machen. Ein Credo, das nicht erst seit Fortnite gesungen wird. Aporopos machen: Ich mache die Probe aufs Exempel und installiere Valorant auf zwei älteren PCs sowie einem Notebook und bekomme überall nahezu konstante 60 Frames pro Sekunde. Aber auch sonst nimmt Riot das Thema Technik sehr ernst. Mit mächtigen Server-Zentren auf der ganzen Welt will man Latenzen niedrig halten und jederzeit ein gutes Spielgefühl liefern. »Eine saubere Hitreg [Treffererkennung, Anm. d. Red.] ist für uns absolut entscheidend – es gibt in einem Shooter kaum etwas schlimmeres als einen klaren Treffer, der nicht gezählt wird«, weiß Riot. Auch die Bekämpfung von Cheatern hat sich Riot auf die Fahnen geschrieben: Mit tiefgreifenden Systemen auf Kernel-Ebene des PCs sollen Aimbots & Co. ausgehebelt werden. In meiner Preview-Version konnte ich die Effektivität des Systems aber natürlich noch nicht testen. ★



Philipp Elsner
@RootsTrusty



Mit seinen kurzen Runden und dem unverwüstlichen Fünf-gegen-fünf-Prinzip (Angreifer wollen Bombe platzieren, Verteidiger halten sie auf), eignet sich Valorant wunderbar für eine kurze Runde zwischendurch. Zugleich gibt es so viel Spielraum für Waffen-Skill und Fähigkeiten-Kombos, dass hier auch Hardcore-Langzeitspieler bestens bedient werden. Und hier liegt ganz klar der Schwerpunkt von Valorant: Alles ist kompromisslos auf kompetitive Spieler ausgelegt, aber ohne Einsteiger zu verschrecken. Denn Valorant macht eigentlich nichts grundlegend neu. Und das kann eine große Stärke sein, so entfällt eine abschreckende Eingewöhnungsphase. Das Free-2Play-Modell und die niedrigen Hardware-Specs senken die Um- und Einstiegshürde noch weiter. Statt Feature-Wahn setzt Riot bewusst auf Feinschliff. Und den habe ich beim Anspielen definitiv gespürt.

Mount and Blade 2: Bannerlord

SCHON JETZT EIN ERLEBNIS

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Taleworlds Entertainment** Entwickler: **Taleworlds Entertainment** Termin: **2021**

Die Early-Access-Version von Mount and Blade 2 hat Probleme, fasziniert aber. Wir stellen euch die aktuellen Pros und Contras vor. Lohnt sich der Kaufpreis von 50 Euro für ein unfertiges Spiel? Von Peter Bathge

Mount and Blade 2 wird immer besser! Ich habe die Early-Access-Version in der Versionsnummer e1.1.2 über 50 Stunden gespielt und dabei immer mal wieder meine Wertungsprognose im Kopf angepasst. Meinen halbwegs aktuellen Stand lest ihr auf der letzten Seite. Davor beantworte ich euch unter anderem folgende Fragen: Haben die bisher erschienenen Updates alle ursprünglichen Crash-Ursachen behoben? Gibt es noch große Bugs? Wie sieht es mit Stabilität, Performance und Balancing aus? Und wirkt sich das am Ende auf meine Wertungsprognose aus? Ich habe auf jeden Fall konkrete Vorstellungen davon, wie es mit dem Spiel weitergehen sollte. Aber zunächst einmal etwas anderes und mindestens ebenso Wichtiges: Mount and Blade 2 hat mir eine wichtige Lektion über falschen Stolz beigebracht. Lernt aus meinen Fehlern! Wenn ihr wie ich die Early-Access-Version von Bannerlord

spielen wollt, dann seid euch nicht zu schade, den Schwierigkeitsgrad auf der Voreinstellung »Very Easy« zu lassen. Ja, das gilt unter Umständen selbst für Hardcore-Gamer, die über 500 Stunden im Vorgänger verbracht haben. Denn das notorisch anspruchsvolle Kampfsystem im Mittelalter-Sandbox-Rollenspiel hat von Entwickler Taleworlds Entertainment zusammen mit

einigen anderen Features subtile Neuerungen spendiert bekommen.

Viel Feind, viel Grind

Wer sich auf Bannerlord einlässt, braucht viel Zeit. Bereits die Early-Access-Version von Mount and Blade 2 hat einen gewaltigen Umfang, ihr könnt 50, 100, 500 Stunden damit zubringen, euer Glück in der Fantasywelt

Mount and Blade 2 ist ein Mittelalter-Rollenspiel der besonderen Art. Wer eine Story-Kampagne wie in Kingdom Come erwartet, wird enttäuscht. Dafür gibt es Sandbox-Gameplay.



Deutsche Texte

Eine fünfköpfige Modder-Gruppe hat bereits ihre Fan-Übersetzung auf Steam veröffentlicht. Die Mod für die deutschen Texte lässt sich in nur wenigen Schritten ins Spiel installieren:

- Ladet die Übersetzung (weniger als 1 Megabyte groß) herunter. Ihr findet den Link zur aktuellen Version immer auf der Steam-Seite des Projekts: bit.ly/2V8b40v.
- Kopiert die beiden Ordner aus der heruntergeladenen Zip-Datei ins Spielverzeichnis (Beispiel: C:\Steam\steamapps\common\Mount & Blade II Bannerlord).
- Im Spiel selbst müsst ihr dann nur noch unter Options -> Gameplay -> Language Deutsch auswählen. Danach kann es dann endlich losgehen.

Achtung: Ihr müsst diese Schritte blöderweise nach jedem Update von Mount and Blade 2: Bannerlord wiederholen. Wenn ihr die Übersetzung nutzen wollt, solltet ihr diese also nahezu täglich neuinstallieren – schließlich veröffentlicht Entwickler Taleworlds Entertainment momentan gefühlt jeden Tag einen neuen Patch.

Calradia zu suchen. Für diese Preview war aber bereits nach 50 Stunden Spielzeit so langsam die Luft raus. Denn was Mount-and-Blade-Kenner wissen, sollte auch allen Interessierten vor dem Kauf klar sein: Der Spielverlauf ist sehr repetitiv: Auf einer riesigen Karte besucht ihr als Einzelheld mit angeschlossener Soldatentruppe in Echtzeit Dörfer und Städte, dazwischen laufen allerlei computergesteuerte Grüppchen herum. Manche sind friedliche Einwohner, andere emsige Händlerkarawanen, viele gehören einer von acht Fraktionen und Königreichen an. Und wieder andere sind einfach nur stinkende Banditen, denen ihr mit Schwert und Axt eine Lektion erteilt. Wieder und wieder und immer wieder. Ach ja: und wieder.

Mit Gold heuert ihr Truppen an, die steigen im Level auf und werden zu stärkeren Varianten, für jede Fraktion gibt es da einen ganzen Baum an Aufstiegsmöglichkeiten. Dazu kommen NPC-Begleiter, die zwar weder eigene Quests noch interessante Persönlichkeiten mit sich bringen, dafür aber genau wie der Hauptcharakter im Inventar mit neuer Ausrüstung ausgestattet werden können. Die eigene Truppe derart wachsen zu sehen, ist enorm befriedigend und einer der Hauptgründe dafür, warum Mount and Blade 2 so motivierend ist. Um so weit zu kommen und die benötigten Erfahrungspunkte zu verdienen, müsst ihr nur leider Dutzende, wenn nicht Hunderte Gefechte absolvieren, die sich fast immer gleich spielen.

Das Kampfsystem

Auf separaten Kampfkarten seid ihr dabei selbst in Ego- oder Third-Person-Perspektive im Gefecht aktiv, könnt aber gleichzeitig über ein gut bedienbares Interface Befehle an eure Infanterie, Bogenschützen und Ka-



Gut gemeint, aber zumindest anfangs selten nötig: Ihr könnt Befehle erteilen und eure Truppen geschickt positionieren. Wenn ihr nicht gerade gegen eine Übermacht kämpft, reicht aber auch der KI-Autopilot.

Es ist verflucht schwer, von einem Pferd aus einen Gegner am Boden zu treffen. Die Hitboxen darf Taleworlds gerne noch etwas verzeihender gestalten.



Die Karte ist riesig und es macht Spaß, die unterschiedlichen Königreiche zu erforschen. Jedoch ähneln sich die Aufgaben überall stark.

vallerie geben, etwa Formationen planen und Einheiten auf einer Anhöhe postieren. Im Regelfall ist davon aber kaum etwas nötig, weil die gute künstliche Intelligenz euch im Autopilot die ganze Arbeit abnimmt. Und weil ihr in den ersten paar Stunden fast nur gegen kleinere Trüppchen schlecht bewaffneter Banditen antretet, sind die Gefechte oft in unter einer Minute geschlagen. Erst später trumps Mount and Blade 2 groß auf, wenn ihr als Teil einer Armee Hunderte Soldaten gleichzeitig befehligt oder riesige Burgen stürmt. Dann fühlt man sich wie ein General in Total War. Dabei sehr ärgerlich: Die

Kämpfe sind kompliziert und nicht eben fair gestaltet. Das liegt an vier Umständen:

1. Gegnerische Treffer unterbrechen eure Angriffsanimation.
2. Befreundete Truppen in unmittelbarer Nähe hindern euch daran, mit Schwert oder Lanze auszuholen.
3. Die physikbasierte Treffererkennung funktioniert millimetergenau und verzeiht keine Fehler beim Zielen, weshalb es besonders in hektischen Situationen schwierig ist, überhaupt einen Treffer zu landen.
4. Beim Blocken ohne Schild müsst ihr die korrekte Richtungstaste drücken, um Angriffe abzuwehren. Dadurch sind besonders die häufigen

Die Charaktererstellung

Die Charaktererstellung in Mount and Blade 2 bietet mannigfaltige Optionen, um euer Alter Ego nach eigenen Wünschen zu gestalten. Selbst die Symmetrie einzelner Gesichtspartien lässt sich anpassen.



Nachdem ihr das Aussehen festgelegt habt, beeinflusst ihr die Skills eures Recken, indem ihr seine oder ihre Hintergrundgeschichte festlegt. Das passiert über eine Art Quiz.



Massenkämpfe sehr schwer beherrschbar. Meist kommt es zu großen Anhäufungen von Nahkämpfern, bei denen Taktik keine Rolle spielt, diese Massenschlachten sind ein einziges Hauen und Stechen. Zu aggressiv sind dabei die Gegner, zu wenig hält der eigene Held aus. Drei, vier Pfeile genügen, um euren Avatar aus den Latschen kippen zu lassen – wenn ihr nicht bei Spielstart den Permadeath-Modus aktiviert habt, wacht er nach geschlagener Schlacht zumindest wieder auf, eventuell auch im Kerker des Gegners. Da wirkt es geradezu hämisch, dass die Entwickler neben dem höchsten Schwierigkeitsgrad »Realistisch« nur »Leicht« und »Sehr Leicht« als Optionen anbieten. Lasst euch davon nicht verulken, die sollten eigentlich »Schwer« und »Normal« heißen. Immerhin: Ihr könnt variabel einstellen, ob etwa eure Spielfigur weniger Schaden erleiden soll als die verbündeten Truppen oder ob ihr auf der Kampagnenkarte einen Geschwindigkeits-Boost erhaltet.

Während es im Vorgänger noch eine Autoblock-Funktion gab, bei der das Spiel automatisch die richtige Richtung wählte, fehlt diese bisher in Mount and Blade 2. Ein kommender Patch soll Autoblocking hinzufügen. Bis dahin ist es aber wichtig, das (auch später wiederholbare) Kampf-Tutorial am Anfang wirklich zu verinnerlichen. Oder einfach einen Schild zu verwenden und um die dum-

men Gegner herumzulaufen. Dann habt ihr auch bei Eins-gegen-eins-Kämpfen in der Arena gute Chancen auf den Sieg; eine erfolgversprechende Strategie, um nebenbei Geld zu verdienen.

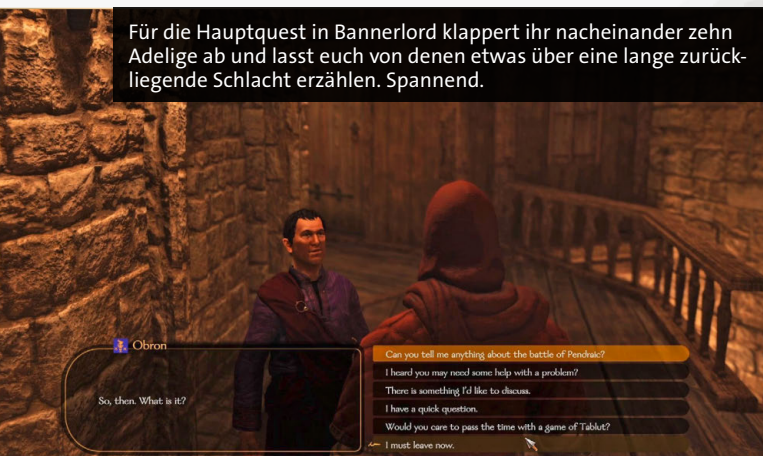
Geradezu unfair ist die Art, wie der Schwierigkeitsgrad besonders zu Beginn beim Ausheben von Banditenverstecken sprunghaft ansteigt. Diese »Hideouts« lassen sich aus irgendwelchen unerfindlichen Gründen nur nachts angreifen, und das Spiel verbietet es euch obendrein, sie mit eurer ganzen Armee zu stürmen. Stattdessen wird eure Unterstützung willkürlich auf eine Handvoll Truppen reduziert; nur wer vorher so schlau war, die besten Einheiten in der Armeeübersicht ganz nach oben zu stellen, hat irgendeine Kontrolle darüber, welche Soldaten mit auf diese Kommando-missionen kommen. Aber das sagt einem das Spiel – wie so vieles – natürlich nicht. Immerhin lest ihr es nun hier. Aber das hilft euch auch wenig, wenn ihr dann in völliger Dunkelheit aus dem Wald von einer Übermacht an feindlichen Bogenschützen ohne den Hauch einer Chance zusammengeschoßen werdet. Das allein dürfte auch den friedlichsten Spieler mindestens nerven. Wenn ihr dann im Anschluss aber eure komplette Armee verliert, schreit ihr mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit den Monitor an. So geschehen im Hause Bathge.

Zum Glück aber lässt sich der Spielstand außerhalb der Kämpfe jederzeit speichern und laden. Speichert oft!

Jetzt mit Geschichte

Wieso macht man das alles überhaupt? Nun, grundsätzlich ist Mount and Blade 2: Bannerlord wie der Vorgänger eine Sandbox, sprich: Ihr macht einfach, was ihr wollt. Tatsächlich gibt's diesmal aber eine (optionale) Story-Kampagne, die euch zumindest einen dünnen roten Faden liefert. Euer zu Spielbeginn erstellter Charakter soll zusammen mit seinem oder ihrem Bruder den Rest der Familie wiederfinden, die in die Sklaverei verkauft wurde. In der Early-Access-Version endet diese ordentlich vorgetragen, aber nur minimal vertonte Quest-Reihe nach dem Tutorial ohne Auflösung, dafür werdet ihr mit der Suche nach Teilen des legendären Drachenbanners beauftragt. Das könnte dazu beitragen, die zerstrittenen Fraktionen von Calradia zu einen und ein neues Imperium zu erschaffen. Vor allem aber ist es für die Spieldesigner ein Vorwand, euch in alle Ecken der Spielwelt zu schicken, um Informationen von Adeligen zu beschaffen. Zum Glück hilft eine Enzyklopädie dabei, im Wust der Charakter- und Städtenamen den Überblick zu behalten.

Die Dialoge finden mit wenigen Ausnahmen in Textboxen statt, Sprachausgabe ist



Für die Hauptquest in Bannerlord klappert ihr nacheinander zehn Adelige ab und lasst euch von denen etwas über eine lange zurückliegende Schlacht erzählen. Spannend.



In manchen Dialogen müsst ihr euren Charme spielen lassen und den Gesprächspartner gleich zwei Mal von eurer Sicht der Dinge überzeugen. Dazu braucht es Skills und eine gehörige Portion Glück.



Zufällige Treffen und die daraus entstehenden Geschichten sind die größte Stärke von Mount and Blade 2.

sehr selten und dann auch nur auf Englisch. Eine Übersetzung der Texte ins Deutsche ist für den Verlauf der Early-Access-Phase von Taleworlds geplant (worauf eifrige Modder aber nicht warten wollen, siehe Kasten »Deutsche Texte«), außerdem soll mehr (englisches) Audio dazukommen. Jedoch ist aufgrund der vielen prozedural generierten Inhalte eine Vollvertonung schlicht nicht möglich. Dramatische Zwischensequenzen solltet ihr ebenfalls nicht erwarten, Mount and Blade 2 ist kein typisches Rollenspiel mit einer epischen Erzählung.

Eure Geschichte schreibt ihr hier zu großen Teilen selbst. Zu diesem Zweck sollt ihr eines Tages im Spiel auch heiraten, Kinder bekommen und eine Dynastie gründen können; wer bei Spielstart den Permadeath aktiviert, dessen Ursprungscharakter stirbt sogar irgendwann, auch ohne dass ihm ein Gegner den Schädel zerdreht. Man wird ja nicht jünger, nicht wahr?

Nach zehn bis 20 Stunden steht ihr vor der Entscheidung, euch einer Fraktion anzuschließen oder euer eigenes Königreich zu gründen. Andere Städte belagern und übernehmen – das geht bereits jetzt. Aber die komplexere Reichsverwaltung mit politischen Ränkespielen und der Verteilung von Pfründen innerhalb eures Familienclans ist während unserer Spielzeit noch deaktiviert.

Totale Freiheit?

Ein Ziel gibt's abseits der recht lose eingebetteten Hauptquest nicht. Damit ihr aber eine Vorstellung davon bekommt, was für eine Figur ihr verkörpert, hilft euch das Spiel mit der Charaktererstellung. Die lässt euch nicht nur detailliert das Gesicht eurer Helden oder eures Helden anpassen, ihr könnt hier auch schon durch die Wahl von Familienhintergrund und früheren Erfahrungen einen Pfad für euren Spielverlauf vorzeichnen. Wer so viel Rollenspiel nicht verkraftet und sich

lieber auf harte Fakten und Zahlen stützt, der nutzt die Charaktererstellung dazu, Schwerpunkte bei den Skills zu legen. Der Talentbaum kennt 18 unterschiedliche Kategorien wie Zweihandwaffen, Reiten, Charme oder Medizin. Mount and Blade 2 setzt wie der Vorgänger auf »Learning by doing«: Wer viel läuft, stärkt seinen Athletik-Skill, wer häufig in der Schmiede Waffen zusammenbaut, wird ein besserer Schmied.

Durch den Einsatz von Fokuspunkten erhöht ihr die Rate, mit der ihr besser werdet und XP in dieser Kategorie sammelt. An bestimmten Schwellenwerten dürft ihr dann zwischen zwei Perks wählen, die meist prozentuale Boni liefern. Nebenbei steigt ihr im Level auf und sammelt Ruhm. Dadurch könnt ihr mehr Truppen kommandieren. Das ist aber ein sehr langwieriger Prozess und wird unserer Erfahrung nach durch die vielen gleichartigen Kämpfe irgendwann langweilig. Aber hey, ihr müsst ja nicht ständig

Bessere Soldaten, besserer Held

Super: Jeder eurer Soldaten sammelt Erfahrungspunkte und kann gegen Gold auf eine höhere Einheitenklasse gestuft werden. So werden aus Rekruten irgendwann gepanzerte Elitekämpfer.



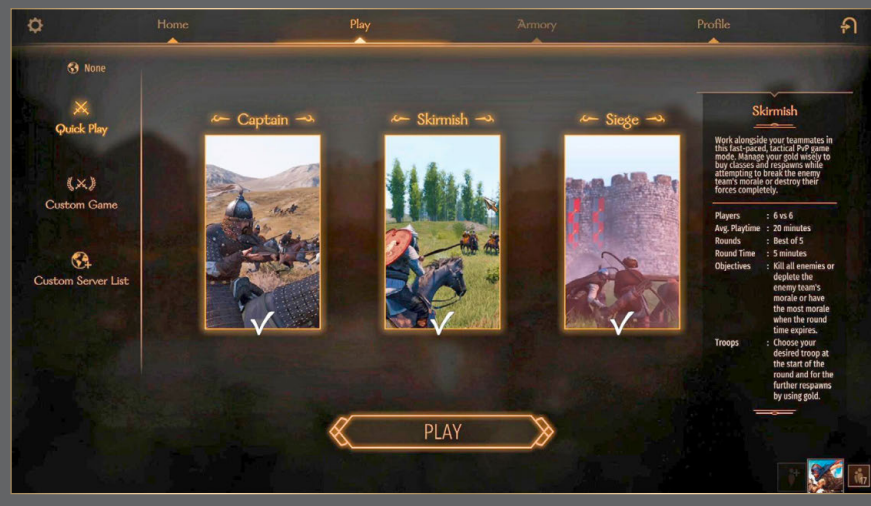
Auch der Held wird stetig besser. Die mit Rangaufstiegen verdienten Skill-Punkte könnt ihr aber erst dann in Perks der 18 Skills investieren, wenn ihr vorher diese Fähigkeiten ausreichend trainiert habt.



Was kann der Multiplayer-Modus?

Die technische Umsetzung ist soweit solide und wurde bereits vor Release in einer Closed Beta einer Belastungsprobe unterzogen. Es gibt sowohl Matchmaking als auch eine Serverliste mit (passwortgeschützten) Custom-Matches. Spielerisch erwarten euch drei Modi:

1. In Captain kontrolliert jeder Spieler ein kleines Team aus KI-Soldaten. Zwei Teams kämpfen so lange, bis alle Gegner besiegt oder ihre Moral auf null gefallen ist. Spielerzahl: 6 vs. 6.
2. Skirmish ist quasi das Counter-Strike von Mount and Blade. Hier seid ihr ohne KI-Unterstützung unterwegs, dafür könnt ihr mit verdientem Gold bessere Heldenklassen freischalten sowie Respawnns kaufen. Spielerzahl: 6 vs. 6.
3. In Siege kämpfen Angreifer und Verteidiger um die Kontrolle über eine Burg. Innerhalb von 30 Minuten müssen die Belagerer den Bergfried erobern. Spielerzahl: 60 vs. 60.



Das Inventar und der als Liste dargestellte Handelsbildschirm sind bestenfalls zweckmäßig. Die Preise für gute Ausrüstung sind dagegen vor allem eins: unverschämter Wucher.

kämpfen! Der Handel mit den zahlreichen unterschiedlichen Waren ist in Bannerlord ein attraktives Aufgabenfeld, weil hier mit ein bisschen Planung große Gewinnspannen möglich sind. Das Wirtschaftssystem setzt auf dynamisch berechnete Preise, abhängig von Angebot und Nachfrage. Wenn Siedlungen gebrandschatzt werden, sind dort produzierte Waren in der Umgebung plötzlich stark gefragt und findige Händler können sich eine goldene Nase verdienen. Zumal ihr durch den Verkauf von Kriegsbeute und adeliger Gefangener sehr leicht großen Reichtum erwirtschaftet. Die Knete lässt sich langfristig anlegen: Handelskarawanen kosten 15.000 Goldstücke, sind aber perfekt, um zu handeln, ohne selbst lange Wege zurückzulegen. Außerdem gibt es ab 12.000 Goldstücken erste Handwerksbetriebe zu

kaufen, damit sichert ihr euch regelmäßige Einnahmen. Die braucht ihr auch, denn eure Truppen wollen jeden Tag bezahlt und mit Nahrung versorgt werden. Bleiben Futter und Kohle aus, leidet ihre Moral, bis sie irgendwann Fahnenflucht begehen.

Eine weitere mögliche Rolle, die ihr in Bannerlord ausfüllen könnt, ist die eines Schmieds. Als Waffenproduzent braucht ihr aber viel Geduld, denn nicht nur müsst ihr je nach gewünschtem Schmiedeerzeugnis bis zu neun verschiedene Rohstoffe beschaffen – nein, das Einschmelzen, Verfeinern und letztendliche Schmieden kostet euch auch noch viel Ingame-Zeit und hat einen Cooldown. So ist ständiges Rasten erforderlich, um den Schmiede-Skill zu steigern.

Wir empfanden die Schmiedekarriere bislang als das schwächste Glied in der Berufe-

Kette. Wie in so vielen Punkten verspricht Taleworlds aber für den Verlauf der Early-Access-Kampagne noch Nachbesserungen beim Crafting. Nach 50 Stunden Spielzeit wissen wir: Die Entwickler haben noch eine ganze Menge Arbeit vor sich.

Top und Flop

Mount and Blade 2 ist nicht ohne Grund als Early-Access-Version erschienen. Bereits der Vorgänger war berühmt-berüchtigt für seine vielen Bugs, und Bannerlord hatte zum Launch ebenfalls mit einigen derben Problemen zu kämpfen, trotz der jetzt schon legendär langen Entwicklungszeit. Auf unserem Rechner mit Intel Core i5-8600K mit 3,6 GHz, 16 GB RAM und einer GeForce RTX 2070 lief das Ding die meiste Zeit flüssig, aber zu Beginn gerade mit starken Rucklern beim Start einer sehr großen Schlacht (ca. 800 Teilnehmer). Während andere Spieler über heftigere Performance-Probleme berichteten, beobachteten wir im restlichen Spielverlauf keinerlei nennenswerte Framerate-Einbrüche. Viel störender waren ohnehin die Crashes und Freezes, die bei uns regelmäßig auftraten, nach dem ersten Hotfix aber weniger wurden. Eine bestimmte Quest ließ den Bildschirm trotzdem immer einfrieren, manchmal passierte das auch beim Verkauf unserer Gefangenen oder mitten auf der Weltkarte. In Sachen Abstürze und Bugs gibt es seit dem Launch aber gute Neuigkeiten: Die täglichen Hotfixes haben zu einer starken Verbesserung geführt. Das berichten auch andere Spieler.

Empfehlenswert ist auf jeden Fall die Installation auf einer SSD, denn beim Wechsel von der Weltkarte in die schicken, aber spielerisch überflüssigen und leblosen Städte (die NPCs lassen sich direkt per Menü ansteuern) kommt es jedes Mal zu Ladezeiten. Die dauern auf einer SSD nur wenige Sekunden, summieren sich im Spielverlauf aber.

Da fehlt noch so viel

Richtig ärgerlich ist auf Dauer die mangelnde Abwechslung der vorgefertigten Inhalte: Ja, klar, das Ding ist eine Early-Access-Version, aber 50 Euro sind nun mal 50 Euro. Und dafür bietet Mount and Blade 2 aktuell nur eine Handvoll Quest-Vorlagen, die sich inklusive Dialogen ständig wiederholen. Darüber hinaus sind die enthaltenen Aufträge nicht mal sonderlich einfallsreich, wir bekämpfen mal Wilderer, mal Deserteure und mal Straßengangs, schmuggeln Waren, trainieren Truppen oder räuchern Banditenverstecke aus. Das ist alles höchstens Standardkost; interessant erschien mir bisher lediglich ein Auftrag, bei dem ich eine Gruppe Söldner weiterverkaufen soll, die mir nichts als Ärger einbringt. Mein Tipp: Ignoriert die bisherigen Quests einfach! Denn derzeit bieten die Aufträge nicht einmal gute Belohnungen, als Händler oder Plünderer verdient ihr viel mehr Geld mit deutlich geringerem Aufwand – und im Zweifelsfall auch frustfreier, denn als Händler kommt



Fabiano Uslenghi
@StillAdrony

Vorhin dachte ich noch: »Hm, ich weiß nicht so recht, ob mir Mount and Blade 2 in dieser Form überhaupt Spaß macht.« Immerhin bemerkte ich recht schnell, dass hier an vielen Ecken und Kanten noch gefeilt werden muss. Dann habe ich aber auf meine Spielzeit gelinst und war etwas baff. »Sieben Stunden habe ich heute schon gespielt?! Wo ist die Zeit hin?« Das ist für mich eigentlich ein recht sicheres Zeichen dafür, dass Mount and Blade 2 im Grunde schon jetzt sehr gut zu fesseln weiß. Trotz der regelmäßigen Abstürze und der repetitiven Questreihen ist die Zeit einfach nur so dahingeflogen. Denn in seinem Kern bietet Mount and Blade 2 eine motivierende Spirale aus Spielinhalten. Irgendwas gibt es immer zu tun. Irgendwas kann ich immer verbessern. Und sei es nur, endlich herauszufinden, wie man Waren so an den Mann bringt, dass die Gewinnspanne am größten ist. Oder man verliert sich in den Turnieren, weil man sich daraus neue Ausrüstung erhofft. Aber gerade jetzt in der Early-Access-Phase ist oft spürbar, wo das Spiel seine Grenzen hat. Irgendwann beginnt sich wohl jeder zu fragen, worauf das alles hinauslaufen soll. Sicherlich hilft es, ein persönliches Ziel zu haben. Aber auch dann ist es frustrierend, wenn man immer nur dieselben Quests abhandeln muss. Mount and Blade 2 hat das Potenzial, ein wirklich spannendes Spiel zu werden. Damit die Zeit aber auch nach 20 bis 60 Stunden weiterhin verfliegt, muss manch einer geduldig auf neue Inhalte warten oder schon jetzt Richtung Modding-Szene schielen.



Peter Bathge
@GameStar_de

Der Faszination von Mount and Blade 2 kann man sich schwer entziehen – selbst wenn ich über Freezes fluche und mich über Bugs ärgere, kehre ich doch stets nach Calradia zurück. Das Prinzip hinter diesem Rollenspiel lockt mich immer wieder: Ich freue mich darüber, wenn mein Charakter besser wird und ich meine Soldaten zu neuen, stärkeren Truppentypen aufrüsten kann. Ich jubele, wenn ich mir endlich die erste Karawane leisten kann, um per Handel so richtig Geld zu machen. Weil man in diesem Fantasy-Mittelalter anfangs so ein armes Würstchen ist, freut man sich umso mehr über jeden Schritt, den man nach vorne macht. Aber noch fehlt es an Quest-Variationen und die ewig gleichen Schlachten gegen Räubergruppen nutzen sich nach einer Weile ab. Gleichzeitig darf Taleworlds in den nächsten Monaten aber auch gerne noch am Balancing schrauben. Dass wenige Pfeile ausreichen, um meinen Avatar vom Pferd zu holen, mag realistisch sein. Besonders spaßig ist es aber nicht, wenn ich bei den blöd designten Banditenverstecken nicht mal meine ganze Truppe dabei haben darf. Würde ich euch aktuell den Kauf von Bannerlord empfehlen? Ja, wenn ihr bei den kleinen Fehlern ein Auge zudrückt und euch großartige Mittelalter-Atmosphäre wichtiger ist als ein perfekt poliertes Kampfsystem oder eine spannende Story. Für die Zukunft von Mount and Blade 2 wünsche ich mir aber dringend die versprochenen neuen Features – bislang ist Bannerlord nur ein hübsches Warband. Aber das ist ja auch was Feines.

Early-Access-Check

Mount and Blade 2: Bannerlord ist für einen richtigen Test noch zu unfertig; das Rollenspiel soll sich mindestens ein Jahr in der Early-Access-Phase befinden. Trotzdem wollen wir euch bei der Kaufentscheidung nicht im Stich lassen, schließlich kostet das Spiel schon jetzt bares Geld – Mount and Blade 2 gibt es aktuell auf Steam für knapp 50 Euro zu kaufen. Deswegen hier schon mal unsere Wertungstendenz:

PRÄSENTATION



- ✦ schicke Burgen und Städte ✦ wuchtiger, mitreißender Soundtrack ✦ Massenschlachten mit Staunfaktor
- ✖ viele Ladezeiten bei geringer Detailtiefe
- ✖ so gut wie keine Sprachausgabe

SPIELEDISIGN



- ✦ faszinierender und gut ineinandergreifender Mix aus Rollenspiel und Strategie
- ✦ große spielerische Freiheit
- ✦ motivierende Upgrade-Mechaniken
- ✦ spannende Multiplayer-Matches
- ✖ hakeliges Kampfsystem

BALANCE



- ✦ Tutorial erklärt die wichtigsten Mechaniken ✦ drei Schwierigkeitsgrade, individuell anpassbar ✦ Handel und Kampf sind gleichberechtigt
- ✖ nervige Banditenverstecke
- ✖ Werden Kämpfe und Wirtschaft besser ausbalanciert?

ATMOSPHÄRE/STORY



- ✦ Geschichte mit rotem Faden ✦ tolles Mittelalter-Feeling
- ✖ Städte sind leblose Kulissen
- ✖ Klon-NPCs mit immer gleichen Dialogen
- ✖ Wie geht die Story weiter?

UMFANG



- ✦ riesige Weltkarte ✦ acht unterschiedliche Fraktionen ✦ endloser Quest-Nachschub
- ✖ Aufträge wiederholen sich schnell
- ✖ Wie lange motiviert das eigene Königreich?

73-80/100 Punkten

man nur selten in die Verlegenheit, das Schwert erheben zu müssen.

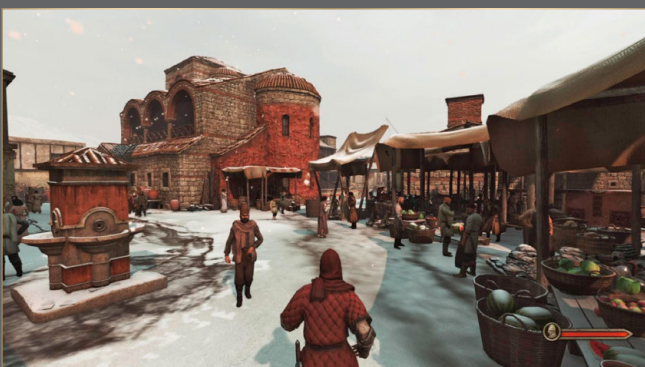
Aber letzten Endes werden es ohnehin die Geschichten abseits der vorgefertigten Quests sein, die Spielern von Mount and Blade 2 im Gedächtnis bleiben. Das geht mir ja auch so, und es ist sicher ein Geheimnis

für den großen Verkaufserfolg der Mittelalter-Sandbox. Auch jetzt, Tage nach meinen 50 Stunden, erzähle ich noch gerne davon, wie meine Armee im eisigen Norden kurz vorm Verhungern war und ich schweren Herzens meine Pferde geschlachtet habe, um die Männer vor dem Tod zu retten. Oder wie sich

die im Kampf geschlagene Elite-Kavallerie nach vielen Tagen als meine Gefangene endlich meiner Truppe angeschlossen hat. Oder wie ich den Kaiser gefangen genommen und ihn exekutiert habe. Das war besonders, wäre aber besonderer gewesen, wenn es etwas am Spielverlauf geändert hätte. ★

Für Gehfaule

In Städten und Siedlungen habt ihr die Option, selbst zu den NPCs zu marschieren. Aber warum, wenn ihr die Quest-relevanten Figuren auch direkt per Menü (oben) aufrufen könnt? Kleine Ausrufezeichen weisen auf verfügbare Aufträge hin.



Mount and Blade 2: Bannerlord



Mount and Blade 2: Bannerlord ist noch lange nicht fertig, unter anderem will Taleworlds Belagerungen und Befehls-Interface aufpolieren.

SO SIEHT DIE ZUKUNFT BIS 2021 AUS

Und wie sieht nun die Roadmap nach dem Early-Access-Release von Mount and Blade 2 aus? Im Interview erklärt der Taleworlds-Chef, woran 2020 noch gearbeitet wird und warum die Entwicklung bisher so lange dauerte. Von Peter Bathge

Mount and Blade 2 ist endlich da – doch fertig ist das Rollenspiel noch lange nicht. Wie sieht die Roadmap für neue Features bis zum endgültigen Release 2021 aus? Werden unsere Kritikpunkte schon bald behoben? Das wollten wir von Armagan Yavuz wissen, dem CEO von Entwickler Taleworlds Entertainment. Yavuz erklärt im GameStar-Interview (via E-Mail geführt), wie sich Mount and Blade 2: Bannerlord in den kommenden Wochen verändern wird, an welchen Patches das Team jetzt arbeitet – und wieso die Entwicklung so irre lange (mindestens acht Jahre) gedauert hat. Doch seit dem 31. März 2020 gibt es Mount and Blade 2 endlich auf Steam im Early Access zu kaufen. ★

Wie Taleworlds entstand

Armagan Yavuz hat zunächst Computertechnik an der Bilkent-Universität in Ankara studiert. TaleWorlds entstand, nachdem eine von Yavuz entwickelte Beta des ersten Mount and Blade auf starkes Spieler-Feedback stieß. So wurde aus dem Hobby-Projekt 2005 schließlich ein Unternehmen mit inzwischen ca. 100 Mitarbeitern.



Modder haben Mount and Blade 2 schon um allerlei Features erweitert, auch ohne offizielle Dokumentation und Tools. Beispiel: eine Möglichkeit, eigene Banner ins Spiel einzubinden.



Das hakelige Kampfsystem ist gewöhnungsbedürftig, oft haut man daneben und in Massengefechten kann man nicht richtig ausholen. Es ist ein hartes Leben.

Mount and Blade 2: Der CEO im Interview

Armagan Yavuz ist der CEO von Taleworlds Entertainment und gleichzeitig Chefentwickler von Mount & Blade 2: Bannerlord.

GameStar: Mount and Blade 2 hat es endlich in den Early Access geschafft. Wie fühlst du dich nun?

Armagan Yavuz: Persönlich bin ich sehr zufrieden und aufgeregt. Wir konnten endlich unsere Spieler dazu einladen, das Spiel zu spielen, und Feedback bekommen. Dass die Entwicklung so lange gedauert hat, war für mich kein besonders großes Problem. Es war unser Ziel, einen würdigen Nachfolger zu Mount and Blade zu erschaffen und ich habe dabei stets das Motto gehabt: Es wird fertig sein, wenn es fertig ist.

Warum hat die Entwicklung von Bannerlord so lange gedauert?

Die Entwicklung des Spiels hat deswegen so lange gedauert, weil es ein ambitioniertes Projekt war, das verschiedene Ziele erfüllen sollte. Wir wollten all dem gerecht werden. Natürlich wäre es schneller gegangen, wenn wir mehr Erfahrung gehabt oder bestimmte Probleme vorhersehen hätten können. Aber im Großen und Ganzen glaube ich, dass unser Team einen fantastischen Job gemacht hat. Alle waren mit großem Eifer dabei, und hätten wir an einem simpleren Projekt gearbeitet, wären wir viel früher fertig geworden.

Roadmap und kommende Updates

An welchen Features von Mount and Blade 2 werdet ihr in den kommenden Wochen und Monaten am meisten arbeiten?

Wir haben noch eine Menge bei Schlachten und Belagerungen zu tun. Wir werden weitere Burgen- und Gefechtskarten hinzufügen. Außerdem planen wir zusätzliche Features, unter anderem mehr Möglichkeiten, eure Untergebenen einzusetzen, ein besseres Kommando-Interface [im Kampf, Anm. d. Red.] und eine stärkere künstliche Intelligenz.

Wir werden viele Optionen für die politischen Beziehungen innerhalb einer Fraktion hinzufügen, zum Beispiel Möglichkeiten, den Thron zu stehlen oder Macht auf Kosten anderer Edelleute oder eurer Vasallen zu gewinnen. Es gibt auch noch viel Bedarf für Feintuning im Kampf und natürlich werden wir viel Zeit in die Arbeit an Inhalten und Features für den Multiplayer-Modus stecken.

Wie würdest du Early-Access-Fassung und fertiges Spiel vergleichen, was den Funktionsumfang und die Inhalte angeht?

Die Early-Access-Version enthält alle Kernelemente, die man von einem Mount-and-Blade-Spiel erwartet. Obwohl wir Pläne für neue Features und Inhalte haben, betrachten wir diese eher als unterstützende Elemente. Sie sollen Spielern mehr Optionen und Möglichkeiten geben, ihren Spieldurchlauf anzupassen.

Gab es wichtige Elemente, die ihr noch nicht ins Spiel einfügen konntet? Zum Beispiel beim Clan-System?

Natürlich gibt es Features, die noch nicht fertig sind. Zwar sind Clans bis zu einem gewissen Grad bereits im Spiel integriert, aber verschiedene Aspekte wie Romanzen, Heirat sowie das Großziehen und die Ausbildung der Kinder fehlen noch oder sind nicht komplett. Wir haben außerdem noch keine Rebellionen im Spiel. Wir hoffen, irgendwann auch ein Ranking-System für den Multiplayer-Modus nachzureichen.

Mods und Abwechslung

Wie steht ihr zu Mods? Unterstützt die Early-Access-Version bereits Fan-Modifikationen und wird der Support noch ausgebaut?

Wir haben einen Plan, wie wir Mods unterstützen wollen, und es existiert bereits ein wichtiger Teil der nötigen Infrastruktur. Allerdings unterstützen wir bislang noch nicht offiziell Modding-Features. Das heißt, dass es noch keine Dokumentation für Modder



gibt und wir uns noch auf keine API [application programming interface, also Programmierschnittstelle, Anm. d. Red.] festgelegt haben, die sich nicht mehr verändern wird. Beides wird hoffentlich in den kommenden Monaten folgen, wenn wir bestimmte Teile des Spiels finalisieren. Nichtsdestotrotz wird das Modder nicht daran hindern, ihre Projekte zu starten, und tatsächlich befinden sich bereits viele spannende Mods in Entwicklung.

Die Vorgänger boten nach einer Weile nicht mehr so viel Abwechslung wie zu Beginn. Was habt ihr bei Teil 2 getan oder was plant ihr für die Zukunft, um Spieler länger bei der Stange zu halten?

Mount and Blade 2: Bannerlord bietet viele Features und Verbesserungen, die das Mid- und Endgame aufwerten und spannender gestalten. Es gibt viel mehr politische Optionen in einem Königreich; Spieler müssen ihre Beziehungen zu den anderen Clans im Königreich pflegen, Allianzen schmieden und Rivalen besiegen. Wir haben auch den Kriegspart aufgewertet, es gibt verbesserte Mechaniken zur Verwaltung der Armeen und bei Belagerungen. Es ist jetzt auch viel herausfordernder, eure Armee trotz Hunger und Moralverlust im Feld zu halten.

Ist Spielspaß wichtiger als Realismus?

Mount and Blade 2 ist ein Spiel, das dem Spieler ein möglichst authentisches Mittelaltererlebnis vermitteln will. Wie wichtig war euch historischer Realismus bei der Entwicklung und musstet ihr dabei Zugeständnisse an den Spielspaß machen?

Unser Autor Steve [Stephen Negus, hat Politikwissenschaften studiert und als Journalist in Ägypten, dem Irak und anderen arabischen Staaten gearbeitet, Anm. d. Red.], ich und viele andere Teammitglieder sind begeisterte Hobby-Historiker. Außerdem haben wir während der Entwicklung Hilfe und Ratschläge von Akademikern und anderen Experten erhalten. Auch wenn unser Spiel in einer fiktiven Welt spielt und wir dadurch mehr Freiheit im Umgang mit historischem Realismus haben, bauen wir doch wann immer möglich realistische Features ein.

In den meisten Fällen gibt es keinen Konflikt zwischen historischem Realismus und Gameplay. Burgen wurden zum Beispiel so gebaut, dass sie den Verteidigern viele Vorteile gewähren, mit sich gegenseitig deckenden Türmen, Mörderlöchern oder Schießscharten. Indem wir diese Ideen und Details ins Spiel einbauen, wird es viel unterhaltsamer und interessanter.

Natürlich gibt es viele andere Punkte, bei denen ein realistischer Ansatz das Spiel öde statt herausfordernd und spaßig machen würde. In diesen Situationen verzichten wir entweder komplett auf dieses Detail oder wir vereinfachen es so weit, dass daraus ein bloßer Statuseffekt wird. In der Realität konnten Armeen im Mittelalter während eines langen Feldzugs zum Beispiel nur sechs oder sieben Stunden pro Tag marschieren. Nachtmärsche waren zudem so gut wie unmöglich. Im Spiel kannst du jedoch ohne Unterbrechung durchmarschieren und nachts bekommst du lediglich für ein paar Stunden einen Malus auf die Bewegungsgeschwindigkeit und die Sichtweite deiner Armee.



Mount and Blade 2: Bannerlord

AUSBESSERN REICHT NICHT!

Das Rollenspiel Mount and Blade 2 wird nach dem Early-Access-Release immer besser. Doch ein Fehler stört massiv, trotz der vielen Updates.



Peter Bathge

GameStar-Redakteur Peter ist als Spieletester mit 15 Jahren Berufserfahrung eigentlich nicht so leicht zu beeindrucken. Als er aber vor drei Jahren das erste Mal selbst über Mount and Blade 2 berichtete, war er sofort fasziniert vom Feuereifer, mit dem die Entwickler an ihrem ultimativen Mittelalterspiel feilten. Seit dem Release der Early-Access-Version baut Peter sein eigenes Königreich auf, schickt Hunderte Soldaten in den virtuellen Tod und buhlt um eine potenzielle Gattin. Aber so langsam wird ihm dabei langweilig.

Rund 50 Stunden habe ich nun schon in der Mittelalter-Fantasie verbracht, ein Leben neben dem Leben quasi. Ich habe Burgen belagert und Städte erobert, mich Armeen angeschlossen und meinem Sultan den Lehnseid geschworen. Habe um die Hand diverser Damen angehalten – und habe dabei mehrmals eine Abfuhr erhalten, eben ganz wie in der Realität. Doch jetzt frage ich mich: Wie geht es weiter bei Mount and Blade 2? Nach dem Early-Access-Release von Bannerlord hat Entwickler Taleworlds in Sachen Patches vorbildliche Arbeit geleistet; tägliche Updates haben viele erste Kritikpunkte behoben. Aber den bislang größten Fehler können simple Bugfixes nicht korrigieren. Denn was Mount and Blade 2 aktuell am meisten braucht, sind neue Features – erst recht im Endgame.

Viele Fehler – und viel Potenzial

Acht Jahre ist es her, dass Taleworlds einen Nachfolger zu seinem Überraschungserfolg Mount and Blade und der verbesserten Version Warband angekündigt hat. Hat sich das Warten gelohnt? Ich finde: ja. ABER! Habe ich Spaß in Mount and Blade 2? Ja, ohne Frage! Ich liebe es, meine Truppen immer weiter aufzurüsten, neue Gefährten anzuheuern, ihnen bessere Ausrüstung zu verpassen und mich als Vasall eines Königs hochzudienen.

Irgendwann darf ich dann an großen Schlachten teilnehmen, etwa den Kavallerieflügel in der Armee meines Lehnsherren befehligen oder bei einer Belagerung die Bogenschützen kommandieren. Und klar, das ist viel Grind, an die unzähligen (automatisch berechneten) Schlachten gegen kleine Grüppchen Banditen will ich gar nicht mehr denken, genauso wenig wie an die vielen ausgeräucherten Banditenverstecke, bei denen ich meinen Einheiten inzwischen einfach nur noch den »Stürmt los!«-Befehl gebe. Doch Taleworlds schafft es, mir immer eine neue Karotte vor die Nase zu halten, um mich von solchen sich wiederholenden Aktionen abzulenken: »Meine erste Karawane, mein erster eigener Laden, meine erste Stadt. Juhu, ich darf jetzt bei Entscheidungen im Königreich mitwählen! Oh, ich kann eigene Armeen gründen? Geil, jetzt sage ich mich von meinem König los und gründe ein eigenes Reich!« Im besten Fall spielt sich Mount and Blade 2 damit wie ein Total War aus der Perspektive des Generals. Wo sonst kann ich auf meinem Pferd an der Seite von Hunderten verbündeten Soldaten in eine wimmelnde Masse von Feinden reiten oder im Pfeilhagel einen Belagerungsturm hochklettern, um eine gegnerische Burg im Handstreich zu erobern? In diesen Momenten fühlt sich Mount and Blade 2 einfach nur großartig an.

Sinnlose Inhalte, fehlende Hilfen

Aber die grundsätzliche Kritik halte ich nach wie vor aufrecht: Man merkt, dass Taleworlds nur die eigene Zielgruppe zufrieden stellen muss – der Konkurrenzdruck fehlt und somit auch manch eine Schicht Politur, die Mount and Blade 2 gutgetan hätte. Allein der Umstand, dass man Mount and Blade 2 aktuell kaum wie ein Rollenspiel genießen kann, ist schon sehr bedauerlich. Bei meinem zweiten Spieldurchgang habe ich die Quests diesmal komplett ignoriert, denn die sind schlicht Zeitverschwendung. Die Aufträge wiederholen sich, sind simpel und besitzen lächerlich geringe Belohnungen. Als Händler wird man dagegen in Rekordzeit reich, später vervielfacht sich das Einkommen durch Plünderungen und den Verkauf von Gefangenen – in meinem aktuellen Savegame habe ich über 200.000 Goldstücke auf der hohen Kante. Klar, Mount and Blade 2 begeistert vor allem mit den selbst geschriebenen Geschichten, die jeder Spieler dynamisch erlebt. Aber dass es Taleworlds nicht fertigbringt, Spielern mit Interesse an klarer Struktur und Aufträgen ein spaßiges Erlebnis zu bieten, stimmt mich verdrießlich. Zumal es ohnehin an Führung im Spiel fehlt. Wichtige Mechaniken werden schlecht oder gar nicht erklärt, vieles ist undurchsichtig, unkomfortabel oder unnötig kompliziert. Wie zum Beispiel die Sache mit dem Heiraten. Ich bin darauf angewiesen, mir Tipps anderswo zu holen, in Guides, Foren und Wikis. Dabei sollten die Infos im Spiel sein! Gut, Mount and Blade 2 befindet sich noch im Early Access und wird da auch noch eine Weile verharren, wohl mindestens bis zum Frühjahr 2021. Aber ist es wirklich zu viel verlangt, dass das Spiel elementare Funktionen erklärt?

Altes Design, alte Bugs

Wenn Mount and Blade 2 einen Fehler hat, dann ist es ohne Frage die fehlende Vision von Taleworlds Entertainment. Im September 2008 erschien das erste Mount and Blade, die Entwickler haben also mehr als eine Dekade Zeit gehabt, um Feedback zu sammeln, Probleme am Spieldesign zu identifizieren und sich Lösungen zu überlegen. Das ist viel Zeit. Umso unverständlicher ist es für mich, dass Mount and Blade 2 in so vielen Punkten keine großartige Evolution der Serie darstellt. Zumindest noch nicht. »Ein Warband in hübsch«, diese oder ähnliche Einschätzungen von Mount and Blade 2 habe ich zuletzt öfter gelesen. Oft stammen sie von Fans der Serie, die enttäuscht über den Early-Access-Release sind. Nach gut 50 Stunden verstehe ich ihre Frustration. Ja, Teil 2 sieht besser aus als der Vorgänger. Ja, es gibt Detailverbesserungen und ein paar neue Komfortfunktionen im Vergleich zu Warband. Aber je länger ich Mount and Blade 2 spiele, umso mehr sehne ich mich nach großen Ambitionen und bedeutsamen Änderungen im Spielverlauf. Das Endgame etwa ähnelt immer noch stark den Vorgängern, die wirklich spannenden Neuerungen sind derzeit nur halbherzig integriert (Clan-Politik) oder funktionieren noch gar nicht (Dynastie-System). Einerseits verstehe ich, dass sich Taleworlds beim Early-Access-Launch darauf konzentriert hat, erst einmal eine stabile Grundversion des Spiels zu veröffentlichen. Andererseits bin ich enttäuscht davon, dass sich Mount and Blade 2 auch nach acht Jahren Entwicklung noch wie Stückwerk anfühlt und es an vielen Stellen einfach nur heißt: »Das ist noch nicht fertig, aber wird später mal voll toll!«

Schließlich ist Taleworlds Entertainment nicht irgendein kleines Indie-Studio ohne Erfahrung: Mit der Mount-and-Blade-Serie haben die Türken mutmaßlich mehrere Millionen Euro Umsatz gemacht, im Jahr 2016 zählte man zudem deutlich über 100 Mitarbeiter. Da darf man – finde ich – nach acht Jahren durchaus ein bisschen mehr erwarten als das, was uns andere Early-Access-Projekte zu Beginn kredenzen. Zumal es auch in Teil 2 immer noch Ärgernisse gibt, die schon seit Jahren in den Vorgängern existieren. Beispiel Belagerungen: Während meine angreifende Armee penibel auf den mitgebrachten Nahrungsvorrat achten muss, können Garnisonen ohne ein einziges Gramm Weizen wochenlang hinter den Mauern aushalten. Verluste?

Ein erhabenes Gefühl: In Mount and Blade 2 die eigene Armee wie ein echter Feldherr kommandieren.



Zurzeit ist es superschwierig, einen potenziellen Lebenspartner in Mount and Blade 2 davon zu überzeugen, den Bund der Ehe einzugehen. Noch schlimmer: Man muss den oder die Angebotene/n mehrmals aufsuchen und dabei zum Teil die ganze Spielwelt abklappern.



Letztens habe ich einen Kaiser gefangen genommen und verurteilt. Hat sich großartig angefühlt – bis ich gemerkt habe, dass sich dadurch nicht viel am Spielverlauf ändert.



Fehlanzeige! Ein Aushungern der Verteidiger ist so unmöglich – genau wie im nun schon zehn (!) Jahre alten Warband.

Die Modder machen's?

Unabhängig von gefixten Bugs ist mir Taleworlds Mittelalter-Fantasie derzeit noch zu wenig das Spiel, auf das ich jahrelang gewartet habe. Klar, Mods aus der kreativen Community werden wie schon bei den Vorgängern viele Sachen ändern und für Langzeitspaß sorgen. Aber ich finde es problematisch, wenn sich ein Studio so offensichtlich wie hier darauf verlässt, dass die Modder die Versäumnisse der Entwickler schon noch angehen werden. Für die nächsten Monate wünsche ich mir daher, dass Taleworlds nach den größten Bugfixes jetzt endlich die versprochenen tiefergehenden Neuerungen angeht und nach und nach ins Spiel einfügt. Erst dann wird sich Mount and Blade 2 wie ein echter Nachfolger anfühlen, nicht nur wie eine hübschere und größere Neuauflage von Warband. Im Rückblick würde ich mir wünschen, dass sich Taleworlds doch noch ein bisschen mehr Zeit mit dem Release gelassen hätte, um zumindest ein paar mehr der ambitionierteren Endgame-Mechaniken in die Early-Access-Version zu packen. ★



Bei der redaktionsinternen Maskenmodenschau gewinnt auf jeden Fall Sigrun mit ihrer selbstgenähten Hommage an Zelda.



Heiko

Heiko Klinge,
Chefredakteur

@HeikosKlinge

ZULETZT GEHÖRT: Trivium: What The Dead Men Say. Normalerweise mag ich meinen Metal ja geschrei. Aber hier finde ich's super.
ZULETZT Gesehen: Die zweite Staffel von Altered Carbon und unsere interaktiven Witcher-Wochen auf GameStar.de. Am 16.4. wäre ja eigentlich Cyberpunk rausgekommen, was angemessen kompensiert werden musste.
ZULETZT Gedacht: Wie viel Spaß es doch macht, mal wieder so ein richtig fieses Rollenspiel-Komplexitätsmonster zu zähmen. Danke, Pathfinder: Kingmaker!
AUSGANGSSPERRE. WAS HABT IHR BISHER GESPIELT? Pathfinder: Kingmaker, NieR: Automata, die Atlantis-DLCs von Assassin's Creed: Odyssey und das Remake von Final Fantasy 7.

Michael Graf,
Chefredaktion

@Gru_Lich

ZULETZT Gesehen(1): Täglich mehr Enten im Garten. Der gehört jetzt ihnen.
ZULETZT Gesehen(2): Täglich mehr Katzen im Nachbargarten. Ein Krieg droht.
ZULETZT Gedacht: Eigentlich wäre ich jetzt im Japan-Urlaub, stattdessen schaue ich Full Metal Alchemist. Na ja, fast dasselbe.
AUSGANGSSPERRE. WAS HABT IHR BISHER GESPIELT? Eine ziemlich wilde Mischung aus Fallout 76, der Kaiserreich-Mod für Hearts of Iron 4 und Call of Duty: Warzone. Letzteres allerdings nur im Beutegeld-Modus, da muss ich nicht mal schießen. Und nun im Urlaub ist vermutlich ein Koop-Durchlauf von Divinity: Original Sin 2 fällig.

Micha



Markus

Markus Schwerdtel,
Chefredaktion

@kargbier

ZULETZT Gesehen: Green Mars von Kim Stanley Robinson. Davor Red Mars. Und danach dann White Mars. Ich mag Einfallsreichtum.
ZULETZT Gesehen: Tales from the Loop auf Prime Video. Ich liebe allein schon das lässige 70er-Jahre-Retro-Design!
ZULETZT Gedacht: Mit den ganzen Rückersatzungen für meine Konzertkarten werde ich noch reich. Reich!
AUSGANGSSPERRE. WAS HABT IHR BISHER GESPIELT? Genau wie gefühlt alle anderen Erdenbewohner Animal Crossing: New Horizons auf der Switch. Das eigentlich geplante Disco Elysium war mir irgendwie dann doch zu anstrengend. Lieber ganz ruhig angeln und Schmetterlinge fangen.

Michael Herold,
Redakteur

@michiherold

ZULETZT Gesehen: Einen James-Bond-Comic. Nicht schlecht, aber Filme und Bücher sind deutlich besser.
ZULETZT Gesehen: Tyler Rake: Extraction auf Netflix. Hui, macht das Spaß, Chris Hemsworth beim Leute verprügeln zuzuschauen.
ZULETZT Gedacht: Wie viele Leute lassen sich während der Selbstisolation wohl einen Bart wachsen?
AUSGANGSSPERRE. WAS HABT IHR BISHER GESPIELT? Sehr viel Call of Duty, ich hab sogar schon meinen ersten goldenen Waffen-Skin ergründet. Außerdem Bastion auf der Switch, super Spiel und ein sehr angenehmer Gegensatz zu Modern Warfare.

Michael





Petra

Petra Schmitz,
Leitende Redakteurin

@Flausensieb

ZULETZT GELESEN: Die Zahlen auf meiner Waage. Dabei brauche ich die gar nicht, ich kann mir beim Dickwerden zuschauen.

ZULETZT GESEHEN: Ich hole gerade Deep Space 9 nach, und es ist (ab Staffel 2) wirklich sehr gut.

ZULETZT GEDACHT: Irgendwie ist der Himmel ohne Kondensstreifen erstaunlich hübsch.

AUSGANGSSPERRE. WAS HABT IHR BISHER GESPIELT? Nachdem ich vor ein paar Jahren bereits mit Divinity: Original Sin 2 begonnen und es damals 33 Stunden gespielt hatte, bis irgendwas dazwischen kam, habe ich nun mit der Definitive Edition neu begonnen und bisher keine Sekunde bereut. PS: Es sind inzwischen deutlich mehr Sekunden, als in 33 Stunden passen. Deutlich.

Philipp Elsner,
Redakteur

@RootsTrusty

ZULETZT GETRUNKEN: Heart Waves von Yankee & Kraut, ein perfekt fruchtiges Sommerbier für Nachmittage auf dem Balkon in der Sonne.

ZULETZT BESTELLT: Eine ganze Ladung neue Punisher-Comics, und die neue Serie von Garth Ennis ist mal wieder ein echter Knüller.

ZULETZT GEDACHT: Wie wohl so ein Sommer ohne E3-Messe in Los Angeles aussieht? Ich bin gespannt, was uns erwartet!

AUSGANGSSPERRE. WAS HABT IHR BISHER GESPIELT? Eigentlich bin ich nicht anfällig für Grind, aber mich halten immer noch CoD: Modern Warfare & Warzone für viele Abende bei der Stange. Und ansonsten steht der zweite Durchgang von Doom Eternal auf dem Programm!

Phil



Peter

Peter Bathge,
Redakteur

@GameStar_de

ZULETZT GESONNT: Im Park auf der Bank mit meiner gesetzlich erlaubten Kontaktperson.

ZULETZT GEFREUT: Jeden Tag darüber, dass ich nicht zwei Stunden ins Büro fahren muss, sondern im Home Office bleiben kann.

ZULETZT GEDACHT: Petra hat einen ausgezeichneten Geschmack. Noch besser als Deep Space 9 ist eigentlich nur Babylon 5.

AUSGANGSSPERRE. WAS HABT IHR BISHER GESPIELT? Ich befinde mich seit 50 Stunden auf einer abenteuerlichen Quest in Mount & Blade 2: endlich meine Herzensdame zur Heirat überreden. Virtuell versteht sich. Diese Überzeugungsarbeit ist sauschwer, weshalb ich nebenbei im höchsten Schwierigkeitsgrad von XCOM: Chimera Squad entspanne.

Dimitry Halley,
Redakteur

@dimi_halley

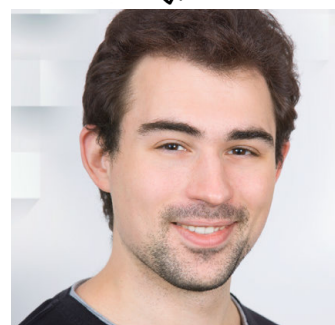
ZULETZT GELESEN: Die Tomb-Raider-Comics zu den Reboot-Spielen, um zu schauen, ob darin nicht doch irgendwo Story-Exzellenz schlummert. Ist nicht so.

ZULETZT GESEHEN: Die tollen Kommentare unter unserem famosen Witcher-Podcast.

ZULETZT GEDACHT: Habe meinem Mitbewohner Sekiro zum Geburtstag geschenkt und konnte erst Tage später deuten, ob die Schreie eher für ein gutes oder schlechtes Geschenk sprechen.

AUSGANGSSPERRE. WAS HABT IHR BISHER GESPIELT? Rise of the Tomb Raider (100 Prozent), Persona 5 Royal, Call of Duty: Warzone, Dynasty Warriors 8, Dutzende Stunden Total War: Three Kingdoms mit Maurice, Shadow of the Tomb Raider. Ich. Bin. Fleißig!

Dmy



Maurice

Maurice Weber,
Redakteur

@Froody42

ZULETZT GELESEN: Die Daten in meinem Goodreads-Account, der mir vorhält, wie unglaublich wenig ich dieses Jahr erst gelesen habe. Verdamm!

ZULETZT GESEHEN: Bin superspät dran mit dem Mandalorian, aber bislang will der Funke noch nicht vollends überspringen.

ZULETZT GEDACHT: Allmählich ist der Zeitpunkt erreicht, wo es selbst mir Stubenhocker etwas eng wird im trauten Heim.

AUSGANGSSPERRE. WAS HABT IHR BISHER GESPIELT? Ich spiele bizarrerweise viel mehr Brett- und Kartenspiele mit den lieben Freunden und Kollegen als vor der Sperre - dem Tabletop-Simulator auf Steam sei Dank! Was für ein famoses Stück Software.

Valentin Aschenbrenner,
Redakteur

@valivarlow

ZULETZT GELESEN: The Walking Dead. Wie bedauerlich, dass AMC die TV-Serie nach der ersten Staffel so brutal gegen die Wand gefahren hat.

ZULETZT GESEHEN: Community. Sind euch schon mal die Cameos der Darsteller in den Marvel-Filmen aufgefallen? Ja? Oh, na gut.

ZULETZT GEDACHT: Hoffentlich verspätet sich Staffel 2 von The Mandalorian nicht.

AUSGANGSSPERRE. WAS HABT IHR BISHER GESPIELT? Das Remake von Resident Evil 3 ist zwar sehr kurz, bietet aber umso mehr Wiederspielwert. Auf dem Schwierigkeitsgrad Inferno krieg' ich das Ding jetzt auch noch im S-Rang durchgeprügelt!

Valentin



Fabiano

Fabiano Uslenghi,
Junior-Redakteur

@StillAdrony

ZULETZT GESEHEN: Die erste Staffel von Sunderland 'til I die. Eine Doku, in der es um Erfolg gehen sollte, wird zu einem Monument des Scheiterns.

ZULETZT GEHÖRT: Den Quarantäne-Podcast The Darkest Timeline mit den Community-Nasen Ken Jeong und Joel McHale.

ZULETZT GEDACHT: Ob ich mir während der Selbstisolation wohl einen Bart stehen lasse?

AUSGANGSSPERRE. WAS HABT IHR BISHER GESPIELT? Ich bin tatsächlich wieder in Baldur's Gate 2 versunken, bevor ich mich dann an Endzone machte und XCOM: Chimera Squad durchspielen konnte. Außerdem erlebe ich gerade wieder alle Abenteuer von Nathan Drake noch mal.

Nils Raettig,
Redakteur

@nraettig

ZULETZT GESEHEN: Jede Menge Sonne! Auch wenn der Boden mal Regen braucht, könnte man sich daran gewöhnen.

ZULETZT GEMACHT: Ein Wandregal in der Küche angebracht. Ich verrate lieber nicht, wie lange es gedauert hat, bis die passenden Dübel und Schrauben gefunden waren.

ZULETZT GEDACHT: Ein Glück, dass wir unsere beiden Mädels ohnehin noch komplett daheim betreuen. Und mein Respekt an alle Eltern, bei denen das eigentlich nicht so ist.

AUSGANGSSPERRE. WAS HABT IHR BISHER GESPIELT? Als junger Familienvater komme ich aktuell nicht mal mehr auf eine Runde League of Legends, aber das ändert sich irgendwann schon wieder.

Nils



GENRE-CHARTS

ACTION-CHARTS

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



88

EMPFEHLUNG DOOM ETERNAL

Ab der dritten Mission zieht Doom Eternal derart massiv an, dass ich beim Zocken Trinken und Essen vergessen habe.



DIMI

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



86

EMPFEHLUNG NI NO KUNI 2

Das erste Ni No Kuni habe ich zwei Mal durchgespielt, einfach weil es so wunderschön war. In Sachen Präsentation setzt Ni No Kuni 2 da sogar noch einen drauf.



MARKUS

STRATEGIE-CHARTS

Platz	Name	Sub-Genre	Wertung
1	Anno 1800	Aufbaustrategie	89
2	Civilization 6: Rise & Fall	Rundenstrategie	88
3	The Banner Saga 3	Rundenstrategie	88
4	Gears Tactics	Rundentaktik	87
5	Into the Breach	Rundentaktik	88



82

EMPFEHLUNG XCOM: CHIMERA SQUAD

Die Neuerungen sind durchdacht und bieten genug Unterschiede zu XCOM 2, dass sich der Kauf auch für Veteranen lohnt. Aber man sollte keine Revolution erwarten.



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



82

EMPFEHLUNG FOOTBALL PES 2020

Der Kern von Pro Evolution Soccer ist wie immer fantastisch, ich würde mir nur wünschen, dass auch das Drumherum endlich mal zulegt.



MICHAEL

TEST SO WERTEN WIR



Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Blizzard Entertainment**
Entwickler: **Blizzard Entertainment** Termin: **29.1.2020**
Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50 Stunden**
Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Battle.net)** Enthalten in: –

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 Frustrationsmomente 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 stimmungs- 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.

WARCRAFT 3: REFORGED

SYSTEMANFORDERUNGEN

1

MINIMUM

Core i3 530 / AMD Phenom 2 X4 910
GeForce GTS 450 / Radeon HD 5750
4 GB RAM, 26 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Intel Core i5 6400 / AMD Ryzen 7 1700X
GeForce GTX 960 / Radeon R9 280X
8 GB RAM, 26 GB Festplatte

PRÄSENTATION



immer noch hübscher Grafikstil komplett neue HD-Modelle
neue, überwiegend gute Sprecher nur leicht verbesserte
Cutscenes Interface zu groß und nicht skalierbar

2

SPIELDESIGN



exzellenter Rollenspiel-Strategiemix abwechslungsreiche
Kampagnen einzigartige, legendäre Helden sehr gutes
Missionsdesign unübersichtliche Menüs (Chat, Multiplayer)

BALANCE



drei Schwierigkeitsgrade gute Steuerung gut ausbalancierte
Fraktionen nur zwölf Einheiten gleichzeitig anwählbar
Hotkeys ingame nicht editierbar

ATMOSPHÄRE / STORY



tolles Fantasy-Universum sehr starke Story viele bekannte
Helden und Orte tauchen in WoW wieder auf null Leerlauf
weniger Wettkampf-Atmosphäre im Multiplayer (s. Umfang)

UMFANG



62 Kampagnenmissionen (inkl. Frozen Throne) Multiplayer
mit Dutzenden Karten keine Nutzerprofile, Ranglisten, Turniere
keine User-Kampagnen (nur Missionen) Zwangsupdate

ABWERTUNG

3

Wegen seiner Bugs und Multiplayer-Probleme (siehe Extrakasten) werten wir Warcraft 3: Reforged um zehn Punkte ab.

FAZIT

4

Das Remaster bleibt weit hinter seinen Möglichkeiten zurück und verschlechtert den Multiplayer. Im Singleplayer immer noch klasse!

5

66

Resident Evil 3

TEIL 2 IST DIE NEMESIS

Genre: **Action** Publisher: **Capcom** Entwickler: **Capcom** Termin: **3.4.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **6 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Nach dem großartigen Remake von Resident Evil 2 sind die Erwartungen an die Neuauflage von Nemesis hoch. Resident Evil 3 ist allerdings »nur« gut, anstatt so fantastisch zu sein wie sein Vorgänger.

Von Valentin Aschenbrenner

Letztes Jahr hat Capcom mit Resident Evil 2 gezeigt, wie gelungene Videospiel-Neuaufgaben im Jahr 2019 auszusehen haben. Entsprechend hoch waren die Erwartungen an das Remake des deutlich actionlastigeren Resident Evil 3, bei dem uns ein Tyrant auf Steroiden durch Raccoon City hetzt. Allerdings schafft es das Resident Evil 3 Remake nicht ganz, diesen Erwartungen gerecht zu werden. Denn anstatt in die Fußstapfen seines hervorragenden Vorgängers zu treten, ist Resident Evil 3 »nur« ein gutes Spiel und verschenkt viel Potenzial.

Denn obwohl Resident Evil 3 die meisten Stärken seines Vorgängers beibehält und einige sinnvolle Änderungen an der Formel vornimmt, ist Capcom mit der Neuauflage nicht in die Vollen gegangen. Warum dem so ist, klären wir in unserem Test.

Gestatten: Wir sind die Neuen

Nachdem wir im zweiten Teil der Zombie-Reihe in die Rolle der Hauptfiguren und Serienveteranen Leon S. Kennedy beziehungsweise Claire Redfield schlüpfen, sind nun

Spezialeinheit-Mitglied Jill Valentine und Umbrella-Söldner Carlos Oliveira an der Reihe. Oberste Priorität hat für die Helden die Flucht aus Raccoon City. Diesen Schauplatz kennen wir bereits aus Resident Evil 2: Die Stadt, die dank dem skrupellosen Konzern Umbrella von lebenden Toten überrannt wurde. Während der fünf- bis sechsstündigen Kampagne steckt uns das Spiel abwechselnd in die Haut von Jill und Carlos – frei wählen können wir nicht, sondern tauschen an festgelegten Punkten der Kampagne die Rollen. Bis auf die jeweilige Bewaffnung unterscheiden sich die beiden spielerisch nur minimal. Wirkliche Überraschungen oder spektakuläre Plot-Twists sollten Fans von

Resident Evil 3 nicht erwarten: In der recht simpel gehaltenen Story geht es primär darum, Punkt D zu erreichen, indem Punkt B und C abgegrast werden und man zwischenzeitlich wieder zu Punkt A zurückkehrt. Hin und wieder werden Pläne zunichte gemacht, sobald Nemesis – noch größer, fieser und widerlicher als Mr. X aus Resident Evil 2 – plötzlich auftaucht und allen den Tag versaut. Und natürlich sitzt Umbrella als böser Megakonzern im Hintergrund und hält alle Fäden in der Hand.

Eine besonders komplexe Story hat das Remake von Resident Evil 3 allerdings auch nicht unbedingt nötig: Denn die Geschichte ist dafür spannend inszeniert und profitiert



Als Jill haben wir bereits das Herrenhaus im ersten Resident Evil erkundet. In Raccoon City begleiten wir sie unter anderem durch die Innenstadt, ein Krankenhaus und eine Umbrella-Anlage.



Okay, dann mal los.

Für Serienveteranen stellt Jill Valentine natürlich keine Unbekannte dar: Das Remake von Resident Evil 3 stellt ihren mittlerweile 15. Auftritt in Capcoms Horrorreihe dar.

Gibt es mehrere Kampagnen oder B-Sides?

Resident Evil 3 bietet nur die Kampagne mit Jill und Carlos, die im Laufe der Handlung abwechselnd spielbar sind. Auch die sogenannten B-Sides (kleine optionale Zusatzmissionen), die die Geschichte leicht verändern, gibt es hier nicht.

vor allem von hervorragend animierten Figuren und ausdrucksstarken Charakteren. Vor allem die englische Vertonung trifft den Nagel auf den Kopf. Die deutsche Synchronisation erreicht nicht ganz dieses Niveau, kann sich aber dennoch hören lassen. Spieler haben übrigens jederzeit die Möglichkeit, das Gesprochene auf Englisch und die Texte auf Deutsch zu stellen. Eine kleine Komfortfunktion, die nicht unerwähnt bleiben sollte.

Auf Englisch wie auf Deutsch trägt die Vertonung maßgeblich dazu bei, dass man für sämtliche Charaktere Sympathie hegt oder sich zumindest für deren Schicksal interessiert. Ein Aspekt, der bei zahlreichen anderen Vertretern des Horrorgenres oft zu kurz kommt. Neben den altbekannten Figuren wie Platoon-Führer Mikhail Victor oder UBCS-Soldat (und Ekelpaket vom Dienst) Nikolai Zinoviev profitieren gerade Jill Valentine und Carlos Oliveira von ihrem zeitgemäßen Design und ihren authentischen

Synchronsprechern. Für Fans der Reihe sind die beiden natürlich keine Unbekannten, nachdem Jill bereits seit dem ersten Resident Evil Untote noch toter macht und Carlos sein Debüt im originalen Teil 3 feierte.

Mehr als eine Polizeistation

Dass wir nun statt eines taufrischen Polizisten-Neulings und einer Uni-Studentin das Mitglied einer speziellen Spezialeinheit der Spezialpolizei und einen Umbrella-Söldner spielen, bringt wichtige Änderungen für Resident Evil mit sich, mit denen aber womöglich nicht jeder glücklich wird. Wir erinnern uns: Resident Evil 3 setzt mehr auf Action und weniger auf Horror. Wir eiern nicht länger fast ausschließlich durch eine verlassene Polizeistation und Kanalisation, nachdem wir die Party bereits verpasst haben, sondern kämpfen uns durch Raccoon City, während gerade alles so richtig den Bach runtergeht. Und das bringt Vor- wie Nachtei-

le mit sich: So profitiert das Remake von Resident Evil 3 von seinen abwechslungsreichen Schauplätzen, schließlich erkunden wir die verwüstete Innenstadt von Raccoon, ein überranntes Krankenhaus oder die verlassenen U-Bahn-Stationen der Stadt. Die Atmosphäre ist zum Schneiden dicht, die Umgebungen und die Lichtverhältnisse ein Augenschmaus. Und auch die angenehm subtile Soundgestaltung jagt uns einen Schauer nach dem anderen über den Rücken. Anders als im Vorgänger bekommen wir jetzt in der Stadt das ganze Ausmaß der Zerstörungssorgie mit, nachdem Umbrella einen Zombie-Virus auf Raccoon City losließ. Wer sich also bei Resident Evil 2 daran gestört hat, auf einen stundenlangen Tauchgang in der Kanalisation und nicht auf Sightseeing zu gehen, darf in Resident Evil 3 endlich Frischluft schnappen – sofern einem die ganzen Untoten nichts ausmachen.

Ein zu gutes Setting

Allerdings passiert dies auch auf Kosten der Atmosphäre. Nicht falsch verstehen: Das Raccoon City von Resident Evil 3 sieht fantastisch aus, die Zombies sind genauso furchteinflößend wie in Teil 2, und zu Nemesis – dem untoten Elefanten im Raum – kommen wir noch. Resident Evil 3 fehlt jedoch die bedrückende Klaustrophobie seines Vorgängers. Wenn wir dort durch die stockdunklen und verwüsteten Korridore des Polizeipräsidiums schleichen, sorgt jedes metallische Klirren in der dichten Klangkulisse für Schnappatmung und eingepinkelte Unterhosen. Dabei lernen wir jeden Winkel kennen und sogar lieben – dem Stockholm-Syndrom sei es gedankt. Das Polizeipräsidium aus Resident Evil 2 wurde für manche Fans sogar zu einer Art »Zuhause« – nur eben mit knuffigen Zombies statt Familienmitgliedern.

Jetzt aber hetzen wir im Dauerlauf durch die Gassen von Raccoon City und bekommen eigentlich doch weniger von der Stadt zu sehen, als wir uns erhofft hatten. Obwohl hier gerade eine komplette Stadt den Bach runtergeht, bekommen wir relativ wenig von



Die meisten der hunderttausend Zivilisten werden wohl tot enden. Ah, Korrektur: untot.

Die Cutscenes sind auch im Remake von Resident Evil 3 auf Filmniveau: Die Gesichtsanimationen und Synchronisationen sehen mindestens so lebensecht aus wie im Vorgänger (rechts). Ja, das ist natürlich ein Scherz, wenn auch kein guter.





Raccoon City ist atmosphärisch und unheimlich – auch wenn die Neuauflage nicht alles aus dem Setting rausholt.

Die größten Neuerungen im Vergleich zum Original

- **Fehlende Türanimationen:** Die langatmigen Ladebildschirme entfallen. Generell gibt es keine Ladezeiten mehr im Spiel. Und somit auch keine Pausen für euch.
- **Neues Speichersystem:** Speichern ist jetzt auf allen drei zu Beginn freigeschalteten Schwierigkeitsgraden an Schreibmaschinen ohne den Einsatz von Farbbändern jederzeit möglich. Zudem speichert das Spiel an bestimmten Stellen automatisch.
- **Perspektivwechsel:** Die statischen Kameraperspektiven gehören der Vergangenheit an. Gesteuert werden Jill und Carlos aus der Verfolgerperspektive.
- **Ihr seid fast nie sicher:** Gegner können euch durch Türen hinweg verfolgen. Seid ihr unvorsichtig oder erregt durch Lärm zu viel Aufmerksamkeit, kann es gut sein, dass ein Zombie durch die Tür stapft, die gerade noch verschlossen war.
- **Geänderte Handlung:** Capcom hat sich bei der Erzählung nicht eins zu eins ans Original gehalten, weswegen auch Fans des Klassikers noch Neues erleben.

anderen Bewohnern, Polizisten oder Umbrella-Einheiten mit, die verzweifelt ums Überleben kämpfen. Hier verpasst die Neuauflage von Resident Evil 3 die Chance, die Klaustrophobie des Polizeipräsidiums aus Teil 2 durch andere atmosphärische Highlights zu ersetzen, die zum Setting passen.

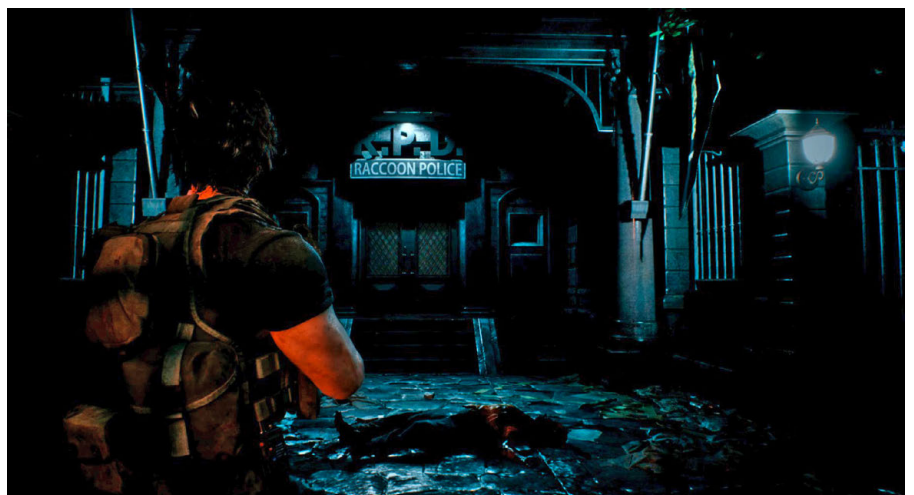
Warum man die altbekannten Levels des Originals nicht etwas erweitert hat, um beispielsweise den Rückzug vor einer Armee von Zombies in Szene zu setzen, ist uns ein Rätsel. Naja, kein Rätsel, es wäre halt aufwändig und teuer geworden. So gibt es im ganzen Spiel tatsächlich nur einen einzigen Abschnitt, in dem wir es mit »richtig vielen« Untoten zu tun bekommen – was in einer von Zombies überrannten Stadt eigentlich viel häufiger vorkommen sollte. Das Chaos und der Kampf von Raccoon City gegen die Zombie-Übermacht ist so nur in den ersten Spielstunden von Resident Evil 3 richtig spürbar. Später wird es mit dem Krankenhaus und Umbrella-Labor als Schauplatz wieder ruhiger und entschleunigter. Doch vielleicht ist dies genau etwas, was sich Fans sowieso gewünscht hätten.

Ein bisschen mehr Geballer

Wie schon im Vorgänger steuern wir Jill beziehungsweise Carlos aus der Über-die-Schulter-Perspektive und nehmen Zombies mit Pistolen, Schrotflinten, Granatwerfern aufs Korn oder zücken für den Nahkampf

das Messer. Das spielt sich mit Maus und Tastatur gewohnt präzise und funktioniert genauso gut wie im Remake von Resident Evil 2. Einen gravierenden Unterschied gibt es aber dann doch: Im Gegensatz zu Leon und Claire sind Jill und Carlos um einiges fitter und taffer als ihre Vorgänger: Jill kann mit einer Ausweichrolle den Griffeln hungriger Toter im letzten Moment ausweichen, während Carlos eine brachiale Konterschelle verteilt, die selbst Chris Redfields Endgegner in Resident Evil 5 – einen Stein – vor Angst zerbröseln lassen würde.

Keine Sorge: Die beiden Moves der jeweiligen Spielfiguren fallen keineswegs übermächtig aus, sondern wollen präzise getimt werden, bevor einem ein Untoter – im wahrsten Sinne des Wortes – im Nacken hängt. Die Manöver sind umso wichtiger, da man sich im Gegensatz zum Vorgänger nicht länger mit Messer oder Granate aus der tödlichen Umarmung eines Zombies befreien



Resident Evil mag seine Polizeistation aus dem zweiten Teil der Reihe. Deswegen kehrt auch die Neuauflage von Teil 3 dorthin zurück – wie schon das Original.



Wer sich schon in Resident Evil 2 die Zähne daran ausgebissen hat, Mr. X tot zu kriegen, kann sich über seinen neuen besten Feind Nemesis freuen.

kann. Werden Jill und Carlos gepackt, zieht ihnen das erstmal Leben ab. Die Konfrontationen mit Zombies, Huntern oder sonstigem Umbrella-Zeugs, das uns an den Kragen will, spielen sich dank der Ausweichmanöver wesentlich flotter und dynamischer – was nur zu gut zum Action-Fokus des Spiels passt. Und wenn wir gerade schon beim Thema Action sind: Mit Munition, Heilkräutern oder sonstigen Ressourcen werden wir zwar nicht überschüttet, auf dem normalen Schwierigkeitsgrad wird das Survival in Survival-Horror aber eher klein geschrieben.

So hatten wir im Test selten wirklich Probleme, uns gegen Zombies, Hunter oder die sonstigen Ungetüme aus Umbrellas Gruselkabinett zu Wehr zu setzen: Sollte es mit Pistolenmunition mau aussehen, greift man einfach zu Schrotflinte, Sturmgewehr oder Granatwerfer oder tänzelt geschickt um die verfressene Einwohnerschaft von Raccoon City herum. Wem das zu einfach vorkommt,

Der Shop im Resident Evil 3 Remake

Habt ihr das Spiel auf einem der drei zu Beginn freigeschalteten Schwierigkeitsgrade beendet, erhaltet ihr Zugang zum Shop. Hier könnt ihr euch für Punkte, die ihr durch gemeisterte Herausforderungen wie »Besiege 200 Gegner mit der Pistole« erhalten habt, neue Goodies kaufen. So gelangt ihr beispielsweise an ein neues Kostüm für Jill, eine Münze, die eure Angriffskraft steigert, oder ein brennendes Messer, das eure Gegner in Brand steckt. Das motiviert für weitere Durchgänge ungemein. Via Echtgeld könnt ihr die Punkte übrigens nicht beziehen, beim Spielen freigeschaltete Erfahrungspunkte gelten als Währung.

der dreht den Schwierigkeitsgrad beim nächsten Durchlauf nach oben. Denn ohne zu viel zu verraten: Wer Resident Evil 3 erstmal auf Veteran (oder höher) abgeschlossen hat, schaltet noch forderndere Schwierigkeitsgrade frei. Damit erzählen wir Kennern der Videospielreihe nichts Neues. Wirklich leicht und damit von seinem Schrecken befreit wird das Remake von Resident Evil 3 durch die Ausrichtung auf mehr Action oder die zusätzlichen Move-Sets ohnehin nicht.

Unser neuer bester Feind

Apropos Schrecken! Höchste Zeit über das Herzstück von Resident Evil 3 zu reden, dem im Original noch die Ehre zuteil wurde, Teil des Titels zu sein: Nemesis. Dieser hässliche Bengel hat nach wie vor die Aufgabe, gezielt sämtliche Mitglieder der Spezialeinheit S.T.A.R.S. zur Strecke zu bringen. Und zu der zählt blöderweise auch Jill Valentine, die sich entsprechend mit dem Ungetüm herumschlagen muss. Und falls ihr mit Mr. X aus Resident Evil 2 schon euren ... Spaß(?) hattet, treibt Nemesis euren Adrenalinpegel noch ein gutes Stück weiter nach oben. Nemesis ist wie im Original eine Naturgewalt, die euch zu allem Übel auch noch gezielt hinterherpoltert. Stellt euch vor, ihr würdet auf Schienen vor einem Zug davonlaufen, während dieser Zug die Gleise eurer Fluchtrichtung anpasst.

Da Nemesis wesentlich agiler und hartnäckiger als Mr. X agiert und uns teilweise einfach den Weg abschneidet, lässt sich dem untoten Ungetüm nur bedingt entkommen oder ausweichen. Und weil er im Gegensatz zu herkömmlichen Tyranten sogar Raketen- oder Flammenwerfer benutzt, bleiben die Auseinandersetzungen mit Nemesis stets abwechslungsreich und spannend. Doch keine Sorge: Die Nemesis-Begegnungen werden nur selten unfair oder frustrierend.



Die Zombies von Resident Evil 3 sollte man schon wie im Vorgänger nicht unterschätzen. Allerdings verfügen Carlos sowie Jill über Moves, die weder Leon noch Claire draufhatten.



Nemesis verteilt nicht nur Schellen, sondern hat im Gegensatz zu anderen Tyranten aus Umbrellas Forschungslaboren gelernt, Waffen zu benutzen.

Aufmerksame (oder mit dem Vorgänger vertraute) Spieler sollten früher oder zumindest später Mittel und Wege finden, wie man Ne-

mesis am besten handhabt. Allerdings ist dies auch dem Umstand zu verschulden, dass Nemesis nach dem ersten Akt fast nur noch im Zuge von Skriptsequenzen oder Bosskämpfen auftaucht. Natürlich ist es dann nur sinnvoll, dass Nemesis uns nicht durch das ganze Spiel hinweg jagt – immerhin brauchen Raccoon City und vor allem Jill Valentine Luft zum Atmen – jedoch mindert diese Berechenbarkeit von Nemesis schnell dessen Schrecken. Damit fehlt schon nach dem ersten Drittel die Unberechenbarkeit, die Mr. X in Resident Evil 2 oder Jack Baker in Resident Evil 7 so furchteinflößend gemacht hat: In beiden Teilen konnten wir größtenteils nie sicher sein, dass unser Verfolger nicht einfach durch die Wand gestürzt kommt. In Resident Evil 3 lässt sich wiederum an fast jedem Levelabschnitt erkennen, ob wir Nemesis-Pause haben – oder ob wir gleich den Hintern versohlt bekommen.

Gleich, aber dann doch anders

Wenn man über Nemesis spricht, kommt man nicht drumherum, einen direkten Vergleich zum Original zu ziehen. Denn im ursprünglichen Resident Evil 3 glänzte der Titel noch durch ein spielerisches Gimmick, das damals für die Reihe ein Novum darstellte: Entscheidungen, die sich unmittel-

bar auf den weiteren Spielverlauf auswirkten. So konnten wir selbst überlegen, ob wir einer Auseinandersetzung mit Nemesis gerade gewachsen waren oder lieber die Beine in die Hand nehmen. Je nachdem hat uns der Tyrant entweder weiterhin durch das Level gejagt oder aber unser Kampfgeist wurde mit zusätzlichen Waffenverbesserung und einem Nemesis-befreiten Abschnitt belohnt. Waren wir siegreich, musste Nemesis erstmal wieder seine Zähne aufsammeln, bis er sich abermals an unsere Fersen heftete.

Diese Entscheidungsmöglichkeiten haben es auch in das Remake geschafft – allerdings nicht in dieser offensichtlichen Form. So können wir Nemesis noch immer temporär in die Knie zwingen, sollten wir gerade die Nase voll von Jills Stalker haben. Das erfordert jedoch einiges an Geschick und vor allem Munition, zur Belohnung winken wie im Original Upgrades für unsere Waffen. Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf haben diese Entscheidungen jedoch nicht mehr. Den Entwicklern zufolge war das nötig, um eine einheitliche Geschichte erzählen zu können, die sich besser in den neuen Kanon der Reihe einfügt.

Die Einschränkung der Entscheidungsfreiheit ist aber nicht weiter schlimm, sie strafft das Spiel und macht die Story nachvollzieh-



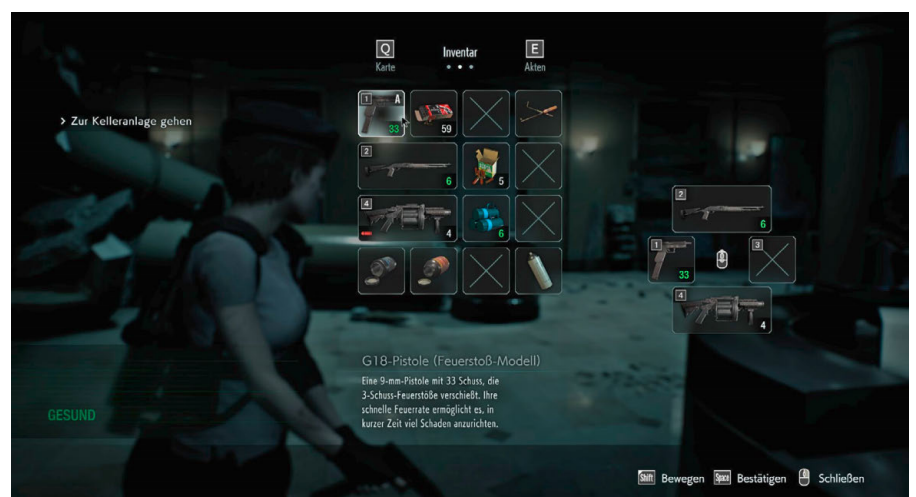
Valentin Aschenbrenner
@valivarlow



Das Remake von Resident Evil 3 hat es mir ganz schön schwer gemacht. Und damit meine ich nicht den Schwierigkeitsgrad an sich. Denn bei dem Spiel handelt es sich zwar grundsätzlich um eine gelungene Neuauflage, allerdings scheint mir Entwickler Capcom nicht mit vollem Herzen bei der Sache gewesen zu sein. Das ist vor allem deshalb schade, weil Resident Evil 3 das Potenzial für so viel mehr gehabt hätte und die Erwartungen nach dem grandiosen Vorgänger entsprechend hoch waren.

Das Remake kratzt aber bei vielen Aspekten nur an der Oberfläche, sodass ich beim Spielen nie das Gefühl los wurde, dass irgendetwas fehlt: Mehr Einzelschicksale anderer Überlebender, oder größere Zombie-Massen, die mir tatsächlich das Gefühl geben, dass hier eine ganze Stadt verspeist wurde. Oder dass Nemesis als Endgegner im späteren Spieldurchlauf nicht nur in geskripteten Sequenzen auftreten darf.

Das ändert aber nichts an der Tatsache, dass das Resident Evil 3 Remake viele Dinge gut und manche sogar richtig gut macht: Die Atmosphäre, der Look und die Technik sind im Top-Zustand, das Redesign altbekannter Charaktere absolut gelungen, und Raccoon City ebenso wunderschön wie furchteinflößend anzusehen. Dass nun ein Shop wiederholtes Durchspielen, Speedruns und die höheren Schwierigkeitsgrade noch attraktiver gestaltet hat, sagt mir als Fan ebenso immens zu. Jetzt bleibt nur zu hoffen, dass Capcom an das nächste Remake der Resident-Evil-Reihe genauso ambitioniert wie an Resident Evil 2 herangeht und wieder nicht »nur« ein gutes, sondern ein fantastisches Spiel schafft.

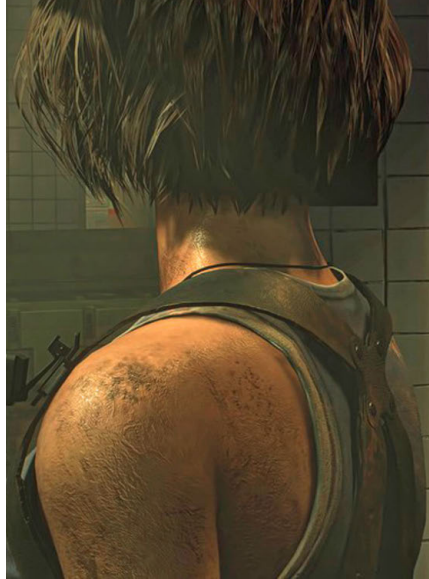


Ein bisschen Inventar-Tetris gehört zu jedem Resident Evil dazu. Die Neuauflage von Teil 3 orientiert sich dabei an Teil 2, der sich davor an Teil 7 orientierte.

barer. Das Gefühl, dass etwas fehlt, kommt allerdings bei der Geschichte und den Charakteren von Resident Evil 3 auf: Die Story wurde merklich entschlackt und etwas kompakter gestaltet, als sie es noch im Original war. Vielleicht sollte deshalb also eher von einem Soft Reboot als von einem Remake die Rede sein. Fans dürfte das Fehlen von Schlüsselszenen, die damals maßgeblich zur Atmosphäre des Originals beigetragen haben, sauer aufstoßen. So wurde zum Beispiel die Behauptung, Nemesis würde gezielt Jagd auf S.T.A.R.S.-Mitglieder machen, durch die entsprechenden Szenen belegt: Als Jill Valentines Teamkollege Brad Vickers durch Nemesis grausam ermordet wurde, war dies eine unmissverständliche Ansage, die uns das Herz in die Hose rutschen ließ.

Denn dadurch war uns allemal klar, dass uns als Nächster auf Nemesis' Abschussliste das gleiche Schicksal blüht, nehmen wir nicht die Beine oder Waffe in die Hand. Von solchen Schlüsselszenen, zum Beispiel auch der Absorbierung eines toten Tyranten durch Nemesis, fehlt allerdings selbst nach mehrmaligem Durchspielen der Neuauflage von Resident Evil 3 jegliche Spur. Wer das Original nicht kennt, vermisst diese Sequenzen vielleicht gar nicht, bei Veteranen der Reihe dürfte deren Abwesenheit aber zumindest für Stirnrunzeln und ein paar hochgezogene Augenbrauen sorgen.

Vergleichbar diskutabel ist der Gore-Faktor von Resident Evil 3, der im Gegensatz zu Teil 2 deutlich reduziert wurde. Nicht falsch verstehen: Ein hoher Gewaltgrad macht ein Spiel nicht automatisch besser, oft genug ist das Gegenteil der Fall. Jedoch haben wir schon im Test zum Vorgänger gelobt, wie gut die detailliert in Szene gesetzte Gewalt zum Horror-Setting und dessen realistischen Ansatz passt. In der Neuauflage von Resident Evil 3 fühlt es sich jedoch wesentlich schwieriger an, Gegner gezielt zu zerstücken, und das Ausmaß der von uns hinzugefügten Verletzungen lässt sich auch nicht wirklich nachzuvollziehen. Da war Capcom wohl auch nicht ganz so mit Schwung bei der Sache wie beim Vorgänger.



Die Neuauflage von Resident Evil 3 bleibt im Wesentlichen der Story des Originals treu, erlaubt sich aber auch diverse Freiheiten. Ein paar Überraschungen müssen eben sein.

Das neue »Endgame«

Zugegeben: Bei dem eben angeführten Punkt handelt es sich vielleicht um Jammern auf hohem Niveau aus Fan-Perspektive. Was jedoch Einsteiger wie Veteranen gleichermaßen versöhnen könnte, ist das gelungene Endgame-Konzept, das die Neuauflage von Resident Evil 3 verfolgt. Im Gegensatz zum Vorgänger gibt es nämlich keine zweite Kampagne aus der Perspektive einer anderen Spielfigur, während New Game Plus oder zusätzliche Spielmodi wie Tofu ebenfalls fehlen. Dafür können wir nun zusätzliche Herausforderungen abschließen, die uns Punkte für einen Upgrade-Shop bringen. Der wird freigeschaltet, nachdem man den ersten fünf- bis sechsstündigen Durchlauf von Resident Evil 3 hinter sich gebracht hat.

Nun lässt sich die verdiente Ingame-Währung in neue Waffen mit unendlicher Munition investieren. Oder in Items, die Regeneration, Verteidigung oder verteilten Schaden steigern. Diese und weitere Gegenstände machen uns dann das Überleben und die Highscore-Jagd in Raccoon City spürbar einfacher. Das Tolle an diesem neuen Konzept: Die freigeschalteten Items sind unabhängig von Schwierigkeitsgrad oder Speicherstand anwendbar. Damit lassen sich Durchläufe auf den härtesten Schwierigkeitsstufen prä-

ziser planen, was die Motivation für das mehrmalige Durchspielen immens steigert. Und selbst Resident-Evil-Laien, die bis jetzt von Speedruns oder den höchsten Schwierigkeitsgraden abgeschreckt wurden, dürften sich damit auch an Challenges wagen, wie zum Beispiel Resident Evil 3 in weniger als zwei Stunden durchzuspielen.

Unterm Strich ist das Remake von Resident Evil 3 eben das Remake von Resident Evil 3. Mehr Action, weniger Grusel. Das muss man mögen, aber schlecht wird Resi 3 deswegen noch lange nicht. ★

RESIDENT EVIL 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 4460 / AMD FX-6300
Geforce GTX 760 / Radeon R7 260x,
8 GB RAM, 45 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 3770 / AMD FX-9590
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 480
8 GB RAM, 45 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- 👉 detaillierte und realistische Charaktermodelle
- 👉 filmreife Cutscenes & Atmosphäre
- 👉 großartige Licht- und Schatteneffekte
- 👉 perfekte Sound-Abmischung
- 👉 reduzierte Gore-Effekte

SPIELEDISIGN



- 👉 strategische und packende Kämpfe
- 👉 gelungene Mischung aus Action und Horror
- 👉 neue Konter-Moves für Jill und Carlos
- 👉 berechenbarer Nemesis
- 👉 Setting zu wenig ausgenutzt

BALANCE



- 👉 freischaltbare Schwierigkeitsgrade
- 👉 Shop für neue Items
- 👉 häufige Speicher- & Lagermöglichkeiten
- 👉 gelungene Ressourcen-Balance
- 👉 Nemesis manchmal frustig

ATMOSPHERE/STORY



- 👉 Raccoon City atmosphärisch in Szene gesetzt
- 👉 interessante Charaktere
- 👉 abwechslungsreiche Levels
- 👉 Entscheidungen des Originals eingebaut
- 👉 reduzierte, zweckmäßige Story

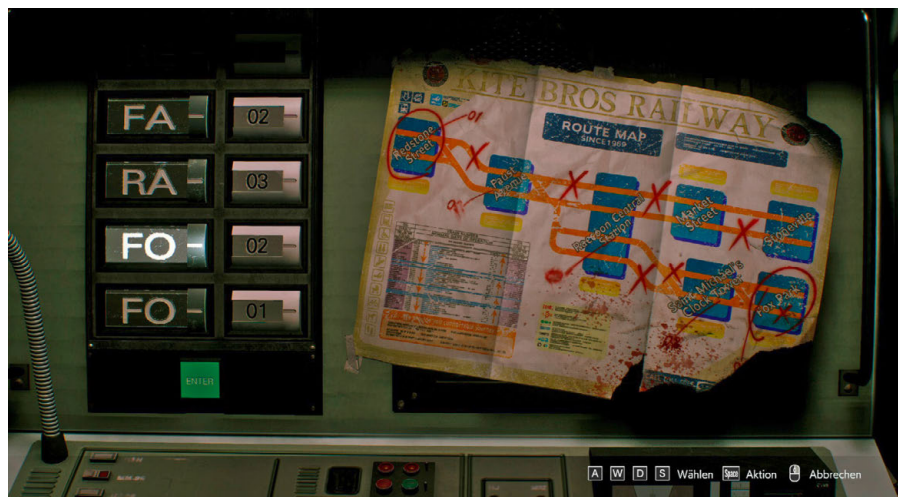
UMFANG



- 👉 hoher Wiederspielwert
- 👉 unterschiedliche Perspektiven zweier Spielfiguren
- 👉 motivierende Herausforderungen
- 👉 Multiplayer-Modus Resistance enthalten
- 👉 kaum Rätsel

FAZIT

Eine gelungene Neuauflage, die Veteranen wie Einsteiger begeistert, allerdings nicht aus dem Schatten ihres Vorgängers entkommt.



Auf Rätsel oder komplexere Kopfnüsse verzichtet die Neuauflage von Resident Evil 3 beinahe komplett. Ein bisschen Denksport wird zwar betrieben, der ist allerdings kaum der Rede wert.

Iratus: Lord of the Dead

DARKEST DUNGEON IN BÖSE

Genre: **Taktikrollenspiel** Publisher: **Daedalic Entertainment** Entwickler: **Unfrozen** Termin: **23.4.2020** Sprache: **Deutsch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **nein (GOG)** Enthalten in: **-**

In Darkest Dungeon von 2016 müssen wir das Böse vernichten, bevor es die Welt überrennt. In Iratus: Lord of the Dead sind wir selbst das Böse. Steckt trotzdem ein gutes Spiel dahinter? Von Florian Zandt

Immer nur strahlende Heldinnen und Helden zu spielen wird auf die Dauer ein bisschen langweilig. Deswegen sind Spiele wie Overlord, Dungeons oder der Urvater der Böse-Buben-Strategie Dungeon Keeper auch so

beliebt. Denn darin können wir den Spieß umdrehen und selbstgefällige Zwerge, Elfen und Menschen über den Jordan schicken. Das geht auch in Iratus: Lord of the Dead. Spielerisch orientiert sich der Rollenspiel-Rogue-lite-Mix an einem anderen Vorbild, nämlich dem Indie-Hit Darkest Dungeon. Nur findet das gesamte Spielgeschehen sozusagen spiegelverkehrt statt.

Geschichten aus der Gruft

Statt in die Tiefen eines verfluchten Gebäuers hinabzusteigen, werden wir als der titelgebende Nekromant Iratus nach unserem

jahrelangen Zwangsnickerchen von einem Ausgrabungstrupp geweckt. Nachdem wir mit den Eindringlingen kurzen Prozess gemacht haben, erwecken wir eine erste Gruppe von Untoten zum Leben und beschließen, uns in rundenbasierten Kämpfen aus den Tiefen unserer Gruft bis in die Kathedrale der Menschen hochzuarbeiten, den Erzmagister zur Strecke zu bringen und die Welt zu erobern. Mehr Hintergrundgeschichte gibt es nicht, und entsprechend flach und öde sind sowohl der mäßig vertonte Protagonist als auch sein krampfhaft bemühter Humor. Einen Unhold sympathisch, komplex oder zumindest einfach witzig darzustellen, schaffen andere Titel besser. Der Perspektivwechsel von Gut zu Böse allein kann die Stimmung auch nicht wirklich retten.

Wenn das Spiel also schon auf atmosphärischer und erzählerischer Ebene nicht punkten kann, überzeugt dann die Mechanik? Definitiv. Und das liegt nicht nur am Kern des Spiels, den taktischen Auseinandersetzungen mit Standartenträgern, Henkern, Beschwörerinnen, elfischen Walddläufern oder Zwergenberserkern, sondern auch an den Personalisierungsmöglichkeiten.

Zunächst bewegen wir uns per Mausklick auf einer zufällig generierten Übersichtskarte des jeweiligen, relativ uninspiriert gestalteten Levels von Ereignis zu Ereignis. Diese Ereignisse können positiv sein und uns beispielsweise die Lebensenergie unseres vier Untote umfassenden aktiven Trupps auffüllen lassen, einen Erfahrungspunkteschub geben oder uns ein besonders mächtiges Artefakt bescheren, das entweder unserem Nekromanten nützt oder einer unserer Truppen. Den Großteil der Begegnungen auf der Karte nehmen allerdings die Kämpfe ein, in denen wir gegen maximal vier Gegner antreten. Welcher Art Widersacher wir begegnen, sehen wir schon, bevor wir die Schlacht überhaupt beginnen. Das ist ein deutlicher Unterschied zum Vorbild und eine interessante taktische Komponente, da wir so besser planen können.

Ein Haufen Halunken

Obwohl die Charaktere wie auch die restliche visuelle Präsentation des Spiels einen gewissen Browserspiel-Flair haben, sind sie nicht nur detailreich gestaltet, sondern auch



Bei der Gestaltung der Gegner haben sich die Entwickler an Vorbildern aus der Popkultur bedient. Zum Beispiel an einem bekannten Monsterjäger – auch wenn die Haarfarbe nicht stimmt.



Wenn der Verstand-Wert eines Gegners genug Schaden nimmt, verfällt er dem Wahnsinn.

Hausbesuch beim Nekromanten



Hauptbildschirm: Welche Einheiten wir gerade in unseren Teams haben, können wir jederzeit sehen. Iratus' grimmige Visage stiert uns aber nur im Hauptbildschirm an.



Rekrutierung: Die sterblichen Überreste unserer Feinde verwandeln wir mit ein paar Klicks in neue Lakaien. Um einen Knochengolem zu bauen, brauchen wir natürlich jede Menge Knochen.



Artefakte: Im Artefakt-Screen verwalten wir Iratus' Inventar und legen bestimmte Gegenstände wie Rüstungen, Ringe oder Waffen an, die Buffs für unsere Untergebenen oder uns freischalten.

Wenn wir nicht gerade gegen das Gute in die Schlacht ziehen, gibt es hinter den Kulissen reichlich zu tun. Diese Mikromanagementaspekte versammelt das Spiel in einem Hauptbildschirm, von dem aus wir alle wichtigen Untermenüs mit einem Klick erreichen können. Das ist nicht nur komfortabel, sondern auch eine deutliche Zeitersparnis. Das Gute schläft halt nicht, das Böse muss Gas geben.



Talente: Im Talentmenü verteilen wir nach jedem Levelaufstieg unseres Nekromanten Punkte auf passive Buffs oder aktive Zauber, die wir in den Kämpfen auslösen können.



Humicron: Das Humicron ist eine Art Enzyklopädie unserer Gegenspieler, in der wir Fähigkeiten und Attribute nachschlagen können, um uns ideal auf die Kämpfe vorzubereiten.



Alchemie: Aus überschüssigen Ressourcen lassen sich im Alchemie-Screen Mana oder Vitalität regenerieren sowie einfache Artefakte für unsere Einheiten erstellen.

grundunterschiedlich. Die Braut des Iratus ist beispielsweise eine potente Fernkämpferin, die ihre Gegner in Flammen setzt oder sich selbst einen Angriffsbuff verpassen kann, der Verblichene verfügt über mächtige Offensivzauber, die aber nicht nur allen Gegnern, sondern kniffligerweise auch seinen Verbündeten schaden, und das Skelett kann nicht nur austeilen, sondern auch als Tank Angriffe auf sich ziehen.

Neben physischen und magischen Attacken können wir auch den Verstand unserer Gegner angreifen. Das hat exakt die glei-

chen Auswirkungen wie in Darkest Dungeon: Werden die Gegner wahnsinnig, erhalten sie starke Debuffs, inspiriert sie die Situation, werden sie mächtiger. Manche der Charaktere wie das Blutphantasma müssen wir erst durch Achievements freischalten. Dafür bleiben diese auch in zukünftigen Durchläufen verfügbar – Stichwort Rogue-lite.

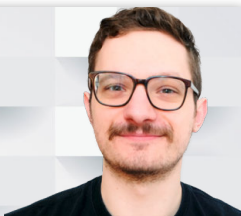
Auch unsere Gegner haben einige Kniffe in petto. Der Steingolem kann beispielsweise Angriffe auf sich lenken, der Paladin erleidet mit jedem Getöteten weniger Schaden, und die Ataman kann verwundete

Verbündete opfern, um sich selbst zu buffen. Die richtige Teamzusammensetzung ist also elementar, gerade auf den höheren Schwierigkeitsgraden, auch wenn einige Einheiten wie der Kopffäger zu mächtig sind. Nach einem bestimmten Upgrade kann dieser beispielsweise unter bestimmten Voraussetzungen auch den stärksten Gegner mit einem Schlag töten.

Herumzuprobieren und seine Lieblingslakaien zusammenzustellen macht zwar Spaß, sorgt aber nicht für die Bindung, die wir zu unseren tragischen Darkest-Dungeon-Hel-



Florian Zandt
@zandterbird



Mit Darkest Dungeon verbindet mich eine regelrechte Hassliebe. Immer wieder zieht es mich in die Tiefen des verfluchten Anwesens, bei jedem Ableben eines meiner lieb gewonnenen Helden beiße ich herzhaft in meine Tastatur. Iratus: Lord of the Dead löst diese Reaktionen bei mir nicht aus – ein schlechtes Zeichen für ein Spiel, das sich so offensichtlich an der Mechanik des Indie-Hits aus dem Jahr 2016 bedient.

Dafür kann das Hardcore-Rollenspiel in anderen Bereichen punkten. Die wunderbar detailreich gestalteten Einheiten sind eine Augenweide – wenn sie nicht gerade eine der mauen Animationen durchlaufen. Die Personalisierbarkeit meiner Truppe und meines Totenbeschwörers ermöglichen ein hohes Maß an Abwechslung, und mit Mikromanagement und Planen des nächsten Kampfs kann ich Stunden zubringen.

Schade nur, dass das Spiel einen so starken Fokus auf die Systeme und die Kausalketten innerhalb der taktischen Schlachten setzt und dabei vergisst, auch nur ansatzweise der Handlungsprämisse gerecht zu werden. Ein Nekromant erwacht, klopft schlechte Sprüche und zeigt ansonsten so viel Charakter wie ein Besenstiel – danke, der nächste bitte. Bis zur Veröffentlichung von Darkest Dungeon 2 ist Iratus aber immerhin eine nette Abwechslung, wenn ich mal nicht in den Hamlet zurück möchte, um meinen Kreuzritter aus der Taverne loszusehen. Mehr aber auch nicht.

den hatten. Vor allem, weil Iratus' Untergebene ersetzbar sind und auch einige andere Features wie eine relativ konsequenzlose Flucht und ein sehr humaner Schwierigkeitsanstieg nicht dafür sorgen, dass wir unseren Untoten lange hinterhertrauern.

Friedhofsgärtnerei für Fortgeschrittene

Dafür ist auch ohnehin nicht viel Zeit, denn nach jedem Kampf erhalten wir Erfahrungs-



Aus den sterblichen Überresten unserer Widersacher erschaffen wir neue Einheiten wie beispielsweise die Braut des Iratus, die auf Fernkampf spezialisiert ist.

punkte für unseren Nekromanten und unsere Einheiten sowie Ressourcen wie ausrüstbare Artefakte und Knochen, Fleisch, Herzen oder Schädel. Aus den sterblichen Überresten können wir mit wenigen Klicks neue Einheiten erschaffen. Wie wir diese Ressourcen einsetzen können, haben wir im Kasten auf der vorherigen Seite aufbereitet.

Steigen unsere Kreaturen im Level auf, können wir Attribute wie Angriffsstärke, Widerstand gegen magische Attacken oder die Chance auf kritische Treffer erhöhen. Durch die weit verzweigten Fertigscheitbäume gerade unseres Protagonisten können wir nicht nur ihn, sondern auch seine Einheiten nach unseren Vorstellungen formen. So sind Angriffsteams mit verschiedenen Schwerpunkten möglich, was die Kämpfe durchgängig frisch und spannend hält.

Das Mikromanagement geht allerdings noch weiter. Denn zusätzlich dürfen wir einen Friedhof mit Gebäuden wie einer Arena oder einer Taverne ausbauen. Für den Bau müssen wir zwar Lakaen opfern, dafür gibt uns jedes Gebäude allerdings auch Boni für die darin platzierten Untergebenen. Der Obelisk generiert Totengräberseelen, die Währung für den Friedhofausbau. In der Arena können wir Lakaen trainieren lassen. Und die Taverne generiert mit jeder darin platzierten Einheit mehr Zorn zu Kampfbe-

ginn. Diese Ressource benötigen wir, um die mächtigsten Spezialfähigkeiten unserer Diener auszulösen. In der Praxis sind einige der Gebäude allerdings ziemlich unnütz.

Diese Ebene des Mikromanagements hat Iratus dem Vorbild Darkest Dungeon zumindest auf dem Papier voraus. In der Praxis kann das Taktikrollenspiel allerdings nur in den wirklich gut umgesetzten taktischen Kämpfen mithalten und bleibt abgesehen davon relativ muffig und moderig. Gerade bei der Story wäre mehr gegangen. ★

IRATUS: LORD OF THE DEAD

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E4600 / Athlon II X2 280
Geforce GT 220 / Radeon HD 5570
1 GB RAM, 3 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-2320 / AMD FX-6350
Geforce GTX 760 / Radeon R9 280
4 GB RAM, 3 GB Festplatte

PRÄSENTATION

detailreiche Charaktere + stimmiger Soundtrack + maue Animationen + mäßige Soundeffekte + schlechter Sprecher

SPIELDESIGN

fordernde Taktikkämpfe + personalisierbarer Hauptcharakter + verzweigte Fähigkeitsbäume + ausgiebiges Mikromanagement + Basisbau bis auf wenige Ausnahmen überflüssig

BALANCE

Rückzugsmöglichkeit in den Kämpfen + vier Schwierigkeitsgrade + gutes Tutorial + faire Lernkurve + manche Charaktere sind zu mächtig

ATMOSPHÄRE / STORY

düsteres Dark-Fantasy-Setting + interessanter Perspektivwechsel + uninspirierter Protagonist + platte Story + etwas enttäuschendes Ende

UMFANG

freischaltbare Einheiten + fünf weitläufige Levels + zahlreiche Mini-Events + viele Ausrüstungsgegenstände + kein Wiederspielwert

FAZIT

Hinter Browserspiel-Ästhetik und bemühtem Humor verstecken sich knackige Kämpfe, die Darkest Dungeon das Wasser reichen können.

75

Die zwei Seiten der Medaille

Auch wenn sich Iratus: Lord of the Dead (links) und Darkest Dungeon (rechts) in Details deutlich unterscheiden: Im Kern, nämlich bei den Kämpfen, sind sie beinahe identisch. So identisch sogar, dass böse Zungen von einem glatten Plagiat sprechen könnten – nur eben mit vertauschten Rollen. Immerhin macht das Team hinter dem Nekromanten-Rollenspiel keinen Hehl daraus, sich den Indie-Hit von 2016 zum Vorbild genommen zu haben.



GameStar digital

Alle GameStar-Hefte und Videos in unserer App „GameStar Kiosk“ kaufen und als E-Paper auf Tablet und Smartphone sofort und überall lesen.



EINE APP FÜR ALLES

GameStar und Sonderhefte komfortabel in einer App kaufen und lesen

HEFTVIDEOS

Alle GameStar-Videos der jeweiligen Ausgabe als Stream dabei

ARCHIV

Zugriff auf komplettes GameStar-Heftarchiv während Abolauzeit*

JETZT DOWNLOADEN

www.gamestar.de/epaper



* Nur bei direkter Bestellung eines digitalen GameStar-Abos über den GameStar-Shop unter www.gamestar.de/shop. Kein Archivzugriff beim Abokauf über Google Play oder Apple App Store.
GameStar erscheint im Verlag Webedia Gaming GmbH, Ridlerstr. 55, 80339 München, Registergericht München, HRB 99187, Geschäftsführer: Nicolas John.
Die Kundenbetreuung erfolgt durch den GameStar Kundenservice, durchgeführt durch die ZENIT Pressevertrieb GmbH, Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Geschäftsführer: Joachim John

Gears Tactics

SO ANDERS, SO GUT!



Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Xbox Game Studios** Entwickler: **Splash Damage / The Coalition** Termin: **28.4.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **70 Euro** DRM: **ja (Steam/Microsoft Store)** Enthalten in: **Xbox Game Pass**



Drei unserer Soldaten sind durch feindliches Feuer unterdrückt, mit der vierten Einheit versuchen wir, einen Gegner zu flankieren.

Die Gears-of-War-Serie stand bisher für brachiale Action und blutverschmierte Kettensägen. Mit dem Rudentaktik-Spin-off Gears Tactics vollzieht die Marke nun einen Genrewechsel. Warum diese neue Ausrichtung passt wie die Faust auf ein Locust-Auge, erklären wir euch hier. Von Manuel Fritsch

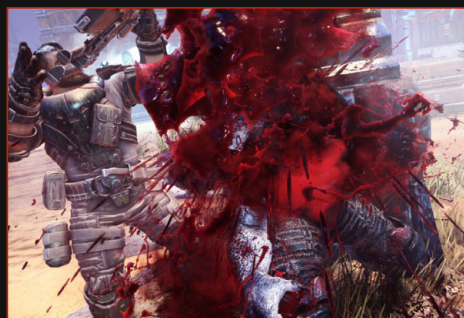
Wir staunten nicht schlecht, als Gears Tactics vor zwei Jahren auf der E3 zusammen mit Gears 5 angekündigt wurde. Aus der brachialen und blutrünstigen Ballerbude Gears of War soll ein Rudentaktikspiel im XCOM-Stil werden? Kann das funktionieren? Die kurze Antwort: Oh ja, sehr gut sogar!

Gears Tactics ist ein Prequel und spielt zwölf Jahre vor den Ereignissen des ersten Gears of War. Im Mittelpunkt steht der Soldat Gabriel »Gabe« Diaz, der Vater der Hauptfigur Kait Diaz aus Gears 5. Hier erfah-

ren wir, wie er vom einfachen Mechaniker zum Kriegshelden wurde. Doch keine Sorge: Ein Vorwissen der inzwischen recht komplexen Gears-Mythologie ist nicht nötig. Serienveteranen freuen sich dennoch über ein Wiedersehen mit bekannten Figuren und vielen Bezügen zur Hauptserie.

Die Handlung ist in drei Akte mit jeweils acht bis zehn Missionen unterteilt und spielt auf der ganzen Bandbreite der melodramatischen Kriegsklavatur ein Lied über Verantwortung, Aufopferung und Verrat im typisch

militärischen Gears-Stil. Das muss man mögen, aber im besonderen Kontext dieses Universums bekommen wir eine stimmige Erzählung mit glaubhaften Figuren und Wendungen präsentiert. Zwischen den eigentlichen Taktikkämpfen wird die Handlung mit toll inszenierten Zwischensequenzen vorangetrieben, die sich auf dem hohen Niveau der Actionserie bewegen. Da erleben wir, wie Diaz sich mit Vorgesetzten streitet oder am Lagerfeuer mit den geschundenen und erschöpften Mitstreitern neue Pläne schmie-



Wem das Spiel zu blutig ist, kann dies in den umfangreichen Einstellungen deaktivieren, dann sprühen statt Lebenssaft nur noch die Funken der Kettensäge.



Die größten Unterschiede zu XCOM 2

- drei statt zwei Aktionspunkte, die komplett frei eingesetzt werden können
- Schüsse beenden die Runde nicht
- Exekutionen geben Teammitgliedern weitere Bonusaktionen
- kein Strategie-Part, lineare Missionsabfolge
- feste Story-Charaktere im Fokus, aber mit vielen Spezialisierungsoptionen



Nach einem Schießbefehl geht die Kamera in die bekannte Third-Person-Perspektive und zeigt die Action in der Detailsicht.

det. Auch auf dem Schlachtfeld reden die Figuren voll vertont miteinander, kommentieren die aktuellen Ereignisse und sorgen so für eine durchweg glaubhafte Atmosphäre. Übrigens wie von der Reihe gewohnt auch komplett auf Deutsch synchronisiert.

Hoher Spezialisierungsgrad dank umfangreichem Fähigkeitsbaum

Die gelungene Inszenierung ist allerdings nur das Sahnehäubchen. Richtig überzeugt haben uns nämlich die taktischen Gefechte. Je nach Missionstyp schicken wir bis zu vier unserer Soldaten in die Schlacht. Teilweise sind storyrelevante Figuren vorgegeben, aber grundsätzlich steht uns frei, mit welchen Helden wir den Einsatz bestreiten wollen. Einziger Unterschied: Stirbt eine der Hauptfiguren, ist der Einsatz gescheitert. Die zufallsgenerierten Rekruten dagegen bleiben das ganze Spiel über farbloses Kanonenfutter. Diese dürfen wir auch verlieren, ohne die Mission von vorne beginnen zu müssen. Das klingt jedoch deutlich dramatischer, als es sich tatsächlich abspielt. Getroffene Einheiten sind nach schweren Verletzungen nie sofort tot, sondern erhalten parallel wie auch in allen Gears-Spielen eine zweite Chance. Eilen wir rechtzeitig zu ihnen, können wir sie wiederbeleben und damit zurück ins Kampfgeschehen bringen.

Insgesamt gibt es fünf Klassen (Scharfschütze, Sanitäter, Waffenexperte, Vorhut und Späher), die sich in ihrer Bewaffnung,

aber vor allem in ihren Fähigkeiten unterscheiden. Jede Klasse lässt sich mit gewonnener Erfahrung in vier unterschiedliche Richtungen ausformen. Spezialisieren wir eine Spähereinheit so, dass sie eine höhere Chance auf kritische Treffer erhält, wenn sie aus dem Hinterhalt angreift, oder erhöhen wir ihre Reichweite, um Gegner über die Flanke angreifen zu können? Dieses motivierende System erlaubt es, die Einheiten dynamisch an den eigenen Spielstil anzupassen, neue taktische Möglichkeiten auszuloten und auf die Herausforderungen flexibel reagieren zu können.

Für erfolgreich absolvierte Missionen erhalten wir zahlreiche Waffenmodifikationen und Rüstungsteile. Dank optionaler Ziele und herumliegenden Beutekisten lassen sich zusätzliche Items ergattern, um unsere Soldaten weiter zu verbessern. Seltene Gegenstände geben dem Träger zusätzliche passive Fähigkeiten. Allerdings ist das Management der unzähligen Modifikationen arg unübersichtlich und fummelig geraten.

Größere taktische Freiheit als bei XCOM

Auch wenn die Anleihen eindeutig sind: Die taktischen Gefechte unterscheiden sich



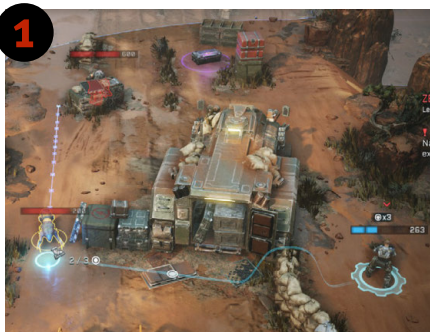
Jede der fünf Klassen lässt sich im Fertigkeitenbaum in vier sehr unterschiedliche Richtungen spezialisieren. Die Fähigkeiten verändern die Taktik auf dem Spielfeld spürbar.



Der Bajonett-Angriff ist eine Spezialfähigkeit, die es erlaubt eine große Distanz zu überbrücken. Allerdings nur, wenn der Weg frei ist und nicht durch Hindernisse oder eine Deckung unterbrochen wird. Dafür tötet sie sofort.

Eine beispielhafte Runde mit einer strategischen Besonderheit

Der Feindtyp »Zecke« hat eine explosive Ladung auf dem Rücken und sprengt sich selbst in die Luft, wenn er uns im Nahkampf erwischt. Dank der Spezialfähigkeit »Kicken« können wir dies jedoch für uns nutzen. Wir treten die Einheit beherzt in Richtung des Gegners (1) und jagen das Überraschungspaket mit einem gezielten Schuss in die Luft (2), sodass der benachbarte Locust schwer verletzt wird (3).



Manuel Fritsch
@manuspielt

Ja, ich mag die brachiale Actionserie Gears und genieße deren bombastische Inszenierung, aber mein Herz schlägt seit Jher für Rundenstrategie und Taktikspiele. Daher war ich umso erfreuter, als mit Gears Tactics eine eher unerwartete Vermählung dieser Welten angekündigt wurde. Mit Skepsis begabte ich diesem Hybriden, um mich dann aber schnell selbst zu fragen, warum nicht schon viel früher jemand auf diese geniale Idee gekommen ist. Denn Gears of War und Rundenstrategie passen perfekt zusammen! Gears Tactics spielt sich wie ein entschleunigter Deckungsschooter, der die Atmosphäre und blutige Inszenierung der Hauptserie gekonnt in taktisch anspruchsvolle Gefechte überträgt. Besonders gut gefällt mir die spielerische Freiheit, die das flexible Drei-Aktionen-System bietet. Die bewusste Loslösung des Genre-Standards, den XCOM gesetzt hat, war eine gute Idee. Es macht große Freude, mit den unterschiedlichen Ausprägungen der Fertigkeitenbäume in den Klassen zu experimentieren, und die großen und weitläufigen Karten bieten mir genügend Spielraum. Dank packenden Bosskämpfen, abwechslungsreichen Gegnern und mehreren Schwierigkeitsgraden schlägt mein Taktikerherz für Gears Tactics schneller als sich Gages Kettensäge drehen kann.



Das Zyklopen-Squad im Einsatz! Der Zufallsgenerator scheint eine Vorliebe für einäugige Helden zu haben, zumindest sorgte er in unserem Durchlauf bei der Generierung der Rekruten für viele Augenverletzungen und Piratenfans.

spürbar von XCOM 2 und aktuellen Genrevertretern. Die Entwickler brechen nämlich mit der etablierten Formel, dass jede Figur zwei Aktionspunkte hat und ein Schuss die Runde beendet. Pro Einheit stehen uns hier nun drei Aktionen zur Verfügung, die wir beliebig auf alle Fähigkeiten und Bewegungen aufteilen können. Dies erlaubt uns zum Beispiel, nach einem Angriff noch die Deckung zu wechseln oder drei Schüsse nacheinander abzugeben. Was nach wenig klingt, verändert das Spielgefühl deutlich und bietet einen enormen, taktischen Freiheitsgewinn.

Die Gears-Serie ist berüchtigt für ihre blutigen Todesanimationen. Diese sind auch in Gears Tactics enthalten, aber werden hier zu einer strategisch wertvollen Komponente. Eine erfolgreich ausgeführte Vollstreckung motiviert die blutrünstigen Squad-Kollegen so sehr, dass diese sofort einen weiteren Aktionspunkt spendiert bekommen. Gut geplant lassen sich so in bestimmten Situationen mächtige Bonusaktionsketten bilden, um das Blatt auf dem Schlachtfeld zu unseren Gunsten zu wenden.

Besonders gut funktioniert dies in Verbindung mit dem Feuerschutz-Modus (Overwatch). Dann feuert die aufgestellte Einheit auf alles, was ihr in den aufgespannten Sichtkegel läuft. Anders als bei XCOM kann dies auch mehrmals ausgelöst werden.

Lineare Missionsabfolge, aber große Abwechslung

Die Story-Einsätze werden linear abgearbeitet, allerdings gibt es nach größeren Bosskämpfen und vor entscheidenden Einsätzen einige Nebenmissionen, bei denen wir die Reihenfolge frei wählen können. Einfluss auf den Verlauf der Geschichte hat dies allerdings nicht. Die Missionstypen sind ab-

wechslungsreich und stets in mehrere Etappenziele unterteilt. Um zu einem geheimen Labor zu gelangen, ballern wir uns beispielsweise erst durch eine verlassene Ruinenstadt, sichern eine Brückenanlage und hacken den Tormechanismus. Am Ziel angekommen erledigen wir einen kniffligen Zwischengegner und seine Handlanger, um schlussendlich einen Säuretank zu sprengen. In anderen Missionen rennen wir vor einem gefährlichen Bombenhagel weg, müssen Gefangene befreien oder beschützen über mehrere Runden zwei Vorratslager vor feindlichen Angriffswellen. Zwar wiederholen sich die Missionstypen in schneller Folge, spielen sich aber dank der vielfältigen Spezialfähigkeiten und den sich verändernden Feindtypen in jeder Truppen-Konstellation sehr unterschiedlich. Die gegnerischen Einheiten sind ebenfalls in unterschiedliche Klassen aufgeteilt und haben ihre jeweiligen typischen Angriffsmuster und Spezialattacken. Die simplen Einheiten stürmen ihrer Rolle entsprechend ungestüm auf uns zu, während sich die höheren Ränge intelligent verhalten, in Deckung gehen und uns geschickt in die Zange nehmen.

Insgesamt stehen vier Schwierigkeitsgrade zur Verfügung. Wo genau die nächsten feindlichen Einheiten auftauchen, ist allerdings nie klar ersichtlich. Das erschwert die Einschätzung und Planung, führt aber selten zu größeren Frustmomenten. Außerdem hilft das faire Checkpoint-System, welches automatisch nach längeren Gefechten speichert.

Highlight für Taktikfans

Zeitgleich mit Gears Tactics ist XCOM: Chimer Squad erschienen, das ebenfalls mit dem Status Quo und der Erwartung bricht. Aufgrund der größeren taktischen Möglichkeiten

der Gefechte liegt Gears Tactics im direkten Duell eine Kettensägenlänge voraus. Dieser unerwartete Genresprung ist die beste Rundentaktik seit XCOM 2. ★

GEARS TACTICS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 6100 / AMD FX-6000
Geforce GTX 750 Ti / Radeon R7 260X
8 GB RAM, 45 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 8400 / AMD Ryzen 3
Geforce GTX 970 / Radeon RX 570
8 GB RAM, 45 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- gelungene Zwischensequenzen
- dynamische Animationen
- detaillierte Soldaten- und Feindmodelle
- wichtige Waffensounds und Effekte
- komplett vertonte Dialoge

SPIELEDISIGN



- Drei-Punkte-System bietet große taktische Vielfalt
- umfangreicher Skilltree
- abwechslungsreiche Gebiete
- vielfältige Feindtypen
- unübersichtlich kleinteiliges Ausrüstungsmanagement

BALANCE



- vier Schwierigkeitsgrade
- fares Checkpoint-System
- zweite Chance für gefallene Helden
- fordernde, aber nie übermächtige Bosskämpfe
- zufällige Gegner-Spawns lassen sich schwer einplanen

ATMOSPHÄRE / STORY



- gut erzähltes Kriegsdrama
- relevante Vorgeschichte zur Gears-Welt
- interessante Wendungen
- viele Bezüge zur Actionserie ohne Neulinge zu verlieren
- Rekruten bleiben farblos

UMFANG



- drei Akte mit jeweils rund zehn Missionen
- fordernder Ironman-Modus
- optionale Herausforderungen und Ziele
- zusätzlicher Endgame-Content
- hoher Wiederspielwert

FAZIT

Genrewechsel mit anspruchsvollen, packenden Rundenkämpfen. Bricht das XCOM-System gekonnt auf und erweitert es sinnvoll.



XCOM: Chimera Squad

XCOM LIGHT?

Genre: **Strategie** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Firaxis Games** Termin: **24.4.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: -



Wir bekommen es in der Kampagne mit drei großen Gegnergruppen zu tun. Jede führt etwas andere Einheiten ins Feld.

Rundentaktik wie bei XCOM erfreut sich großer Beliebtheit. Jetzt ist der Genre-Primus zurück und bricht mit seiner eigenen Formel. Zahlt sich das Risiko aus? Von Fabiano Uslenghi

Es traf uns wie ein SWAT-Angriff. Niemand hat es kommen sehen. Niemand war darauf vorbereitet. Doch plötzlich steht einfach ein neues XCOM mitten in unserer Wohnung, drückt uns die Pistole auf die Brust und schreit: »Nimm jetzt deine Maus in die Hand und spiel, verdammt!« Und wir sagen (etwas ängstlich) »Danke«. XCOM 2: War of the Chosen ist schließlich vor nunmehr drei Jahren erschienen, da kommt ein »Nachfolger«



Der Zufall spielt auch in Chimera Squad noch eine große Rolle. Aus nächster Nähe gehen aber etwas weniger Schüsse fehl.



Die strategische Karte bildet die Distrikte von City 31 ab. Wir können ein Spiel auch verlieren, sollten die Unruhen zu groß werden.

für eines der besten Rudentaktikspiele gerade recht. Tatsächlich passt dieser überraschende Release auch sehr gut zum neuen XCOM. Denn in Chimera Squad machen wir ja selbst nichts anderes. Schnell zugreifen, viel rumballern und am Ende hoffentlich mit ein paar Gefangenen rausgehen. Wie ein SWAT-Team also. Nur mit Laserwaffen und Aliens. Aber kann das XCOM überhaupt?

Ein richtiges XCOM?

Ist euch oben etwas aufgefallen? Das Wort »Nachfolger« steht in Anführungszeichen! Chimera Squad ist nämlich eigentlich gar kein richtiger Nachfolger. Kein XCOM 3, sondern ein sehr klassisches Stand-Alone-Addon, die heutzutage gar nicht mehr so häufig produziert werden. Was bedeutet das? Chimera Squad basiert zu sehr großen Teilen auf XCOM 2. Modelle, Texturen, Animati-

onen sind wohl bekannt. Spielerisch müssen wir uns ebenfalls nicht umstellen. Unser Squad besteht aus verschiedenen Agenten, die alle unterschiedliche Fähigkeiten haben. Abwechselnd rücken wir dann durch die abwechslungsreichen Gebiete vor und schalten dabei Feinde aus oder müssen andere Aufgaben erfüllen. Hier glänzt Chimera Squad zwar nicht mit Innovation, bleibt allerdings genauso taktisch anspruchsvoll wie schon XCOM 2. Mit dem gewaltigen Umfang seiner Vorgänger kann Chimera Squad jedoch nicht mithalten. Muss es glücklicherweise auch nicht, denn Chimera Squad kostet erstaunlich wenig Geld und bietet dafür immer noch mehr als genug Spielzeit. Wir waren bis zum Abspann etwa 25 Stunden beschäftigt, und theoretisch bieten sich sogar mehrmalige Durchgänge an. Wir können die Schwierigkeit nämlich sehr frei anpas-

sen und die Runden mit unterschiedlichen Agenten beginnen. Wie schon XCOM 2 bietet Chimera Squad außerdem wieder einen vorbildlichen Mod-Support.

In Sachen Story versteht sich Chimera Squad aber durchaus als Nachfolger von XCOM 2. Das Spiel knüpft fünf Jahre später an dessen Geschichte an und zeigt uns eine Welt, die endlich frei von ihren außerirdischen Besatzern ist. Oder zumindest von den Drahtziehern der Invasion. Denn die hinterbliebenen Aliens müssen sich jetzt irgendwie mit ihren ehemaligen Todfeinden arrangieren. Was erstaunlich gut gelingt. Selbst obskure Kreaturen wie die nervigen Vipern laufen hier plötzlich im Flanellhemd herum und gehen mit Menschen Kaffee trinken. Vor allem in der experimentellen City 31 wird das Zusammenleben zwischen Menschen und Aliens gefördert. Im Untergrund brodeln es allerdings und hier kommt das namensgebende Chimera Squad ins Spiel.

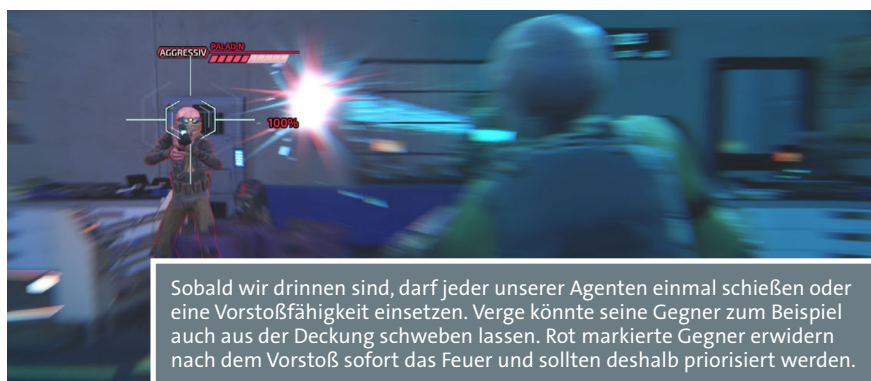
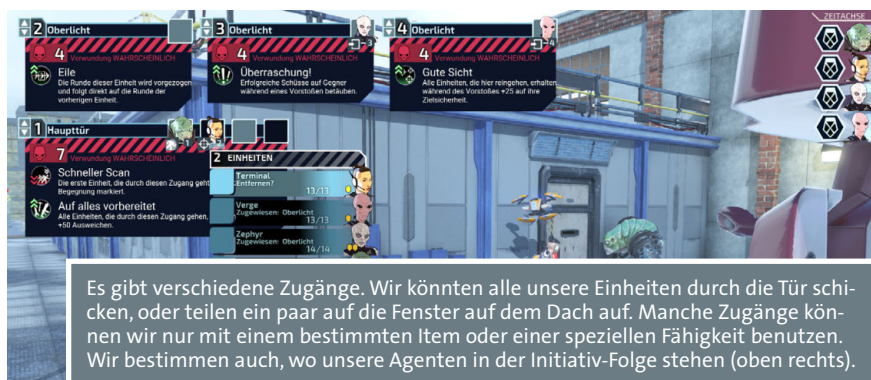


Unsere Missionen werden immer schön stimmungsvoll wie ein Swat-Einsatz inszeniert.

Wo bleibt Chimera Squad XCOM treu?

Gäbe es keine Konflikte in dieser neuen Welt, bräuhete man ja kein Rudentaktikspiel. Das bleibt Chimera Squad aber weiterhin. Wir legen uns immer noch Runde für Runde mit unseren Feinden an. Die kennen zwar auch ein paar neue Kniffe, bestehen großtellig aber aus ähnlichen Gegnertypen wie früher. In Sachen Balancing erinnert uns Chimera Squad sogar etwas zu sehr an seinen Vorgänger, einige der Bosskämpfe können nämlich fast schon unfair werden. Auch an der Inszenierung hat sich wenig getan: Die Rundenkämpfe werden durch die vielen situationsbedingten Animationen aufgelockert. Unsere Agenten ziehen etwa auch mal den Kopf ein, sollte ein Schuss knapp über

So funktioniert der Vorstoßmodus



ihnen einschlagen. Das macht die Kämpfe trotz starrer Zugreihenfolge atmosphärisch!

Planung und Strategie beschränken sich auch in Chimera Squad nicht nur auf die Gefechte. Zwischen den Einsätzen können wir unsere Einheiten verbessern, bringen ihnen nützliche neue Tricks bei. Außerdem erforschen wir neue Ausrüstung oder ergattern vielleicht sogar ungewöhnliche Modifikationen auf einer Nebenmission. Gerade der Strategiebereich ist zwar ein wenig simpler als bei XCOM 2, aber dadurch nicht weniger unterhaltsam. Lediglich bei der Forschung gibt es ein paar Bereiche, die man sich auch einfach hätte schenken können. Da wir irgendwann ohnehin jedes unserer Squad-Mitglieder mit einer gefundenen legendären Waffe ausrüsten, gibt es beispielsweise keinen Grund, selbst bessere Waffen zu erforschen. Dieser Forschungszweig lag bei uns die meiste Zeit über brach.

Was macht es anders als XCOM 2?

Das klingt jetzt alles ein wenig nach XCOM 2 light. Rundentaktik-Fast-Food, wenn man so will. Das wäre es auch, würde Chimera Squad nicht ein paar Wagnisse eingehen und sogar mit einer der größten Serienstärken zugunsten frischer Ideen brechen. In XCOM war es nämlich schon immer sehr Spaß, dass wir unser Team extrem frei gestalten konnten. Nicht nur das Aussehen, sondern auch Bewaffnung der Agenten bestimmten, wer für uns in die Schlacht zog.



Fabiano Uslenghi

@StillAdrony

»Junge, Junge. Was für ein provokantes Manöver!« Das war mein erster Gedanke, als ich von XCOM: Chimera Squad gehört habe. Das Spiel klang für mich nämlich so, als wolle es dem ein paar Tage später veröffentlichten Gears Tactics den Wind aus den Segeln nehmen. Einzigartige Agenten und schnellere Gefechte? Genau das hat Microsoft vor. Doch beim Spielen hat sich meine Meinung geändert. Firaxis geht ein paar Risiken ein, ja. Aber eher, um ein wenig Abwechslung in die XCOM-Reihe zu bringen und eventuell eine Brücke zu einem richtigen Nachfolger zu schlagen. Die Neuerungen sind alle durchdacht und bieten mir genug Unterschiede zu XCOM 2, dass sich der Kauf auch für Veteranen lohnt. Aber man sollte hier keine Revolution erwarten. Dafür gehen einige der Änderungen einfach nicht weit genug. Wenn es schon einzigartige Agenten gibt, dann sollte mehr drin sein als ein paar interessante Gespräche und etwas Biografie. Spaß macht Chimera Squad aber trotzdem. Und auch, wenn es verglichen mit XCOM 2 vielleicht inhaltlich weit kleinere Geschütze auffahren mag, bietet es für seinen Preis trotzdem noch mehr als genug.

Diese Agenten hatten zwar keine Persönlichkeit, wuchsen uns dank ihrer Anpassungsfähigkeit und der Aussicht auf den permanenten Tod trotzdem ans Herz.

Chimera Squad wirft das alles über Bord und führt stattdessen feststehende Persönlichkeiten ein. Jedes der elf Mitglieder des Chimera Squad hat eine eigene Stimme, eine eigene Meinung. Außerdem gibt es dadurch jede Klasse nur einmal. Stirbt einer der Agenten auf einer Mission, gilt sie als gescheitert und wir müssen nochmal ran. Dauerhaft sterben können Agenten dadurch also nicht mehr. Am besten gefällt uns, dass wir nun auch Aliens in unserem Squad willkommen heißen.

Gerade Charaktere wie der Sektoide Verge und Viper Torque sind eine pure Freude. Vor allem, wenn man von genau diesen Gegnertypen in den Vorgängern noch gepiesackt wurde. Nun sind wir es, die Feinde mit unserer Zunge fangen oder ganze Gruppen per Gedankenkontrolle fremdsteuern.

Auch das Missionsdesign unterscheidet sich. Wir kämpfen nun nicht mehr auf weitläufigen Karten, sondern stoßen immer von einem Bereich in den nächsten vor. Dafür können wir vorher entscheiden, welches Squad-Mitglied durch welchen Zugang vorstoßen soll, und legen so fest, wann sie am Zug sind. Das passt gut zum polizeilichen Setting und versprüht echte SWAT-Atmosphäre, nutzt sich nach einiger Zeit aber ab und wirkt etwas repetitiv.

Hat sich das Risiko gelohnt?

Alle diese Neuerungen machen Spaß, sie tragen aber nicht zu einem besseren Spiel-



Das Intro und die Zwischensequenzen kommen als spärlich animierte Comic-Filmchen daher.

gefühl bei. Die Änderungen sind höchstens ein gleichwertiger Ersatz für Inhalte, die in der Hauptserie auch schon gut waren. So passt das Vorstoßen in die einzelnen Abschnitte zwar sehr gut ins Setting, trotzdem hätten wir uns öfters ein paar wirklich große Gebiete gewünscht. Zumal sich einige der kleineren Kampfräume in den Nebenmissionen häufig wiederholen.

Ähnlich verhält es sich auch mit dem Wechsel von anpassungsfähigen zu festgelegten Agenten. Hier stört uns sogar am meisten, dass die Entwickler nicht weit genug gegangen sind. Der Vorteil solcher einzigartigen Einheiten wird gar nicht ausgeschöpft. Sie haben zwar eine bemerkenswerte Persönlichkeit und interagieren unterhaltsam miteinander, sind für die Story aber ohne Belang. Das wird schon dadurch klar, dass wir von den elf Agenten in einem Durchlauf nur acht rekrutieren können. Da wäre so viel mehr drin gewesen!

Trotzdem bleibt XCOM auch mit Chimera Squad ein sehr hochwertiges Strategiespiel. Gerade wegen des geringen Preises macht man nichts falsch. Die Neuerungen reißen zwar keine Bäume aus, ruinieren das Spiel aber auch nicht, sondern sorgen für ein etwas anderes, aber spannendes Erlebnis. Vielleicht kann Firaxis die coolsten Anpassungen in ein neues Hauptspiel übertragen. ★

XCOM: CHIMERA SQUAD

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Quad Q6600 / APU A6-3600
Geforce 650 / Radeon HD 7770
4 GB RAM, 18 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 680 / FX-4200
Geforce GTX 980 / Radeon HD R9 290
4 GB RAM, 18 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- 👍 dynamische Animationen
- 👍 effektvolle Gefechte
- 👍 schön gezeichnete Cutszenen
- 👎 Zwischensequenzen bleiben statisch
- 👎 gelegentlich Grafikfehler

SPIELDESIGN

- 👍 viele taktische Möglichkeiten
- 👍 Agenten ermöglichen Teamwork
- 👍 gut verzahnte Mechaniken
- 👍 Feinde zwingen zum Umdenken
- 👎 nervige Niederlagen, wenn ein einzelner Agent stirbt

BALANCE

- 👍 fordernd, aber nicht zu schwer
- 👍 Agenten sind gut ausbalanciert
- 👍 anpassbare Schwierigkeitsgrade
- 👎 gelegentlich unfaire Bosskämpfe
- 👎 teils sinnlose Forschungswege

ATMOSPHERE / STORY

- 👍 unverbrauchte Mischung aus Sci-Fi- & Cop-Movie
- 👍 Agenten mit Persönlichkeiten
- 👍 Gefechte fühlen sich trotz Runde rasant an
- 👎 Gegner bleiben blass
- 👎 Agenten ohne Relevanz für die Story

UMFANG

- 👍 viele Spielstunden für einen geringen Preis
- 👍 elf unterschiedliche Agenten
- 👍 verschiedene Möglichkeiten, Agenten zu verbessern
- 👍 variantenreiche Gegner
- 👎 Levels sind klein und wiederholen sich

FAZIT

Ein erfrischend anderes XCOM, das mit seinen Neuerungen die Stärken der Vorgänger aber nicht vollständig ersetzen kann.

82



Wird ein Agent erledigt, fällt er in Ohnmacht und muss in wenigen Runden stabilisiert werden. Doch selbst wenn das gelingt, ist er für den Rest der Mission außer Gefecht.



GAMESTAR-PC TITAN Z

PROZESSOR Intel Core i9 9900K (8x 5,0 GHz) **NEU**

MAINBOARD ASUS ROG Strix Z390-E Gaming

GRAFIKKARTE ASUS GeForce RTX 2080 Ti ROG Strix OC

ARBEITSSPEICHER 32 GB DDR4-3000 Corsair Vengeance

SSD 2.000 GB NVME SSD **NEU**

FESTPLATTE 4.000 GB HDD

nur **3499,-** **NEU**



GAMESTAR-PC ULTRA PLUS

PROZESSOR AMD Ryzen 7 3800X (8x 3,6 GHz)

GRAFIKKARTE ASUS ROG STRIX RTX 2070 SUPER

ARBEITSSPEICHER 16 GB DDR4-3200 RAM

SSD 1.000 GB NVME SSD

nur **1899,-** **NEU**



GAMESTAR-PC ULTIMATE RYZEN 3700X

PROZESSOR AMD Ryzen 7 3700X (8x 3,9 GHz)

GRAFIKKARTE ASUS RTX 2080 TI DUAL EVO

ARBEITSSPEICHER 16 GB DDR4-3200 RAM

SSD 2.000 GB NVME SSD

nur **2899,-** **NEU**

Alle Preise in Euro inkl. gesetzlicher MwSt. Angaben Stand 06.05.2020. Änderungen vorbehalten. Angebote nur solange der Vorrat reicht.
*Gamesplanet-Rabattgutschein nur gültig bei Gamesplanet Deutschland ab 35 Euro Mindestumsatz.

Alle GameStar-PCs und -Notebooks jetzt versandkostenfrei bestellen unter:

Konfiguriert von den Hardware-Experten von GameStar

GAMESTAR-PC ULTIMATE RYZEN 3950X

Nur für die extremsten Gamer unter euch! Der Ultimate Ryzen 3950X bietet dank 16 Rechenkernen genug Power für aufwändige Render-Arbeiten und Gaming auf höchstem Niveau. GeForce RTX 2080 Ti für 4K-Gaming und 32 GB RAM für absolute Langlebigkeit.



PROZESSOR AMD Ryzen 9 3950X (16x 3,5 GHz) **NEU**

GRAFIKKARTE ASUS ROG Strix RTX 2080 Ti

ARBEITSSPEICHER 32 GB DDR4-3200 RAM Corsair Vengeance LPX

SSD 2.000 GB NVME SSD **FESTPLATTE** 4.000 GB HDD

GEHÄUSE ASUS ROG Strix Helios **NEU** **NETZTEIL** 850 Watt ASUS ROG Thor Platinum **NEU**

nur **4399,-** **NEU**



www.gamestarpc.de

Das hilft euch

FÜR BESSERES SPIELEN

Ihr habt vielleicht in den letzten Wochen mehr gespielt als im gesamten vergangenen Jahr zusammen. Und vielleicht lief es oft nicht so, wie es sollte? Zwei Experten verraten euch, wie sich das ändern lässt.

Von Natalie Schermann und Nora Beyer

Unsere Experten

Wir wollen alle immer besser werden, ein natürlicher Wunsch, der uns Menschen vorwärtstreibt. Auch bei Spielen greift er und manifestiert sich im Jagen nach der besten Ausrüstung, nach dem nächsten, dem besseren Skill. Aber wir können vor dem Bildschirm auch eine Menge tun, um unser Spielerlebnis signifikant zu verbessern. Und das hat eine ganze Menge mit Bewegung zu tun.

In unserem Artikel geht es um befriedigendere Spielerlebnisse, ums Abschalten, um danach wieder anschalten zu können, und um ... eure Daumen. Damit wir nicht ins Blaue fabulieren, haben wir uns zwei ausgewiesene Experten an die Seite geholt.



Dr. Thore Haag arbeitet in der sportorthopädischen Forschung und ist als Leiter der Sporttherapie des Orthopädiezentrums Theresie bestens mit der Diagnose und Therapie von Beschwerden des Bewegungsapparates vertraut. Außerdem ist für ihn als ehemaliger Bundesligist und DOSB-lizenzierter Trainer im Volleyball physisches Training kein Fremdwort. Seit 2019 ist er offizieller Partner des Munich eSports e.V., um Gamer (wieder) fit zu machen.

Dr. Simon Sirch hat sich auf den Bereich des Mental-Coachings spezialisiert und mit »flow in concept« Erkenntnisse aus der Sportpsychologie und den Sozialwissenschaften zu einem ganzheitlichen, praktisch ausgerichteten Flow-Konzept verbunden. Seinen eigenen Flow findet er bevorzugt beim Mountainbiken und Slacklinen, er hat auch ein Buch darüber geschrieben, warum ihn das Mountainbiken glücklich macht.



So schützt ihr euch vor dem Gamer-Daumen

Habt ihr Schmerzen im Handgelenk unterhalb des Daumens, wenn ihr Videospiele mit Controller spielt oder auch Nachrichten auf eurem Handy tippt? Das könnten Symptome des sogenannten Gamer-Daumens sein. Der Gamer-Daumen gehört zu den häufigsten Verletzungen im E-Sport-Bereich und betrifft damit viele Gamer, aber auch Smartphone-User.

Was ist ein Gamer-Daumen?

Das De-Quervain-Syndrom wird auch als Gamer-Daumen bezeichnet, weil es eine weit verbreitete Verletzung bei Konsolenspielerinnen, aber auch Nutzern von Mobiltelefonen ist. Der Gamer-Daumen ist eine Sehnenscheidenentzündung im Bereich des ersten Strecksehnenfaches am Handgelenk. Betroffen sind dabei der Extensor Pollicis Brevis und der Abductor Pollicis Longus. Diese Muskeln sind dafür verantwortlich, den Daumen von der Hand beziehungsweise Handfläche weg zu ziehen, erklärt Dr. Haag.

Ursachen für diese Entzündung können eine lange und hohe Be- und Überlastung von Hand und Handgelenk, ein direktes Trauma oder eine schlechte Handhaltung –

Handgelenk ist Richtung Daumen gebogen – sein, erklärt der Trainingswissenschaftler. Auch das Spielen ohne Aufwärmen kann die Reibung der Sehnen erhöhen und schließlich zu einer Verletzung führen.

Symptome des Gamer-Daumens

Typisch für einen Gamer-Daumen sind Schmerzen am Handgelenk unterhalb des Daumens. Heftigere Schmerzen können beim Greifen oder anderen Bewegungen – wie dem Auswringen eines Lappens (Hausfrauendaumen) – auftreten. Zudem kann der betroffene Bereich anschwellen, rot werden und sich bei Berührung warm anfühlen. Die erhöhte Reibung der Sehnen kann in einigen Fällen sogar hörbar sein.

Behandlung und Vorbeugung des Gamer-Daumens

Der Gamer-Daumen kann besonders in der Anfangsphase konservativ behandelt werden. Auf Bewegungen, die Schmerzen verursachen, soll dabei verzichtet werden. Häufig können die Symptome und Schmerzen einfach nur durch Ruhephasen gelindert werden. »Es sollte lieber früher als zu spät ärztlicher Rat eingeholt werden«, betont Dr. Haag. »Eine Verschleppung kann zu ersten Konsequenzen für das Gelenk führen, die dann wiederum unter Umständen nur operativ therapiert werden können.«

Vorbeugen kann man der Entzündung durch eine möglichst neutrale Position des Handgelenks. Auch eine Unterlage für das Handgelenk kann dabei helfen. Legt euch dazu vielleicht ein Kissen auf den Schoß und darauf dann eure Hände samt Gamepad. Dr. Thore Haag empfiehlt außerdem, die Hände vor dem Spielen aufzuwärmen und zu dehnen. Dazu kann man die Hände massieren und die einzelnen Finger beziehungsweise deren Sehnen dehnen. Vergesst nicht die Daumen!



Um Gamer-Daumen vorzubeugen, hilft es, sich die Hände vor dem Spielen zu massieren.

So schützt ihr euch vor dem Karpaltunnelsyndrom

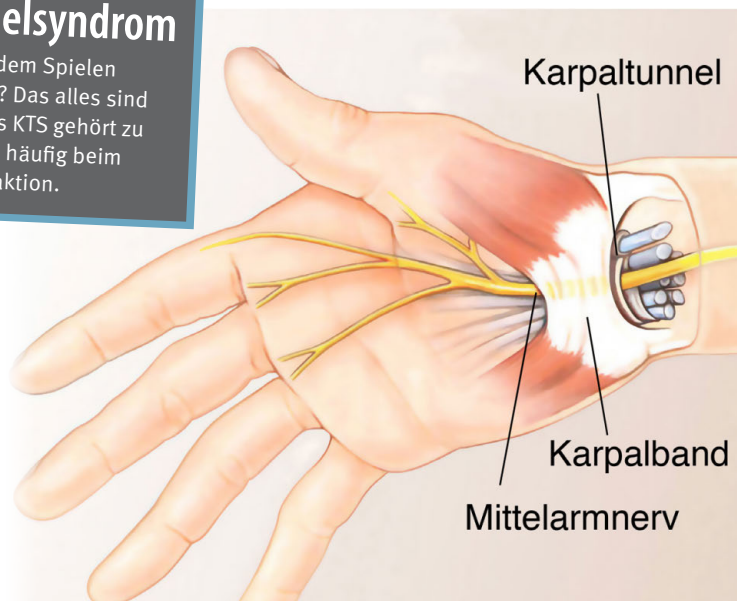
Kribbeln in der Hand und ein Taubheitsgefühl in den Fingern nach dem Spielen am PC? Schmerzen, die sich von den Fingern bis in den Arm ziehen? Das alles sind Symptome des sogenannten Karpaltunnelsyndroms – kurz KTS. Das KTS gehört zu den häufigsten Verletzungen im E-Sport-Bereich und tritt außerdem häufig beim Arbeiten oder Spielen am PC auf. Hatten wir auch schon in der Redaktion.

Wann spricht man von einem Karpaltunnelsyndrom?

Der Karpaltunnel (Canalis carpi) ist ein Kanal am Übergang von Handgelenk zur Handinnenfläche. Durch diesen laufen die Beuge-sehnen der Finger und der Mittelarmnerv (nervus medianus). Werden der Mittelnerv oder die Sehnen durch eine Einengung des Karpaltunnels geschädigt, spricht man vom Karpaltunnelsyndrom. Entzündungserscheinungen oder aber auch ernsthafte Verletzungen der Nerven können die Folge sein. »Besonders bei Gamern beziehungsweise bei intensivem Nutzen von Computer-Tastaturen und Mäusen besteht eine hohe Gefahr, durch unter anderem konstanten Druck auf den Karpaltunnel die durchlaufenden Seh-nenscheiden oder Muskeln zu reizen«, erklärt Dr. Haag. Als Ursache gibt der Trainingswissenschaftler die leichte Extensionsstellung der Handgelenke sowohl bei Tastatur als auch bei Maus an – das heißt: das Handgelenk wird überstreckt. »Aber auch der Auflagepunkt der Handinnenseiten übt nicht unerheblichen Druck auf das Gelenk und den Karpaltunnel aus«, fügt er hinzu. Im Anfangsstadium können Sensibilitätsstörungen im Bereich der Fingerspitzen des Daumens, Zeige- und Mittelfingers auftreten. Taubheit, Kribbeln oder auch leichte Schmerzen gelten als typische Symptome eines Karpaltunnelsyndroms. Die Schmerzen können unter Umständen sogar von den Fingerspitzen bis in den Arm ausstrahlen. Beschwerden treten auch häufig in der Nacht durch das Anwinkeln der Handgelenke im Schlaf auf. »Im fortgeschrittenen Stadium kann neben Schmerzen vor allem bereits die Daumenmuskulatur (Thenarmuskulatur) geschädigt sein, sodass das Umgreifen runder Gegenstände mit der Hand nicht mehr möglich ist«, erklärt Trainingswissenschaftler Dr. Haag. »In diesem Fall ist auch von einer muskulären Atrophie auszugehen.« Das bedeutet, dass sich hier die Muskulatur zurückbildet und durch den Daumen keine Kraft mehr ausgeübt werden kann – weshalb auch das Greifen von Gegenständen besonders schwer wird.

Die Symptome im Überblick

- Sensibilitätsstörungen und Taubheit
- Kribbeln in der Hand
- Schmerzen, die bis in den Unterarm ausstrahlen können
- das Greifen von Gegenständen ist nicht mehr möglich



Werden der Mittelarmnerv oder die Sehnen durch eine Einengung des Karpaltunnels geschädigt, spricht man von einem Karpaltunnelsyndrom.

Die Behandlung des Karpaltunnelsyndroms

Bei Sehnen- und Nervenverletzungen gilt allgemein: Besser früher zum Arzt gehen als zu spät. Denn in vielen Fällen kann man bei frühzeitiger Feststellung auf eine Operation verzichten. »Neben einer vorübergehenden Pause der auslösenden Bewegung helfen klassische nicht steroidale Antirheumatika wie Ibuprofen oder Paracetamol zur kurzfristigen Schmerzlinderung«, erklärt Dr. Haag.

Stretching der beteiligten Muskeln und Sehnen kann die lokale Enge ebenso lösen wie Verfahren zur Relaxation – zum Beispiel Faszienrollen oder Massagebälle«, fügt er an. Auch eine Magnetresonanztherapie oder extrakorporale Stoßwellen können als unterstützende Maßnahmen in Frage kommen. Statt des Massage-Rollers könnt ihr auch eine Flasche oder Ähnliches verwenden. Die Intensität der Massage wird zwar etwas nachlassen, die Methode funktioniert aber trotzdem in der Regel ganz gut.

Wie kann ich dem Karpaltunnelsyndrom vorbeugen?

»Bestandteil einer erfolgreichen Prävention ist zweifelsfrei die optimale Einstellung des Arbeits- oder Gaming-Platzes«, betont Dr. Haag. Sind Monitor, Sitz- und Tischhöhe richtig eingestellt, kann der Druck auf den Karpaltunnel gelindert werden. Auch Unterlagen für den Handballen können dabei helfen, das Handgelenk in eine Neutralposition zu bringen. Dr. Haag empfiehlt zudem auch noch eine Warm-up-Routine für die Hände vor dem Spielen oder der Arbeit am PC, etwa indem ihr die Handgelenke dreht. Nehmt dazu beispielsweise eine Flasche in die Hände. Auch Dehnungen der Gelenke und Finger unterstützen eine Vorbeugung des Syndroms.



Mit einer Faszienrolle könnt ihr die betroffenen Bereiche im Gelenk und Unterarm lockern und so die Heilung unterstützen. Aber auch zu Vorbeugung ist das hilfreich.

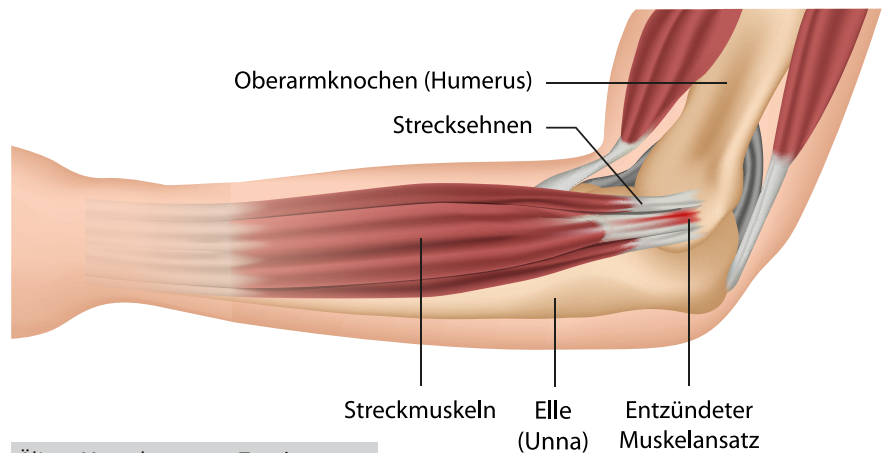
So schützt ihr euch vor dem Maus-Ellenbogen

Beim Spielen am PC haben wir eine hohe gleichförmige Belastung der Sehnen. Das kann zu Schmerzen im Handgelenk und auch am Ellenbogen führen. Bei dieser Verletzung spricht man vom sogenannten Maus-Ellenbogen. Auch der Maus-Ellenbogen gehört zu den häufigsten Verletzungen von PC-Spielern.

Was ist der Maus-Ellenbogen?

Die Epicondylitis humeri lateralis – im Volksmund besser bekannt als Tennisarm oder neomodischer Maus-Ellenbogen – ist eine schmerzhafte Reizung des Sehnenursprungs an der Außenseite des Ellenbogens. Diese Verletzung entsteht meist durch eine hohe gleichförmige Belastung und tritt deshalb oft bei Tennisspielern auf, aber eben auch bei Menschen, die im Alltag viel am Computer sitzen – ob nun beim Arbeiten oder beim Spielen. Die hohe Belastung oder auch ein Missverhältnis von Training und Pause können zu Mikrotraumata an den Ursprungssehnen der Streckmuskulatur führen, erklärt Dr. Haag. »Es kommt zu einer Störung der Faserorientierung der Strecksehnen im Bereich der Außenseite des Ellenbogens, da ein Ungleichgewicht der Muskeln herrscht«, fügt er hinzu.

Bei einer Reizung des Ellenbogens ist schon das Ausstrecken oder das Schwingen des Arms schmerzhaft. Auch ein leichter Druck auf den Ellenbogen kann Schmerzen verursachen. Manchmal kommt es auch zu einer Schwellung und Rötung im oberen Bereich an der Außenseite des Ellenbogens. Das Handgelenk ist allgemein geschwächt, sodass man bereits Schmerzen beim Öffnen einer Flasche oder sogar beim einfachen Ballen einer Faust empfinden kann.



Ältere Menschen sagen Tennisarm, Spieler nennen den entzündeten Muskelansatz Maus-Ellenbogen.

Die Symptome im Überblick

- beeinträchtigte Bewegung des Ellenbogengelenks
- Bewegungsschmerzen im Ellenbogen, Oberarm, Unterarm und Handgelenk
- Druckschmerzen am Ellenbogen
- Schwellungen und Rötungen des oberen Muskelbereichs
- Schwäche im Handgelenk (spürbar etwa beim Flaschenöffnen)
- Schmerzen beim Faustschluss

Behandlung und Prävention des Maus-Ellenbogens

Entsteht der Schmerz durch eine hohe einseitige Belastung, so sollte man auf diese vorübergehend verzichten. Als weitere Maßnahmen zur Behandlung empfiehlt Trainingswissenschaftler Dr. Thore Haag eine Wärmetherapie und die Dehnung der Handstrecker und -beuger, da diese Muskeln beim Greifen beide aktiv sind. »Exzentrische Belastung – also die Belastung der Muskulatur während der Verlängerungsphase – hilft, Sehnen vor Überbeanspruchung zu schützen«, erklärt er. Bei einem Biceps-Curl mit Gewichten wird der Muskel verkürzt, wenn man den Arm beugt. Wenn man den Arm streckt, arbeitet die Muskulatur exzentrisch – und hier wird die Muskulatur in der Phase belastet, in der sie sich verlängert. Weiterhin empfiehlt Dr. Haag, die Übungen langsam und konzentriert durchzuführen.

Massage und Dehnung zur Entspannung: Drückt eine Faszienrolle (oder eine Flasche) mit verschiedenen Stellen des Unterarms an eine Wand und kombiniert das mit Dehnungen des Handgelenks.

Training der Muskeln: Biceps-Curls helfen, dem Maus-Ellenbogen vorzubeugen. Dazu nehmt ihr ein Gewicht oder alternativ wieder eine Flasche (für mehr Gewicht mit Wasser darin). Hilfreich ist auch, einen flexiblen Übungsstab oder ein Handtuch zu »würgen«. Nehmt Stab oder Handtuch in beide Hände und dreht dann jeweils gegenläufig mit den Handgelenken.



Biceps-Curls machen nicht nur hübsche Arme, sie helfen auch, dem Maus-Ellenbogen vorzubeugen.



Mit einer Ischialgie ist nicht zu spaßen. Sie sorgt nicht nur für ungeheure Schmerzen, sondern auch für einen Bewegungsverlust. Und täuscht euch nicht, das ist kein Alte-Leute-Problem.



Unter anderem die klassischen Beckenheber beugen einer Ischialgie vor.

So schützt ihr euch beim Spielen vor Rückenschmerzen

Falsches und langes Sitzen am PC können zum sogenannten Ischias-Syndrom (Ischialgie) führen und starke Schmerzen verursachen. Davon sind auch junge Menschen betroffen.

Was ist das Ischias-Syndrom?

Beim Ischias-Syndrom – auch Ischialgie genannt – handelt es sich um eine Nervenentzündung. »Hierbei ist der Ischiasnerv, der vom Rückenmarkskanal durch die Hüfte auf die Hinterseite des Oberschenkels zieht, irritiert oder geschädigt«, erklärt Dr. Haag.

Laut dem Sporttherapeuten wird diese Entzündung mit einer Häufigkeit von 90 Prozent durch einen Bandscheibenvorfall ausgelöst. Diese können beim Heben von schweren Gegenständen oder auch beim langen Sitzen – etwa beim Arbeiten oder Spielen am PC – auftreten. »Besonders wenn Schulter-, Hüft- oder Rumpfmuskulatur nicht ausreichend ausgebildet sind oder sich durch langes Sitzen Defizite und Dysbalancen ausgebildet haben, erhöht sich die Wahrscheinlichkeit, einen Bandscheibenvorfall zu erleiden.« Auch Übergewicht, Diabetes, eine spinale Enge oder knöcherne Auswüchse der Wirbelsäule können zu einem Bandscheibenvorfall führen.

Symptome einer Ischialgie

Bei einer Ischialgie treten mittelstarke bis starke Schmerzen auf, die sich vom Kreuzbein über das Gesäß bis in die Rückseite des Oberschenkels erstrecken. »Da sich der Nerv auf Höhe des Knies verzweigt und ebenso für die Ansteuerung der Unterschenkel sowie Fußmuskulatur verantwortlich ist, kann es sein, dass die Symptome sogar bis in den Fuß ziehen«, fügt Dr. Haag hinzu. Betroffene sprechen auch oft von einem Kribbeln oder Taubheitsgefühl im Bein – etwa so, als hätte man einen elektrischen Schlag abbekommen. Bei Belastungen und Bewegung des Oberkörpers oder auch beim Husten oder Niesen verstärken sich die Schmerzen. Aufgrund der Schmerzen können Betroffene oft nicht mehr aufrecht stehen und nehmen eine seitwärts gekrümmte Schonhaltung ein.

Die Symptome im Überblick:

- mittelstarke bis starke ziehende Schmerzen im Kreuzbein, Gesäß und hinteren Oberschenkel
- gekrümmte Schonhaltung
- blitzartig verstärkte Schmerzen beim Niesen oder Husten

- Kribbeln, Taubheitsgefühl oder Lähmungserscheinungen im Bein

Wie wird eine Ischialgie behandelt?

»Zur klinischen Abklärung wird der Arzt den sogenannten Lasègue-Test durchführen«, erklärt Dr. Haag. Dabei liegt der Betroffene auf dem Rücken und der Arzt hebt das gestreckte Bein an, was eine bewusste Provokation des Ischiasnervs darstellt und bei einer Ischialgie auch zu Schmerzen führt.

Eine Ischialgie kann je nach Schweregrad mit konservativen Methoden behandelt werden. »Nur in Einzelfällen kommt eine operative Methode in Betracht«, beruhigt Dr. Haag. Bei akuten Schmerzen hilft es beispielsweise meist schon, das Bein in eine hochgelagerte Position zu bringen. Der Sporttherapeut empfiehlt dabei eine Beu-

gung in Hüfte und Knie von jeweils 90 Grad – also die Unterschenkel auf eine Ablage (zum Beispiel einen Stuhl) legen: »Die Stufenlagerung verringert den Zug auf den Nerv und kann so schmerzlindernd wirken.« Weiterhin empfiehlt er Entspannungsmaßnahmen wie Wärmebehandlung, Massagen, aber auch Schmerzmedikamente, um die Symptome zu reduzieren. Das wirkt auch einer dauerhaften Manifestation entgegen. »Ebenso hilfreich kann leichte Bewegung mit wenig Belastung oder Dehnen sein«, fügt der Trainingswissenschaftler hinzu.

Für die konservative Behandlung von Beschwerden des unteren Rückens – etwa nach langem Sitzen – ist Training die beste Lösung. Hierbei gilt es, den Druck auf die Bandscheiben zu reduzieren. »Das reduziert wiederum den Druck auf die Nervenbahnen und kann so Erleichterung verschaffen«, erklärt Dr. Haag. »Die meisten akuten Reizzustände lassen sich mit den angesprochenen Maßnahmen gut behandeln.« Aber dennoch ist es in jedem Fall ratsam, bei Beschwerden einen Arzt aufzusuchen.

Wie beuge ich dem Ischias-Syndrom vor?

Ein gezieltes Training kann einer Ischialgie vorbeugen. »Da Bandscheibenvorfälle als Hauptursache anzusehen sind, gilt es, über ein Training der Rumpfkraft vor allem wirbelsäulennaher Muskulatur die Robustheit der Wirbelsäule zu erhöhen«, empfiehlt Haag.

Sensomotorisches Training – also Übungen auf einem instabilen Untergrund – eignet sich dafür besonders gut und kann auch einfach in den Alltag eingebaut werden: Probiert doch einfach mal, euch während des Zähneputzens auf ein Bein zu stellen und euch eine weiche Unterlage – etwa ein zusammengefaltetes Handtuch – drunterzulegen.

»Neben dem Aufbau von Muskelmasse ist der Mobilität ebenso viel Bedeutung beizumessen, da die Wirbelsäule sehr stark von der Hüftstellung beeinflusst wird«, fährt Dr. Haag fort. Beim langen Arbeiten oder Spielen am PC kann eine falsche oder gekrümmte Sitzhaltung zu einer Manifestation von Haltungsschwächen führen. Das bedeutet, dass muskuläre Dysbalancen entstehen können und bestimmte Muskelregionen zu sehr belastet werden, zu schwach oder zu angespannt werden. Deshalb empfiehlt der Trainingswissenschaftler hierbei das regelmäßige Dehnen der hüftumgebenden Muskulatur, die in strukturell engen Bereichen »mehr Platz« für die Nervenbahnen schafft.

Übungen zur Entspannung und Prävention

Auf dem Stuhl dehnen: Legt ein Bein angewinkelt über das andere und beugt dann euren Oberkörper gerade nach vorne. Diese Dehnübung baut die Mobilität der Hüfte auf und entspannt gleichzeitig die Muskulatur und die Sehnen um das Iliosakralgelenk.

Rücken an die Wand: Bei dieser Übung geht es darum, die Lendenlordose – also die Krümmung der Wirbelsäule – zu reduzieren, indem man die Hüften aufstellt. Dies gelingt, wenn man den unteren Rücken gegen die Wand drückt, wenn man gerade daran steht. »Diese Übung kann man auch im Liegen mit aufgestellten Beinen ausführen«, ergänzt Dr. Haag. »Im Stehen ist es jedoch schwieriger und wir merken haargenau, welche Muskulatur wir anspannen müssen – den unteren Bauch und die Gesäßmuskulatur!«

Becken anheben: Legt euch auf den Rücken, stellt die Beine angewinkelt auf den Boden und hebt dann euer Becken an. Durch diese Übung unterstützt ihr die Beckenaufrichtung und reduziert damit den Druck auf die Bandscheiben – sie eignet sich daher sowohl als schmerzlindernde Maßnahme als auch zur Prävention. Allerdings merkt Dr. Haag an, dass die Übungen nicht in jedem Fall helfen und unter Umständen bei akuten Beschwerden gar nicht angewendet werden sollten. Es ist also in jedem Fall ratsam, sich ein ärztliches Urteil einzuholen!

So verbessert ihr Zielen und Reaktionszeit

Wer sportlich aktiv ist, profitiert nicht nur von allen positiven Effekten der Bewegung, sondern kann damit auch noch Vorteile für das Gaming herausholen. Und das geht im Normalfall über die Augen-Hand-Koordination, die man etwa bei allen Sportarten mit einem Schläger trainiert.

Was ist die Augen-Hand-Koordination?

Als Augen-Hand-Koordination wird die Fähigkeit bezeichnet, eine Aktivität auszuführen, für die wir sowohl die Augen als auch die Hände brauchen. Das Auge nimmt Informationen zu unserer Umgebung auf und lenkt die Aufmerksamkeit auf einen Reiz. Das hilft dem Gehirn, sich selbst (und damit den Körper) im Raum um uns herum einzuordnen. Um eine Aktivität mit unseren Händen auszuführen, ist eben diese visuelle Information notwendig.

Die Visuomotorik ist für fast alle unsere Alltagsaktivitäten erforderlich: beispielsweise für das profane Tippen auf einer Tastatur, für das Zeichnen, aber auch für das Autofahren oder für den Sport. Eine schwache Augen-Hand-Koordination kann zu Beeinträchtigungen unterschiedlicher Aktivitäten führen. Deshalb ist es so wichtig, sie richtig zu entwickeln und gut zu trainieren.

Welche Vorteile ergeben sich durch dieses Training fürs Gaming? Dr. Haag erklärt, dass ausgeprägte motorische Fähigkeiten – insbesondere die Augen-Hand-Koordination – in vielen Disziplinen des E-Sports über Sieg und Niederlage entscheiden können. Ein gewisses Grundniveau ist für E-Sportler zudem eine zwingende Voraussetzung.

Aber auch »normale« Gamer können durch eine gute Augen-Hand-Koordination ihre Fähigkeiten in Spielen aufbessern. Die Vorteile sind verbesserte muskuläre Reaktion und Präzision, die sich gerade bei Shootern in besserem Zielen niederschlagen, sowie eine schnellere Reaktionszeit.

Wie kann ich die Augen-Hand-Koordination trainieren?

Um ihre motorischen Fähigkeiten zu verfeinern, greifen E-Sportler oft auf ein zielgerichtetes Training zurück – beispielsweise auf bestimmte Softwares. Auch Gamer können durch Videospiele ihre motorischen Fähigkeiten und damit eben auch die Visuomotorik trainieren. Dr. Thore Haag weiß aber: Auch physische Aktivität kann euch dabei helfen, eure Augen-Hand-Koordination zu verbessern. Diese wird besonders bei Sportarten mit Schlägern trainiert – etwa (Tisch-)Tennis, Badminton oder Squash. Ebenso werden die motorische Kontrolle und die Präzision verbessert: »Wer also öfter mal zum Schläger greift, profitiert indirekt – neben allen positiven Effekten der Bewegung – außerdem von einer gesteigerten motorischen Kontrolle«, erklärt der Trainingswissenschaftler. Außerdem helfen diese für Gamer andersartigen Trainingsreize, Verletzungen vorzubeugen: »Während wir beim Basketball oder Tennis unsere Hand-Augen-Koordination verbessern, helfen die unterschiedlichen Bewegungsmuster auch präventiv, Überlastungserscheinungen der immer gleichen Gaming-Bewegungen zu vermeiden.« Wer also seine Leistung in Videospielen steigern, seine motorischen Fähigkeiten verbessern und Verletzungen durch Überlastung vorbeugen möchte, sollte auch auf Sport zurückgreifen.

Übungen für die Verbesserung der Visuomotorik

Wenn ihr nicht zufällig einen Tennisplatz im Hinterhof oder eine Tischtennisplatte im Zimmer habt oder auch einfach mal zwischendurch trainieren wollt, stellen wir euch hier ein paar Übungen vor, die ihr ganz einfach zu Hause ausführen könnt.

Tischtennis: Wenn ihr keine Tischtennisplatte habt, könnt ihr auch einfach den Tischtennisball mit einem Schläger »jonglieren«. Dabei dringend auch mal die schwache Hand benutzen.

Ball fangen: Diese Übung kann sowohl allein als auch in einer Gruppe ausgeführt werden. Habt ihr keinen Trainingspartner, könnt ihr den Ball gegen die Wand werfen und wieder auffangen. Versucht auch mal, den Ball nur mit einer Hand zu fangen – in unterschiedlichen Positionen. Wechselt zwischen dominanter und schwacher Hand, um auch diese zu trainieren.

Jonglieren: Jonglieren ist eine sehr gute Übung, um die Hand-Augen-Koordination zu trainieren. Ihr könnt mit zwei Bällen anfangen und euch langsam steigern. Wahrscheinlich seid ihr auch viel besser als wir bei unseren eigenen Versuchen.

Kartenhaus bauen: Auch kleine Übungen, welche die Feinmotorik beanspruchen, können dabei helfen, die Augen-Hand-Koordination zu verbessern. Versucht doch mal, ein Kartenhaus zu bauen.

Jonglieren ist ein sehr gutes Mittel, um die Augen-Hand-Koordination zu trainieren.



Ein Kartenhaus zu bauen, ist gar nicht so einfach. Aber es hilft, euren Greifapparat und die Augen gleichzeitig zu fordern.





Burpees allein sind schon wahnsinnig anstrengend. Bitte wärmt euch trotzdem vorher auf, um Verletzungen zu vermeiden.

So verbessert ihr Konzentration und Ausdauer

Was hat sportliche Ausdauer mit guten Leistungen in Videospielen zu tun? Ziemlich viel! Denn eine gesteigerte Grundlagenausdauer bietet viele Vorteile – auch fürs Spielen: Eine hohe Ermüdungswiderstandsfähigkeit und gesteigerte Konzentration sind nur wenige Beispiele.

Was bringt eine erhöhte Grundlagenausdauer beim Spielen?

»Gezieltes Training der Ausdauer durch physische Aktivität hat einen entscheidenden Einfluss auf die Leistung im E-Sport«, weiß Dr. Haag. Denn das Training beschleunigt die Regeneration in Pausen und erhöht die Ermüdungswiderstandsfähigkeit. Dies ist auch bei E-Sport-Turnieren zu beobachten: »Physisch aktive Athleten haben einen deutlichen Vorteil gegenüber ihren inaktiven Kollegen«, erklärt der Arzt. »Sie halten länger durch, ihre Gehirnaktivität ist demnach länger in der Lage, ein hohes Niveau zu halten.« In den Pausen können sich sportlich aktive Spieler zudem schneller von den Strapazen erholen. Denn der Körper ist in der Lage, schneller Stoffe abzutransportieren, die bei einer Ermüdung entstehen. Außerdem werden auch energiereiche Phosphate schneller wieder bereitgestellt.

Im Gegensatz zu einer körperlichen Ermüdung wird die Ermüdung des Gehirns häufig gar nicht bewusst wahrgenommen. Obwohl wir uns also fit fühlen, erreichen wir vielleicht dennoch nicht unser geistiges Leistungsmaximum, erklärt Dr. Haag. »Daher ist Grundlagenausdauertraining eines der wichtigsten physiologischen Parameter des virtuellen Sports!« Hier die Vorteile im Überblick:

- höhere Ermüdungswiderstandsfähigkeit
- verbesserte Erholung
- gesteigerte Reaktion
- gesteigerte Leistungsfähigkeit
- höhere Stressresistenz
- schnellere Reaktionszeiten

Gesteigerte Konzentrationsfähigkeit

Muskeln haben bei gesteigerter Aktivität einen erhöhten Bedarf an Energie und Mineralstoffen. Dieser wird gedeckt, indem eure Herzfrequenz steigt und dadurch sowohl Muskeln als auch Gehirn mit mehr Sauerstoff und Glukose versorgt werden. Auf diese Art werden wir leistungsfähiger und fokussierter. »Das sind zwei entscheidende Merkmale der Leistungsbringung im E-Sport!«, sagt Dr. Haag. Übrigens wird die Versorgung schneller und unsere Kapazität

höher, je öfter wir trainieren: »Regelmäßig körperlich aktiv zu sein, erhöht also nicht nur den Grundumsatz, sondern hat auch noch einen positiven Effekt auf unser Lern- und Arbeitsverhalten.«

Wie wird die Ausdauer trainiert?

Viele beliebte Sportarten wie etwa Schwimmen, Radfahren oder Laufen helfen bereits, gute Erfolge zu erzielen. »Grundlagenausdauer wird über eine konstante Belastung mit geringer bis gar keiner Pausenzeit trainiert«, erklärt Dr. Haag. Der Körper hat also über einen längeren Zeitraum – etwa 30 bis 60 Minuten – keine Möglichkeit zur Erholung. »Das erreichen wir zum Beispiel auch mit geringen Gewichten im Hanteltraining, sodass wir ständig einen erhöhten Puls messen.« Beim Training mit schweren Gewichten – also beim Kraftaufbau – benötigt der Körper hingegen eine längere Pause zwischen den Trainingssätzen. Wenn in dieser Pausenzeit dann eine andere Muskelgruppe trainiert wird, dann trainieren wir ebenfalls das kardiovaskuläre System unseres Körpers, erklärt der Trainingswissenschaftler. »Ausdauer mit »Hantelheben« zu trainieren, ist also möglich, aber ausgesprochen intensiv und führt in der Regel zu starken Belastungen«, fährt er fort. Übertreibt es übrigens nicht: Ziel ist es, beim Ausdauertraining die Herzfrequenz durchgehend auf einem niedrig-

Übungen für zu Hause

Wie bereits erwähnt, eignen sich klassische Cardio-Sportarten wie Radfahren, Schwimmen oder Joggen sehr gut, um eure Ausdauer zu trainieren. Wichtig ist, dass man sich gerade am Anfang nicht übernimmt, warnt der Trainingswissenschaftler. Sein Tipp: Mit geringer Belastung anfangen und sich stetig steigern.

Hier sind einige Übungen, die ihr locker auch zu Hause ausführen könnt, um durch sportliche Aktivität eure Grundlagenausdauer zu erhöhen und euch Vorteile für eure nächste Gaming-Session zu verschaffen.

Der Heimtrainer: Wer zum Fahrradfahren nicht das Haus verlassen möchte, kann dies auch in seinen eigenen vier Wänden auf dem Hometrainer machen. Und wann gibt es eine bessere Zeit, um diesen von der dicken Staubschicht zu befreien, als jetzt? Kleiner Tipp: Die Trainingszeit auf dem Hometrainer kann man sich auch sehr gut versüßen. Mit einer Serie oder einem Film vergeht die Zeit schneller und mit einem Controller in der Hand lassen sich mit ein wenig Balanceübung auch einige Videospiele nebenbei spielen.

Seilspringen: Auch eine Seilspringroutine eignet sich wunderbar, um seine Grundlagenausdauer zu trainieren. Besonders beliebt sind sogenannte HIIT-Routinen – High Intense Intervall Training. Ein Beispiel für eine Trainingseinheit wäre: 45 Sekunden Sprünge und 15 Sekunden Pause (eventuell leichte Dehnübungen). Bei den Sprüngen könnt ihr variieren – abwechselnd auf einem Bein, Criss-cross-Sprünge, Doppelsprünge und so weiter. Solltet ihr Anfänger sein, könnt ihr auch die Sprungphasen langsam steigern – beginnt mit 20 Sekunden Springen, 10 Sekunden Pause. Tipp: Seilspringroutinen können auch ohne Springseil ausgeführt werden, falls ihr keins zur Hand haben solltet.

Hampelmänner, Burpees und Climbers:

Aber auch Übungen ohne Equipment können eure Ausdauer trainieren. Dafür eignen sich beispielsweise Hampelmänner, das Joggen auf einer Stelle, Burpees oder Climbers.

mittleren aktiven Niveau zu halten. Dr. Haag empfiehlt etwa 125 Schläge pro Minute, fügt aber sogleich an, dass der Puls bei jedem individuell variieren kann.



Seilspringen kann man auch ohne Seil. Probiert es einfach mal aus.



Wie kann ich meinen Stresspegel gezielt abbauen?

Bewegung und sportliche Aktivität können dabei helfen, den Stress abzubauen. Denn dabei werden Endorphine ausgeschüttet. Außerdem wird die Gehirnaktivität auf motorische Areale konzentriert. »Dadurch werden bei Stress aktivierte Gehirnbereiche – zum Beispiel der präfrontale Kortex – entlastet und »der Kopf wird frei«, erklärt Dr. Thore Haag. Um den Umgang mit Stress zu trainieren und zu verbessern, gibt es im Profisport viele Methoden, an denen sich auch E-Sportler und einfache Gamer orientieren können. Dr. Haag erklärt: »Neben progressiver Muskelrelaxation, autogenem Training oder selbstregulatorischen Konzepten hilft vor allem eins: Bewegung.« Wir haben einige Sportarten für euch aufgelistet, mit denen ihr euren Stresspegel sehr leicht abbauen könnt.

VR-Sport: Wenn eine Sportart Spaß macht, erscheint das Training dafür auch gar nicht so schlimm. Und warum nicht Bewegung und das Lieblingshobby kombinieren? Dafür könnt ihr beispielsweise die Hüften in Just Dance schwingen oder euren Traum vom Jedi-Ritter im VR-Rhythmusspiel Beat Saber ausleben. Bei beiden Spielen kommt ihr jedenfalls ganz schön ins Schwitzen, profitiert von allen positiven Effekten der Bewegung und schüttet genug Endorphine aus, um euren Stresslevel zu senken.

Kampfsport: Manchmal hilft es für den Stressabbau auch, seine Aggressivität rauszulassen und sich beim Kampfsport auszupowern. Beim Boxen könnt ihr beispielsweise eure ganze Wut über eure Gegner oder unfaire Bosse und Kollegen ablassen. Nebenbei trainiert ihr hier auch noch eure Koordination, Kraft und Ausdauer und könnt sogar eure Motivation steigern. Nach einem anstrengenden Workout habt ihr wieder einen freien Kopf und könnt mit frisch getankten Kräften in euer Online-Match zurückkehren.

Yoga und Meditation: Yoga und Meditation eignen sich besonders gut für den Stressabbau. Denn dabei konzentriert man sich ausschließlich auf die Bewegungen des Körpers und die eigene Atmung. Dadurch wird der Kopf frei und man fühlt sich danach wieder deutlich entspannter. Unser Tipp: Kleine Yoga-Einheiten könnt ihr auch wunderbar in eure Gaming-Sessions einbauen, statt euch über das ewig lange Matchmaking zu ärgern oder genervt den Ladebildschirm im Loading-Screen zu beobachten.

So baut ihr Stress beim Spielen ab

Übermäßiger Stress wirkt sich nicht nur negativ auf unsere Emotionen aus, sondern kann sogar körperlichen Prozessen schaden und letztlich krank machen. Durch sportliche Aktivität lässt sich der Stresspegel abbauen und unser Wohlbefinden beim Gaming verbessern.

Wie entsteht Stress?

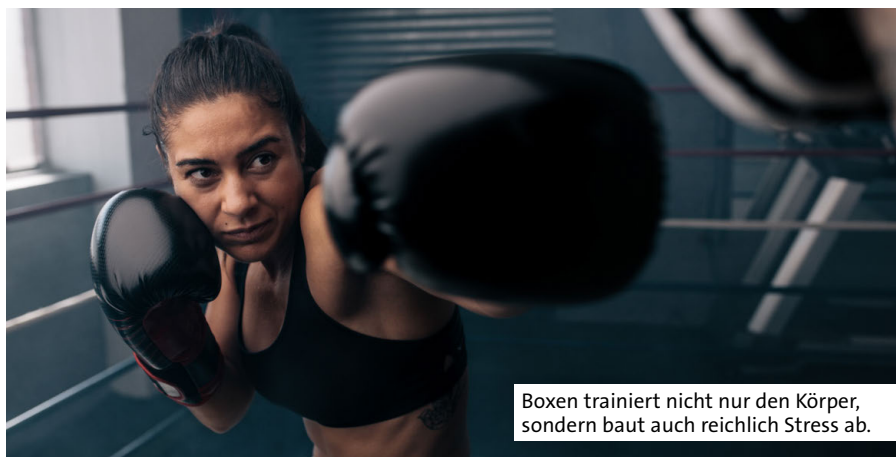
Stresssituationen sind für jeden individuell – für den einen sind es Zeiten, in denen er viel Druck empfindet (etwa bei der Arbeit), für den anderen ist es eine klassische Wettkampfsituation. Auch Niederlagen, beispielsweise in Videospielen, können bei Menschen Stress verursachen. »In einer Stresssituation werden die Hormone Adrenalin, Noradrenalin und Cortisol ausgeschüttet, die zum einen Stoffwechselvorgänge aktivieren, sich aber zum anderen auch negativ auf Prozesse – wie etwa unser Immunsystem – auswirken können, wenn keine Lösung für die Stressfaktoren gefunden werden kann«, erklärt Dr. Haag.

Für unsere Vorfahren war der Stresszustand übrigens überlebenswichtig. »Er stellt Energiereserven zur Verfügung, erhöht die Aufmerksamkeit, Wahrnehmung und ermöglicht die langfristige Anpassung an Umweltbedingungen«, erklärt der Trainingswissenschaftler. Auf den guten alten Stresszustand ist beispielsweise auch der Fluchtreflex in Gefahrensituationen zurückzuführen. Allerdings kann dieser Stresszustand nicht lange

aufrechterhalten werden, ohne das körperliche System stark anzugreifen, ergänzt Dr. Haag. Ein ausgewachsener Burnout kann eine mögliche Folge sein.

Wie wirkt sich Stress auf Gaming aus?

Menschen reagieren unterschiedlich auf Stress. Neben hormonellen Vorgängen im Körper kann sich der Stresszustand auch negativ auf das Gemüt des Spielers auswirken. Dies kann sich beispielsweise in Wut, Aggressivität, Ärger, Anspannung und Enttäuschung äußern. Während Erfolgserlebnisse in Videospielen den Spieler in einen sogenannten Flow-Zustand versetzen, können Niederlagen oder das Nicht-Gelingen den Spieler in eine Frustrationsspirale stürzen. In dieser versucht der Spieler, seine Misserfolge wiedergutzumachen. Wer nicht mit einer hohen Frustrationstoleranz gesegnet ist, wird hierbei schnell den Spaß am Spiel verlieren und die Stresssituation nur noch verschärfen. Nach Möglichkeit sollte man daher versuchen, Stresssituationen zu vermeiden, oder bestimmte Maßnahmen ergreifen, um den Stresspegel zu senken.



Boxen trainiert nicht nur den Körper, sondern baut auch reichlich Stress ab.



Ihr müsst kein Yoga-Meister werden, auch einfachere Übungen wirken dem Stress entgegen.

Was ist überhaupt Flow?

Populär wurde der Begriff »Flow« durch den Psychologen Mihály Csíkszentmihályi in den 1970er-Jahren. Bekannt war er aber schon davor. Der Spieltheoretiker Hans Scheuer hat den Flow bereits in den 1950er Jahren so beschrieben: »Das völlige Aufgehen in der momentanen Tätigkeit [...], das Verweilen in einem Zustand des glücklichen Unendlichkeitsgefühls.« Dr. Simon Sirch definiert Flow so: »Flow ist ein Bewusstseinszustand. Dieser wird positiv erlebt, und jeder kann ihn erleben. Das ist einmal ein individuelles Phänomen, aber wir können auch zwischenmenschlich Flow erleben – beim Gaming kann man miteinander Flow erleben.«

Aufmerksamkeit bewusst lenken

Dazu müssen wir erstmal wissen, wodurch Flow überhaupt verursacht wird. »Das hat, Stand aktueller Forschung, keine hormonellen Gründe«, meint Dr. Sirch. Sondern: »Flow entsteht, wenn Aufmerksamkeit optimal gebündelt wird. Entweder durch ein bestimmtes Spielszenario und/oder durch die aktive Lenkung von Aufmerksamkeit. Denn jeder Mensch kann bis zu einem gewissen Grad die eigene Aufmerksamkeit lenken, und das kann man auch trainieren.«

Auch wenn Flow-Zustände oft ungesteuert auftreten, heißt das also nicht, dass wir keinerlei Kontrolle hätten. Um Flow-Zustände herbeiführen zu können, müssen wir lediglich lernen, unsere Aufmerksamkeit bewusst zu lenken. Das können wir tatsächlich trainieren. Und dafür müssen wir uns nicht mal vor den Bildschirm fesseln und uns ins Flow-Trainings-Delirium spielen. Denn laut Dr. Sirch kann Flow prinzipiell bei jeder Tätigkeit auftreten, beim Gemüseschneiden genauso wie beim Staubsaugen. Um für mehr Flow im Spiel zu trainieren, brauchen wir also gar nicht unbedingt im Spiel sein. Trainingsmöglichkeiten, unsere Aufmerksamkeit bewusst zu lenken, haben wir jeden Tag zuhause. Versuchen wir doch einfach mal, die Kartoffeln für das Abendessen zu schälen, ohne uns vom Radio im Hintergrund ablenken zu lassen oder dem Alltag gedanklich nachzuhängen. Richten wir unsere ganze Aufmerksamkeit auf den Vorgang selbst, auf unser Tun und Sein im Moment. Um für den Flow in Spielen zu trainieren, können schon solche kleinen Übungen im Alltag helfen. So lernen wir, unsere Aufmerksamkeit gezielt zu steuern. Des Weiteren helfen:

Ziele setzen: Wir sollten uns vor dem Spielen ein bestimmtes Ziel suchen. Ich will den Level soundso schaffen, ich will dies und jenes erreichen. Das hilft, in den Flow zu kommen. Wichtig ist aber: Wir müssen dieses Ziel flexibel halten – es ist kein Beinbruch, wenn wir etwas nicht schaffen.

Ablenkung reduzieren: Bevor wir spielen, können wir etwa das Handy ausschalten, die Jalousien herunterlassen, störende Hintergrundgeräusche möglichst vermeiden und die Raumtemperatur auf eine uns angenehme Temperatur regulieren. ★

Wenn uns das Leben zu sehr ablenkt, dann klappt es auch häufig mit dem Spielen nicht.



In Zeiten von Corona ist der Kontakt zu Menschen nicht so einfach, aber Videotelefonate helfen. Nicht nur beim Flow.

So kommt ihr in den Flow

Es gibt sie. Diese Augenblicke, wenn alles funktioniert, wir ganz und gar im Spiel aufgehen, uns die Abläufe wie intuitiv und kinderleicht von der Hand gehen, wir regelrecht im Fluss sind. Dieser Flow gilt meist als Ausdruck guten Spieldesigns. In Wahrheit aber steckt mehr dahinter – und dieses Mehr hat mit unserem eigenen Kopf zu tun. Wir können diesen Flow-Zustand nämlich bewusst herbeiführen. Was uns hilft, beim Spielen in den Flow zu kommen, und was uns gerade in psychisch herausfordernden Zeiten das Abschalten erleichtert, darüber haben wir mit dem Flow-Forscher und Sozialwissenschaftler Dr. Simon Sirch gesprochen.

Zurück ins Hier und Jetzt

Aber das fällt oft gar nicht einfach. Unsere Aufmerksamkeit wird tagtäglich zigfach gefordert: Stress in der Arbeit, Streit in der Familie, finanzielle Sorgen oder Angst um die Gesundheit, etwa in Corona-Zeiten. Unsere Leben sind emotional hochkomplex und außerdem ständig im Wandel begriffen. Es fällt weitaus schwerer, in den Flow zu kommen und abschalten zu können, wenn uns der Alltag im Kopf herumspukt. Wenn unser Bewusstsein beschäftigt ist mit tausendund einem anderen Problem, dann will das Spiel so gar nicht fließen. Gerade dann wäre es aber wichtig, abschalten zu können, zur Ruhe zu finden und im Spiel anzukommen. Nur: Gerade dann fällt es am schwersten. Wie kann es trotzdem gelingen? Zur Entspannung schlägt Dr. Sirch dabei zweierlei vor:

Körperliche Betätigung: Wenn wir beim Spielen feststellen, dass wir nicht bei der Sache sind, dann kann zwischengeschaltete körperliche Betätigung helfen. Denn: »Der Körper ist immer im Jetzt. Wenn wir viele Gedanken haben, die mit der Vergangenheit oder der Zukunft zu tun haben, dann brauchen wir etwas, um ins Jetzt zu kommen.« Welche körperliche Betätigung wir wählen, ist dabei nachrangig. Bewusstes Atmen, eine Runde um den Block laufen oder Yoga machen – ziemlich egal. Wir haben alle unsere individuellen Präferenzen und dürfen und sollten unsere Aktivität auch danach wählen, was uns jeweils guttut.

Kontakt zu Menschen: Und zwar idealerweise »Kontakt von Angesicht zu Angesicht«, so Dr. Sirch, also nicht nur telefonisch, sondern – in Zeiten von Ausgangsbeschränkungen – mindestens mit Bildübertragung. Der Kontakt zu anderen Menschen holt uns ins Hier und Jetzt zurück und leitet Spannung aus unserem Bewusstsein ab. Wessen Bewusstsein also »festklebt« in Vergangenheit oder Zukunft, der kann versuchen, sich in die WG-Küche zu setzen und in ein Gespräch einzutauchen. Ähnlich wie die körperliche Betätigung holt uns das Sich-Auseinandersetzen mit dem Gegenüber in das Jetzt zurück. Und das Jetzt brauchen wir, um in den Flow zu kommen. Denn der Flow ist nun mal immer ein Jetzt-Phänomen.

Was tun, wenn ich aus dem Flow herausfalle?

Was aber, wenn alles gut läuft, wir mittendrin im Spiel-Flow sind und plötzlich etwas schiefgeht? Gerade noch im Höhenflug des Flow stürzen wir abrupt in das Tal der Frustration. Den einen Gegner haben wir nicht kommen sehen. Der Sprung hat knapp nicht gereicht. Die Combo ist voll nach hinten losgegangen. Auch wenn sich, sobald wir einmal drin sind, der Flow potenziell endlos anfühlt – wie eine nie enden wollende Glückssträhne, ein in der Unendlichkeit verwurzeltes Glücksgefühl –, kann er natürlich jederzeit stocken. In Spielen passiert uns das ständig. Wir verlieren ein Match oder wir hängen plötzlich an einer Stelle fest, vielleicht auch wegen eines Bugs. Die möglichen Bruchstellen im Flow sind zahllos. Was tun?

Auch für diese sogenannten »Flashouts« hat Dr. Sirch Tipps: »Das Einfachste ist, bewusst aus der Situation rauszugehen.« Ein Ansatz, der auch im Mentaltraining für Sportler angewandt wird, gut zu beobachten etwa bei Tennisspielern. Wenn ein Schlag misslingt, so Dr. Sirch, bewegen sie sich bewusst vom Ort des Misslingens weg. Auf ein mental empfundenes Ereignis, die Frustration aufgrund des Misslingens, wird also körperlich reagiert. Im wahrsten Sinne des Wortes bringen wir hier eine Distanz zwischen uns und das negative Erlebnis. Wenn wir in Spielen also aus dem Flow herausfallen, können wir versuchen, erstmal bewusst aus der Situation herauszugehen. Und das ganz wortwörtlich, indem wir aufstehen und uns vom Bildschirm entfernen. Wir sammeln uns und kehren erst dann wieder ins Spiel zurück.

Hilfreich, um das Bewusstsein weiter zu entspannen in diesem bewussten Time-out, sind auch hier wieder die bereits genannten Tipps: körperliche Betätigung und/oder Face-to-Face-Kontakt zu anderen Menschen. Beliebt im mentalen Coaching ist auch das Abklopfen. Klingt komisch, ist es aber nicht. Hierbei klopfen wir uns nach Negativerlebnissen selbst ab, um den eigenen Körper zu spüren und uns dadurch ins Hier und Jetzt zurückzuholen. Erst dann begeben wir uns zurück in die Situation. Selbst ein räumlicher Wechsel innerhalb der Spielwelt kann helfen, falls das Spiel ihn erlaubt. Wir sind in einem Open-World-Rollenspiel an einer Quest gescheitert? Dann gehen wir eben woanders hin.

The C64 Maxi im Vater-Sohn-Test



Harald Fränkel und sein sieben Jahre alter Sohn Luke (links) testen den neuen C64 Maxi. Können die alten Konsolenspiele heute noch begeistern? Und was sagt der Dreikäsehoch zur ollen Grafik und dem piepsigen Sound?

»PAPA, DAS IST JA TRAURIG!«

Retro-Experiment ohne Nostalgiebrille: Was passiert, wenn ein siebenjähriger PS4-Fan mit einer Konsole zocken muss, die nur steinzeitliche Commodore-64-Spiele kann. Von Harald Fränkel

Es ist wunderbar, Kinder aufwachsen zu sehen. Bei mir flossen wegen meines Sohns Luke schon mehrfach die Tränen. Als er mir während des Wickelns den Fuß ins Auge rammte zum Beispiel. Ein anderes Mal hatte ich Pipi in den Augen, als ich Pipi in den Augen hatte. Besonders rührend fand ich, dass er bereits mit drei Jahren die wichtigste Botschaft seines Vaters auswendig aufsagen

konnte. Es waren aus Herzblut gebildete Worte unendlicher Liebe. Sie lauteten: »Du bist mein Ein und Alles, aber wenn du die wertvollsten Stücke meiner Spielesammlung berührst, muss ich dir leider die Fingerchen brechen, dich an die Laterne einer bulgarischen Autobahnraststätte binden und sehr, sehr schnell wegfahren.« Vorangegangen war Monate zuvor ein Vorfall mit Zak McKra-

cken für den Commodore 64, das der Sohne-mann plötzlich in den Händen hielt. Er wurde angesichts des bunten Comic-Covers neugierig: »Lustiges Eichhörnchen mit zwei Köpfen! Kann ich das aufmachen?« Sprach's und setzte an, die 32 Jahre alte OVP-Folie zu ZERSTÖREN. Herz. Still. Stand. Ich möchte nicht sagen, dass ich seit diesem Tag vor rund vier Jahren Rache geschworen habe,

Tor zum 5:1! International Soccer begeisterte ab 1983 jeden Fußballfan.



Impossible Mission war eines der ersten C64-Spiele mit Sprachausgabe.



Original und Fälschung

Kaum unterscheidbar: Links sieht ihr den Originalrechner, rechts die Replik. Die Joysticks unterscheiden sich optisch deutlicher.



aber ich habe seit diesem Tag vor rund vier Jahren Rache geschworen.

Antiquität oder Müll?

Was nun? Wie es der Zufall will, habe ich eines Tages auf RTL eine Folge der Sendung »Comeback oder weg?« gesehen, wo prominente Eltern wie Verona Pooth, Oli P. oder David Odonkor ihren Kindern allerlei alten Müll in die Hand drücken. Der Nachwuchs urteilt letztlich, ob die Antiquitäten das Zeug haben, noch heute als »nice« durchzugehen. Ein weiterer Wink des Schicksals: Die britische Firma Retro Games Ltd. veröffentlichte kürzlich den The C64 Maxi, eine Replik meines heißgeliebten C64. Dieser Kultrechner erschien 1982, wird auch »Brotkasten« oder »Cevie« genannt, fuhr eine HighRes-Auflösung von brutalen 320x200 Pixeln auf und gilt als weltweit meistverkaufter Computer der Geschichte. Klar, die Konsolen-Reminiszenz musste ich unbedingt haben! In mir reifte ein perfider Plan.

Kinderquälen mit Retrospielen

Ich dachte: Auf die stille Treppe setzen – das war gestern, ein moderner Vater wie ich nutzt die Spiele seiner Jugend als Züchtigungsmittel! Also bettelte ich bei Koch Media wegen eines C64-Maxi-Testgeräts. Unter dem Motto »Der alte Mann und das Gör« plante ich ein ganzes Zocker-Wochenende ein. Auch, weil der Kinderschutzbund da ge-



schlossen hat. An den Rechner lockte ich Luke mit Pizza und einem Versprechen: »Du darfst er sehr viel länger zocken, als es Mama jemals erlauben würde. Heimlich!« Ja, das Vatersein läuft bei mir.

Dass ich mich selbst belog, wurde mir erst später klar. Unterbewusst, das weiß ich mittlerweile, sehnte ich mich danach, den siebenjährigen PlayStation-4-Fan für mein Hobby begeistern zu können. Andere alte Männer kennen diese schwere Form der Nostalgieblindheit vielleicht auch. Ich ging

sofort in die Vollen und war sicher: Mein absolutes Lieblingsspiel International Soccer würde es richten. Ganz sicher! Dieser Titel war 1983 das, was heute FIFA ist.

Sohn: »Wo ist schießen?«
Vater: »Einer der großen roten Knöpfe.«
Sohn: »Und passen?«
Vater: »Dieselben Knöpfe. Es gibt keinen Unterschied zwischen Schuss und Pass.«
Sohn: »WHAT THE FISH, nicht dein Ernst! Wie bewege ich den Torwart?«
Vater: »Äh ...«
Sohn: »Die Spieler sehen alle gleich aus! Woher weiß ich, wer Robert Lewandowski ist?«

Ich drückte schnell und unbemerkt die Tasten RUN STOP und RESTORE, was dem heutigen ALT+F4 entspricht, um Luke einen Systemabsturz vorzugaukeln. Es galt zu verhindern, dass der meinen Lenden entsprungene Realitätsfanboy auch noch mault, weil es weder Schiris noch Freistöße gibt, keinen Ligamodus, sondern nur Freundschaftsspiele, und die Zuschauer nicht mal in der Lage sind, ein Banner mit der Aufschrift »Du Uhrensohn!« auszurollen. Langsam keimte in mir der Verdacht, dass Luke das Wochenende wie eine Strafe empfinden könnte. In diesem Moment fiel mir ein, wie anachronistisch und demütigend es sich in meiner



Der C64 Maxi erfreut vor allem Sportspielfans. Street Sports Basketball ist nur einer von vielen Titeln des renommierten Hersteller Epyx.

Hot und Schrott

Die Benotungen sind Durchschnittswerte. Berücksichtigt wurden die Ergebnisse in den antiken Zeitschriften ASM, Happy Computer, Power Play und 64'er. Darüber hinaus haben wir bei der Berechnung die Online-Seiten C64Games.de und C64-Wiki.de einfließen lassen. Für die neun Spiele am Ende der Tabelle gab es nicht genügend Rezensionen, um einen aussagekräftigen Wert zu ermitteln.

Spiel	Genre	Wertung	Spiel	Genre	Wertung
Boulder Dash	Denkspiel	91	Gribbly's Day Out	Geschicklichkeit	73
Winter Games	Sport	91	Gateway to Apshai	Action-Rollenspiel	72
Summer Games 2	Sport	90	Boulder	Geschicklichkeit	71
Impossible Mission	Action-Adventure	89	Anarchy	Action	70
Paradroid	Shoot 'em up	88	Destroyer	Simulation	70
California Games	Sport	87	Heartland	Jump&Run	68
Uridium	Shoot 'em up	87	Netherworld	Shoot 'em up	68
Impossible Mission 2	Action-Adventure	85	Skate Crazy	Sport	68
World Games	Sport	85	Thing Bounces Back	Jump&Run	68
Monty on the Run	Jump&Run	84	Iridis Alpha	Shoot 'em up	67
Nebulus	Jump&Run	84	Monty Mole: Wanted	Jump&Run	64
Super Cycle	Rennspiel	84	Herobotix	Shoot 'em up	63
Who Dares Wins 2	Run&Gun	84	Ranarama	Action-Adventure	63
Street Sports Basketball	Sport	82	Steel	Action-Adventure	63
Trailblazer	Geschicklichkeit	80	Hover Bovver	Geschicklichkeit	62
Spindizzy	Geschicklichkeit	80	Sword of Fargoal	Action-Rollenspiel	61
Zynaps	Shoot 'em up	79	Bear Bovver	Geschicklichkeit	60
Cosmic Causeway	Geschicklichkeit	78	Firelord	Action-Adventure	60
Jumpman	Jump&Run	78	Silicon Warrior	Geschicklichkeit	60
Pitstop 2	Rennspiel	78	The Arc of Yesod	Jump&Run	60
Thing on a Spring	Jump&Run	78	Avenger	Action-Adventure	58
Speedball 2: Brutal Deluxe	Sport	78	Attack of the Mutant Camels	Shoot 'em up	47
Cybernoid 2	Shoot 'em up	76	Everyone's a Wally	Jump&Run	40
Deflektor	Denkspiel	76	Confuzion	Denkspiel	-
Battle Valley	Shoot 'em up	75	Gridrunner (VC20-Programm)	Shoot 'em up	-
IO	Shoot 'em up	75	Cyberdyne Warrior	Run&Gun	-
Mega Apocalypse	Shoot 'em up	75	Highway Encounter	Strategie	-
Robin of the Wood	Action-Adventure	75	Mission A.D.	Run&Gun	-
Alleykat	Shoot 'em up	74	Nodes of Yesod	Jump&Run	-
Chip's Challenge	Denkspiel	74	Planet of Death	Text-Adventure	-
Galencia	Shoot 'em up	74	Psychedelia (VC20-Programm)	Licht-Synthesizer	.
Street Sports Basketball	Sport	74	Temple of Apshai Trilogy	Adventure	-

tungsvoller Vater muss ich das unbedingt herausfinden. Irgendwie. Aktuell schwanke ich noch zwischen hypnotischer Rückführung und Kinderpsychologe.

We will zock you!

Weiter ging es mit der Rennsimulation Pitstop 2: »Fliegt da eine Stechmücke an meinem Ohr herum? Das soll der Motor beim Schnelfahren sein?«

RUN STOP / RESTORE

Dann folgte das Action-RPG Gateway to Apshai: »Das Monster sieht aus wie ein Dackel, der rückwärtsläuft!«

RUN STOP / RESTORE

Bei World Games schaffte Luke beim Barrel Jumping auf Anhieb 14 Fässer. Seitdem steht DIE MIESE KLEINE KRÖTE IN MEINER WELTREKORD-HIGHSCORE-LISTE! »Ehre!«, rief er.

Mutmaßlich, weil er zu viele Let's Plays des YouTubers Hand Of Blood gesehen hat.

RUN STOP / RESTORE

Ja, langsam kam bei Luke so etwas wie Spaß auf. Besonders wenn mein Trickski-Athlet bei Winter Games immer wieder Schnee fraß, es den Klippenspringer in World Games ständig am Felsen zerlegte und mein dödeliger BMX-Fahrer bei California Games den Sinn seiner Sportart nicht begriff. Er versuchte stets, möglichst alle Steine und Äste einzusammeln. Eigentlich soll man denen aber ausweichen. Vielen Dank auch, ich fühlte mich vom eigenen Fleisch und Blut gemobbt! »Chill mal deine Base, Papa«, mimte der kleine Tyrann einen pubertierenden Mobber. Okay, es wird dann wohl doch eher der Kinderpsychologe. Alternativ verkaufe ich ihn an herumziehende

Schlawiner. Und wer diesen Satz auf Anhieb versteht, darf sich wirklich alt fühlen.

Das Wort zu Sams Tag

Die Spieleauswahl des C64 Maxi präsentiert sich durchwachsen. Von den Top 10 der Fan-Seite C64-Wiki.de landeten beispielsweise gerade mal Boulder Dash und das bereits erwähnte Winter Games auf der Konsole. Fans hätten sich über Pirates!, Maniac Mission, Zak McKracken, Archon, The Great Giana Sisters, Turrican 2 und/oder Bubble Bobble gefreut. Ein Kracher wäre auch Sam's Journey gewesen. Das erst vor drei Jahren veröffentlichte Jump&Run gilt bei Fans als bestes C64-Spiel überhaupt. Programmiert hat es der deutsche Entwickler Chester Kollschen. Ebenfalls 2017 kam Galencia auf den Markt. Dieses Shoot 'em up



Das Run&Gun-Spiel Who Dares Wins 2 war bis zum Jahr 2012 indiziert.



Wizard of Wor lässt sich wie hier allein spielen, aber auch zu zweit.



Das Motorradspiel Super Cycle simuliert sogar eine manuelle Gangschaltung.



Die Winter-Games-Disziplin Biathlon macht auch heute noch Spaß.

schloss eine Lücke: Vorher gab es keine wirklich gute Commodore-64-Umsetzung des Arcade-Klassikers Galaga. Fanfaren ertönen, Galencia hat es auf die Konsole geschafft! Samantha Fox Strip Poker habe ich vergeblich gesucht. Vielleicht auch besser so. Dafür wartet der C64 Maxi mit einigen Geheimtipps wie Monty On The Run, Nebulus und Super Cycle auf. Außerdem lassen sich per USB-Stick sogenannte ROMs auf die Konsole schaufeln, um das Spieleangebot zu erweitern. Die Dateien gibt's zum Download im Internet. So kam ich in den Genuss von International Soccer. Wer die Originalspiele nicht besitzt, bewegt sich allerdings rechtlich auf ganz dünnem Eis.

Spaß mit Körbchengrößen

Weil Hersteller Retro Games Ltd. die ganze Sportartikelabteilung der damals weltbekannten Firma Epyx geplündert hat, konnte Luke auch Street Sports Basketball ausprobieren. Das Spiel, bei dem es um eine Clique aus Hinterhof-Körbchengrößen geht, fand er gut. Who Dares Wins 2 schaffte es ebenfalls in seine Top 3. »Weil ich noch keine richtigen Ballerspiele spielen darf«, erklärte er sehr vernünftig. Braver Bube! Ehe jetzt gleich ein vom Jugendamt bestelltes Sondereinsatzkommando unsere Haustür zerbröckelt: Der Run&Gun-Shooter war nur bis 2012 indiziert. Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) hat die C64-Maxi-Spielesammlung nun ab 6 Jahren freigegeben. Wie sich die Zeiten ändern: In den

Achtzigern galt Who Dares Wins 2 als gewaltverherrlichend, heute ist Luke mit seinen sieben Jahren quasi schon zu alt dafür.

Einen Narren gefressen hat er indes an Wizard of Wor, das ich ebenfalls per ROM auf die Konsole wuppte. Der Labyrinth-Shooter von 1982 ist in Sachen Spielspaß gut gealtert. Er lässt sich allein und zu zweit spielen – gegeneinander oder kooperativ. Es war das einzige Spiel, das Luke von sich aus noch mal zocken wollte.

Oje, ein No-Joystick!

Der einzige dicke Kritikpunkt am C64-Maxi-Gesamtpaket: Zum Lieferumfang gehört nur ein einziger Joystick, dessen Bedienung auch noch frustrierend hakelig ausfällt. Das nervt besonders bei Rennspielen und Jump-&Runs, die pixelgenaues Steuern erfordern. Es ist so gut wie unmöglich, unfallfrei zu fahren. Leitern hochzusteigen fällt gleich gar in den Bereich hohe Kunst.

Der Ohnefreudeknüppel wirkt stabiler und wertiger als ein originaler Competition Pro, erweist sich dafür als unangenehm schwergängig. Ein Siebenjähriger wie Luke müht sich reichlich ab. Er sah ein bisschen aus wie ich, wenn ich 250 Kilo bankdrücke, also leicht angestrengt.

Der C64 Maxi ist mit einigen modernen Gamepads kompatibel. Ich habe einen PlayStation-4-Controller ausprobiert. Dummerweise liegt der Feuer-Button in dem Fall auf den Schultertasten. Umbelegen geht nicht. Außerdem leidet natürlich die Haptik, die

ganze Chose fühlt sich nicht an wie in der guten alten Zeit. Xbox-Controller funktionieren gar nicht. Hardcore-C64-Fans schwören auf den Competition Pro Anniversary von Speedlink, den konnte ich aber nicht testen.

Womit wir beim Fazit unserer Kinderquäl-Studie wären: Der 64 Maxi macht alten Menschen Spaß. Die Generation PlayStation braucht das Gerät nicht, rennt aber immerhin trotz Mückendreckgrafik und Wasser-im-Ohr-Soundeffekten nicht sofort weg. Luke fasst sein Abenteuer C64 wie folgt zusammen: »Ich würde ab und zu damit spielen, aber nur mit dir zusammen, Papa!« Am Ende zählt folglich das Gemeinschaftserlebnis. Schön. In meinem Fall hat sich das Wochenende als unterhaltsames Vater-und-Sohn-Ding entpuppt. Kann man wiederholen. ★

UNSER FAZIT

- 64 vorinstallierte Spiele ohne Ladezeiten
- Import weiterer Titel via USB-Stick
- Spiele jederzeit speicherbar
- Wahl zwischen grafischer Benutzeroberfläche und authentischem BASIC-Modus
- alle nötigen Kabel und Netzteil im Lieferumfang
- schnell aufgebaut und angeschlossen
- authentische Geräteoptik (Maßstab 1:1)
- voll funktionstüchtige Tastatur
- moderne 720p-Bildauflösung
- Programmieren in BASIC und Assembler möglich
- auch VC20-Spiele lauffähig
- Spieleanleitungen (Download)
- hakeliger Joystick
- durchwachsene Spieleauswahl
- Handbücher (Download) nur auf Englisch



Aus Militärsimulation wird Rollenspiel

AMOKLAUF: JA, CORONA: NEIN

Die Militärsimulation Arma 3 ist die Heimat einer riesigen Rollenspielgemeinschaft: Hunderte Spieler werden hier zu Polizisten, Ärzten, Richtern und Terroristen. Aber 2020 steht das RPG-Mekka vor dem Aus. Von Dom Schott

Arma 3 Real Life RPG (realliferpg.de) ist eine der größten und komplexesten Communities der Online-Rollenspielszene überhaupt: Bis zu 300 Spieler treffen sich täglich auf der fiktiven Insel Nordholm und gehen dort ihrem virtuellen Alltag nach. Sie überfallen Banken, stellen Strafzettel aus, pflegen Kranke – oder verüben terroristische Anschläge. Wer Polizist, Arzt oder Richter werden will, muss Bewerbungsgespräche und Probearbeiten überstehen, andere erleben als Zivilisten auf eigene Faust Abenteuer in der weitläufigen Inselwelt.

Aber auch hinter den Kulissen ist viel los: Über 50 Admins und Support-Mitarbeiter überwachen rund um die Uhr alle Aktivitäten auf dem Server, planen neue Updates, kümmern sich um Beschwerden und stellen Strafen für Regelverstöße aus – alles ehrenamtlich, als Freizeitspaß. Die Community ist ein gut geöltes Uhrwerk, das nur selten ins Stottern gerät. Mitmachen dürfen alle, die sich mit den Regeln des Servers vertraut gemacht haben. Allerdings scheinen die Tage dieser Rollenspielgemeinschaft gezählt: Mehr und mehr Spieler wenden sich von dem angegrauten Arma 3 ab, haben sich »sattgespielt« oder entdecken moderne

Welten wie GTA Online für sich. Wir haben die noch verbliebenen Arma-Fans in ihrem Zuhause besucht, die Regeln der Online-Gemeinschaft kennengelernt und mit den Server-Admins einen Blick in die Zukunft der bedrohten Arma-Community geworfen.

Wenn das Spiel zur Arbeit wird

Mit Arma schuf Bohemia Interactive 2006 eine Serie, die heute vor allem für die Mods bekannt ist, die auf dem Rücken der anpassungsfähigen Engine programmiert wurden: Eigentlich konzipiert als ultrarealistische Mi-



Eigentlich sind die Arma-Spiele Militärsimulationen, die ihren Spielern viel abverlangen. Seit Jahren aber verändert die Modding-Community Arma 3 ganz nach ihren Vorstellungen.



Viele Server verwandeln Arma 3 mithilfe Hunderte Mods in ein ziviles Rollenspiel: Spieler pflegen einen Alltag, gehen einem Beruf nach, spazieren durch die Nachbarschaft – oder terrorisieren ganze Landstriche. Manchmal winken sie aber auch einfach nur in die Kamera.

litärsimulation, die Spielern das Nachstellen von Manövern und modernen Massengefechten erlauben sollte, dienten die Arma-Spiele als technische Grundlage von DayZ, H1Z1 und PlayerUnknown's Battleground. Aber auch abseits dieser bekannten Spiele hält die Modding-Community von Arma das alte Franchise am Leben: Unzählige Mods, teils frei verfügbar, vielfach aber auch exklusive Lizenzen von einzelnen Servern, verwandeln die virtuelle Welt in Schlachtfelder oder zivile Rollenspielgemeinschaften – zu Letzteren gehört auch Arma Real Life RPG, der größte noch aktive Rollenspielserver der eingeschworenen Arma-3-Community.

Bei unserem Spaziergang durch Nordholm begleiten uns Benedikt und Simon, in der Rollenspielwelt von Arma besser bekannt als »Vabene« und »Greeney«. Die beiden

23-Jährigen studieren eigentlich Wirtschaftsinformatik, stecken aber seit sechs Jahren jedes bisschen ihrer Freizeit in die Community von Arma Real Life RPG – eine Gemeinschaft, die längst eine Art zweite Familie für die beiden geworden ist.

2013 lernten sich beide auf dem damals frisch gegründeten Rollenspielserver kennen, heute gehören sie zu den zentralen Figuren in der Community: Als dienstälteste Admins sind sie Ansprechpartner für alle Spieler und Projektmitarbeiter, überwachen die Arbeit an neuen Updates, programmieren aber auch selber neue Inhalte, schreiben ausführliche Updates auf ihrer Webseite und vieles mehr. Kurz: Sie halten den Laden am Laufen. Und diese Aufgaben spannen die beiden so fest ein, dass sie selbst kaum mehr Zeit zum Spielen finden, wie uns Vabe-

ne erklärt: »Ich mache das alles für die Leute, die Spaß am Spiel haben, nicht mehr für mich selbst. Wer wirklich Spaß am Rollenspiel haben will, muss Zeit investieren – und die habe ich einfach nicht mehr.« Als beide noch zur Schule gingen, war das anders: Täglich spielten sie stundenlang auf dem Rollenspielserver, probierten sich in verschiedenen Berufen aus, erlebten gemeinsam Abenteuer. Sie waren fasziniert von der Vorstellung, eine eigene Online-Persona zu erfinden und mit ihr in einer virtuellen Parallelgesellschaft ein zweites Leben zu führen, das nichts mit Prüfungsstress, Schulunterricht und Klausuren zu tun hatte. Heute hingegen stecken Benedikt und Simon täglich fünf bis acht Stunden in die Betreuung und Verwaltung ihrer Community. Zeit und Lust zum entspannten Spielen bleibt da nicht mehr: »Da sitzt man dann schon mal Weihnachten im Restaurant und klappt den Laptop auf, weil irgendwas abgestürzt ist«, meint Simon.

Hunderte von Spielern – und im Teamspeak nur 32 Plätze

Als sich Greeney und Vabene 2013 auf dem noch jungen Server von Real Life RPG kennenlernten, faszinierte sie das Zusammenleben der kleinen Community, obwohl die wenigen Mods, die die damaligen Admins nutzten, verbüggt und wenig innovativ waren: »Wir dachten: Der Server ist prinzipiell ziemlich cool, nur die Qualität könnte deutlich besser sein. Da waren alle Server, die wir bis dahin entdeckt hatten, qualitativ hochwertiger und ausgereifter.« Vor allem Vabene, der schon als Schüler ziemlich technikaffin war, hielt sich mit Kritik an den damaligen Admins nicht zurück. Das ging so weit, dass er schließlich sogar zur Stand-



Immer wieder organisieren die Admins Events, um Spieler zusammenzubringen und den Zusammenhalt zu stärken. Dabei entstehen dann auch so kuriose Dinge wie dieser ... Schneemann?



Autofans organisieren sich auf dem Server von »Real Life RPG« in einem eigenen Club. Sie treffen sich regelmäßig, fachsimpeln über (virtuelle) Autos und vergleichen ihre Vehikel.

pauke direkt zu den Serverbetreibern gerufen wurde: »Jemand hatte im Chat behauptet, dass die Admins sehen können, wenn Spieler eine Bank ausrauben, obwohl gerade keine Polizisten online sind – ein klarer Regelverstoß. Ich habe das in der Serverdatei nachgeprüft und allen versichert, dass das Blödsinn sei. Die Admins haben dieses Gespräch ein paar Stunden später im Chatskript nachgelesen und mich zu ihnen in den Teamspeak zitiert.«

Noch heute erinnert sich Vabene, wie aufgeregt er damals war. In den Anfangstagen des Servers gab es nur 32 freie Plätze im Teamspeak-Kanal des Servers, Hunderte Spieler wollten sich zu jeder Stunde des Tages einen Platz sichern. Jetzt in diesen schwer zugänglichen Bereich vorgelassen zu werden und dann auch noch womöglich vom Server verbannt zu werden, den Vabene trotz aller Mängel ins Herz geschlossen hatte – diese Aussicht ließ dem Rollenspieler die Knie schlottern. Glücklicherweise kam es dann ganz anders: Begeistert von seinem Technikverständnis engagierten die damaligen Admins Vabene als Projektmitarbeiter. Und der legte sofort los, um den damaligen Server von seinem größten Makel zu befreien: haufenweise geklauten Inhalten.

Lizenzdiebstahl und halblegale Mods

Greeney und Vabene erklären uns, dass die Arma-3-Community bis heute ein besonders großes Problem mit geklauten Inhalten hat. Viele Server-Admins kopieren unerlaubt die exklusiven Mods und Inhaltserweiterungen, die Programmierer für ihre jeweils eigenen Communitys entwickelt haben. Das Duo erläutert, wie das technisch funktioniert, nämlich sehr leicht: »Wenn du einen Arma-Server betrittst, ziehst du dir automatisch alle Inhalte, die dort installiert sind. Das heißt, du bekommst alle Skripte, Codes und Assets, die die Leute dort entwickelt haben und benutzen. Die kann man dann recht einfach kopieren – und auf einem eigenen Server zur Verfügung stellen.«

Einige Admins schlugen aus diesen geklauten Mods sogar Profit. So eröffnete eine Gruppe amerikanischer Spieler 2015 einen Server, der ähnlich wie Real Life RPG heute

ein umfassendes, komplexes Rollenspiel-erlebnis anbot – teils realisiert mit selbst programmierten Inhalten, überwiegend aber angereichert mit fremden Mods, die sie eigentlich nicht verwenden durften. Der Ansturm auf den vielversprechenden Server war groß. So groß gar, dass die Entwickler schnell auf eine ziemlich durchtriebene Idee kamen, wie uns Vabene erzählt: »Sie führten Bewerbungsgespräche ein, die jeder Spieler mit den Admins führen musste, um überhaupt erst dem Server beitreten zu dürfen. Die Warteschlangen für diese Gespräche waren riesig. Wer den Prozess abkürzen und schneller zu den Admins vorgelassen werden wollte, musste zahlen – 50 US-Dollar.« Der Unmut über diese perfiden Zugangsbeschränkungen erreichte schließlich auch das Arma-Entwicklerteam von Bohemia Interactive, die diesen Trend verurteilten. Sie verfassten neue Regeln zur Monetarisierung der Server und legten fest: Geschlossene Server nur für zahlende Spieler sind okay; Spenden, um Warteschlangen zu umgehen, hingegen nicht.

Real Life RPG verlangte zwar nie Eintritt für ihre Server, nutzte aber auch in den ersten Jahren fremde Mods – ohne Wissen der jeweiligen Schöpfer. Das änderten Vabene und Greeney nach und nach, als sie in die Admin-Etage aufstiegen und gemeinsam mit Programmierern eigene Inhalte für ihren Rol-

lenspielservers entwickelten. Das Duo schätzt, dass heute noch rund 60 Prozent aller Server im Arma-Universum hauptsächlich geklaute Mods nutzen, für die sie nie eine Nutzungserlaubnis eingeholt haben.

40 bis 50 Freiwillige finanzieren über 1.000 Mitspieler

Aber auch ein Projekt wie Real Life RPG muss Geld verdienen. Allerdings nicht, um die rund 50 Admins, Support-Mitarbeiter, Entwickler und Techniker zu bezahlen, die stattdessen freiwillig und ehrenamtlich ihre Zeit investieren. Vielmehr müssen die Kosten für die Server, die technische Wartung, aber auch für den Steuerberater gedeckt werden, der sicherstellen muss, dass die Spenden der Community auch ordentlich verbucht werden. Das sind Gesamtkosten von rund 700 Euro pro Monat. Dazu erklärt uns Vabene: »Wir haben unser Projekt nie betrieben, um Geld zu verdienen. Wir wollen nur unsere Kosten decken und darüber hinaus kein Geld annehmen.«

Über eine Spendenseite können Spieler einen Betrag in den virtuellen Hut des Projekts werfen. Einige feste Spendensätze sind ähnlich wie bei Crowdfunding-Projekten mit Belohnungen verbunden wie einem Eintrag in der Spendenliste, einem reservierten Teamspeak-Platz oder sogar einem Ingame-Skin, der eigens für den Spenderspieler angefertigt wird.

Tatsächlich genutzt wird der Spendenknopf allerdings nur von einem kleinen Teil der über 1.000 Spieler, die im Laufe eines Monats auf dem Server aktiv sind – meist die immergleichen 40 bis 50 Langzeitfans des Projekts. Vabene aber ist dankbar für diese Unterstützung: »Wir sind sehr froh, dass das funktioniert. Wir wollen, wie gesagt, kein Geld verdienen.«

Immerhin: Die zahlungskräftigen Langzeitfans sind loyal, entschuldigen sich manchmal sogar per Mail bei den Admins, wenn sie mal einen Monat nichts spenden können. Die freuen sich über die Zuschriften und springen auch selbst ein, wenn das Spendenziel mal nicht erreicht werden sollte. Gleichzeitig dokumentieren sie jeden



Kartennen gehören auch zu den Beschäftigungen, die für Unterhaltung sorgen.

Ein Unfall als Event

Wenn zwei LKW ineinander kacheln und einer davon ist ein Tankfahrzeug, dann passiert das nicht einfach nur so, es kommt zu einem großangelegten Rettungseinsatz mit Katastrophenschutz. Und das zu Recht, immerhin gehen die beiden Fahrzeuge auch spektakulär in die Luft.



Monat die eingegangenen Spenden und wie sie vom Team genutzt werden. Diese Transparenz sei dem Team wichtig, wie uns Greeney und Vabene erklären.

Amoklauf in Arma

Mehr Kopferbrechen bereitet den Admins da schon das Verhalten der Spieler auf den Servern. Täglich erreichen Hunderte Beschwerden das Support-Team, die sich mal um technische Probleme, mal um Regelverstöße von Spielern drehen. Und das kann durchaus auch ohne böse Absicht immer wieder passieren, denn Regeln gibt es auf den Rollenspielservern von Real Life RPG eine Menge. Das Verhalten in der Gemeinschaft wird einerseits von einem Regelwerk geformt, das harmonisches Zusammenleben

der Spieler verlangt. Dazu kommt außerdem ein seitenlanges Gesetzbuch, das zum Beispiel Falschparken, Fahrradfahren ohne Helm, Umfahren von Straßensperren, aber auch sexuelle Belästigung als Straftaten fest schreibt. Beide Regelsätze berufen sich immer wieder auf das Motto und ethische Leitmotiv der Rollenspielgemeinschaft, das alle Vorgaben griffig zusammenfasst: »Sei kein Idiot!« Wer dann doch einmal auf die schiefe Bahn gerät, muss je nach Schwere des Vergehens mit einer Verwarnung, einer Zwangsbeurlaubung vom Server oder mit einem permanenten Bann rechnen.

Um das angemessene Strafmaß besser bestimmen zu können, führen die Support-Mitarbeiter eine riesige Spielerkartei, in der die gesamte kriminelle Geschichte einer In-

game-Figur dokumentiert ist. Verantwortlich für die Verwaltung und Aktualisierung dieser Kartei ist Greeney, der immer wieder auch mit reumütigen Altbekannten zu tun hat: »Manchmal melden sich Leute nach über zwei Jahren und bitten darum, dass ihr Bann wieder rückgängig gemacht wird. Sie seien jetzt erwachsen geworden, haben dazugelernt. Dann geben wir auch mal nach.« Wir fragen nach: Was müssten wir auf den Servern als neuer Spieler anstellen, um sofort und ohne Verwarnung gebannt zu werden? Vabene und Greeney antworten ohne zu zögern: »Hacking, Sexismus, Rassismus. Beleidigungen im Rahmen eines Rollenspiels sind aber okay, solange man sich danach noch im Teamspeak zusammensetzen und drüber lachen kann.« Diese Unterscheidung ist für Rollenspielserver typisch: Regelverstöße, die erkennbar im Rahmen eines Rollenspiels passieren, werden weniger schwer oder gar nicht geahndet. Erschießt beispielsweise ein Spieler Neuankömmlinge ohne Vorwarnung im Startgebiet, droht ihm ein Ausschluss vom Server. Kann er allerdings den Admins glaubhaft versichern, dass sich seine Spielfigur zutiefst verzweifelt und verbittert zu einem Amoklauf entschloss, könnte die Aktion ungestraft bleiben. Einzige Ausnahme: das Nachspielen tatsächlich passierter Amokläufe. So wollte eine Gruppe Spieler beispielsweise das Christchurch-Attentat nachstellen – sie wurden innerhalb von Minuten gebannt. Dennoch: Prinzipiell sind diese Aktionen möglich. Aber ist es ethisch nicht fragwürdig, eine solche Tat im virtuellen Raum zu erlau-



Wer bei Real Life RPG mitmacht, kann auch in Polizeikontrollen geraten.



Ziemlich cool: Zum fünfjährigen Jubiläum des Real-Life-Servers gab's auch den Einsatz eines Flugzeugs mit Banner.

ben? Vabene bemüht sich um eine klare Einordnung: »Unsere erste Regel ist: Sei kein Idiot. Die Spieler müssen jederzeit bedenken, was ihre Handlungen für Auswirkungen auf sie selbst und ihre Mitspieler haben. Allzu pietätlose Dinge wie beispielsweise nationalsozialistische Parolen lassen wir aber grundsätzlich nicht zu.«

Corona ist überall

Ein anderes, aktuelles Beispiel zeigt, wie schwer es den Admins immer wieder fällt, diese Grenzfälle zwischen Regelbruch und Rollenspiel einzuordnen. Nachdem die Corona-Pandemie Europa erreicht hatte und zunehmend den Alltag vieler Menschen prägte, griffen die Arma-Rollenspieler dieses Ereignis auf. Mehr und mehr Spieler gaben sich als Infizierte aus, husteten unentwegt im Sprachchat und verlangten Corona-Tests von Mitspielern, die als Ärzte auf dem Server unterwegs waren. Bald lief ein Großteil der Spielerschaft mit Schutzmasken herum, Corona hatte die Rollenspielgemeinschaft fest im Griff. Erst jetzt griffen die Admins ein, wie uns Vabene erklärt: »Zunächst haben wir das Corona-Rollenspiel erlaubt, weil wir dachten, das sei vielleicht eine Möglichkeit für die Spieler, mit einem so großen und schlimmen

Thema umzugehen. Das hat dann allerdings überhandgenommen. Damit die Leute wenigstens diesen einen Ort haben, wo sie nicht dauerhaft über das Thema zugelabert werden, haben wir das nun verboten.«

Jetzt machen sich Spieler strafbar, wenn sie sich als Corona-Infizierte ausgeben. Und auch die Ärzte des Servers wurden von den Admins angewiesen, entweder keine Corona-Tests durchzuführen oder zumindest die »Ergebnisse« immer als negativ auszuwerten. Leicht fiel den Admins dieses Verbot allerdings nicht. So soll das Rollenspiel auf Real Life RPG laut Vabene möglichst wenig reglementiert und eingeschränkt werden, vom klassischen Banküberfall bis zum Amoklauf soll alles möglich sein und bleiben. Dahinter steht die Überzeugung der Admins, dass sie keinen »Safe Space« schaffen, sondern ihre Spieler durchaus mit realen Tragödien konfrontieren wollen – das Coronavirus ist eine der wenigen Ausnahmen: »Wir haben uns lange im Team beraten. Es gibt aber nunmal Leute, die von dieser Krise hart getroffen werden. Für diejenigen, deren Angehörige gestorben sind oder in Quarantäne sitzen, ist das nicht witzig. Die wollen sich im Spiel davon ablenken und das haben wir nun ermöglicht.«

Eine bedrohte Zukunft

Während Vabene und Greeney stolz von ihrem Server erzählen, mischt sich Unsicherheit und Sorge in ihre Stimmen, als wir nach den Zukunftsplänen von Real Life RPG fragen. Denn Arma laufen langsam, aber sicher die Spieler davon: In den letzten Monaten wurden Dutzende Rollenspielserver von ihren Admins aufgegeben und geschlossen, längst ist Real Life RPG die größte verbliebene Rollenspielgemeinschaft. Der Grund dafür liegt laut der Einschätzung des Admin-Duos auf der Hand: »Arma 3 merkt man mittlerweile das Alter an, viele wollen einfach moderne, neuere Spiele ausprobieren. Andere sind nun schon so lange dabei, dass sie die Lust und Motivation am Rollenspiel verloren haben. Oder sie sind nicht mehr die Schüler von damals mit unendlich viel Zeit. Jetzt haben viele Familien, Berufe, Verpflichtungen.« Davon ist auch das Admin-Team betroffen: Große Inhalts-Updates wie in den vergangenen Jahren, die neue Landstriche oder komplette Feature-Kataloge einführen, wird es nicht mehr geben. Stattdessen sollen nur noch kleinere Arbeiten erledigt und dafür gesorgt werden, dass der Server technisch immer einwandfrei läuft.

Verwaltung statt Innovation heißt das neue Motto – auch, weil die Modding-Szene in den letzten Jahren gigantische Sprünge gemacht hat, wie Vabene erklärt: »Früher war es viel schwerer, Dinge zu modden, da brauchte man die Server, um diese Inhalte genießen und erleben zu können. Mittlerweile ist das viel einfacher, es gibt Guides, Tutorials, alles.« Und nach einer kurzen Pause fügt er noch hinzu: »Arma hat das Ende dessen erreicht, was man damit machen kann, und jetzt gibt es auch nicht mehr wirklich viel, wo man noch innovativ sein kann.« Sein Freund Greeney, den er vor Jahren auf dem Rollenspielserver kennengelernt hatte, stimmt ihm zu: »Uns würde überraschen und freuen, wenn sich das nochmal ändert, aber das sehen wir nicht.« Noch aber existiert die Community von Real Life RPG und begrüßt wie auch schon vor sieben Jahren freundlich jeden neuen Spieler, der bereit ist, sich an die Regeln der virtuellen Welt von Nordholm zu halten. ★



Sei kein Idiot – das ist das Motto von Real Life RPG, aber ansonsten kann man echt viel anstellen. Etwa völlig ausgelassen Halloween feiern, mit Kürbissen und Verkleidungen.

Gaming Virgin: Gothic, Teil 1

18 JAHRE ZU SPÄT NACH MYRTANA

Sascha Penzhorn spielt zum ersten Mal Gothic und vernichtet dort Kraut, Bier und Fleischwanzen. Und weil er wohl niemals die Barriere bezwingen wird, verschönert er eben die Welt. Von Sascha Penzhorn

Auf DVD: Video-Special



Sascha Penzhorn

2001 fuhr Sascha mit dem Panzer durch Liberty City, hat sich in Wizardry 8 mit dem Dark Savant geprügelt und sich in den Erweiterungen zu Baldur's Gate 2 und Diablo 2 ausgetobt. Gothic hat er damals zwar auch mal installiert, es aber nach der ersten halben Stunde direkt wieder von der Festplatte verbannt. Das Gequatsche war ihm zu viel, die Scavenger zu schrill und die Steuerung und Menüführung zu menschenverachtend. Für seine Spieletagebücher holt er Gothic jetzt nach – ohne Cheats, Komplettlösung oder irgendwelche Guides. Und er hat absolut keine Ahnung, was er hier eigentlich macht. So wie zuvor schon in Age of Empires 2 (Ausgabe 03/20).

Ich will die Installations-CD einlegen, die ich von meinem Vater geerbt habe, und stelle fest, dass ich überhaupt kein optisches Laufwerk habe. Also kaufe ich das Spiel auf GOG zum Preis einer mittleren (unexotisch belegten) Pizza, und das Teil startet in englischer Sprache. Mist! Okay, noch mal von der Platte werfen, Installer neu starten, Language: Deutsch, danke schön. Gothic startet, ich werde »getauft«, dann erzählt mir Diego, dass ihm egal ist, wer ich bin – was ihn trotzdem nicht davon abhält, mir zu erklären, wie es hier läuft. Ich soll doch bitte ins Alte Lager. Klar, zeig mir den We... oh, er hat sich in Luft aufgelöst und eine Karte habe

ich auch nicht. Na gut, schauen wir uns erst mal um. Auf dem Boden liegen ein Bier, ein Erzklumpen und eine Fackel herum. Ich klicke die Gegenstände an – und nichts passiert. Ich schaue ins Optionsmenü. STRG ist die Aktionstaste. Na dann. Ich visiere das Bier an, drücke STRG und siehe da, es passiert immer noch nichts.

Ich will das Spiel minimieren, das funktioniert mit der GOG-Version aber nicht, also beende ich Gothic komplett, schaue ins Internet und komme mir total bescheuert vor, weil ich nicht selbst drauf gekommen bin: STRG plus Vorwärts! Natürlich! Völlig logisch. Danke, liebe Redaktion!

Zwei Intro-Videos und einen Ladebildschirm später liegt wieder das Bier vor mir. STRG und W, Baby! Jetzt erscheinen am linken und rechten Bildschirmrand Leisten. Okay, anscheinend ist rechts mein Inventar. Wenn ich jetzt mit der Maus ... nein. Vielleicht die Pfeiltasten? Lebensmittel, Artefakte, Waffen ... was zum Pankratz, lass mich doch bitte einfach nur an das verdammte Bier ran! Ah, man muss einfach nur 28.326 Mal auf die linke Pfeiltaste drücken, schon ist das Bier ausgewählt. Wie kriege ich das jetzt in mein Gepäck? Anklicken? Leertaste? Enter? Oh, STRG plus D! Na, wenn in diesem Spiel alles so herrlich intuitiv ist, dann kann überhaupt



Als wäre die Steuerung nicht Strafe genug, regt auch die Optik den Brechreiz von Sascha an. Spoiler: In Teil 2 des Artikels wird das besser.

nichts schiefgehen. Triumphierend nehme ich das Bier an mich und lasse die wunderschöne Landschaft auf mich wirken: braunes Gras, braune Felsen, braune Bäume, alles unter einem malerischen braunen Himmel. Am Horizont verschwindet alles in braunem Nebel. Hach, wie damals auf dem N64!

Erstmal plündern

Auf dem Weg zum Lager öffne ich Kisten, verprügele ein paar Fleischwanzen und quäle mich mit der lausigen Steuerung rum. Umschauen mit der Maus? Kann man komplett vergessen, denn selbst auf maximaler Empfindlichkeit bräuchte ich drei Tennisplätze, um mich um 180 Grad zu drehen. Also rotiere ich per Tastatur wie damals in der Steinzeit. Unterwegs treffe ich einen Vogel, der Scavenger heißt und brüllt wie ein Cartoon-Huhn. Die Fleischwanze war doch gerade eben noch deutsch, wieso hat das Federvieh jetzt eine englische Bezeichnung? Na, was soll's. Am Wegesrand sitzen zwei Typen mit einer Kiste. Wenn ich die plündere, prügeln mich die beiden in die ewigen Jagdgründe, und ich starte ein neues Spiel. Gar nicht, weil ich das irgendwie will, sondern weil das Menü so überempfindlich ist, dass beim kurzen Antippen der Pfeiltaste mein Cursor drei Kilometer weit springt. Spiel laden? Am Arsch, du bist jetzt auf »Neues Spiel« gelandet. Das passiert mir in den nächsten Stunden noch drei Dutzend Mal.

Im Alten Lager lerne ich, dass ich für Diego und letzten Endes für Gomez arbeiten sollte. Verbünde dich mit den Mexikanern, alles klar! Ein Typ verlangt Schutzgeld. Ich habe eh nur zwei Erzbrocken dabei, und

nachdem mich die beiden Luschen mit der Kiste vorhin am Wegesrand bereits fertiggemacht haben, will ich mich jetzt nicht noch mit den Gardisten anlegen.

Diego schickt mich zu Graham, oder Gräääm, wie er im Spiel ausgesprochen wird, der mir eine Karte geben soll. Gräääm verlangt dafür Bezahlung. Erz habe ich leider keins mehr, also biete ich ihm als attraktiven Gegenvorschlag eine Gesichtsmassage an. Die lehnt er dankend ab. Ha! Er hat Schiss vor mir! Ich nehme ihm die Karte ab und plündere dann vor seinen Augen alles, was ich in seiner Hütte finde. Bis auf den letzten Becher. Und er schaut mir einfach nur hilflos zu. Gräm dich nicht, Gräääm, ist ja für einen guten Zweck. Nebenher stelle ich fest, dass es im Spiel wohl exakt drei Sprecher gibt, die ihre Stimmen verstellen, indem sie ihre Texte von einem Charakter zum nächsten unterschiedlich laut brüllen.

Verpiss dich, Mud!

Auf meiner Erkundungstour durchs alte Lager beschwert sich ein Buddler, dass jeder Arsch durch seine verdammte Hütte rennt. Ich muss das erste Mal laut lachen. Ein weiterer Buddler macht einen auf ganz hart und legt sich mit mir an, also haue ich ihm erst mal ein paar aufs Maul. Okay, streng genommen haut er mir was aufs Maul, ich lade dreimal meinen Spielstand, bis er endlich an einer Bank hängenbleibt und ich ihn besiegen kann, aber es ist schließlich das Endresultat, das zählt. Dann quatscht mich ein überfreundlicher Typ namens Mud an, dem ich recht deutlich sage, dass er das doch bitte unterlassen soll. Doch Mud rennt jetzt

pausenlos hinter mir her und schwallt mich unaufhörlich voll. Warum haben sämtliche Rollenspiele um die Jahrtausendwende herum einen bescheuerten NPC, dessen einziger Existenzgrund es ist, Spielern auf den Sack zu gehen? Ich prügte Mud in den nächsten besten Brunnen und werde mit dem großartigsten Dialog belohnt, den ich je in einem Spiel mitbekommen habe. »Hey, warum hast du mich geschlagen?« – »Ich schlag dich gleich nochmal. Ich steh auf Schlagen!« Ich bekomme haufenweise Quests – wenn ich die erledige, legen die Bewohner des Alten Lagers ein gutes Wort für mich ein. Dabei mag ich den Laden gar nicht besonders. Die Gardisten sind sadistische Erpresser, die Buddler sind Weicheier, und die Erzbarone scheinen mit ihrem Dasein ganz glücklich zu sein, aber ich will hier weg! Vielleicht sollte ich mir vorher doch mal die anderen Lager anschauen. Aber jetzt ist es erst mal dunkel. Irgendwer hatte mir vorhin eine leere Hütte gezeigt, in der ich übernachtet kann. Wo war die doch gleich? Keine Ahnung – macht aber nix. Ich besuche Mud, prügeln ihn aus dem Bett und ruhe mich aus. Ein neuer Tag, und nichts hat sich geändert!

Geflügel und Bier

Ich marschiere aus dem Lager und begegne zwei blau gekleideten Gestalten. Einer legt mir das Neue Lager ans Herz, der andere hat Tipps für die Jagd parat – aber nur gegen Bier. Ich gebe ihm die Flasche, die ich gestern mitten in der Prärie zwischen Leichen teilen, Wanzen und Erzbrocken gefunden habe. Das ist gut für die Abwehrkräfte! Er pumpt das Teil ab und erklärt mir dann,



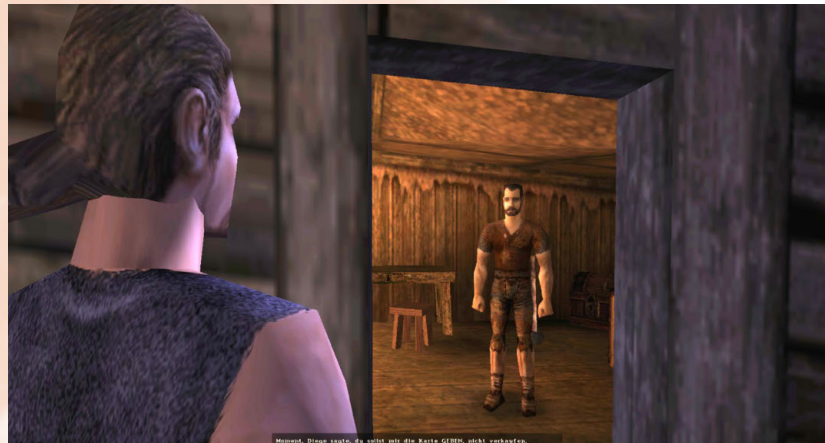
Die Kiste war es echt nicht wert. Saschas erster Kampf gegen menschliche Gegner geht mächtig in die Hose.



Der nervige Mud bekommt von Sascha regelmäßig aufs Maul. Hier fällt Mud in den Brunnen. Hätte er mal die Klappe gehalten.



Gegen Bier gibt es mehr oder weniger nützliche Überlebensstipps.



Gräääm ist ein Weichei, kleinere Hügel sind wesentlich gefährlicher.

dass Scavenger keine große Herausforderung sind, so lange ich sie zuerst treffe. Falls mich der Scavenger trifft ... nun ja, sieh zu, dass du nicht getroffen wirst. Danke, Alter! Schon mal darüber nachgedacht, Lösungsbücher für Videospiele zu schreiben?

Ich verabschiede mich und laufe zum Spaß einfach mal durch den Wald, der sich ganz in der Nähe befindet. Mit »Wald« meine ich selbstredend eine Ansammlung aus rund zwölf dicht beieinanderstehenden Bäumen, die je zweieinhalb Meter hoch sind. Und die beherbergen Wölfe, Blutfliegen und noch mehr Zeichentrickhühner.

»Neues Spiel«. Danke, Gothic!

Beim nächsten Anlauf mache ich einen Bogen um den Wald. Ich komme an einer kleinen Hütte an. Davor rennen zwei Goblins rum, die Geräusche wie Gummienten machen. Der Gummientengoblin haut mich mit zwei Schlägen um. Neues Spiel. Ich beiße in die Tastatur. Zehn Anläufe später schaffe ich

es, die Goblins in die Nähe eines Jägers zu locken, der die Viecher mit seinem Bogen umnietet. Irgendwie steige ich dadurch in der Stufe auf und investiere sogleich meine ersten Lernpunkte in die Fähigkeit, zu schleichen. Ob das eine gute Idee war, kann ich beim besten Willen nicht beurteilen. Zeig mir deine Ware! Ich handle mit dem Typen, tausche meine gestohlenen Becher und sämtliche Besitztümer von Gräääm und Mud gegen einen Kurzbogen. Unmittelbar darauf finde ich keine fünf Meter weiter einen Kurzbogen. Ich hasse dieses Spiel.

Uncle Ben's

Ich folge weiter dem Pfad nach ... Norden? Osten? Ich habe keine Ahnung, denn ich habe keine verdamnte Karte und es gibt keinen verdamnten Kompass. Aber Wölfe gibt's, also verwende ich sogleich meine neue Schleichfähigkeit und werde prompt gefressen. Das Intro kann ich inzwischen mitsprechen, dann lade ich meinen Spielstand und locke die Wölfe diesmal zum nächstbesten Jäger, der mir lauter coole Fähigkeiten beibringen kann, für die mir Erz und Lernpunkte fehlen.

Überall in der Welt gibt es Ausbilder und ich weiß schon jetzt, dass ich mir niemals merken kann, wer was wo beibringt – oder was ich lernen sollte und wovon ich lieber die Finger lasse. Ich ziehe meiner Wege, springe von einem Maulwurfshügel und bin auf der Stelle tot. Im Ernst, diesen Sprung

hätte ich im richtigen Leben unverletzt und ohne Zögern gemeistert, aber Gothic verletzt mich nicht nur ab einer Fallhöhe von mehr als 30 Zentimetern – es bringt mich um. Okay, immer cool bleiben! Da muss ich jetzt durch. Nichts wird so heiß gegessen, wie es gekocht wird. Beim nächsten Versuch folge ich brav dem Pfad und springe nirgends runter. Und tatsächlich komme ich irgendwie endlich im Neuen Lager an, wo sofort alle viel netter sind als im Alten Lager. Niemand will Schutzgeld, die Reisbauern sind auch nicht so aggressiv wie einige der Buddler, und alle fasnir irgendwas von einem Reislord. Mitten im Lager wird ein riesiger Haufen Erz gesammelt, mit dem die Barriere in die Luft gesprengt werden soll. Geil! Und statt Gardisten gibt es hier Söldner. Als Freelancer kann ich mich voll mit denen identifizieren. Blöd nur, dass mich hier kein Mensch haben will, weil ich wohl noch nicht stark genug bin. »Kann ich hier irgendwo pennen, ohne jemanden aus seiner Hütte zu prügeln?« Ich liebe diese Unterhaltungen.

Meine Hütte muss ich mir diesmal erkämpfen. Shrike heißt der Typ, den ich für eine kostenlose Übernachtung bezwingen muss. Shrike trägt eine ordentliche Rüstung, verliert beim Treffer keinen einzigen Pixel seines Lebensbalkens und hebt mich mit zwei Schlägen aus den Socken. (Trage ich Socken?) Plötzlich habe ich ein schlechtes Gewissen wegen Gräääm. Das Leben ist ungerecht. Geh ich halt wieder!

Gothic und die Maus

Die Mausunterstützung wurde erst auf das Feedback von Petra Schmitz (und anderer Testspieler, die sich um ihre Finger sorgten) hin eingebaut. Bis kurz vor Release konnte man Gothic ausschließlich mit der Tastatur bedienen, was Petra beim Kontakt mit einer Vorabversion sanft erschauern ließ. Wer ihre damalige Preview nachlesen möchte, findet sie in Ausgabe 03/2001.

Art of the Deal

Bevor ich verschwinde, quatscht mich einer dieser kiffenden Glatzenkasper aus dem Sumpflager an. Der will, dass ich sein Kraut an den Mann bringe. Das verteile ich schnell unter den Bedürftigen, sammle ein paar leicht verdiente Erzbrocken ein und kaufe mir beim Sektenspinner vom Erlös noch etwas Kraut in jeder Geschmacksrichtung – man weiß nie, wofür es mal gut ist! Und weil es hier sonst anscheinend erst mal nichts weiter für mich zu tun gibt, gehe ich wieder zurück ins Alte Lager, kaufe mir ein besseres Schwert und eine Hose, weil ich für richtige Rüstung anscheinend noch nicht cool genug bin. Damit gehe ich auf Jagd und verdresche Scavenger und Molerats – ein Unterschied wie Tag und Nacht! Ich bekomme kaum einen Kratzer ab und die Viecher gehen problemlos zu Boden. Molerats klingen wie Wildsäue, warum auch immer. Ich steige in der Stufe auf und hole mir bei Diego ein paar Stärkekpunkte ab, ohne zu wissen, ob ich die brauche oder nicht. Hosen regeln!

Die Spielwelt ist jetzt nicht mehr ganz so frustrierend. Ich erkunde die Umgebung und stolpere über die Leiche eines Gardisten, den ich ausfindig machen soll. Nebenher erledige ich Einkäufe und sammle Fleischswanzen und Höllpilze für NPCs, während sich mein Ruf im Lager langsam, aber sicher bessert. Und weil ich jetzt ein cooles Schwert und eine eigene Hose habe, weigere ich mich ab sofort, weiter Schutzgeld zu zahlen, woraufhin mich ein Schläger zu den beiden Typen mit ihrer Kiste vorm Lager lockt, um mich ordentlich zu vermöbeln. Immer wieder dieselbe Leier! Zu dritt nieten sie mich in Sekundenbruchteilen um.

Ziehe ich mein Schwert zuerst, kommen Gardisten angerannt und hauen mir volles Pfund aufs Maul. Das Intro wird mit jedem ungewollten Neustart besser. Toll! Schließlich bringe ich den Oberschläger wie ein Mann zur Strecke – mit dem Bogen, aus sicherer Entfernung, während die KI in einem Baum festhängt. Feige? Kann schon sein, aber wen interessiert das?

Für alles breit

Es wird schon wieder dunkel. Ich quäle mich durch das Inventarsystem aus der Hölle und zünde eine Fackel an. Glaube ich, aber da spielt mir die Inventargrafik einen Streich. Tatsächlich ziehe ich mir das Kraut rein, das ich bei diesem Sektenspinner im Neuen Lager gekauft habe. Moment! Hab ich gerade dauerhaft +2 Mana bekommen? Verstehe! Am besten gleich noch mal gepflegt einen dampfen! Und so gamble ich nachts draußen in der Landschaft mit zwei Typen rum, die mich vor ein paar Minuten noch umnieten wollten, verpasse mir die volle Dröhnung und petze zum Abschluss noch ein Bier weg, einfach nur, um zu sehen, ob es dafür auch Boni gibt. Tut es nicht. Menno! Okay, ich benötige eindeutig mehr Kraut, also torkle ich zurück ins Lager, trete Mud aus dem Bett, schlafe bis zum nächsten Morgen und nichts



Sascha hat Kraut im Angebot, und die Kundschaft steht Schlange.

hat sich geändert. Ich gehe zum nächstbesten Sektenspinner und lasse mich ins Sumpflager eskortieren. Dort lasse ich mir erst mal beibringen, wie man Sekret von Minecrawlern extrahiert, um richtig derbes Kraut zu brauen. Außerdem lerne ich meinen bisher ärgsten Feind in Gothic kennen: Leitern. STRG gedrückt halten, dabei die W-Taste drücken, quälend langsam die Leiter rauf, oben steht ein NPC, der mich blockiert, ich falle runter, bin tot, und der versehentlich aktivierte NPC führt einen Dialog mit meiner Leiche. Immerhin: Bei der Dialogauswahl hat mein Held keine Sprachausgabe mehr, denn er ist ja tot. So viel Realismus muss sein. Egal, ich habe ja eh schon seit etwa zehn Minuten nicht mehr das tolle Intro zum Spiel gesehen! Also: »Das Königreich Myrtana, wiedervereint durch die Hand König Rhobars II ...«, ein Traum, so gut!

Für eine bessere Welt

Neben der Spielsteuerung aus der Hölle ist mein größtes Problem in Gothic die Grafik. Die trostlose, eintönige Landschaft, überall Hackfressen, permanent geballte Fäuste. Damit komme ich einfach nicht klar – auch wenn mir Freunde und Kollegen versichern, dass 2001 alle Spiele so ausgesehen haben. Das muss man doch irgendwie mit Mods

verschönern können! Ansonsten halte ich dieses Spiel niemals bis zum Ende durch! Und ein paar Verbesserungen gibt's tatsächlich, allerdings nicht als bequemes Gesamtpaket, sondern wieder mal nur in Bruchstücken. Los geht's mit einem neuen Renderer, der das Spiel über DirectX 11 laufen lässt. Damit gibt's realistische Schatten, schöneres Wasser und Tessellation! Jawoll, mein Gothic tesseliert jetzt wie die Sau! Den hässlichen Nebel und den komischen Branton für den Himmel kann ich damit auch endlich deaktivieren. Jetzt noch ein paar schickere Texturen und neue Meshes für die Charaktere – die haben plötzlich Hände! Die sehen zwar auch nicht weniger schlimm als die ersetzten Fäuste aus, aber wenigstens wirken die Typen nicht mehr ganz so dauerverkrampt. Jetzt noch einen Patch für mehr Vegetation in der Spielwelt und zum Schluss noch Reshade. Bloom, HDR, Tiefenunschärfe – und schon sieht das deutsche Budget-Rollenspiel aus dem Jahr 2001 aus wie ein koreanischer Budget-Grinder aus dem Jahr 2012! Na also – jetzt kann ich auch ganz entspannt lan in der Mine besuchen und ein paar Minecrawler melken oder was auch immer man mit den Viechern macht. Aber das hebe ich mir fürs nächste Mal auf. Ich glaube, ich schau mir noch mal das Intro an. ★



Diese Grafik! Sascha behauptet, er kann jedes Polygon und jeden Pixel einzeln zählen.



Wenn man sein Traumspiel einfach selbst entwickelt

EIN MANN, 200 EINZIGARTIGE GEBÄUDE

Ymir mixt Civilization mit Die Siedler, sieht aus wie Stronghold, und wird von einem einzigen Mann entwickelt.

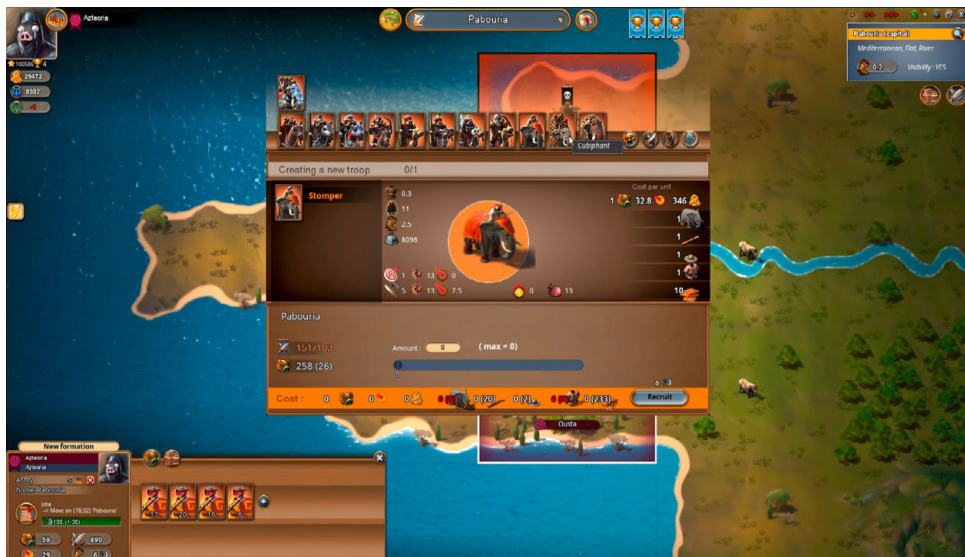
Von Dom Schott

Auf den ersten Blick unterscheidet sich Ymir kaum von anderen Aufbaustrategiespielen: Wir übernehmen die Kontrolle über einen Schweinemenschen-Stamm, siedeln auf einer riesigen Weltkarte, erforschen Technologien und bekriegen andere Stämme. Okay, die Schweinemenschen sind auf den ersten Blick etwas exotischer als unsere Bürger im Stronghold-Mittelalter, aber davon abgesehen wirkt das alles vertraut: Ihr zieht eine

Weltmacht hoch und plättet die Konkurrenz. Ein bisschen Age of Empires, ein bisschen Civilization. Allerdings gibt es einen interessanten Twist: Die konkurrierenden Nationen werden nicht von einer künstlichen Intelligenz, sondern von echten Spielern gesteuert (na gut, eine Solo-Option gibt es ebenfalls). Und wer Ymir beendet, verlässt nicht das Spiel, sondern überlässt seine Schweinemenschen sich selbst: Die gehen eigen-

mächtig ihrer Arbeit nach, produzieren und kaufen Waren, errichten neue Gebäude oder verlassen unzufrieden die Heimatstadt.

Ymir ist eine komplexe Aufbausimulation, sie wird seit über zehn Jahren von einem einzigen Mann entwickelt: Thibaud Michaud, 32 Jahre alt, ständig bedroht vom Burnout. Wir haben mit ihm über sein außergewöhnliches Spiel und seinen Weg vom Modder zum Solo-Entwickler gesprochen.



Ymir wird noch lange in Entwicklung bleiben, die To-do-Liste von Thibaud ist lang und wächst täglich. Glücklicherweise ist er trotzdem mit dem, was er in den letzten zehn Jahren geschafft hat.



Bei Creative Assembly arbeitete Ymir-Entwickler Thibaud Michaud unter anderem an Total War: Rome 2.

Was bedeutet Ymir?

Der für moderne Augen ungewöhnliche Titel Ymir ist eine Anspielung auf den gleichnamigen Riesen aus der nordischen Mythologie, der dort als erstes Lebewesen gilt. Gott Odin tötete schließlich den Riesen und erschuf aus seinen Körperteilen, Organen und Körperflüssigkeiten die Welt.

Schweinkram statt beengender Historie

Ein selbst gebauter Schreibtisch, eine verschmuste Katze, ein lärmender Computer: Das ist Thibaud Michauds Arbeitsplatz, der sich in den letzten zehn Jahren kaum verändert hat. Nur wo dieser Arbeitsplatz steht, das ändert sich regelmäßig: Erst ist es ein kleines Dorf in Frankreich, dann die englische Kleinstadt Horsham, kurz darauf Moskau, seit rund einem Jahr nun Gozo, die zweitgrößte Insel der Republik Malta. Von dort aus führt der Indie-Entwickler sein Interview mit uns, in dem er über die kräftezehrende Arbeit an Ymir, riskante Lebensentscheidungen und die immer drohende Überarbeitung spricht. Zuallererst sprechen wir allerdings über die vielleicht dringlichste Frage: Warum ausgerechnet Schweine?

»Vielleicht habe ich da eine kleine Macke, aber mich hat es in Civilization immer genervt, Ägypten in der nordischen Tundra zu spielen, während direkt nebenan Amerikaner siedeln – und das im Jahr 3.000 vor Christus. Wenn alle Schweine sind, dann gibt es keinen Bezug zur echten Geschichte und dann kommt es zu diesen seltsamen Momenten gar nicht mehr erst.«

So faszinierend Spiele mit historischen Schauplätzen und Fraktionen auch sein mögen, so sehr können sie Entwickler bei ihrer Arbeit einschränken, wie uns der Macher von Ymir weiter erklärt. Das musste Thibaud feststellen, als er vor rund neun Jahren seinen ersten Job in der Spielebranche ergatterte: Environment Artist bei Creative Assembly, verantwortlich für die Ausgestaltung zahllo-



Verantwortlich für Ymir ist Thibaud Michaud, der seit rund zehn Jahren an dem Spiel arbeitet.

ser Städte, Dörfer und 3D-Schlachtfelder in Total War: Rome 2 und Total War: Attila.

Kündigung für Ymir

Schon damals arbeitete er als Ausgleich zur geforderten historischen Detailtreue in seiner Freizeit an Ymir, das 2011 kaum mehr als nur ein rudimentärer Prototyp war – aber in den Augen Thibauds bereits viel Potenzial zeigte. So viel Potenzial, dass sich der Entwickler schließlich zu einer großen Entscheidung durchrang: »Nach drei Jahren bei Creative Assembly fasste ich einen Entschluss: Ich würde kündigen und Ymir zu meinem einzigen Vollzeitprojekt machen.« Eine große Entscheidung, die den damals 23-Jährigen enorm nervös machte: »Das war nicht einfach. Besonders auch deswegen, weil ich keine Deadline für meine Entscheidung hatte. Als Student lernst du, mit Deadlines zu arbeiten, Fristen einzuhalten. Wenn du aber dann einen Job hast und kündigen willst, ist das anders. Du musst allein einen Zeitpunkt wählen, du musst für dich alleine bestimmen: Heute ist der Tag, an dem ich kündige.« Die Entscheidung wurde nicht unbedingt dadurch leichter, dass Thibaud mit

seinem Job bei Creative Assembly durchaus zufrieden war. Seine Arbeitskollegen waren mittlerweile enge Freunde, er trug immer mehr Verantwortung, seine Vorschläge und Kritik wurde ernst genommen und umgesetzt. Thibauds Vorgesetzte schätzten seine Arbeit und reagierten auf die Kündigung mit einem Gegenangebot: Noch mehr Verantwortung für das nächste Total-War-Projekt, eine Beförderung, mehr Gehalt.

»Das war verlockend. Aber ich wusste, ich würde so niemals die Kraft und Zeit haben, mein eigenes Projekt voranzutreiben. Ich spürte, wenn ich das jetzt nicht mache, würde ich mich mein Leben lang fragen, was hätte sein können. Also riskierte ich alles. Und das fühlte sich furchtbar an. Mir blieb jetzt wirklich nichts anderes mehr übrig, als mein eigenes Spiel zu machen.«

Keine passende Ausbildung, kein Vorwissen

Nach seiner Kündigung hatte Thibaud zwar nun mehr Zeit, aber nicht unbedingt mehr Ahnung: Er hatte nie Game Design oder Programmierung gelernt, sein Uni-Abschluss in Grafikdesign und Regie ist quasi fachfremd. Seine einzigen Erfahrungen mit Codezeilen



Ymir ist komplex, fordert mit einem dynamischen Markt, eigenständigen KI-Bewohnern und einem etwas trockenen Grafikstil heraus. Die 2D-Optik erinnert an Stronghold.



Die weltumspannende Diplomatie von Ymir findet auf der großen Weltansicht statt. Anders als bei Civilization läuft die Uhr hier aber auch immer mit.



Mit dem Terraforming lassen sich die Karten wie in Sim City an eure Bedürfnisse anpassen.

hatte er als Hobby-Modder gesammelt: Seit seiner Kindheit hatte er fast alle seiner Lieblingsspiele mit einer ganz persönlichen Mod »bereichert«. Die Hobby-Projekte umfassten neben einem simplen Dungeon Crawler auf einem Schlachtfeld von Age of Empires auch ein umfangreiches Addon für Civilization 2, das Ägypter, Amerikaner, Römer und Griechen durch Fantasy-Völker ersetzte. Auch Ymir entstand aus dieser Modding-Leidenschaft: »Ich habe wirklich unzählige Stunden ins Modding gesteckt und so gelernt, wie ein Videospiel technisch funktioniert. Über die Jahre wurden meine Projekte immer aufwändiger, komplexer und ambitionierter, bis ich plötzlich den Prototypen von dem vor mir hatte, was später Ymir werden sollte.«

Thibauds Begeisterung für die großen Strategiespielklassiker blüht in der Welt von Ymir überall auf. Jeden Tag, an dem er an dem Titel arbeitet, durchlebt er auch Erinnerungen an die vielen Stunden, die er früher mit Age of Empires, Pharaoh, Civilization, Sim City und Vergleichbarem verbracht hat. Features, Mechaniken und Konzepte dieser Titel inspirieren ihn bei jeder Codezeile – allerdings auf eine ganz andere Art, als wir erwartet hätten: »Diese Spiele sind für mich nicht ein so großer Einfluss, weil sie so gut

sind, sondern wegen all ihrer Fehler. Jedes dieser Spiele hat mich irgendetwas vermissen lassen, irgendwas störte mich immer dabei. Also kam ich zu dem Entschluss: Ich muss genau das Spiel machen, das ich mir immer gewünscht habe.«

Ein Spiel zum Reinknien

Vor allem deswegen wartet Ymir eine fast erschlagende Bandbreite an Mechaniken und Spielsystemen auf. Wer bereits Erfahrungen mit Age of Empires und Civilization hat, wird

dabei zumindest die grundlegenden Aspekte schnell begreifen. Ressourcen in der Umgebung müssen abgebaut und weiterverarbeitet werden, um die Wirtschaft des Stammes anzukurbeln. Erforschte Technologien schalten neue Gebäude und Einheiten frei. Und auch zur kleinen Zeitreise darf angetreten werden: Die Schweinekultur beginnt in der Steinzeit und endet im Mittelalter. In der Praxis erschlägt Ymir aber selbst Genrevertraute bei diesen Grundlagen mit seiner enormen Komplexität: So gibt es nicht vier oder fünf, sondern 130 unterschiedliche Ressourcen, 170 Technologien, über 200 einzigartige Gebäude.

Dazu kommen die besonderen Eigenheiten von Thibauds Spiel, die erst einmal durchschaut werden wollen: Die Schweinebewohner entscheiden eigenmächtig, wo und wann sie arbeiten, welche Produkte sie kaufen und verkaufen. Untereinander sind die Bewohner in verschiedene soziale Schichten gegliedert, die sich nach dem Einkommen richten und über die Kaufkraft entscheiden. Die Warenpreise verändern sich dynamisch, reagieren auf Angebot und Nachfrage, Überproduktion kann die Wirtschaft destabilisieren und einstige Luxusgüter entwerten – und vieles mehr. Dazu kommt der Multiplayer-Aspekt, dass alle Stämme von echten Spielern kontrolliert werden, eine Spielwelt, die niemals schläft.

Das Tutorial des Spiels bemüht sich fast schon verzweifelt darum, uns wenigstens die Grundzüge zu erklären, doch wer Ymir wirklich ernsthaft spielen will, kommt um die zahlreichen Guides der Community nicht herum. Und Thibaud ist sich dieser hohen Einstiegshürde durchaus bewusst: Auf der Steam-Seite beschreibt er Ymir als Nischenspiel, das eine recht kleine Zielgruppe ansprechen dürfte. Weiter heißt es da: »Bitte bedenkt, dass das ein Ein-Mann-Projekt ist und deswegen wohl nie an die Qualitätsstandards der meisten Indie-Spiele herankommen wird, die von mehreren Leuten entwickelt werden – geschweige denn an die Qualität professionell entwickelter Titel.« Und dazu der sehr ehrliche Nachsatz: »Die erste offizielle Spielversion [nach der Early-Access-Phase] wird wahrscheinlich noch eine Menge Probleme haben.«



Der Arbeitsplatz von Thibaud ist bescheiden. Nicht im Bild: seine Katze.

Was ist Ymir? Die wichtigsten Fakten zum Spiel

- Aufbaustrategie in Echtzeit
- vier Zeitalter von Steinzeit bis Mittelalter
- Hauptmodus ist der Multiplayer
- Weltkarte wie in Civilization
- 2D-Grafik der Städte wie in Stronghold
- komplexe Wirtschaft-, Diplomatie- und Militär-Features
- Verhalten der Untertanen wird simuliert

Arbeit ohne Ende

Seine Zielgruppe hat Ymir trotzdem längst gefunden: Mit »größtenteils positiven« Bewertungen loben Hunderte Spieler das Potenzial und die jetzt schon umfangreichen Features. Einige wenige kritisieren das langsame Spieltempo und die zweckmäßige Grafik, sie schieben die kürzliche Steam-Wertung nur auf ein »Ausgeglichen«.

Über den offiziellen Discord-Channel des Spiels tauscht sich Thibaud täglich mit den Fans aus, diskutiert Feedback, notiert sich Vorschläge und Kritik. Über die Jahre habe er dabei nur mit sehr wenigen Trollen und Unruhestiftern zu tun gehabt, die Mehrheit seiner Community beschreibt er als »Nischenfans, die auf nerdige Management-Spiele und diplomatische Ränkespiele mit echten Menschen stehen«. Bisher ist der Entwickler zufrieden mit dem, was aus Ymir geworden ist: »Das ist ein sehr experimentelles Spiel, was automatisch mit vielen Nachteilen verbunden ist, aber gleichzeitig erlaubt, immer etwas Neues auszuprobieren. Die größte Stärke des Spiels ist dabei ganz klar die Vielzahl an Features, die dynamisch ineinandergreifen. Ymir ist ein Nischentitel, der für die Menschen gemacht ist, die sich diese Komplexität immer schon von einem Aufbaustrategiespiel gewünscht haben.«

Obwohl er nun schon seit rund zehn Jahren an seinem Traumspiel arbeitet, wird die To-do-Liste nur noch länger, nicht kürzer. Thibaud plant mehr Ingame-Events, die den Spielverlauf interessanter gestalten sollen. Er will mehr Anreize für Spieler schaffen, ein offenbar verlorenes Spiel nicht vorzeitig zu verlassen. Das Balancing der über 60 Einheiten braucht Feinschliff. Und natürlich Bugfixing, viel Bugfixing. Der Burnout – komplette körperliche und geistige Erschöpfung – scheint in Thibauds Leben niemals fern zu sein. Und das weiß der 32-Jährige: »Ich achte sehr genau darauf, wie viel Energie ich habe und wie motiviert ich mich fühle. Danach richte ich mein Arbeitspensum und versuche mein Bestes, mich zurückzunehmen, wenn ich erste Warnsignale spüre.« Dabei teilt er sich seine Kraft und Energie ein wie eine wertvolle Währung: Er überlegt sich genau, für welche Aktivitäten er diese Energie »ausgeben« will, und versucht, möglichst viel für seine Arbeit an Ymir aufzusparen. Und dieses Abwägen ist auch nötig: Thibauds normales Arbeitspensum



Eure Truppen schickt ihr auf der Weltkarte Richtung Feind. Wenn es in der Schlacht zur Sache geht, wechselt ihr aber auf die Stadtsicht.

beträgt acht Stunden an jedem Tag der Woche, auch am Wochenende. Als klassischer Langschläfer bleibt er dabei morgens lieber länger im Bett und sitzt dafür bis spät in die Nacht am Schreibtisch. Wenn der Körper es verlangt, dann nimmt er sich aber auch hin und wieder zwei, drei Tage Kurzurlaub von diesem Rhythmus und gönnt sich Freizeit. Die verbringt er am liebsten mit Online-Spielen, in denen er seine Freunde treffen kann, die er während seiner zahlreichen Umzüge gewonnen hat. Mit klassischen Solo- oder Story-Spielen fühlt er sich hingegen schnell einsam: »Momentan haben wir viel Spaß in Europa Universalis 4 und dem Koop von Far Cry 5, der viel besser ist, als ich erwartet hätte. Auch Last Oasis hat uns gereizt, aber die sind Opfer ihres eigenen Erfolgs geworden – fast unmöglich, da momentan auf einen Server zu kommen.«

Es ist ein herausfordernder Lebensstil, den Thibaud führt, um an Ymir arbeiten zu können. Derzeit lebt der Franzose auf Gozo, ursprünglich wollte er hier nur für einige Monate bleiben, um etwas Ruhe zu haben.

Mittlerweile zwingt ihn die Corona-Pandemie, viel länger vor Ort zu bleiben als ursprünglich geplant. Ohne Mitarbeiter (von der Katze abgesehen) oder auch nur Freunde, die er regelmäßig in der »echten Welt« treffen kann, spürt er allmählich die drohende soziale Vereinsamung. Ein besseres Gegenmittel als regelmäßige gemeinsame Online-Matches, viel Selbstreflexion und eine optimistische Grundhaltung hat Thibaud bisher noch nicht gefunden: »Aktuell ist es definitiv etwas härter als sonst. Als Konsequenz habe ich meine Arbeitszeit etwas zurückgeschraubt und bin jetzt etwas unproduktiver. Um motiviert zu bleiben, arbeite ich jetzt außerdem vor allem an Dingen, die mir richtig viel Spaß machen, also neuen Features und Inhalten. Das wird schon.«

Thibaud Michaud bleibt also ein Optimist und bemüht sich darum, seine Leidenschaft an Ymir zu erhalten. Nicht unbedingt nur für die Fans. Sondern vor allem auch für sich selbst, um eines Tages endlich das Spiel veröffentlichen zu können, von dem er sein Leben lang geträumt hat. ★

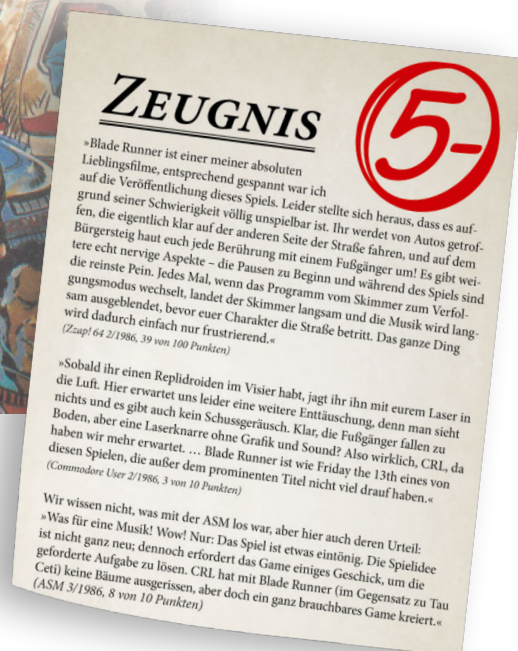
Legendär schlecht: Blade Runner

BLÖD GELAUFEN



Heinrich Lenhardt

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Der Möchtegern-Blade-Runner von CRL wirkte damals schon so dubios, dass er ihn bei seiner ersten Wirkungsstätte Happy-Computer gar nicht erst für den Spieletestteil berücksichtigte.



Dem ersten Blade-Runner-Computerspiel mangelt es nicht nur an der richtigen Filmlizenz, sondern auch an spielerischen Qualitäten.

Von Heinrich Lenhardt

Jeder liebt den Film »Blade Runner«. Auch Westwood-Mitgründer Louis Castle ist ein Fan, Ende 1997 legt sein Studio eine offizielle Spielumsetzung der düsteren Science-Fiction-Welt vor. Das PC-Adventure fängt die Atmosphäre der Filmwelt bemerkenswert gut ein, trotz der limitierten Hardware-Möglichkeiten jener Zeit. Wie gut Voxelgrafik und Musik gealtert sind, können wir dank der GOG-Wiederveröffentlichung auf modernen PCs erleben. Nightdive Studios arbeitet inzwischen an einer aufgebohrten Remaster-Version, die auch für Konsolen erscheinen soll.

Westwoods Blade Runner ist eine stimungsvolle Adaption des Kultfilms – aber

nicht die erste. Denn Ende 1985 veröffentlicht der englische Publisher CRL ein Spiel namens Blade Runner, ohne die Lizenz dafür zu haben. Und auch sonst fehlt dem kruden Actionmurks so einiges.

Keine Rechte? Kein Problem!

Auf der Packung steht Blade Runner. Das Logo sieht dem des Films außerdem verdächtig ähnlich. Wir steuern einen Kopfgeldjäger, der flüchtige Kunstmenschen jagt. Moment, hat da jemand »Replikanten« gesagt? Aber nein, es handelt sich natürlich um »Replidroiden«, das ist natürlich etwas ganz anderes. Schließlich ist dies kein offizielles Spiel zum Film, sondern »eine Videospiel-Interpretation des Film-Soundtracks von Vangelis«. Haha! CRL erklärt kurz vor Veröffentlichung, dass es leider unerwartet schwierig sei, die Rechteinhaber des Films ausfindig zu machen. Was die forsche Firma nicht davon abhält, den Namen »Blade Runner« trotzdem zu verwenden. Denn glückli-

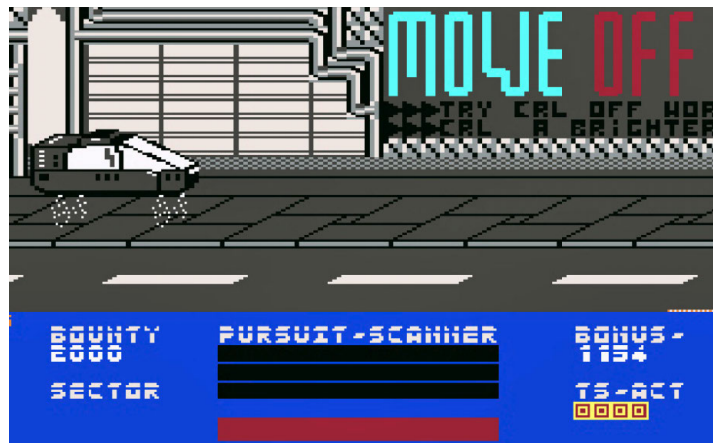
cherweise hat man wenigstens die Telefonnummer von Vangelis' Büro rausgekickt und darf deshalb einen Auszug seines Soundtracks verwenden.

Musik, die inspiriert

Der griechische Komponist Vangelis stürmt 1981 mit seinem Oscar-prämierten Soundtrack für »Chariots of Fire« (auf Deutsch »Die Stunde des Siegers«) die Charts. Als bald meldet sich »Alien«-Regisseur Ridley Scott, der sich Vangelis' Synthesizer-Klänge gut in seinem neuen Science-Fiction-Film vorstellen kann. So entsteht ein Soundtrack, der zwar keine Hitsingles abwirft, aber toll zur Filmatmosphäre passt. Nun stellen wir uns also vor, wie ein Spieleprogrammierer andächtig dieser Musik lauscht, um sich für die Arbeit inspirieren zu lassen. Vielleicht brennt er dazu ein Räucherstäbchen ab oder genießt ein anregendes Getränk, man weiß es nicht. Das Resultat erweckt jedenfalls den Anschein, als sei für die Entwicklung



Die Verfolgungsjagd ist wahrlich atemberaubend: Angesichts derart klumpiger Grafik ringen C64-Besitzer empört nach Luft.



Aufreizend langsam senkt sich der Skimmer herab, die ermüdende Animation lässt sich nicht abbrechen. Das Spiel hingegen schon.

Genre: Action**Publisher:** CRL**Entwickler:** CRL**Veröffentlichung:** 1985

Legendär, weil: ... sich die Kultigkeit von »Blade Runner« in den Jahren nach seinem Kinostart stetig erhöhte. Und es kommt nicht alle Tage vor, dass ein Spiel mit dem Namen eines Films erscheint, ohne dass der Publisher überhaupt dafür den Hauch einer Lizenz hat.

Schlecht, weil: ... die denkbar simple Actionsequenz denkbar schlecht gemacht ist. Das Ausweichen bei der Verfolgungsjagd ist Glückssache, die Grafik besteht aus weißen Klumpen, und nicht abbrechbare Animationen rauben den letzten Nerv.

Fazit: Das kommt dabei heraus, wenn man sich von einem Vangelis-Soundtrack inspirieren lässt: Blade Runner als monochromer Albtraum und Zumutung, bei der die Tränen nicht nur im Regen fließen.

ähnlich wenig Zeit aufgewendet worden wie für die Klärung der Lizenzrechte.

Das kommt mir replikant vor

Die inspirierende musikalische Wirkung ist so intensiv, dass dabei eine Story herauskommt, die doch ein ganz klein wenig an die Filmhandlung erinnert: 24 rebellierende »Replidroiden« sind auf der Erde gelandet, um ihren Schöpfer umzubringen und damit ihr Sklavendasein zu beenden. Im Auftrag der Behörden machen Kopfgeldjäger Jagd auf die Replika... äh, Replidroiden, um sie aus dem Verkehr zu ziehen, am besten mit einem wohlgezielten Schuss. Zu Beginn rauscht und zirpt ein Filmmusik-Häppchen zum schmucklosen Hauptmenü, dann beginnt der erstaunlich dröge Arbeitsalltag unseres Zukunftshelden.

Westwood füllt 1997 vier CD-ROMs, um zahlreiche Schauplätze, Charaktere und den Voigt-Kampff-Test unterzubringen. Dass die Blade-Kopierer von CRL sich einzig auf den Actionaspekt konzentrieren, lässt sich im

Hinblick auf die Beschränkungen der 8-Bit-Hardware vielleicht rechtfertigen. Weniger verzeihlich: wie dilettantisch das Geronne umgesetzt ist. Zunächst blicken wir auf eine Karte, die nicht vorhandene Komplexität vorgaukeln soll. Auf der Suche nach den Replidroids steuern wir eine Raute übers Straßennetz. Das Cursor-Verrücken in popeligen Textverarbeitungen ist übrigens spaßiger, weil man da wenigstens nicht über Diagonalen manövrieren muss. Gelangt unser gelbes Symbol in die Nähe eines anderen gelben Symbols, drücken wir den Feuereknopf und es passiert erst einmal nichts. Rund zehn Sekunden vergehen, in denen wir auf die Karte starren, während die Musik betont langsam ausgeblendet wird. Warum und wieso ist nicht ersichtlich, denn während man zur Untätigkeit (für ein Vollbad reicht die Zeit nicht) verdammt ist, wird nichts nachgeladen oder berechnet. Und die nächste Geduldsfadenprüfung folgt sogleich.

Bitte warten

Früher waren die Spieler härter drauf und noch nicht so sehr mit modernem Komfort verwöhnt. Tagelang kampierten sie mit Proviand und Gitarre vor der Datasette, um geduldig den Ladevorgang eines Spiels abzuwarten. Soweit die Legende vom Zen-Zocker mit den Drahtseilnerven, die Realität sah doch ein wenig anders aus. Kaum ein zeitgenössischer Tester versäumte es, auf die Unsäglichkeit der Blade-Runner-Pausen hinzuweisen. Denn die nur zögernd weichende Karte ist noch das kleinere Übel; jede einzelne Verfolgungsjagd beginnt mit einem im Schnarchtempo herabschwebenden Skimmer. Nach dem Einsatz wiederholt sich das Wartespiel; kein Wunder, dass der Tester des englischen Magazins namens Sinclair User ungehalten reagiert: »Wenn euch schon die Landesequenz langsam vorkam, dann wartet nur ab, bis sich der Skimmer wieder in die Lüfte erhebt. Wer diese Zwischensequenzen mehr als einmal gesehen hat, wird vom unwiderstehlichen Drang befallen, seinen Spectrum zu zerschlagen.« Doch Gewalt gegen einzelne Heimcomputermarken ist zwecklos, auch die anderen Versionen sind von der Verzögerungstaktik befall-

len: Auf dem C64 dauert es 15 Sekunden, um einen Skimmer zu parken.

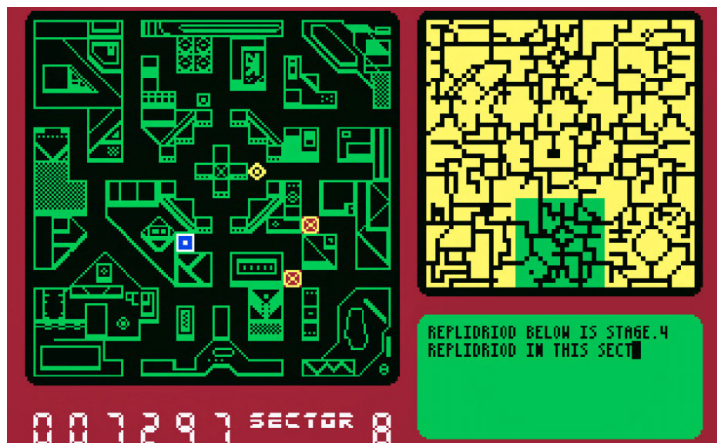
Wo laufen sie denn?

Irgendwann hat sich das Skimmer-Sprite dazu bequem, den unteren Bildrand zu erreichen, und die Action (bzw. das Elend) kann so richtig beginnen. Wir rennen von links nach rechts an weißen Armutszeugnissprites vorbei, die Passanten im Los Angeles der Zukunft repräsentieren. Ein Scanner am unteren Bildrand verrät, wie weit der flüchtige Repli-Schuft noch entfernt ist. Der sieht wie ein weiterer weißer Fettfleck aus, ist aber daran zu erkennen, dass er in die andere Richtung läuft als die restlichen Fußgänger.

Das Kunststück besteht nun darin, immer wieder nach oben und unten zu steuern, um bei der Verfolgungsjagd nicht in Personen oder Fahrzeuge zu stoßen. Die farblose Klumpgrafik erschwert dieses Unterfangen, wir können kaum abschätzen, mit welchen Passanten unsere Figur auf Kollisionskurs ist. Ob wir mit einem Schuss nun den Gesuchten oder jemand anderen treffen, ist vorwiegend Glückssache. Es gibt keinen grafischen Effekt, der zeigt, auf was gerade geballert wird. Und bei aller Liebe zur Adaption der Filmmusik: Ein begleitender Soundeffekt wäre weitaus hilfreicher als das sich ständig wiederholende Gedudel. Wird der Abstand zum Replidroiden zu groß, endet die Verfolgungsjagd und der Skimmer holt uns ab, damit wir seine majestätische Animation erneut bewundern dürfen.

Nicht erwischen lassen

Zumindest in einem Punkt hatte CRL nicht geflunkert: Die Blade-Runner-Rechtelage war eine Zeitlang so verworren, dass erst nach Gründung von »The Blade Runner Partnership« seriöse Spielbemühungen möglich waren. In den Achtzigern dürfte in der Filmbranche niemand mitgekriegt haben, dass da jemand einfach so Namen und Logo für dieses Computerspiel verwendet. Aufmerksamere Rechtsabteilungen hätten diese Veröffentlichung verhindert und manchem arglosen Spielekäufer eine herbe Enttäuschung erspart – aber blöderweise uns auch um ein schräges Kuriosum gebracht. ★



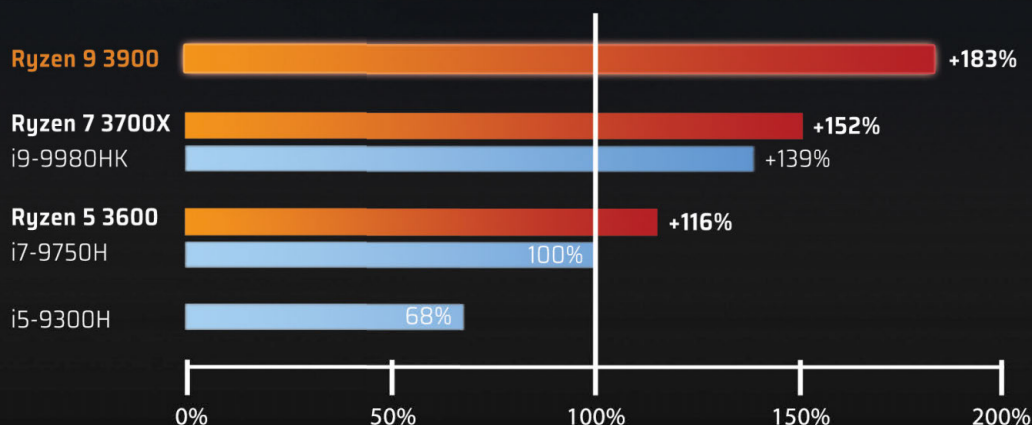
Das Aufspüren der »Replidroiden« entpuppt sich als öde Fleißaufgabe, bei der wir eine gelbe Raute über den Stadtplan steuern.



Beim Chaos auf dem Bürgersteig sind Treffer weitestgehend Glückssache, zumal unsere Geschosse obendrein unsichtbar sind.



Das ist das erste
ONE GAMING Notebook
 mit einer
AMD RYZEN Desktop CPU



Bis zu
183% mehr Leistung

ONE GAMING K56-AR04

15.6" / 39.62 cm (1920 x 1080) 144 Hz Wide-View Display

AMD Ryzen 5 3600 mit 6x 4.20 GHz

NVIDIA GeForce RTX 2060 mit 6 GB

16 GB (2x 8 GB) 3200 MHz RAM

500 GB WD Blue NVMe SSD + 1 TB HDD

inkl. Windows 10 Home

Art-Nr.: 24567

1.399,99€¹

ONE GAMING K56-AR01

15.6" / 39.62 cm (1920 x 1080) 144 Hz Wide-View Display

AMD Ryzen 9 3900 mit 12x 4.30 GHz

NVIDIA GeForce RTX 2070 mit 8 GB

32 GB (2x 16 GB) 3200 MHz RAM

1 TB WD Blue NVMe SSD + 1 TB HDD

inkl. Windows 10 Home

Art-Nr.: 24564

1.999,99€¹

andere Varianten: one.de/notebook-amd

ONE.DE JETZT KONFIGURIEREN & BESTELLEN



Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich und von der gewählten Konfiguration abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. 1) Alle genannten Preise inkl. MwSt zzgl. Versandkosten. Abbildung enthält Sonderausstattung. Der Käufer erhält ein 14-tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB. Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag.



WIR HEBEN UNS AB

- Bis zu 36 Monate volle Herstellergarantie
- 10 Jahre kostenloser technischer Support
- Service Center in Deutschland
- Jedes ONE System frei konfigurierbar
- Über 15 Jahre Erfahrung
- Mehrfach ausgezeichnet

0180 6 957777

(20 Cent/Anruf Festnetz der T-COM; max. 60 Cent/Anruf aus dem Mobilfunknetz)



Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich und von der gewählten Konfiguration abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. 1) Alle genannten Preise inkl. MwSt. zzgl. Versandkosten. Abbildung enthält Sonderausstattung. Der Käufer erhält ein 14-tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB. Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag.

8 GB vs. 16 GB vs. 32 GB

WIE VIEL RAM BRAUCHT MAN?

Reichen heutzutage noch 8,0 GByte RAM, um Spiele stets flüssig darzustellen? Wir messen unter anderem in Call of Duty: Modern Warfare und Red Dead Redemption 2 nach. Von Nils Raettig

Kein PC kommt ohne Arbeitsspeicher aus, doch reichen für Spieler nur 8,0 GByte RAM? Um diese Frage zu beantworten, haben wir in aktuellen Titeln mit unterschiedlicher Speichermenge Benchmarks durchgeführt. Am Ende des Artikels sagen wir euch außerdem, welche anderen Faktoren mit Blick auf den Arbeitsspeicher Einfluss auf die Performance in Spielen haben können.

So führen wir die RAM-Benchmarks durch

Bei den RAM-Benchmarks beschränken wir uns auch aufgrund dieser Umfrageergebnisse auf die gängigsten Mengen 16,0 GByte, 32,0 GByte und 8,0 GByte. Für unsere Messungen verwenden wir die folgenden vier Benchmark-Titel mit sehr hohen bis maximalen Details, die bei unseren Lesern sehr beliebt sind:

- Anno 1800
- Call of Duty: Modern Warfare
- Doom Eternal
- Red Dead Redemption 2

Das Testsystem besteht aus einem Core i9 9900K und DDR4-3200-RAM, der jeweils unter Windows 10 im Dual-Channel-Modus betrieben wird.

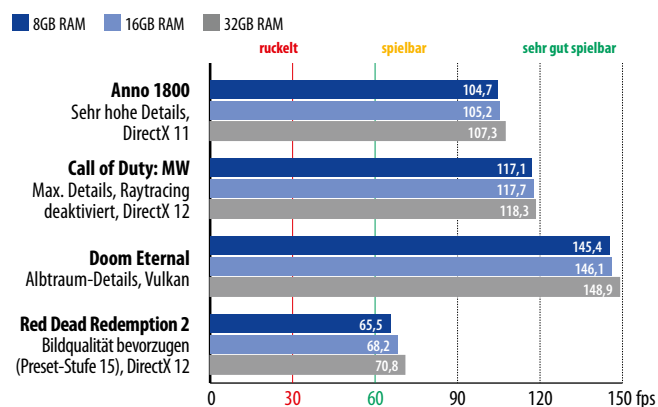
Bei der GPU setzen wir auf zwei verschiedene Grafikkarten, eine sehr starke und eine mit lediglich 4,0 GByte VRAM:

- GeForce RTX 2080 Ti (11,0 GByte VRAM), Messungen in WQHD
- Radeon RX 5500 XT (4,0 GByte VRAM), Messungen in Full HD

Für die RTX 2080 Ti haben wir uns entschieden, da sie momentan die schnellste Spielergrafikkarte ist. Die RX 5500 XT kommt dagegen zum Einsatz, weil sie über vergleichsweise wenig Videospeicher verfügt, wodurch mehr Systemspeicher in Spielen wichtiger werden könnte. Gerade das ist spannend bei RAM.

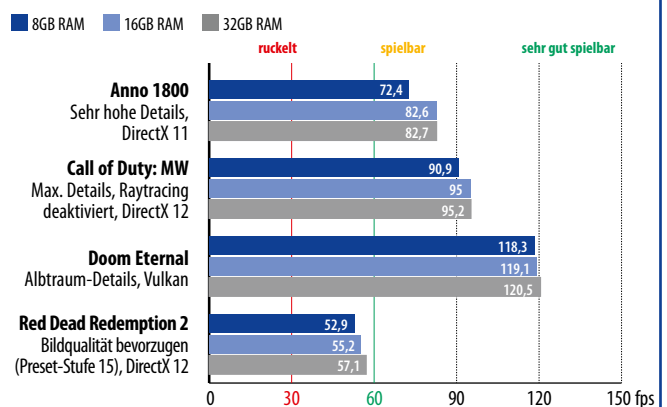
Was ihr beim Blick auf die folgenden Benchmarks bedenken müsst: Unsere Testsysteme sind im Gegensatz zu vielen Spiele-PCs eher aufgeräumte Systeme, die nicht alltäglich für viele verschiedene Aufgaben genutzt werden. Für eine optimale Performance in Spielen empfiehlt es sich zwar generell, nicht zu viele Anwendungen im Hintergrund laufen zu lassen und das System in einem ordentlichen Zustand zu halten. Mehr Arbeitsspeicher wird aber tendenziell wichtiger, je weniger das der Fall ist.

Geforce RTX 2080 Ti (11,0 GB), durchschnittliche fps
Auflösung 2560x1440



Intel Core i9 9900K, Dual-Channel DDR4-3200, Windows 10.
Angaben in fps, mehr ist besser.

Geforce RTX 2080 Ti (11,0 GB), 99th Percentile fps
Auflösung 2560x1440



Intel Core i9 9900K, Dual-Channel DDR4-3200, Windows 10.
Angaben in fps, mehr ist besser.



Doom Eternal profitiert bei einer etwas schwächeren Grafikkarte am meisten von mehr RAM.

RAM-Benchmarks mit Geforce RTX 2080 Ti

Bei den durchschnittlichen fps zeigt sich die Geforce RTX 2080 Ti weitgehend unbeeindruckt von der verwendeten RAM-Menge. Mit 32,0 GByte liegt die Performance zwar am höchsten, die Unterschiede zu 8,0 GByte und 16,0 GByte sind aber marginal.

Zumindest teilweise zeigt sich ein anderes Bild, wenn wir uns die 99th Percentile fps ansehen. Sie geben die minimalen fps ohne Berücksichtigung des einen Prozents der niedrigsten Werte an, um einzelne, für die Performance nicht relevante Ausreißer herauszufiltern. In Call of Duty fallen die 99th fps mit mehr als 8,0 GByte VRAM etwa fünf Prozent besser aus, in Anno 1800 sind es sogar 14 Prozent. Problemlos spielbar sind die Benchmark-Titel aber auch bereits mit 8,0 GByte VRAM. Ob das mit der RX 5500 XT in der Praxis genauso bleibt, schauen wir uns im nächsten Abschnitt an.

RAM-Benchmarks mit Radeon RX 5500 XT 4GB

Im Falle der Radeon RX 5500 XT mit nur 4,0 GByte VRAM ergeben sich schon bei den durchschnittlichen fps etwas größere Unterschiede als bei der RTX 2080 Ti, vor allem im Falle von Doom Eternal. Hier

liegen die Bilder pro Sekunde mit mehr als 8,0 GByte RAM durchschnittlich fast zehn Prozent höher. In RDR 2 sind es immerhin noch knapp sieben Prozent und in Call of Duty etwa vier Prozent.

Bei den minimalen fps werden die Differenzen zwischen 8,0 GByte RAM und mehr Arbeitsspeicher mit Werten im Bereich von circa elf bis 17 Prozent noch größer. Im Falle der RX 5500 XT mit 4,0 GByte Videospeicher macht sich weniger Arbeitsspeicher also stärker negativ bemerkbar als bei der RTX 2080 Ti.

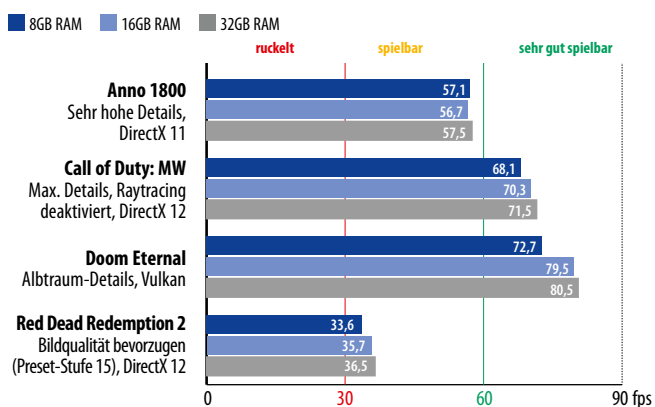
Das Spielgefühl ist mit 8,0 GByte RAM dementsprechend etwas weniger rund, ausreichend gut spielbar sind die Benchmark-Titel auf unserem Testsystem aber dennoch.

Mit 32,0 GByte statt 16,0 GByte zu spielen hat mit der RX 5500 XT gleichzeitig genau so wenig nennenswerten Einfluss auf die Performance wie mit der RTX 2080 Ti.

Andere RAM-Faktoren, die die Performance beeinflussen

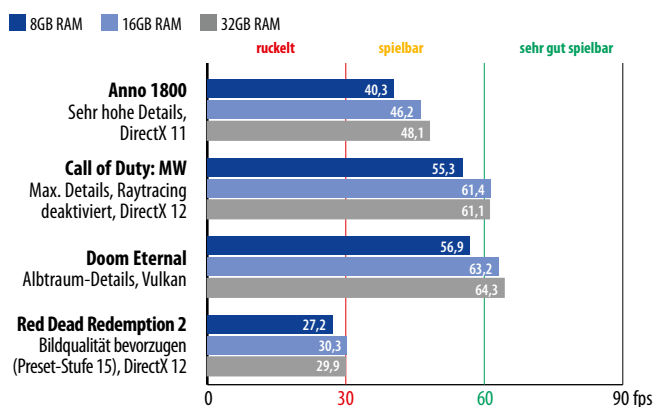
Außer der Speichermenge können vor allem drei weitere Aspekte beim Arbeitsspeicher noch ein nennenswerter Faktor für die Performance in Spielen sein. Darüber lest ihr auf den folgenden Seiten.

Radeon RX 5500 XT (4,0 GB), durchschnittliche fps
Auflösung 1920x1080



Intel Core i9 9900K, Dual-Channel DDR4-3200, Windows 10.
Angaben in fps, mehr ist besser.

Radeon RX 5500 XT (4,0 GB), 99th Percentile fps
Auflösung 1920x1080



Intel Core i9 9900K, Dual-Channel DDR4-3200, Windows 10.
Angaben in fps, mehr ist besser.

Für ein Aufbauspiel sind viele fps nicht so ausschlaggebend wie für einen Shooter. Deswegen sind die fps-Unterschiede gerade bei Anno 1800 vernachlässigbar, zumal sie auch eher gering ausfallen.



Nils Raettig
@nraettig

Auch etwa drei Jahre seit unserem letzten Artikel mit Benchmarks zur RAM-Menge bleibt die Aussage bestehen, dass Spieler mit 16,0 GByte in den allermeisten Fällen mehr als ausreichend gut ausgestattet sind. Überraschend kommt das nicht, schließlich liegt der Fokus in Spielen immer stärker auf einer ausreichenden Menge an Videospeicher wie GDDR5 oder GDDR6. Der ist nicht nur teurer, sondern auch deutlich flotter unterwegs als der universell eingesetzte System-RAM im DDR4-Standard. Selbst mit nur 8,0 GByte RAM bleibt die Performance oft auf einem guten Niveau. Allerdings kann es häufiger zu einem störenden Nachladen kommen und es ist weniger Puffer vorhanden, wenn der RAM durch andere Anwendungen im Hintergrund zusätzlich beansprucht wird. Damit gilt im Jahr 2020 weiterhin, dass 8,0 GByte RAM zwar grundsätzlich für das Spielen ausreichen, aber 16,0 GByte unsere Empfehlung sind. Wird der PC nur zum Spielen genutzt, lohnt sich die Investition in 32,0 GByte RAM gleichzeitig meiner Meinung nach nicht.

1. Zahl der RAM-Riegel bzw. Single-, Dual- oder Quad-Channel

Wir empfehlen den Einsatz von mindestens zwei RAM-Modulen, um den Dual-Channel-Modus statt des langsameren Single-Channel-Modus nutzen zu können. Das sorgt erfahrungsgemäß häufig für eine bessere Performance in Spielen.

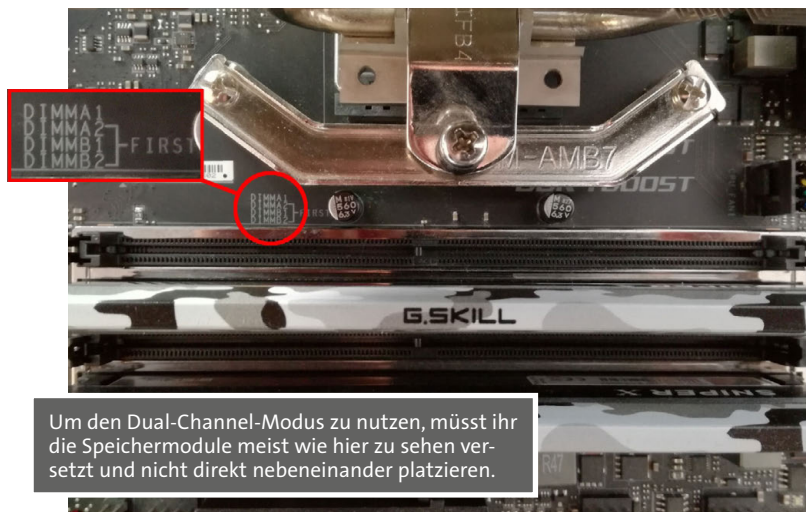
Achtet allerdings stets darauf, dass die Module dafür in der Regel nicht direkt nebeneinander auf dem Mainboard platziert werden müssen, sondern mit einer Slot-Reihe Abstand.

Ob das auch für euer Mainboard gilt, erfahrt ihr im entsprechenden Handbuch des Herstellers oder teils auch über eine passende Beschriftung auf dem Mainboard, wie im folgenden Bild zu sehen.

Mit vier RAM-Modulen ist der nochmals schnellere Quad-Channel-Modus nutzbar, allerdings unterstützen bei AMD und Intel nur die teuren Highend-Plattformen wie der Sockel TR4/sTRX4 (AMD) und der Sockel 2066 (Intel) diesen Modus. Für die meisten Spieler ist Quad-Channel deshalb keine Option.

2. Höhe des Speichertaktes

Genau wie Grafikkarten oder Prozessoren arbeiten auch RAM-Module mit einer bestimmten Taktrate. Ein höherer Takt kann die Leistung verbessern. Wie stark das der Fall ist, hängt aber auch von der verwendeten CPU und der jeweiligen Anwendung ab. So ist es bei AMDs aktuellen Ryzen-Prozessoren tendenziell wichtiger als bei In-



Um den Dual-Channel-Modus zu nutzen, müsst ihr die Speichermodule meist wie hier zu sehen versetzt und nicht direkt nebeneinander platzieren.



Das Mainboard MSI B450 Tomahawk Max unterstützt für Ryzen-3000-CPU's wie den links zu sehenden Ryzen 5 3600 Speichertaktraten von bis zu 4.133 MHz – offiziell zählt aber alles oberhalb von 3.200 MHz als Overclocking.

LC-POWER™

www.lc-power.com



XXL GAMING SERIES

Arbeiten Sie entspannter mit den ergonomischen XXL-Gaming-Stühlen von LC-Power!

- abnehmbare Kopf- und Lendenkissen
- höhenverstellbare Sitzposition
- höhen- & tiefenverstellbare Armlehnenposition
- verstellbare Rückenneigungsposition dank Butterfly-Mechanismus
- integrierte Wipp-Funktion mit Lock-Mechanismus
- 360°-Drehstuhl-Rotation
- besonders komfortable Polsterung
- SGS und TÜV Rheinland LGA Bauart geprüft

Erhältlich in zwei Versionen: LC-GC-800BW (weiß/schwarz) & LC-GC-800BY (schwarz/gelb)



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



Red Dead Redemption 2 isst sowohl RAM als auch VRAM zum Frühstück, die fps kratzen selbst mit 32 GByte Arbeitsspeicher und 11 GByte VRAM gerade mal an der 70.

tel-CPU, Speicher mit einer möglichst hohen Taktrate wie etwa 3.600 MHz oder mehr zu verwenden.

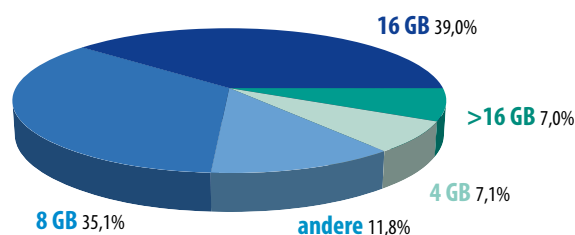
Achtet allerdings darauf, dass entsprechende Speichertaktraten auch von eurem Mainboard unterstützt werden müssen und dass es bei besonders hohen Werten oder dem manuellen Übertakten tendenziell eher zu Kompatibilitätsproblemen kommt.

3. Speicher-Timings

Neben der Taktrate sind zu guter Letzt die sogenannten Timings des Speichers eine nennenswerte Größe. Sie geben in Werten wie beispielsweise »16-18-18-38« an, wie schnell der Speicher auf bestimmte Anforderungen reagiert. Diese Werte zu senken oder RAM-Module zu kaufen, die von Haus aus über besonders niedrige Timings verfügen, kann sich ebenfalls positiv auf die Performance auswirken. Wie stark das gegeben ist, variiert aber erneut von Fall zu Fall. Allzu große Performance-Sprünge solltet ihr von besonders niedrigen Speicher-Timings nicht erwarten. Für Tüftler ist es aber durchaus einen Versuch wert, sie zu optimieren. ★

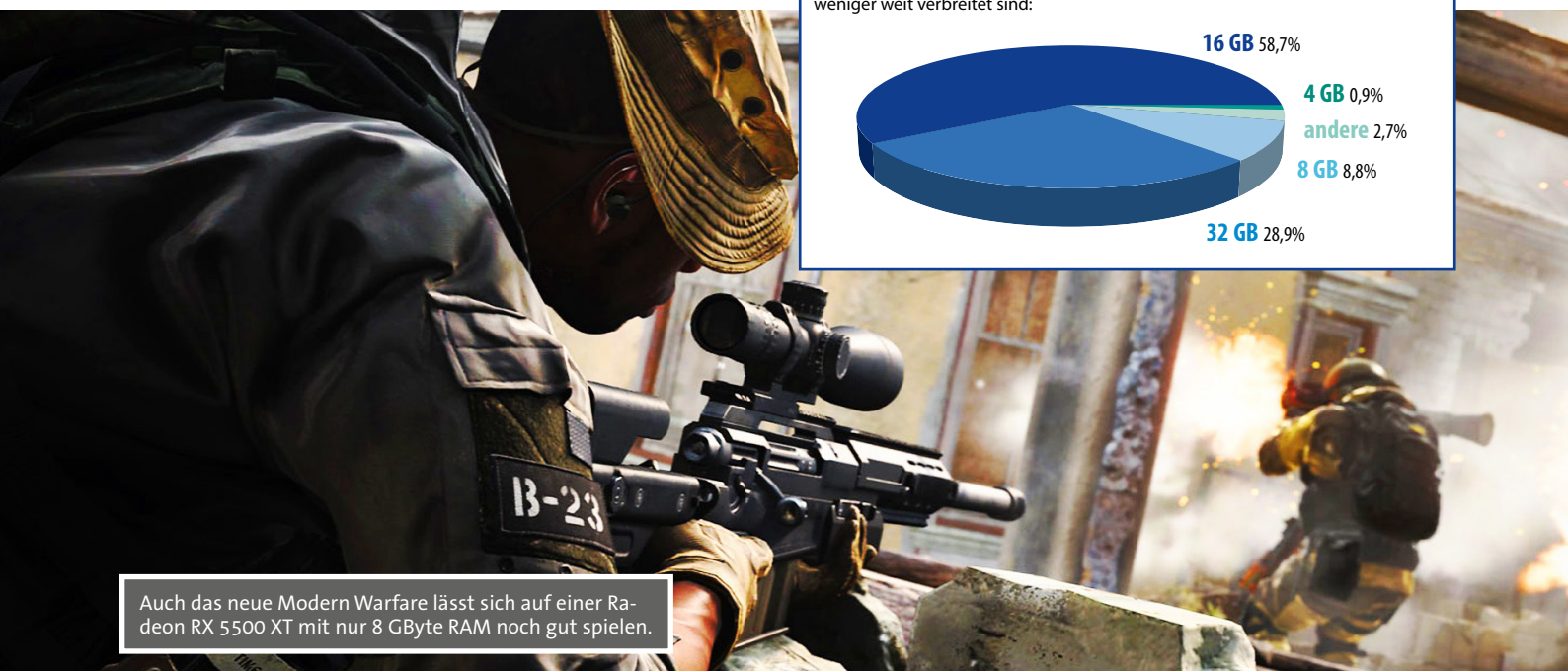
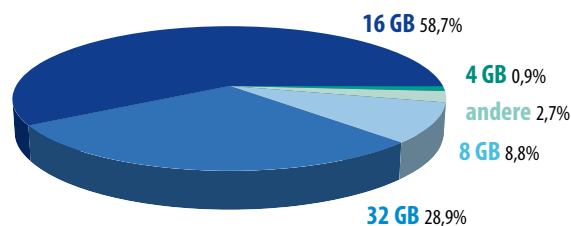
Wie viel RAM nutzen Spieler momentan?

Mit Blick auf die aktuelle Hardware-Umfrage von Steam sieht die Verteilung der gängigsten RAM-Mengen derzeit folgendermaßen aus:



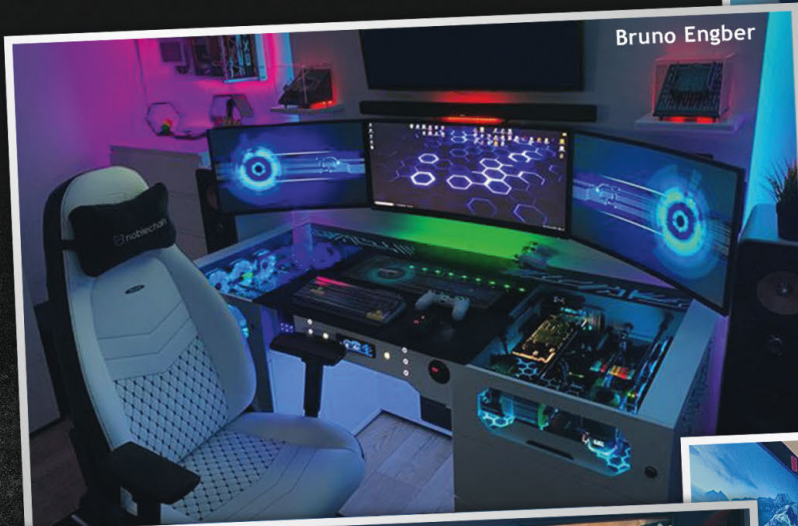
Wie viel RAM nutzen GameStar-Leser?

Schon vor drei Jahren zeigte sich ein klar anderes Bild bei unserer eigenen Umfrage zum verwendeten Arbeitsspeicher: Hier hatten nur zwei Prozent angegeben, 4,0 GByte zu nutzen, während 16,0 GByte mit etwa 52 Prozent an der Spitze lagen, gefolgt von 8,0 GByte (26,4 Prozent) und 32,0 GByte (9,9 Prozent). In der Zwischenzeit konnten vor allem 32 GByte zulegen, während 8,0 GByte immer weniger weit verbreitet sind:



Auch das neue Modern Warfare lässt sich auf einer Radeon RX 5500 XT mit nur 8 GByte RAM noch gut spielen.

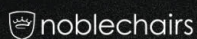
EGAL, VON WELCHEM GAMING-SETUP DU TRÄUMST...



WIR HABEN ES!



Nitro Concepts Gaming Tisch D16E
Elektrisch höhenverstellbarer Gaming-Desk mit passgenauem Mauspad.



Caseking GmbH, Gaußstr. 1, 10589 Berlin

eMail: info@caseking.de

tel. bestellen: +49 (0)30 40 36 642 - 00

www.caseking.de

Alle Preisangaben inkl. 19% MwSt., exkl. Versandkosten. Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Finanzierung gültig für alle Caseking PC-Systeme. Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499,90€. Effektiver Zins von 9,9% bei einer Laufzeit von 24 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 9,5% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Targobank. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar.

Update für alte HDDs

Mit dem Update für Windows 10 im Mai, auch bekannt als Windows 10 Version 2004 oder Windows 10 20H1, soll Microsofts Betriebssystem schneller werden – zumindest auf einer ganz bestimmten Hardware, wie Windows Latest berichtet. Demnach profitieren gerade ältere HDDs (Festplatten) von dem kommenden Feature-Update.

Wie erreicht Microsoft die Performance?

Mit Windows 10 20H1 werden Microsoft zufolge Funktionen für den sogenannten Suchindex verbessert. Bei besonders hoher Datenträgeraktivität soll der Indizierungsprozess zurückgefahren werden, um den Datenträger möglichst zu entlasten. Bei der Indizierung werden Dateien und andere Inhalte des Systems katalogisiert – sie werden im Index eingetragen. Dazu legt Windows sogenannte Metadaten an, etwa bestimmte Schlagwörter, Dateigröße, Erstellungsdatum, Bezeichnung, Dateipfad und vieles mehr. Diese können via Index dann bei einer Suche leichter und schneller aufgefunden werden. Doch nicht nur für die Windows-Suche ist der Index relevant. Auch verschiedene Programme wie etwa der Datei-Explorer, Groove und Outlook greifen darauf zurück. Die Indizierung wird dabei fortlaufend durchgeführt, um immer auf dem aktuellen Stand zu sein. Das kostet zwar Ressourcen, da heutzutage aber bereits für sehr viele Systeme schnelle SSDs verwendet werden,

fällt das in der Regel kaum ins Gewicht. Anders sieht das bei HDD-Festplatten aus.

Warum profitieren HDDs am meisten?

HDDs sind meist deutlich langsamer als SSDs. Werden sie durch intensive Aktivitäten belastet, kann eine zusätzliche Indizierung im Hintergrund sehr schnell zu deutlichen Performance-Einbrüchen führen. Windows Latest hat einen Selbsttest gemacht und konstatiert, dass sich das Verhalten auf HDDs mit Windows 10 20H1 spürbar verbessert. Übrigens: Die Indizierungsfunktion kann auch manuell deaktiviert werden, wobei die Vorteile bei der Suche dadurch natürlich wegfallen. Das Deaktivieren funktioniert folgendermaßen:

- zunächst Kommandozeile öffnen (Windows-Taste + R)
- anschließend »services.msc« eingeben und bestätigen (Enter)
- Windows Search suchen und mit einem

Nach den Neuerungen für Windows 10 20H1 will Microsoft die Suchfunktion für Windows 10 20H2 sogar noch weiter verbessern. Das soll vor allem langsameren HDDs zugutekommen.

Doppelklick öffnen

- unter Starttyp »Deaktiviert« wählen
- unter Dienststatus »Beenden« wählen, übernehmen (kein Neustart erforderlich)

Weitere Verbesserungen mit Win 10 20H2

Für Windows 10 20H2 (vermutlich Herbst-Update genannt) plant Microsoft dann weitere Verbesserungen der Suchfunktion respektive für den Index, so Windows Latest. Ein Algorithmus soll dann erkennen, wann die Datei-Indizierung am besten durchgeführt werden sollte, sprich: wann das System nicht genutzt wird.

Mit dem Windows-10-20H1-Update soll es – wie bereits gesagt – im Mai soweit sein, sofern es nicht noch zu unerwarteten Verzögerungen durch die Corona-Krise kommt. Wann genau im Mai, kann bislang aber noch nicht gesagt werden. Teilnehmern am Windows-Insider-Programm steht das Update aber bereits jetzt zur Verfügung.



Ist MSIs GeForce RTX 2080 Ti Gaming Z Trio wirklich »super«?

Als erster Board-Partner von Nvidia stattet MSI eine GeForce RTX 2080 Ti seriell mit schnelleren Videospeicher-Modulen aus. Dadurch werden Speicherbandbreite und in der Folge die Performance erhöht. Ist die MSI GeForce RTX 2080 Ti Gaming Z Trio damit die lange erwartete RTX 2080 Ti Super?

MSI stattet Flaggschiff mit schnellerem Speicher aus

Geforce RTX 2080 Ti »Super«?

Was genau wurde verändert?

Die MSI GeForce RTX 2080 Ti Gaming Z Trio unterscheidet sich im Prinzip kaum von der MSI GeForce RTX 2080 Ti Gaming X Trio. Taktraten, Speicher- und Kühlung sind identisch, lediglich der GDDR6-Videospeicher wurde von 14

Gbps auf 16 Gbps erhöht. Einen ersten Hinweis darauf, wie viel mehr Leistung durch schnelleren VRAM auf einer RTX 2080 Ti generiert werden kann, gab der YouTube-Kanal TecLab bereits vor einigen Monaten: In Eigenregie transplantierte das Team 11 GByte 16-Gbps-VRAM aus zwei RTX 2080 Super in eine RTX 2080 Ti. Durch Übertaktung hoben sie die Geschwindigkeit sogar auf 17,2 Gbps

an, wodurch die Speicherbandbreite von 616 GB/s auf knapp 757 GB/s anwuchs – bei 16 Gbps und einem 352 Bit breiten Speicherinterface ergeben sich 704 GB/s.

Im Unigine Superposition Extreme Benchmark konnte TecLabs GeForce RTX 2080 Ti Super dadurch 11.460 Punkte erzielen. Typischerweise kommt die normale RTX 2080 Ti auf 8.600 bis 9.200 Punkte.

Nvidias offizieller Nomenklatur zufolge zählt die MSI GeForce RTX 2080 Ti Gaming Z Trio nicht zur RTX-Super-Reihe. Dennoch kann man das durchaus so sehen, denn Vergleichbares hat Nvidia beispielsweise mit der GTX 1660 gemacht. Die GTX 1660 Super erhielt lediglich ein Speicherupgrade, jedoch ein in Relation deutlich größeres von 8 Gbps GDDR5 auf 14 Gbps GDDR6.

Doppelt so schnell wie RX 5700 XT?

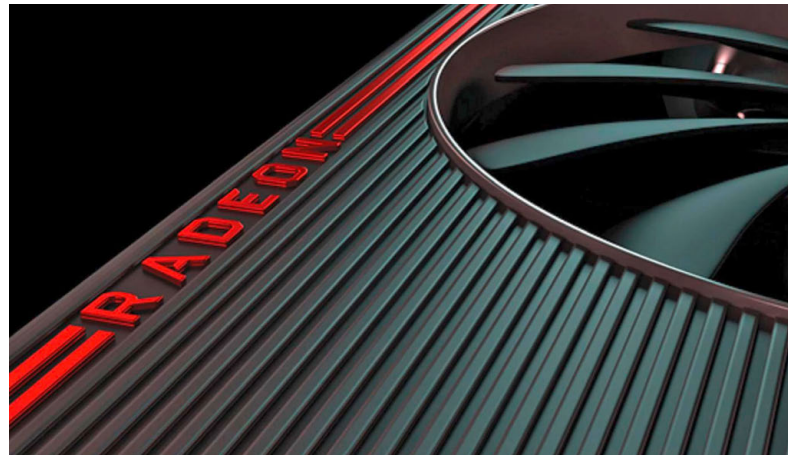
Die Hinweise darauf, dass AMDs kommende Grafikkarten-Generation alias Big Navi einen enormen Leistungssprung hinlegen könnte, verdichten sich weiter. So spricht der jüngste Leak von einem 505 mm² großen Chip, was einer Verdoppelung gegenüber der Radeon RX 5700 XT entspricht. Die Informationen stammen von Nutzer AquariusZi aus dem Forum der chinesischen Website PC Shipping (maschinell übersetzt), der sich in der Vergangenheit bereits des Öfteren als verlässliche Quelle erwiesen hat. Mit dem neuen Leak nennt er gleich drei Chips:

- N21 505 – Navi 21, High-End, Big Navi, mit einer Chipfläche von 505 mm²
- N22 340 – Navi 22, vermutlich für das mittlere Segment mit 340 mm² Chipfläche
- N23 240 – Navi 23, vermutlich für das Einsteigersegment mit 240 mm² Chipfläche

Was bedeutet das für die Leistung?

Dabei hilft ein Blick auf die Radeon RX 5700 XT. Das bisherige Navi-Flaggschiff (Navi 10) bringt es bei einer Chipfläche von 251 mm² und 7-Nanometer-Design auf 10,3 Milliarden Transistoren, 2.560 Rechenkerne und 9,75 TeraFLOPS (TFLOPS FP32). Die RX 5700 XT basiert zudem auf AMDs RDNA1-Architektur. Die kommende GPU-Generation wird jedoch auf RDNA2 setzen. Dadurch dürften sich abseits von der zu erwartenden höheren Transistoren- respektive der Kernzahl auch Architektur-bedingte Leistungsvorteile ergeben.

In Anbetracht dessen ist es nicht ganz unrealistisch, von einer Verdoppelung der Leistung gemessen an der RX 5700 XT oder sogar von noch mehr auszugehen. Allerdings handelt es sich dabei um Mutmaßungen auf Basis nicht bestätigter Informationen, die entsprechend mit Vorsicht zu genießen sind.



Kommen AMDs High-End-Grafikkarten schon im Herbst mit mehr als der doppelten Leistung einer RX 5700 XT?

Übereinstimmende Gerüchte

Ganz neu sind die Spekulationen um die Chipgröße und eine Leistungsverdoppelung übrigens nicht. Bereits im Dezember berichtete ein Forenmitglied der taiwanischen Plattform PTT von einem 505 mm² großen Navi-21-Chip. Im Januar machte ein weiteres Gerücht die Runde, das für Big Navi 80 Compute Units respektive 5.120 Rechenkerne vorhersah – eine glatte Verdoppelung gegenüber der RX 5700 XT (2.560 Kerne). In der Summe ergibt sich daraus also ein konsistentes Bild. Bislang wird mit einem Release von Big Navi alias RX 5950 XT oder gar RX 6xxx Ende 2020 gerechnet. Vereinzelt wird sogar Oktober genannt. Eine Produktvorstellung soll es auf der Keynote der Computex geben, die aufgrund der Corona-Krise von Anfang Juni auf 28. bis 30. September verschoben wurde.

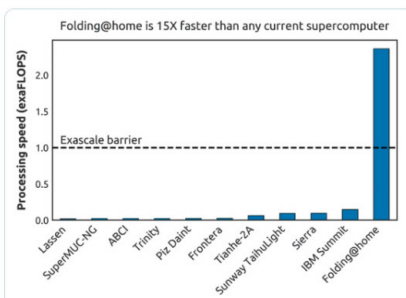
Folding@home

Schneller als die 500 schnellsten Supercomputer



With our collective power, we are now at ~2.4 exaFLOPS (faster than the top 500 supercomputers combined)! We complement supercomputers like IBM Summit, which runs short calculations using 1000s of GPUs at once, by spreading longer calculations around the world in smaller chunks!

[Tweet übersetzen](#)



Nicht ganz ohne Stolz präsentiert Folding@home die Rechenleistung auf Twitter.

Folding@home (kurz: FAH) hat im Kampf gegen die durch das Coronavirus SARS-CoV-2 ausgelöste Krankheit COVID-19 eine neue Bestmarke erreicht. Mittlerweile stellen Nutzer aus aller Welt der Initiative über 2,4 Exaflops Rechenleistung zur Verfügung. Damit übertrifft die geballte Rechenpower der Community sogar das Leistungsvermögen der 500 schnellsten Supercomputer der Erde zusammengefasst, wie aus einem Tweet von FAH hervorgeht. Den leistungsstärksten Supercomputer »Summit« (Stand November 2019), der es mit über 2,4 Millionen IBM-Power9-Rechenkernen auf 148.600 Teraflops (Peak-Performance rund 200.800 TFLOPS) bringt, schlägt FAH demnach sogar um mehr als das 15-Fache. Offiziellen Angaben zufolge kann FAH aktuell (Stand 14. April morgens) auf knapp 1,6 Millionen Prozessoren mit insgesamt rund 11,4 Millionen

Rechenkernen zurückgreifen. Dazu kommen noch 113.000 AMD- und 430.000 Nvidia-GPUs. In Summe ergibt sich daraus eine Rechenleistung von 2.438.314 x86 TFLOPS – rund 2,4 Exaflops.

Was ist Folding@home?

FAH wurde bereits im Jahr 2000 ins Leben gerufen. Dahinter steckt die Idee, Computer weltweit zu vernetzen, deren ungenutzte Kapazitäten zu verwenden und die addierte Rechenkraft der medizinischen Forschung zur Verfügung zu stellen – quasi ein dezentraler Supercomputer. So werden komplexe Simulationen wie etwa zur Proteinfaltung oder Molekulardynamik auf viele Rechner verteilt. Mehr dazu lest ihr in der Ausgabe 05/20 ab Seite 10. Das Team GameStarVs.-Corona (Team-nummer 239199) belegt derzeit übrigens den 181. Rang bei FAH.

EINKAUFSFÜHRER SELBSTBAU-PCS

Disclaimer: Auswirkungen der derzeitigen Krise

PC-Komponenten könnten knapp werden, die Preise befinden sich in permanenter Fluktuation, deswegen prüft bitte genau, ob unsere empfohlenen Komponenten auch noch immer zu dem von uns angegebenen Preis angeboten werden. Amazon etwa liefert derzeit in Frankreich und Italien keine Komponenten mehr. In Deutschland sieht es noch anders aus. Einige Bauteile sind ausverkauft, und noch ist unklar, wie lange das so bleiben wird. Allerdings gibt es genug andere Shops, die weiter liefern. Wir raten daher nicht zu überstürzten Panikkäufen. Kauft nur dann, wenn ihr wirklich etwas braucht.

Ihr braucht einen neuen, schnellen Gaming-PC? Dann spart doch Geld und baut ihn selbst! Wir haben sechs Konfigurationen für jeden Geldbeutel zusammengestellt, um euch die Suche nach der passenden Hardware zu erleichtern. Bei uns findet ihr den idealen PC für jedes Budget und jeden Anspruch – von 500 Euro bis 2.000 Euro und von Full-HD bis 4K.

Wo sind die Intel-CPU's?

Prozessoren von Intel sind leistungsstark, was auch für die aktuellen Modelle wie den Core i9 9900K gilt. Aus unserer Sicht bietet AMD aktuell aber in fast allen Preisbereichen das bessere Gesamtpaket aus Spiele- und Anwendungsleistung sowie Kern- und Thread-Zahl. Deshalb haben wir uns dazu entschieden, in fast allen Konfigurationen auf Ryzen-Prozessoren zurückzugreifen. Die Ausnahme bildet der 2.000-Euro-PC, der durch die starke Grafikkarte bei einigen Spielen in Full-HD vielleicht in das CPU-Limit laufen könnte. Allerdings werden nur sehr wenige Selbstbauer mit einer RTX 2080 Ti in Full HD spielen. Wir behalten die Entwicklungen auf dem Markt aber im Auge und passen unsere Empfehlungen gegebenenfalls wieder an, etwa wenn neue CPUs erscheinen oder die Preise sich stärker verändern.

500-EURO-GAMING-PC: FORTNITE UND FULL HD

Unsere günstigste Konfiguration liefert dank Radeon RX 570 (8,0 GByte VRAM) und Ryzen 3 1200 (12nm) genug Leistung, um aktuelle Spiele mit sehr hohen Details flüssig in Full HD darzustellen. Der neue Ryzen 3 1200 bietet dank überarbeiteter Architektur nicht viel weniger Leistung als der Ryzen 3 3200G, verzichtet auf die für Gamer überflüssige iGPU und kostet weniger. Abgerundet wird die Ausstattung durch 16 GByte RAM und eine 240-GByte-SSD.

Geeignet für:

- Fortnite bei hohen fps, Battlefield 5 und FIFA 20
- Auflösungen bis 1920x1080



CPU	AMD Ryzen 3 1200 (12nm)	Alternate (ca. 61 Euro)
CPU-Kühler	Bei Ryzen-CPU mitgeliefert.	
Mainboard	MSI B450-A Pro Max	Saturn (ca. 100 Euro)
Arbeitsspeicher	Corsair Vengeance LPX (DDR4-3000) – 16-GByte-Kit	Amazon (ca. 73 Euro)
Grafikkarte	ASROCK Phantom Gaming Radeon RX570 8GByte OC	Alternate (ca. 170 Euro)
SSD	Crucial BX500 SSD 240 GByte SATA 3	Amazon (ca. 37 Euro)
Gehäuse	Antec P7 Schwarz/Rot	Amazon (ca. 60 Euro)
Netzteil	Corsair VS Series VS450	Amazon (ca. 50 Euro)
Fazit	Für etwas mehr als 500 Euro spielt ihr mit dieser Konfiguration jedes Spiel in Full HD. Späteres Aufrüsten ist auch kein Problem.	552 Euro

700-EURO-GAMING-PC: MAXIMALE DETAILS IN FULL HD

Der Ryzen 5 1600 (6x 3,2GHz) in der aktuellen 12-nm-Version entspricht auch laut GameStar-Test grob einem Ryzen 5 2600. Die GTX 1660 Super schafft jedes Spiel mit maximalen Details und hohen Bilderwiederholraten in Full HD. Mit Abstrichen könnt ihr auch auf WQHD spielen. Grafikkarte und CPU stehen schnelle 16 GByte RAM zur Seite. Das macht den PC zu einem guten Allrounder.

Geeignet für:

- Blockbuster wie Red Dead Redemption 2
- Auflösungen: 1920x1080 mit maximalen Details, 2560x1440 mit Abstrichen



CPU	AMD Ryzen 5 1600 (12nm)	Alternate (ca. 114 Euro)
CPU-Kühler	Bei Ryzen-CPU mitgeliefert.	
Mainboard	MSI B450-A Pro Max	Saturn (ca. 100 Euro)
Arbeitsspeicher	Corsair Vengeance LPX (DDR4-3000) – 16-GByte-Kit	Amazon (ca. 73 Euro)
Grafikkarte	Asus Dual Geforce GTX 1660 Super Evo 6GByte	Media Markt (ca. 259 Euro)
SSD	Crucial MX500 500 GByte	Amazon (ca. 69 Euro)
Gehäuse	Antec P7 Schwarz/Rot	Amazon (ca. 60 Euro)
Netzteil	Corsair VS Series VS450	Amazon (ca. 50 Euro)
Fazit	Etwa 700 Euro für einen Allrounder, der jedes Spiel in Full HD mit maximalen Details darstellen kann. Mit Abstrichen könnt ihr auch in WQHD spielen.	725 Euro

1.000-EURO-GAMING-PC: GAMING IN WQHD

Der Ryzen 5 3600 (6 x 3,6 GHz) und die Radeon RX 5700 XT bilden das Rückgrat des PCs und schaffen jedes Spiel mit maximalen Details und hohen Bildwiederholraten auch in WQHD. Hier empfehlen wir dank des höheren Budgets eine 1-TByte-SSD. Als Gehäuse verwenden wir beim 1.000-Euro-PC das Pure Base 500 von be quiet. Selbst Cyberpunk 2077 wird diesen PC nicht überfordern.

Geeignet für:

- jedes aktuelle Spiel in Full HD und WQHD
- Auflösungen: 2560x1440 mit maximalen Details, Reserven für 3840x2160



CPU	AMD Ryzen 5 3600	Alternate (ca. 179 Euro)
CPU-Kühler	be quiet! Pure Rock	Amazon (ca. 33 Euro)
Mainboard	MSI B450-A Pro Max	Saturn (ca. 100 Euro)
Arbeitsspeicher	Corsair Vengeance LPX (DDR4-3000) – 16-GB-Kit	Amazon (ca. 73 Euro)
Grafikkarte	Sapphire Radeon Pulse 5700 XT 8 GByte	Saturn (ca. 375 Euro)
SSD	Crucial MX500 1 TByte	Amazon (ca. 120 Euro)
Gehäuse	be quiet! Pure Base 500 Schwarz	Alternate (ca. 75 Euro)
Netzteil	Corsair VS Series VS550	Amazon (ca. 50 Euro)
Fazit	Für nur 1.000 Euro erhaltet ihr einen PC, der in WQHD sehr hohe Bildwiederholraten bei maximalen Details liefert.	1.005 Euro

1.300-EURO-GAMING-PC: ECHTZEIT-RAYTRACING

Dank stärkerer CPU und Grafikkarte schafft der 1.300-Euro-PC auch Raytracing in Spielen wie Call of Duty: Modern Warfare. Die CPU wird durch die neue AMD-Architektur lange halten und nicht zum Flaschenhals, selbst wenn ihr euch neue Interessensgebiete wie Videoschnitt erschließt. Solltet ihr in einigen Jahren aufrüsten wollen, könnt ihr einfach die Grafikkarte austauschen. Allerdings werdet ihr noch einige Zeit Freude an der RTX 2070 Super haben.

Geeignet für:

- jedes aktuelle Spiel in Full HD, WQHD und 4K
- Auflösungen bis 3840x2160



CPU	AMD Ryzen 7 3700X	Amazon (ca. 310 Euro)
CPU-Kühler	be quiet! Pure Rock Slim	Amazon (ca. 22 Euro)
Mainboard	MSI B450-A Pro Max	Saturn (ca. 100 Euro)
Arbeitsspeicher	G.Skill Ripjaws V (DDR4-3200) 16-GB-Kit	Saturn (ca. 111 Euro)
Grafikkarte	KFA GeForce RTX 2070 Super EX 8 GByte	Media Markt (ca. 549 Euro)
SSD	Crucial MX500 1 TByte	Amazon (ca. 120 Euro)
Gehäuse	be quiet! Pure Base 500 Schwarz	Alternate (ca. 75 Euro)
Netzteil	be quiet! Pure Power 11 600W Gold	Alternate (ca. 77 Euro)
Fazit	Für 1.300 Euro erhaltet ihr einen Highend-PC, der selbst in 4K brilliert. Zusätzlich könnt ihr noch Echtzeit-Raytracing nutzen.	1.363 Euro

1.500-EURO-GAMING-PC: HIGH-END-GAMING IN 4K

Der Unterschied zwischen dem 1.300-Euro-PC und dem 1.500-Euro-PC liegt in der Grafikkarte. Die Leistung des Prozessors wird in den kommenden Jahren kaum ausgereizt werden, deshalb investieren wir die zusätzlichen 200 Euro in die GPU. Die GeForce RTX 2080 Super von KFA zählt zu den günstigeren Custom-Modellen, ist aber sehr leistungstark schafft in jeder Gaming-Situation mehr Bilder pro Sekunde als die RTX 2070 Super.

Geeignet für:

- jedes aktuelle Spiel in Full HD, WQHD, 4K und VR
- Auflösungen bis 3840x2160



CPU	AMD Ryzen 7 3700X	Amazon (ca. 310 Euro)
CPU-Kühler	be quiet! Pure Rock Slim	Amazon (ca. 22 Euro)
Mainboard	MSI B450-A Pro Max	Saturn (ca. 100 Euro)
Arbeitsspeicher	G.Skill Ripjaws V (DDR4-3200) 16-GB-Kit	Saturn (ca. 111 Euro)
Grafikkarte	KFA2 GeForce RTX 2080 Super	Media Markt (ca. 745 Euro)
SSD	Crucial MX500 1 TByte	Amazon (ca. 120 Euro)
Gehäuse	be quiet! Pure Base 500 Schwarz	Alternate (ca. 75 Euro)
Netzteil	be quiet! Pure Power 11 600W Gold	Alternate (ca. 77 Euro)
Fazit	Der 1.500-Euro-PC ist etwas für Spieler, die auch in grafisch anspruchsvollen Titeln das Maximum herausholen möchten.	1.560 Euro

2.000-EURO-GAMING-PC: GAMING AM LIMIT

Die GeForce RTX 2080 Ti ist derzeit die leistungstärkste Gaming-Grafikkarte auf dem Markt. Beim Prozessor haben wir auf den Intel Core i7 9700KF zurückgegriffen. KF bedeutet, dass die interne Grafikeinheit der CPU fehlt. Das macht sie günstiger, ohne Leistungsverlust. Die starke Single-Core-Performance des 9700KF sorgt für maximale Performance im 4K-Bereich, aber auch auf niedrigeren Auflösungen.

Geeignet für:

- jedes aktuelle und kommende Spiel, von Half-Life: Alyx bis Cyberpunk 2077
- Auflösungen bis 3840x2160

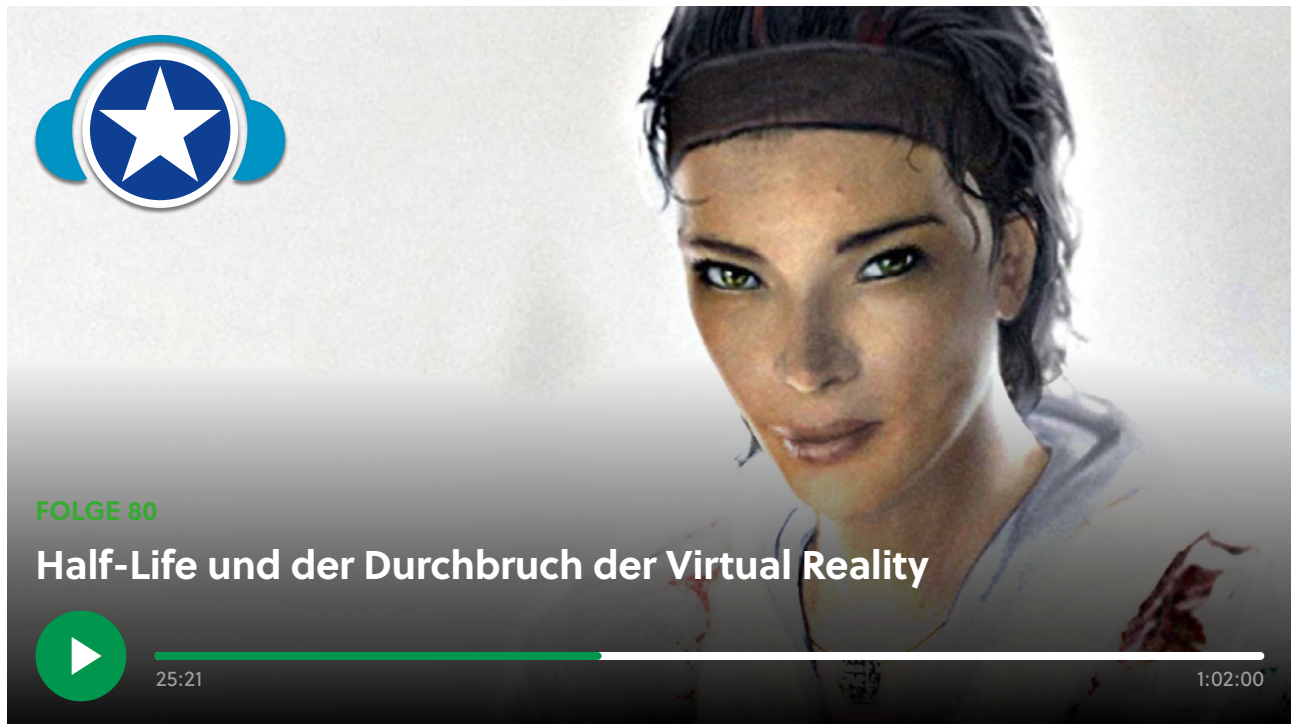


CPU	Intel Core i7 9700KF	Amazon (ca. 438 Euro)
CPU-Kühler	be quiet! Pure Rock	Amazon (ca. 33 Euro)
Mainboard	MSI Z390-A Pro	Amazon (ca. 114 Euro)
Arbeitsspeicher	G.Skill Ripjaws V (DDR4-3200) 16-GB-Kit	Saturn (ca. 111 Euro)
Grafikkarte	Gigabyte GeForce RTX 2080 Ti Windforce 11GB	Media Markt (ca. 1.199 Euro)
SSD	Crucial MX500 1 TByte	Amazon (ca. 120 Euro)
Gehäuse	be quiet! Pure Base 500 Schwarz	Alternate (ca. 75 Euro)
Netzteil	be quiet! Pure Power 11 700W Gold	Alternate (ca. 103 Euro)
Fazit	Der 2.000-Euro-PC bietet extreme Leistung für alle, die beim Spielen keine Kompromisse eingehen wollen und bereit sind, dafür zu zahlen.	2.193 Euro

GameStar Podcast

Dein Gaming-Podcast für unterwegs

Jede zweite Folge kostenlos!



PLUS-FOLGE 79

»Blizzard hat eine Zukunft, bei EA bin ich skeptisch«

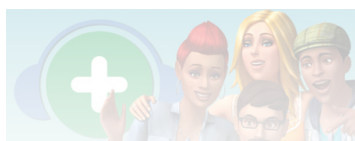
1 Stunde 12 Minuten



FOLGE 79

Spielen mit Blindheit: »Du weißt nicht, wann der Abgrund kommt«

1 Stunde 3 Minuten



PLUS-FOLGE 78

Warum wir die Sims lieben, und was Sims 5 bringen muss

1 Stunde 3 Minuten



GameStar



PLUS

Noch mehr Podcasts gibt's mit GameStar Plus
www.gamestar.de/podcast

SPIELEN & SCHREIBEN

Was noch niemand weiß: Electronic Arts plant weitere C&C-Remakes und will alle Cutscenes darin neu verfilmen. Wir bewerben uns für die wichtigsten Rollen! Von Markus Schwerdtel

HOWARD T. ACKERMAN



Wer wäre besser für die Rolle des allzeit optimistischen Präsidenten geeignet als unser »Anführer« Heiko? Auch wenn die NOD-Truppen die Verteidigung überrennen, behält er die gute Laune und sucht nach dem Tiberiumstreif am Horizont. Die Daumengeste hat er übrigens auch voll drauf, eine alte GameStar-Chefredakteurstradition.

KANE



Habt ihr Micha Graf in letzter Zeit mal gesehen? Dieses Bärtchen, das er sich da wachsen lässt? Damit bereitet er sich auf die Aufgaben des charismatischen Bruderschaftsgurus Kane vor. Die NOD-Vorläuferorganisation betreibt er übrigens jetzt schon. Die heißt GameStar Plus, für nur 4,99 Euro im Monat findet ihr Erleuchtung!

SPECIAL AGENT TANYA



Petras Faible für harte Shooter-Action ist ja nun wirklich kein Geheimnis. Nur logisch, dass sie sich als Geheimagentin Tanya Adams bewirbt, die Infanterie aus der Ferne und Gebäude mit C4 erledigt. Petra wäre damit übrigens bereits die vierte Schauspieler, die diese Rolle übernimmt, aber garantiert die passendste!

ALEXA KOVACS



Kollegin Elena ist wie geschaffen für die finstere NOD-Äbtissin Alexa Kovacs. Zwar folgt Elena ihren Chefs Kane... äh, Micha und Heiko bei Weitem nicht so blind wie Alexa. Aber bei manchen Themen kann sie ebenfalls fast schon religiösen Eifer entwickeln. Fragt sie zum Beispiel einfach mal nach ihren liebsten Indie-Spielen.

ANATOLY CHERDENKO



Hinter dem netten Äußeren des russischen Premiers Anatoly Cherdenko verbirgt sich ein kampfgeübter Haudegen und ausgebuffter Taktiker, eigentlich genau wie beim Kollegen Markus! Der freut sich außerdem, mit dieser Rolle in die Fußstapfen von Tim Curry zu treten. Den fand er schon in der Rocky Horror Picture Show super!

OXANA KRISTOS



Propaganda, Agitation, Medienmanipulation, die geschickte Kontrolle der Massen mit gezielt gestreuten Informationen – all das muss eine abgebrühte Kommunikations-spezialistin wie unsere Community-Managerin Mary beherrschen. Das qualifiziert sie perfekt als Mich... äh, Kanes NOD-Sprachrohr Oxana Kristos, oder?

GEHEIMAGENT AJAY



Eigentlich wollte Maurice ja eine Rolle in Warcraft 3: Reforged haben. Aber die von Blizzard arg gestutzten Cutscenes hätten sein Alabasterantlitz nicht zur Geltung gebracht, also bewirbt er sich jetzt als Agent Ajay. Natürlich auf der Seite von Mich..., äh Kanes NOD, ein Mann von Mauricens Format kämpft nicht für diese GDI-Luschen!

SETH



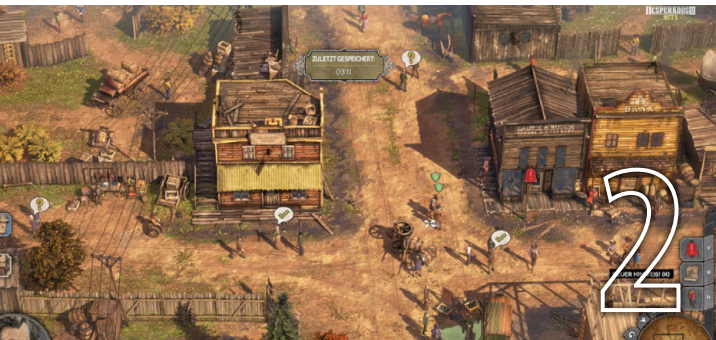
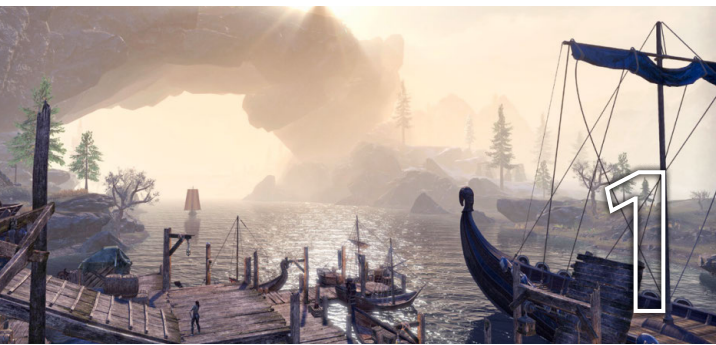
Dieser Mich... äh, Kane hat schon einen verwegenen Haufen um sich geschart: Sein Handlanger Seth versorgt uns im Spiel mit Arbeitsaufträgen und gefährlichen Missionen, genau wie es Kollege Dimi in der Redaktion mit unseren Trainees macht: »Schreib den Artikel, hol mir Kaffee, mach beim Podcast mit, zerstöre die GDI-Basis!«

COMMANDER CARTER



Der beste Anführer ist ohne getreue Soldaten nichts wert. Umso wichtiger, dass ein zuverlässiger und stressresistenter (manche sagen stoischer) Kollege wie Michael Herold an vorderster Linie kämpft. Eben genau so wie das arme Frontschwein Commander Carter von der GDI. Irgendwer muss ja diesen Mich... äh, Kane aufhalten!

Die GameStar-Ausgabe 07/2020 erscheint am 17.06.2020.



1 The Elder Scrolls Online: Greymoor **TEST**

Nachdem wir die ESO-Erweiterung für unser Sonderheft schon rauf und runter gespielt haben, gibt es nun den Test.

2 Desperados 3 **TEST**

Daumen drücken, vielleicht können wir euch pünktlich zum Release den Test zu Mimimis Taktik-Western liefern.

3 Core i 10000 **HARDWARE**

Wenn Intel nicht trödelt, erscheinen im Mai die neuen Comet-Lake-Prozessoren. Wir schauen sie uns an.

4 Gaming Virgin: Gothic, Teil 2 **SPECIAL**

Sascha sitzt noch immer hinter der magischen Barrikade fest und vergisst einen wichtigen Brief.

IMPRESSUM

Verlag Webedia Gaming GmbH
Ridlerstraße 55 • 80339 München
Tel.: 089 / 244 136 600
E-Mail: info@gamestar.de

Geschäftsführer Marc-Andreas Albert – Anschrift des Verlags

Chefredakteur Heiko Klinge (v.i.S.d. § 55 Abs. 2 RStV) – Anschrift des Verlags

Jugendschutzbeauftragter Rae Grimm – Anschrift des Verlags

Registergericht Amtsgericht München
Handelsregisternummer: HR B 218 859
USt-ID Nr.: DE 300 33 09 61

Gesellschafter der Webedia Gaming GmbH sind die Mehrheitsgesellschafter Webedia GmbH, (Amtsgericht Charlottenburg, HR B 114531 B), sowie PietSmiet Holding GmbH, (Amtsgericht Köln, HR B 84294) und die Connected 4 Media GmbH (Amtsgericht München, HR B 218234)

Adresse Webedia Gaming GmbH
Ridlerstraße 55 • 80339 München
Tel.: 089 / 244 136 600

Druck und Beilagen IPress Center CE Zrt. • H-2600 Vác • Nádas utca 6.
Technicolor Polska 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 Daniel Loers

Head of Digital Publishing Dawid Hallmann

Chefredakteur Heiko Klinge

Chefredaktion Michael Graf, Markus Schwerdtel

Senior Project Manager Yassin Chakhchoukh

Produktionsleitung Daniel Visarius, Sigrun Trier

Redaktion Petra Schmitz (ltd.), Valentin Aschenbrenner, Peter Bathge, Philipp Elsner, Dimitry Halley, Michael Herold, Ann-Kathrin Kuhl, Nils Raettig, Natalie Schermann, Kai Schmidt, Elena Schulz, Fabiano Uslenghi, Holger Harth, Tobias Veltin

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 Harald Fränkel, Manuel Fritsch, Alexander Köpf, Heinrich Lenhardt, Sascha Penzhorn, Dominik Schott, Florian Zandt

Fotos Uwe Miethe, Petra Schmitz (Pressematerial ausgenommen), www.stock.adobe.de

Einsendungen Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

Haftung Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.

ABO-SERVICE

Abonnement Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger
GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH
Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Web: www.gamestar.de/shop

Kunden-Support Jakob Erckert
E-Mail: kundenservice@gamestar.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 Abo-Kündigung 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
Martin Schmaus (-735)

Ansprechpartner Pia Aschenbrenner (-750), Dominik Buhmann (-731),
Christoph Walter (-734)

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:



GEWINNE OHNE KABEL

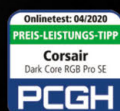


DARK CORE RGB PRO SE

Die CORSAIR DARK CORE RGB PRO bringt Dich kabellos zum Sieg – mit Sub-1-ms-SLIPSTREAM WIRELESS-Technologie, einem für Wireless-Mäuse optimierten optischen Sensor mit 18.000 DPI und Hyper-Polling-Technologie mit 2.000 Hz und kabellosem Aufladen via Qi-Standard.

- > Hochpräziser Sensor mit 18.000 DPI optimiert für drahtlose Mäuse
- > Konturierte Form mit zwei wechselbaren Seitengriffen
- > 9-Zonen-RGB-Beleuchtung mit integrierter Light Bar
- > Bis zu 50 Stunden Akkulaufzeit und kabellos Aufladbar via Qi-Standard

MEHR ERFAHREN: [CORSAIR.DE](https://www.corsair.de)





CHAMPIONS LEAGUE AUS BERLIN



AVM GmbH
Alt-Moabit 95
10559 Berlin
avm.de

