



Die ganze Faszination der PC-Spiele

GameStar

AUGUST 08/2020



LC-POWER™

www.lc-power.com

34" / 86,36cm
21:9

CURVED GAMING SERIES

LC-M34-UWQHD-100-C

Erleben Sie das ultimative Gaming-Feeling mit dem 34"/86,36 cm-21:9-UltraWide-Breitbild-Monitor von LC-Power!

Durch die Ultra WQHD-Bildschirmauflösung von 3440 x 1440 Pixeln liefert Ihnen der Monitor um 2,5-mal gestochen schärfere Bilder als herkömmliches Full HD.

Durch die hochentwickelte VA-Panel-Technologie wird die Lichtstreuung über den gesamten Bildschirm minimiert und bietet Ihnen tiefe Schwarztöne dank einem Kontrastverhältnis von 3000:1.

Weitere Features des Monitors sind u.a. eine Bildschirmaktualisierungsrate von 100 Hz für eine flüssige Darstellung, FreeSync für einen reibungslosen Spieleablauf sowie Picture-by-Picture (PBP) und Picture-in-Picture (PiP).

Tauchen Sie förmlich ein in eine faszinierende, gestochen scharfe Gaming- & Entertainment-Welt!

Weitere Modelle:



LC-M32-QHD-144-C



LC-M27-FHD-144-C



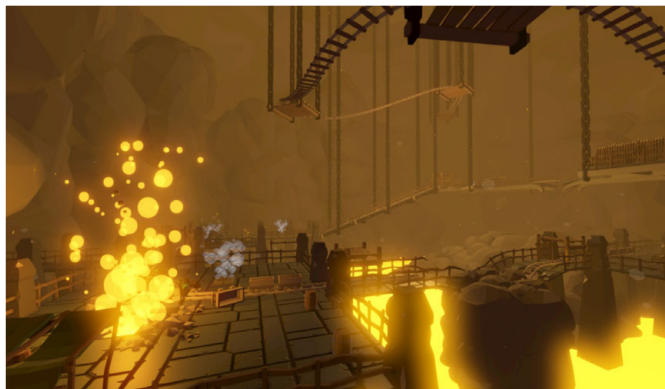
LC-M24-FHD-144-C

LC-Power-Produkte u.a. erhältlich bei:

* Ausstattung abhängig vom jeweiligen Modell

Amazon.de - Bora-Computer.de - Cyberport.de | .at - ebay.de - KMComputer.de - Mindfactory.de - Schwanthaler-Computer.de - Brack.ch - Steg-Electronics.ch

VOLLVERSIONEN 08/2020



WINDSCAPE

In WINDSCAPE sind wir als junge Frau unterwegs und müssen hinter das Geheimnis unserer Welt kommen, die in Stücke zerfällt. Um das zu schaffen, müssen wir unser Überleben sichern, indem wir Ressourcen sammeln und uns Waffen oder gar Zauberkraften.



BACK TO BED

Der Schlafwandler Bob latscht völlig planlos durch seine Traumwelten. Wir müssen ihn mit Hilfe von Subob (eine Art Hund, aber eigentlich Bobs Unterbewusstsein) sicher ins Bett lenken. Das Spiel empfiehlt ein Gamepad, es funktioniert aber auch mit der Maus.

ACHTUNG!

Windscape ist nicht auf dem Datenträger: Key der Codekarte auf GameStar.de/codes gegen Spiele-Key einlösen (gültig bis 31.9.2021)! Es wird ein kostenloses Steam-Konto benötigt.



VIDEOS 08/2020

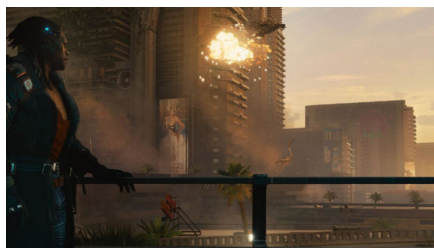
VIDEOS

Outriders
Cyberpunk 2077
Humankind
Command & Conquer: Remastered
Desperados 3
Minecraft Dungeons
Rückblick 08/10
Legendär schlecht: The 7th Guest
Faszination Command & Conquer - Teil 3
Faszination Command & Conquer - Teil 4

XL-VIDEOS

Solasta: Crown of the Magister
Troy: A Total War Saga
Hardspace: Shipbreaker
Scrap Mechanic
Half-Life Alyx ohne VR
Crucible wird es schwer haben
Eingestellte Spiele

HIGHLIGHTS



CYBERPUNK 2077

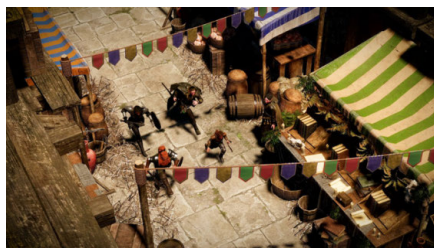
Während wir weiter auf den Release warten, fassen wir zusammen, was wir über das neue Rollenspiel wissen.*



RÜCKBLICK 08/10

Dieses Mal dabei: Alpha Protocol, Blur, Disciples 3: Renaissance und Prince of Persia: Die Vergessene Zeit.

XL-HIGHLIGHTS



SOLASTA: CROWN OF THE MAGISTER

Ein neues PC-Rollenspiel, das aus dem Stand manches besser macht als Baldur's Gate 3? Peter hat es sich angeschaut.



TROY: A TOTAL WAR SAGA

Fabiano hat Total War: Troy erstmals selbst gespielt und analysiert, welches Potenzial der Titel hat.

*Dieses Video entstand, bevor Micha seinen Anspieltermin hatte. Sein Preview-Video findet ihr auf der DVD der nächsten Ausgabe.



REVEVO

ATX PC CASE



Optimaler Airflow dank magnetischer Gehäuseabdeckung mit Staubfilter und Perforation an der Gehäuseoberseite

Die stilvolle

REVOlution

- Hardware wird vertikal um ein um 90 Grad gedrehtes Mainboard eingebaut
- Fünf vorinstallierte Lüfter, zwei davon mit adressierbaren RGB-LEDs
- Seitenteil aus gehärtetem Glas auf der rechten Seite
- Inklusive Steuerung für bis zu acht adressierbare LED-Elemente

* Nicht alle abgebildeten Komponenten im Lieferumfang enthalten.



www.sharkoon.de





Markus Schwerdtel,
Chefredaktion

Editorial

ES IST GROSS!

Eine alte Redakteurs-Binsenweisheit besagt: »Das Internet ist groß, aber deshalb muss man es noch lange nicht vollschreiben.« Oder zumindest so ähnlich. Für gedruckte Hefte wie diese GameStar-Ausgabe gelten ohnehin strenge Platzrestriktionen – wir haben nun mal jeden Monat »nur« 132 Seiten zur Verfügung. Und die müssen so gefüllt werden, dass möglichst für jeden Leser was dabei ist. Kein Wunder also, dass Planungs-Chefin Petra beim Kollegen Michael Graf in den letzten Tagen vor dem Drucktermin immer mal wieder vorsichtig nachgefragt hat, wie groß denn nun seine Titelstory zu Cyberpunk 2077 werden würde. Schließlich wissen wir seit seinem Artikel zu Crusader Kings 3 in der letzten Ausgabe, dass der gute Micha seine Erlebnisse zwar unterhaltsam, aber eben auch gerne recht ausladend beschreibt. Schnell wurde jedenfalls klar, dass die ursprünglich geplanten acht Seiten (haha!) nicht reichen, am Ende sind es 24 geworden! Ab Seite 14 erfahrt ihr jetzt wirklich, wirklich alles, was es aktuell zum Mega-Rollenspiel von CD Projekt zu wissen gibt.

Gut aufgefrischt, gut aufgelegt

Überraschend dick ist trotz Cyberpunk 2077 und FYNG (siehe rechts unten) der Testteil dieser Ausgabe. Das liegt vor allem an

der Rückkehr zweier Veteranen des PC-Spielens, Command & Conquer und Anno. C&C versucht mit einem Remaster der ersten beiden Teile, ältere Spieler-Hezen schneller schlagen zu lassen, Anno mit der History Collection, die alle Non-SciFi-Teile der Serie enthält. Doch während C&C spielerisch wirklich nicht mehr up to date ist (siehe Test auf Seite 66), machen vor allem die neueren Anno-Teile immer noch Spaß und hätten eigentlich vielleicht gar keine Überarbeitung gebraucht (Seite 72). Immerhin trösten uns die beiden Titel über die Wartezeit auf Age of Empires 4 hinweg – zu dem gibt es nämlich immer noch nichts Neues.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen, bleibt gesund!

MARKUS



Adios, Miguel!

So ist das mit den jungen Leuten, sie wollen raus und was von der großen, weiten Welt sehen! Deshalb zieht es unseren Kollegen Michael »Miguel« Herold leider weg von München und hin nach Dresden, wo er für eine große Nachrichten-

Website arbeiten wird. Nach vier Jahren GameStar hat er zwar noch lange nicht genug von Spielen, aber will beruflich auch mal was anderes ausprobieren. Wir haben dafür volles Verständnis und wünschen unserem Miguel viel Glück und Erfolg!



Find Your Next Game

Eigentlich wäre dieses Heft ja traditionell voll mit Neuigkeiten von der E3 in Los Angeles. Nachdem die aber bekanntlich dieses Jahr ausgefallen ist, haben wir im Juni und Juli unter dem Motto Find Your Next Game jede Menge Neuigkeiten, Infos und Spielvorstellungen zusammengetragen. Ein Best of davon findet ihr in dieser Ausgabe, wer die volle FYNG-Packung will, wird unter www.gamestar.de/fyng versorgt. Schaut doch mal vorbei!

INHALT

TITELSTORY

14 Cyberpunk 2077

Endlich konnten wir *Cyberpunk 2077* selbst anfassen. Wir beschreiben unsere Erkenntnisse in einem der ausführlichsten Artikel der GameStar-Geschichte.

15 Wegweiser durch unsere Preview

16 Cops vs. Superreiche

29 Die Kleidungsstile in Cyberpunk 2077

AKTUELL

8 AAA-Spiele: Zu lang, zu teuer

8 GTA 5: Zustrom dank Epic

8 Twin Mirror: Thriller am Stück

9 Mixer macht dicht

9 Spiel auf Rezept

9 »The Witcher«: Start von Season 2 auf Netflix

11 Termin-Update

12 Kolumne: FIFA 21 – Es gibt keine Entschuldigung!

TESTS

66 Command & Conquer Remastered

72 Anno History Collection

Die Anno-Serie hat Geschichte geschrieben. Jetzt gibt's die ersten vier Teile technisch überarbeitet. Aber was genau ist neu? Und für wen lohnt sich das?

77 Terraria

80 Disintegration

Disintegration mixt Shooter und Strategie. Das Ergebnis dieser Mischung wird vor allem Fans von innovativen Singleplayer-Shootern gefallen.

84 Legends of Runeterra

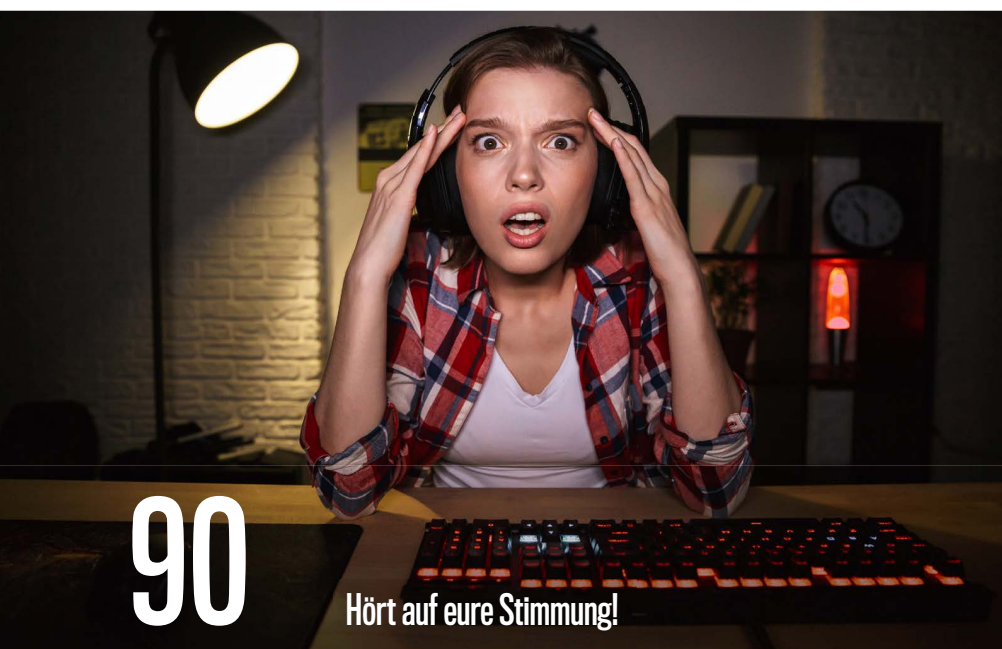
86 SpongeBob SquarePants: Battle for Bikini Bottom – Rehydrated





80

Disintegration



90

Hört auf eure Stimmung!



106

Nordische Sagen in Spielen

PREVIEWS

- 38 Humankind
- 44 Realms Beyond
- 52 Project Cars 3
- 56 **Star Wars: Squadrons**

Das neue Star-Wars-Spiel lässt uns im Cockpit zahlreicher Raumjäger Platz nehmen. Doch was ist das jetzt genau? Weltraumsim oder Battlefront-Abklatsch?

- 58 Second Extinction
- 60 Deathloop
- 61 A Juggler's Tale
- 62 Wasteland 3

MAGAZIN

- 90 **Hört auf eure Stimmung: Wie Stress und schlechte Laune eurem Spielerlebnis schaden**

Miese Laune macht sogar eure Lieblingsspiele schlechter. Wir fragen einen Medienpsychologen nach Tipps, wie wir am besten damit umgehen.

- 94 Wie Inxile Entscheidungen entscheidet
- 100 Hunde in Videospielen: Gute Jungs und beste Freunde
- 106 **Nordische Sagen in Spielen**

Geisterhafte Pferdegestalten, blutrünstige Wikinger-Zombies und übermächtige Raben. Die nordische Mythologie ist eine Schatzkiste für Spieleentwickler.

- 110 Essay: Star Citizen und die Journalisten
- 113 Das umgekehrte Plague Inc.
- 116 Legitär schlecht: The 7th Guest

HARDWARE

- 120 Wie gut ist der neue Core i9 10900K?
- 124 Nvidia GeForce: Preis-Leistungs-Verhältnis seit 2008
- 124 GeForce RTX 3080 Ampere
- 125 AMD Ryzen 4000
- 125 Windows 10: Update stillt den RAM-Hunger von Chrome und Edge

RUBRIKEN

- 3 DVD-Inhalt
- 5 Editorial
- 6 Inhalt
- 10 Feedback
- 64 Das Team
- 129 Die Vorletzte
- 130 Vorschau / Impressum

AAA-Spiele

ZU LANG, ZU TEUER

Fallen aktuelle AAA-Titel zu lange und teuer in der Entwicklung aus? Dieser Meinung ist Shawn Layden, der über 30 Jahre lang bei Sony gearbeitet hat und unter anderem als PlayStation-CEO tätig war. Ihm zufolge muss sich die Videospielindustrie bald umstellen, denn die aktuelle Produktion großer und teurer Spiele sei nicht nachhaltig genug. Gegenüber der Finanz-Website VentureBeat erklärt Layden, dass die Produktionskosten moderner Videospiele zu stark angestiegen seien: Momentan wären 80 bis 150 Millionen US-Dollar nötig, um einen AAA-Titel zu entwickeln. Layden sagt, das Budget steige mit jeder neuen Konsolengeneration weiter an – und wird teilweise sogar verdoppelt. Er ist der Ansicht, dass das aktuelle AAA-Modell grundlegend überarbeitet werden sollte. Er meint, Spiele müssten kürzer werden – also keine 50 bis 60 Stunden mehr, sondern stattdessen nur zwölf bis 15. Das würde Entwicklungskosten und -dauer enorm reduzieren: Ein Studio würde nicht länger fünf bis sechs Jahre und 80 bis 150 Millionen in ein einziges Projekt investieren, ohne innerhalb dieses Zeitraums etwas zurückzubekommen. Für viele Entwickler ohne einen, aber auch für jene mit einem großen Publisher im Hintergrund sei so eine lange Investitionsphase ein enormes Risiko. Außerdem ist Layden der Mei-

nung, dass das Preismodell in der Videospielbranche nicht mehr zeitgemäß sei: Während die Entwicklungskosten großer Titel in den letzten Jahren immer weiter anstiegen, blieb der durchschnittliche Preis von circa 60 US-Dollar gleich. Entsprechend wünscht er sich flexiblere Preise, die im Verhältnis zum gestiegenen Entwicklungsaufwand stehen.



Gehören Abenteuer wie Skyrim der Vergangenheit an, weil sie zu lange in der Entwicklung sind?

GTA 5

Zustrom dank EPIC

245 Prozent mehr PC-Spieler konnten GTA 5 und GTA Online im Mai 2020 für sich gewinnen. Der Grund dafür ist simpel: Das mittlerweile sieben Jahre alte Rockstar-Spiel war im Zuge einer Gratis-Aktion kostenlos im Epic Games Store für den PC erhältlich. Die Zahlen gehen aus einem Bericht der Website Superdata hervor, die Nutzerdaten der populärsten Videospiele im Mai 2020 veröffentlichte. An die Spielerzahlen der Konsolen-Version von GTA 5 kommt der PC aber dann doch nicht ran: Superdata zufolge hat GTA 5 auf der PS4 und der Xbox One immer rund ein Viertel mehr Spieler.

Mit dem Anstieg an Freizeit-Gangstern stiegen auch die Einnahmen, die Rockstar mit Ingame-Inhalten verzeichnen konnte. Hier spricht Superdata von »mehr als einer Verdopplung« für die PC-Version. Aber auch hier hat die Konsole weiterhin mit einem

Verhältnis von vier zu eins die Nase vorn. Dieser Erfolg dürfte auch ausschlaggebend dafür sein, dass bis zum Release der PS 5 PlayStation-Plus-Abonnenten mit Ingame-Geld-Boni überhäuft werden: Wer

GTA Online bis zum Erscheinen der neuen Konsole im Herbst auf der PS4 spielt, bekommt jeden Monat eine Million GTA-Dollar geschenkt. PC-Spieler müssen sich dagegen mit Boni durch beispielsweise ein Twitch-Prime-Abonnement zufriedengeben.



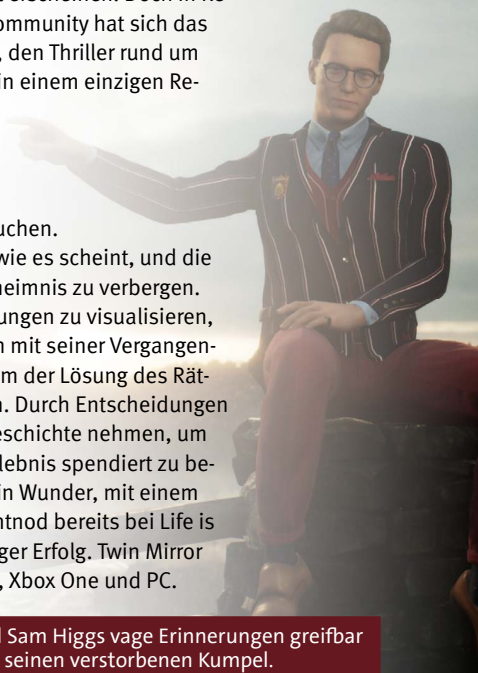
Twin Mirror

Thriller am Stück

Eigentlich sollte Twin Mirror, das nächste Spiel der Life-is-Strange-Macher von Dontnod Entertainment, ebenfalls im Episodenformat erscheinen. Doch in Reaktion auf Stimmen in der Community hat sich das Team nun dazu entschieden, den Thriller rund um den Journalisten Sam Higgs in einem einzigen Release zu veröffentlichen. Im

Spiel kehrt Sam in seinen Heimatort zurück, um dort die Beerdigung seines besten Freundes zu besuchen. Allerdings ist nicht alles so, wie es scheint, und die Stadt scheint ein großes Geheimnis zu verbergen. Mit seiner Fähigkeit, Erinnerungen zu visualisieren, nimmt es Higgs auf sich, sich mit seiner Vergangenheit auseinanderzusetzen, um der Lösung des Rätsels auf die Spur zu kommen. Durch Entscheidungen sollen wir Einfluss auf die Geschichte nehmen, um am Ende ein einzigartiges Erlebnis spendiert zu bekommen. Klingt vertraut? Kein Wunder, mit einem ähnlichen Konzept hatte Dontnod bereits bei Life is Strange und dessen Nachfolger Erfolg. Twin Mirror erscheint noch 2020 für PS4, Xbox One und PC.

In Twin Mirror kann der Held Sam Higgs vage Erinnerungen greifbar machen, zum Beispiel die an seinen verstorbenen Kumpel.





Spiele-Streaming

MIXER macht DICHT

Die Streaming-Plattform Mixer schließt die Pforten. Schon am 22. Juli 2020 macht der Twitch-Konkurrent dicht, während Microsoft offizieller Partner von Facebook Gaming wird. Damit werden User von Mixer ab dem 23. Juli auf die Seite des Streaming-Dienstes von Facebook umgeleitet. Trotz Millionen-Deals mit berühmten Streamern wie Ninja oder Shroud konnte sich Mixer nicht gegen die Konkurrenz von Facebook, YouTube Gaming und vor allem Marktführer Twitch behaupten. So verfügte Mixer laut Streamlabs im ersten Quartal 2020 lediglich über einen Marktanteil von zwei Prozent, während Facebook mit elf und YouTube Gaming mit 22 Prozent weit vor der Microsoft-Plattform lagen. Twitch hält währenddessen mit 65 Prozent weiterhin den größten Marktanteil im Streaming-Segment. Gegenüber der Technik-Website The Verge äußerte sich Xbox-Chef Phil Spencer persönlich zur Einstellung von Mixer und der bevorstehenden Partnerschaft mit Facebook Gaming: »Wir haben ziemlich weit hinten angefangen, was die monatlichen Zuschauer auf Mixer angeht, wenn wir das mit ein paar der großen Player dort draußen vergleichen.« Zuschauer, die auf Mixer noch Guthaben oder kostenpflichtige Abonnements besitzen, werden in Form einer Gutschrift für Xbox-Geschenkkarten kompensiert. Alle Streaming-Partner, die momentan noch bei Mixer tätig sind, erhalten einen Partnerstatus bei Facebook Gaming. Alle Streamer, die das Monetarisierungsprogramm von Mixer verwenden, werden Teil des »Level-Up«-Programms von Facebook.

Netflix: »The Witcher«

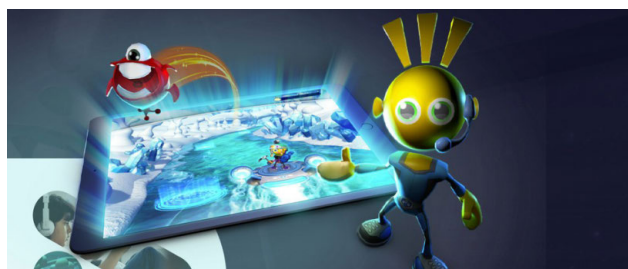
START von Season 2

Die Dreharbeiten zur zweiten Staffel der Netflix-Serie »The Witcher« gehen weiter! Die Produktion musste im März 2020 wegen des Coronavirus unterbrochen werden, auch weil Schauspieler Kristofer Hivju (bekannt als Tormund Riesentod aus »Game of Thrones«) positiv auf Covid-19 getestet wurde. Nun steht aber endlich fest, wann genau die Kameras wieder laufen und Henry Cavill und Co. wieder in ihre Kostüme schlüpfen. Wie der offizielle Twitter-Kanal bekannt gab, gehen die Dreharbeiten am 17. August 2020 weiter. Neben dem Hauptdarsteller-Trio aus Henry Cavill als Geralt, Anya Chalotra als Yennefer und Freya Allen als Ciri bekommen wir in der nächsten Season auch einige neue Gesichter zu sehen. Unter anderem tritt Kim Bodnia als Geralts Lehrmeister Vesemir auf und einige weitere Hexer kommen ins Spiel, zum Beispiel Lambert (Paul Bullion) und Coen (Yasen Atour). Eigentlich sollten die neuen Folgen des Hexers Anfang 2021 auf Netflix laufen – so lautete zumindest der ursprüngliche Plan, bevor die weltweite Pandemie dazwischen kam. Offiziell hat Netflix zwar noch keinen neuen Starttermin für die zweite Staffel von »The Witcher« bekannt gegeben, aber die Verschiebung lässt ein simples Rechenspiel zu. Da die Pro-

EndeavorRX

Spiel auf REZEPT

Wie Videospiele für Therapien eingesetzt werden könnten, wird schon eine ganze Weile untersucht. Jetzt gibt es mit EndeavorRX zum ersten Mal einen Mobile-Titel, der in den USA auf Rezept verschrieben werden kann. Er soll gegen ADHS helfen und wurde von der Food and Drug Administration (FDA) offiziell zugelassen. Auch wenn das Spielen von EndeavorRX vor allem jüngeren Menschen mit ADHS (Aufmerksamkeitsdefizit-/Hyperaktivitätsstörung) helfen soll, kann es natürlich keine Medikamente ersetzen und funktioniert auch nicht als Medizin. Aber ähnlich wie Medikamente kann das Spiel jetzt von Ärzten verschrieben werden. Laut mehreren Studien hilft EndeavorRX offenbar dabei, die Konzentration zu fördern. Kinder zwischen acht und zwölf Jahren sollen ihre Aufmerksamkeit gesteigert haben, nachdem sie fünf mal pro Woche täglich jeweils 25 Minuten lang gespielt haben. Bei einer Kontrollgruppe, die ein anderes Spiel gespielt hat, sei der Effekt hingegen nicht aufgetreten. Allerdings wirkt das Spiel an sich ziemlich unspektakulär: Eine Figur bewegt sich in einer dreidimensionalen Umgebung und muss offenbar einfach nur Objekten und Hindernissen ausweichen. Wieso ausgerechnet dieses Spiel bestimmte Effekte erzielen soll, aber ähnliche Titel nicht, bleibt unklar. Denkbar wäre, dass viele Titel positive Effekte haben, diese aber einfach noch nicht in Studien untersucht wurden. EndeavorRX kann nicht einfach so gekauft werden. Aber auf der offiziellen Webseite kann man sich auf die Warteliste setzen lassen.



EndeavorRX sieht unspektakulär aus, aber wenn's hilft ...



Die Dreharbeiten zur zweiten Staffel der »Witcher«-Serie gehen am 17. August 2020 weiter (Bild: Netflix).

duktion knapp fünf Monate Pause eingelegt hat, liegt es nahe, dass sich auch der Start von Season 2 um eine ähnliche Zeit verzögert. Statt Anfang 2021 dürfte der Witcher also im Sommer 2021 wiederkehren. Immerhin müssen die Dreharbeiten erst mal abgeschlossen werden, damit die Postproduktion volle Fahrt aufnehmen kann.



Hardware 2020

Großes Lob für die Hardware-Titelstory. Michael Kister hat es richtig toll strukturiert aufbereitet. Alles deckt sich auch mit meiner Erfahrung der letzten Jahre. Wirklich ein klasse recherchierter Artikel! Besten Dank!

Christian Hagendorn

Guter Artikel, gibt einen sehr guten und ausführlichen Überblick, wie es gerade aussieht. Ich halte es persönlich mit dem Aufrüsten so: Wenn mir mein Rechner zu langsam wird, schaue ich, was gerade die beste Preis-Leistung bietet und stelle mir damit ein System zusammen. Immer auf die nächste, schnellere Generation zu warten, führt nur dazu, dass man niemals aufrüstet. Und auch wenn die Sprünge groß ausfallen, es bringt mir nichts, wenn ich ein halbes Jahr mit meiner alten Mühle rumkrebse.

Sokar

Sehr guter Artikel, alle wichtigen Informationen schön zusammengefasst. Mir sind Frametimes noch wichtiger als die Framerate, da hilft viel Speicher-Transferrate, daher habe ich in den letzten Jahren immer auf Workstation-Boards mit 3- bzw. 4-Kanal RAM-Interface gesetzt. Inzwischen haben aber auch die Standard-Sockel durch hohen RAM-Takt gut aufgeholt, das ergibt mehr Möglichkeiten fürs nächste Upgrade.

dest1ny49

Crusader Kings 3

Vielen Dank für den tollen Bericht! Dadurch hat sich meine Vorfreude auf den Titel nur noch mehr erhöht.

Tolfus

Was für ein großartiger Bericht, danke! Wie immer sehr unterhaltsam und witzig, ich würde gerne mehr Geschichten aus Michas Spielen hören!! Vielleicht kann man da ja auch mal keine kleine Artikelserie machen oder so?

lucasimir

Danke für den ausufernden Artikel. Habe mich köstlich amüsiert und würde gerne

mehr von dem wahnsinnigen Blaublut und den Intrigen für den absolut nicht zu verantwortenden Machterhalt lesen. Ich habe nach der Vorschau aber ein bisschen Schiss vor dem Test. Gibt's den dann als gebundene Ausgabe?

JackyTheRipper

Schöner Bericht, auch für jemanden spannend, der mit Crusader Kings 3 nie warm geworden ist. Kleine Anmerkung nur: 1066 ist das Jahr der Eroberung Englands durch die Normannen. Letztere wohnen zwar in Frankreich, sind aber eigentlich ehemalige Wikinger. Der hundertjährige Krieg beginnt außerdem erst 1337.

Chabernuk

Bisher habe ich erst ein Spiel von Paradox gespielt, Stellaris. Nur um das mal erwähnt zu haben. Diese Vorschau hat meine Neugier auf Crusader Kings 3 geweckt. Außerdem ist sie meiner Meinung nach sehr vernünftig und kurzweilig geschrieben. Danke, Herr Graf von München. Ich freue mich auf den Test.

Gilard

Desperados 3

Diesen Test kann ich eigentlich zu 100 Prozent so unterschreiben, lediglich die Charakterzeichnung und Story finde ich nicht ganz so gut gelungen wie im Vorgängerspiel von Mimimi Games. Shadow Tactics hatte die interessanteren Charaktere und die mitreißendere Story. Der obercoole und aalglatte John Cooper bleibt hingegen ziemlich blass, und auch Kate ist eher ein wandelndes Klischee. Hector hingegen ist richtig gut gelungen, erinnert stellenweise sehr an die beliebtesten Rollen von Bud Spencer. Für mich ist Desperados 3 also insgesamt zwar ein sehr, sehr gutes Echtzeittaktikspiel, aber nicht das beste seit Commandos 2, das wäre für mich Shadow Tactics. Mag aber auch daran liegen, dass ich Desperados 2 nie gespielt habe und generell mit dem Western-Setting nicht ganz so viel anfangen kann.

Frostfeuer

Hat hier eigentlich irgendjemand mal den Vorgänger auf Konsole gezoockt? Kann man sowas überhaupt gescheit mit Controller zocken. Gerade die letzten Missionen stelle ich mir unmöglich damit vor.

Toleranter Boi

Ich bin absolut kein Controller-Fan bei solchen Spielen, aber die Steuerung haben sie

gut hingekriegt. Das hier steht in meinem Konsolentest für die GamePro: Die Controller-Steuerung ist hervorragend, trotz der vielen Funktionen und Befehle geht sie fluffig von der Hand, zumal ausführliche Ingame-Tutorials und Video-Einblendungen auch Genre-Einsteiger gut ins Spiel führen.

Martin Deppe

Das liest sich super, aber ich habe mal eine Vergleichsfrage. Sind die zwei Neulinge unterschiedlich genug, um nicht als Mia- oder Sanchez-Klone zu gelten? Gerade Hector wirkt für mich wie ein Sanchez 2.0.

Sebastian LaCroix

Ja, Hector spielt sich recht ähnlich, passt aber gut rein ins Team. Und Isabelle ... nun, die ist wirklich einzigartig.

Martin Deppe

Ist das Manipulation?

Lobenswert, dass ihr auch solche Themen bearbeitet! Ich denke, es ist wichtig, dass man von innen Licht auf die Schattenseiten des Gamings wirft, da man bei häufig unsachlich geäußelter Kritik von außen (was musste man da schon alles lesen ...) schnell mal in der Abwehrhaltung verharret. Ich finde, die getätigten Ingame-Ausgaben sollten transparent zum Spielstart angezeigt werden, damit man ein Bewusstsein dafür entwickelt, vielleicht wäre auch eine Anzeige der investierten Zeit sinnvoll.

Teut Busnet

Wenn ich eine Kiste oder Truhe sehe, die im Spiel in einem extra Bildschirm aufgerufen wird und dann noch mit mehreren Anheizerklicks geöffnet werden soll, steige ich aus. Dann kommen noch sonderbare Wirbelanimationen und kleine Feuerwerke usw. Selbst Spiele mit interessanter Spielmechanik, einer ganz netten Story oder guter Optik können mich damit verlässlich loswerden. Das widert mich an. Noch schlimmer wären Gambling Machines, aber denen bin ich zum Glück noch nie begegnet. Hallo NBA2K!

Stirling

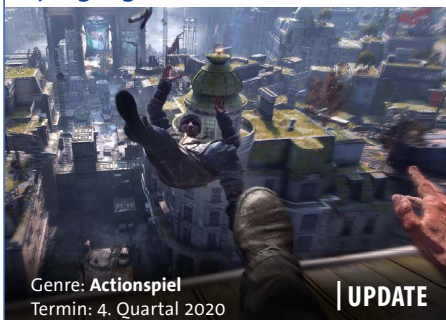
Wow, super Artikel! Vielen Dank dafür. Man erkennt sich in manchen der Beschreibungen der Suchtmechaniken durchaus wieder. Und es zeigt sich: Service Games können tatsächlich echt übel sein.

Earion85

TERMIN-UPDATE

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Termin
	Age of Empires 4	Echtzeitstrategie	Relic	01/20	2020
NEU	A Juggler's Tale	Adventure	Kaleidoscube	08/20	2021
	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	Excitemet 101	09/17	2020
UPDATE	Builders of Egypt	Aufbaustrategie	Strategy Labs	06/20	1. Quartal 2020*
	Chernobylite	Ego-Shooter	The Farm 51	-	2020*
	Chivalry 2	Action	Torn Banner	-	2020
	Crusader Kings 3	Strategiespiel	Paradox	12/19, 07/20	01.09.20
UPDATE	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt Red	04/13, 08/18, 08/19, 10/19, 08/20	19.11.20
	Der Herr der Ringe: Gollum	Action-Adventure	Daedalic	06/20	2021
UPDATE	Deathloop	Ego-Shooter	Arkane	08/20	2020
UPDATE	Diablo 4	Action-Rollenspiel	Blizzard	-	2021
	Die Siedler	Aufbaustrategie	Blue Byte Düsseldorf	09/18	2020
UPDATE	Dying Light 2	Actionspiel	Techland	-	4. Quartal 2020
	Elden Ring	Actionspiel	FromSoftware	-	2020
	Endzone: A World Apart	Aufbaustrategie	Gentllymad	06/20	2020
UPDATE	Everspace 2	Weltraum-Action	Rockfish	10/19	3. Quartal 2021
UPDATE	Factorio	Aufbaustrategie	Wube Software	-	14.08.20
	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
UPDATE	Horizon Zero Dawn	Actionspiel	Guerrilla Games	-	3. Quartal 2020
UPDATE	Humankind	Rundenstrategie	Amplitude Studios	11/19, 08/20	2021
UPDATE	Immortal Realms	Rundenstrategie	Palindrome	04/20	28.08.2020
	Iron Harvest	Echtzeitstrategie	King Art Games	03/17, 10/19, 06/20	01.09.20
	Knights of Honor 2: Sovereign	Echtzeitstrategie	Black Sea Games	10/19	2020
	Marvel's Avengers	Actionspiel	Crystal Dynamics	-	04.09.20
	Medieval Dynasty	Rollenspiel	Render Cube	05/20	2021
	Microsoft Flight Simulator	Simulation	Asobo Studio	11/19	2020
	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, 07/20	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
UPDATE	Project Cars 3	Rennspiel	Slightly Mad	08/20	28.08.2020
	Project Ragnarök	Online-Rollenspiel	NetEase Games	-	2021
NEU	Realms Beyond	Rollenspiel	Ceres Games	08/20	2021
	Rogue Company	Taktik-Shooter	Hi-Rez Studios	-	2020
NEU	Second Extinction	Ego-Shooter	Systemic Reaction	08/20	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	-
NEU	Star Wars: Squadrons	Weltraum-Action	Motive Studios	08/20	02.10.2020
UPDATE	Stronghold: Warlords	Strategiespiel	Firefly	-	29.09.2020
UPDATE	The Waylanders	Rollenspiel	Gato Salvaje Studio	-	1. Quartal 2021
	Tony Hawk's Pro Skater 1+2	Sportspiel	Vicarious Visions	-	04.09.20
UPDATE	Troy: A Total War Saga	Strategiespiel	Creative Assembly	-	13.08.2020
	Vampire: The Masquerade - Bloodlines 2	Rollenspiel	Hardsuit Labs	05/19	2020
	Watch Dogs Legion	Actionspiel	Ubisoft	08/19	2020
UPDATE	Wasteland 3	Rollenspiel	inXile	05/20, 08/20	28.08.20

Dying Light 2

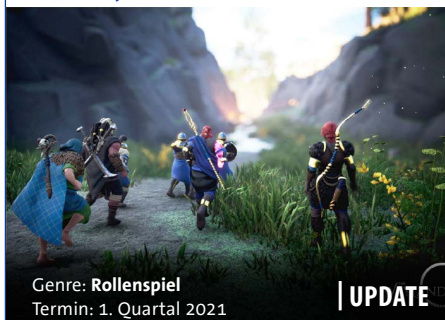


Genre: **Actionspiel**
Termin: 4. Quartal 2020

| UPDATE

Ob Entwickler Techland den Release-Termin halten kann, nachdem man sich von Autor Chris Avellone getrennt hat?

The Waylanders



Genre: **Rollenspiel**
Termin: 1. Quartal 2021

| UPDATE

Auch an The Waylanders arbeitet Chris Avellone nicht mehr mit, nachdem er der sexuellen Belästigung bezichtigt wurde.

Horizon Zero Dawn



Genre: **Actionspiel**
Termin: 3. Quartal 2020

| UPDATE

Der Release des ehemaligen PS4-Exklusivtitels wird langsam konkreter. Wir werden ihn wohl im Herbst auf dem PC spielen können.

FIFA 21

ES GIBT KEINE ENTSCHULDIGUNG!

Dass EA Sports auf dem PC nur eine grafisch limitierte Version von FIFA 21 veröffentlichen wird, ist für Heiko nicht nachvollziehbar, zumal es viele andere Entwickler besser hinbekommen.



Heiko Klinge

Heiko spielt seit 1996 mehr oder weniger regelmäßig FIFA, bevorzugt im Karrieremodus. Irgendwer muss schließlich die jährliche Champions-League-Teilnahme des VfL Wolfsburg sicherstellen. Umso mehr hat ihn schon immer geärgert, wie stiefmütterlich EA Sports die PC-Version ihres Kickers behandelt. Aber noch nie war es für Heiko so unnötig wie dieses Mal.

Eurodance, Schulterpolster, Dauerwellen, veraltete FIFA-PC-Versionen: Es gibt ein paar Dinge, die völlig zu Recht keine Rolle mehr in unseren Leben spielen und niemals wiederkommen werden! Dachte ich zumindest ... bis EA Sports im offiziellen FIFA 21 FAQ doch tatsächlich bestätigte, dass die PC-Version dieses Jahr inhaltsgleich mit der PS4- und Xbox-One-Variante sein wird. Wer also 2020 auf PC-Fußball in Next-Gen-Optik gehofft hat, der hofft diesmal wieder vergebens. Und EA Sports kehrt damit anno FIFA 21 zu ihrer Produktstrategie von 2013 zurück, als es den FIFA-Generationssprung ausschließlich auf der Xbox One und der PS4 gab. Aber das ist sieben Jahre her! Und für mich gibt es keine Entschuldigung, warum wir PC-Kicker 2020 eine Technik-Liga tiefer spielen sollen.

Was 2013 Quatsch war, ist 2020 immer noch Quatsch

Für FIFA 14 führte EA Sports mit der Ignite Engine seinerzeit eine neue und speziell auf Next Gen optimierte Grafiktechnologie ein. Das war damals eine der Hauptbegründungen, warum PC-Spieler noch nicht auf diesem Technik-Niveau mitkicken durften. Und schon damals war das meiner Meinung nach ziemlicher Quatsch. Nur ein Jahr später lief die ach so anspruchsvolle Ignite Engine selbst auf Mittelklasse-Rechnern jederzeit flüssig. Moderne PCs können auch mit neuen Konsolen mithalten, das galt schon 2013 und das gilt insbesondere 2020. Ja, vielleicht hat nicht jeder eine pfeilschnelle SSD in seinem PC, aber an längeren Ladepausen ist noch keine FIFA-Partie gescheitert.

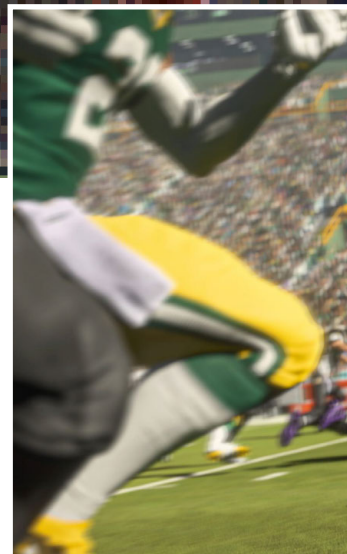
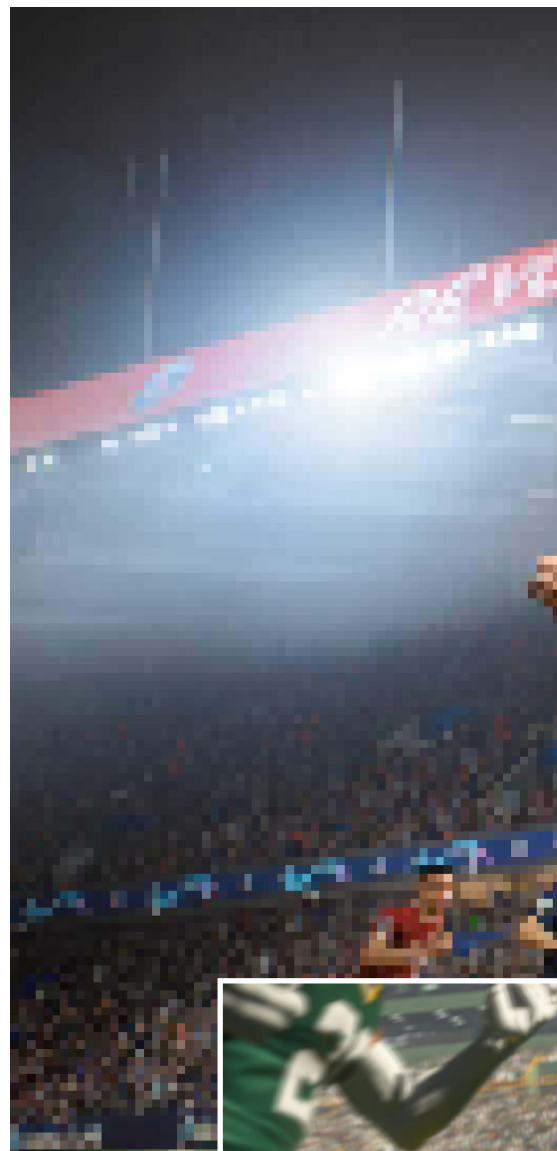
Hinzu kommt, dass für FIFA 21 gar keine neue Technologie entwickelt wurde, es basiert wie die Vorgänger auf der Frostbite Engine, die seit Jahren Multiplattform beherrschen muss. Doch statt die bereits vorhandenen und auch auf dem PC bereits verfügbaren Möglichkeiten der Frostbite Engine wirklich auszuerschöpfen, kettet sich EA Sports an den Bremsklotz einer sieben

Jahre alten Konsolengeneration. In den letzten Jahren sind PC und Konsolen zudem immer stärker zusammengewachsen. Plattformübergreifende Multiplayer-Modi sind keine Ausnahme mehr, sondern werden immer mehr zur Regel. Game Engines wie Unreal, Unity, Snowdrop und – ja – auch die EA-eigene Frostbite werden seit Jahren immer mehr in Richtung Multiplattform optimiert.

PC-Spieler als Kunden zweiter Klasse

Auch die Grenze zwischen den Generationen ist längst nicht mehr so hart wie noch in Zeiten der letzten Generation, PlayStation 5 und Xbox Series X sind beide konsequent auf Abwärtskompatibilität gebügelt. Und selbst aufwärts gibt es mehr Durchlässigkeit.

Wer Cyberpunk 2077 für die PS4 oder Xbox One kauft, kann es nicht nur auch auf Next-Gen-Konsolen installieren, sondern bekommt das entsprechende Technik-Upgrade kostenlos oben drauf. Ein Service, auf den ich auch gern ein paar Monate warte, so es nötig ist. Und ein Service, den man 2020 von einer Multi-millionen-Dollar-Produktion absolut erwarten darf. Egal ob sie Cyberpunk 2077, Assassin's Creed Valhalla oder FIFA 21 heißt. Fast alle Entwickler haben den Generationssprung multiplattform gedacht und multiplattform vorbereitet, wovon auch wir PC-Spieler profitieren. Wer einen älteren PC hat, bekommt Optik auf PS4- und One-Niveau, Besitzer von moderneren Systemen





Auch die wenigen Madden-Fans, die am PC spielen, gucken wohl in die Grafikröhre. Als empfohlene PC-Anforderung werden ein Core i5 3550 und eine Geforce GTX 680 angegeben. Dieses Geforce-Modell stammt allerdings schon von 2013.



Bei FIFA 14 war es ähnlich, die grafische Qualität der PC-Version fiel hinter der Optik der Konsolenversionen ab.



aktivieren Next-Gen-Effekte wie Raytracing oder SSD-Support. Außer bei EA Sports. Dort gibt es zwar dann ebenfalls ein Upgrade-System namens Dual Entitlement, was allerdings nur für Konsolenspieler gilt, die beim Kauf einer Current-Gen-Version von FIFA 21 den Titel auch auf PS5 und Xbox Series X downloaden können. PC-Spieler bekommen also weder eine Upgrade-Option, noch profitieren sie von den technischen Verbesserungen. Viel deutlicher kann man uns eigentlich nicht sagen, wie egal wir EA Sports als Kunden sind. Die Kommentare unter unserer News auf GameStar.de zum Thema sprechen Bände. Hier nur ein paar Beispiele der zahlreichen Unmutsäußerungen: »Armutszeugnis. Schade. Zum Kotzen. Lächerlich. Verständlich. Sucht's euch aus.« »Wenn ich den Schrott nicht spiele, muss ich auch auf keine Features verzichten?«

»Niemand wird zum Kauf gezwungen. Weniger jammern, und einfach mit dem Geldbeutel EA sagen, was man davon hält.«

Ja, es mag sowohl technische als auch wirtschaftliche Gründe geben, warum EA Sports zwei unterschiedliche Versionen von FIFA 21 entwickelt, die nicht miteinander kompatibel sind. Und die PC-Verkäufe werden intern gesehen bestimmt nur einen Bruchteil des Gesamtumsatzes ausmachen. Aber Fakt ist, dass EA Sports hier etwas nicht hinbekommt, was für die meisten anderen Spielehersteller kein großes Problem mehr darstellt. Und Fakt ist ebenfalls, dass sie PC-Spieler als Kunden zweiter Klasse behandeln. Ich bin sicher: Das wird sich rächen. Vielleicht nicht in den Gesamt-Verkaufszahlen, aber spätestens bei den User Reviews auf Steam, Metacritic, Amazon und Co. Mein Mitleid mit EA Sports hält sich in Grenzen. ★

Cyberpunk 2077

WIR HABEN ES GESPIELT!

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **CD Projekt Red** Termin: **19.11.2020**



Der Autor

Micha ist verrückt, sagen sie bei GameStar, weil er so gerne und viel schreibt, vor allem über seine heiß geliebten Rollenspiele. Auch über solche aus der Ego-Perspektive: Seit Michael Anfang der 90er-Jahre gemeinsam mit seinem großen Bruder den Abenteuer-Klassiker Ultima Underworld gespielt hat, liegt ihm das Weltenerkunden durch Heldenaugen. Und weil er auch die Witcher-Trilogie aus-

wendig kennt und die potenziell hochspannenden Geschichten des Cyberpunk-Settings mag, sagte er bei der Anspiel-Einladung zu Cyberpunk 2077 natürlich schon zu, bevor CD Projekt sie vollends ausgesprochen hatte.

Nach mehreren vorgefertigten Mes-
sedemos konnten wir Cyberpunk
2077 endlich selbst anfassen und be-
schreiben unsere Erkenntnisse in ei-
nem der ausführlichsten Artikel der
GameStar-Geschichte. Von Michael Graf

Genau in dem Moment, als der Cyberpsycho einen fliehenden Polizisten niederschießt, ruft mich der Mann mit dem entflammten Gemächt an. Er wolle sich nochmal für mei-

ne Hilfe neulich bedanken und sich jetzt ein hochwertigeres Sexualimplantat zulegen, das ... Alter, jetzt nicht! Hier brüllt ein durchgeknallter Cyborg, dass »sie« ihn nicht kriegen werden und schießt mit einem Tech-Präzisionsgewehr um sich, das auf 200 Meter Distanz ein Ohrläppchen pierct – und den zugehörigen Kopf gleich mit! Und ich kauere hinter einem Container und spreche mit einem Spinner über seinen Penis! Na danke, willkommen in Cyberpunk 2077.

Wegweiser durch unsere Mega-Preview

Ihr könnt diese Preview einfach am Stück lesen, denn so ist sie geschrieben worden. Wenn euch aber bestimmte Aspekte wie etwa die Open World im Speziellen interessieren und ihr da noch mal genau stöbern wollt, hilft euch unser kleiner Wegweiser durch den Text.

Lebensgeschichten

- 17 › Ein Spiegel der Gesellschaft
- 18 › Als Corpo erstmal kotzen (minimale Spoiler)
- 20 › Er kam aus der Wüste (minimale Spoiler)
- 21 › Grand Cyberheft Punkauto (minimale Spoiler)

Das Gameplay im Detail

- 22 › Wie damals, nur spiele ich selbst
- 22 › Das überarbeitete Hacking
- 23 › Waffen und Kleider modden
- 24 › Schießen wie in Destiny
- 25 › Der Techie ist wechie
- 25 › Mehr Charakterentwicklung als erwartet

Allgemeines

- 27 › Eine Welt, die sich Zeit lässt
- 28 › Meine erste Fahrstunde
- 29 › Cyberware für die Profis
- 31 › Cyberpunk bittet zum Braindance
- 37 › Deutsch mit Mamacita

Open World

- 33 › Eine Welt blutet Atmosphäre
- 34 › Schnellreise zum Ruhm
- 35 › Fahndungslevel wie in GTA
- 35 › Fragezeichen für die Vielfalt

Okay, der Penisspinner ist neu, der Cyberpsycho aber schließt einen Kreis: Im Januar 2013 zeigte der Teaser-Trailer zu Cyberpunk 2077 eine Amokläuferin mit Mantis-Armklängen, die es mit den Implantaten übertrieben und ihren Verstand verloren hat. Jetzt, also ziemlich genau siebeneinhalb Jahre und 17,5 Millionen YouTube-Aufrufe später, kann ich die Cyberpsychose selbst im Spiel erleben und mich auf einer zugemüllten Straßenüberführung mit dem brüllenden Scharfschützen anlegen. Denn Cyberpunk 2077 ist endlich kein Trailer, keine vorgestanzte Messedemo mehr, sondern ein Open-World-Spiel zum Anfassen, zum Schießen und Schleichen, Fahren und Hacken, Braindancen und Questen. Aber auch kein Spiel mehr zum Roboter-Gassigehen oder Organhändler-in-Badewannen-Ertränken, manch angedachtes Feature hat CD Projekt nämlich verworfen – zugleich aber viel mehr Charakterentwicklung reingepackt, als ich nach der letzten Demo erwartet hätte. Und erst recht nach dem schwächigen Talentsystem von The Witcher 3, da hatten die Entwickler offenbar etwas zu beweisen. Vier Stunden lang habe ich Cyberpunk 2077 gespielt, die Story verfolgt, die Open World erkundet und so viel erlebt! Der Cyberpsycho und der Mann mit dem entflammten Gemächt sind erst der Anfang. Oder eigentlich das

Ende. Zum Beginn meines Abenteuers muss ich nämlich erst mal kotzen.

Ein Braindance, das wär's!

Was das heißt? Habt ein wenig Geduld! Zwar hat uns CD Projekt auch neues Videomaterial aus Cyberpunk 2077 gezeigt, das zeigt aber nicht, was ich persönlich erlebe. Eigene Videos aufnehmen darf ich nämlich nicht beim Spielen, übrigens auf einem PC mit GeForce RTX 2080 Ti, also inklusive Raytracing-Effekten. Tatsächlich sieht die Beleuchtung vor allem bei Nacht und Regen so sagenhaft natürlich aus, dass ich öfters innehalte und die Umgebung bestaune: die Neonreklame der Wolkenkratzer, die Gassen voll kleiner Shops, selbst brennende Tonnen, deren Rauchschwaden den Feuerschein widerspiegeln. Ja, das ist größtenteils bloß Kulisse. Der spielerische Nutzen einer brennenden Tonne hält sich in Grenzen, viele Shops darf ich nicht betreten und nicht jeder zugemüllte Hinterhof verkündet gleich die Grafikrevolution. Dennoch inszeniert Cyberpunk 2077 seine Kulisse enorm stimmungsvoll. Fürs Interaktive sind ja dann Cyberpsychos, Penisspinner und andere Gestalten zuständig.

Warum lässt mich CD Projekt das nicht im Detail zeigen? Nun, die Entwickler befürchten, dass Eigenbauvideos auch die Ecken und Kanten der aktuellen Vorabversion offenbaren könnten: die Texturen, die selten mit leichter Verzögerung nachschärfen, die Clipping-Fehler in einigen NPC-Animationen, die Gangsterleiche, an der ich einmal hängen bleibe, die wegen eines Verkehrs-Bugs zu leeren Highways oder die noch fehlenden Raytracing-Spiegelungen in Pfützen und auf glatten Metallböden. All die Dinge eben, die danach in Downgrade-Threads auf Reddit genüsslich seziiert würden. Logisch, das gerade erst auf den 19. November 2020 verschobene Cyberpunk 2077 ist noch nicht fertig. Aber es kann sich dennoch schon sehen lassen. Wenn das gesamte Spiel in dem Zustand erschiene wie der Prolog, den ich einmal durchgespielt und dann noch zweimal mit den beiden alternativen Lebensge-

schichten neu gestartet habe (Nomade, Chombatta!), müsste sich CD Projekt zumindest nicht in Grund und Boden schämen. Doch so weit ist das gesamte Spiel eben noch nicht, daher ja die Verschiebung.

Zurück zum Thema, denn was schwafle ich über Text und Video – ein Braindance, das wär's! So heißen im Universum von Cyberpunk 2077 die aufgezeichneten Erinnerungen eines Menschen, die sich andere zum Vergnügen reinziehen. Am teuersten und beliebtesten sind Morde, bevorzugt aus der Sicht des Opfers. Diese Hirntänze nutzt Cyberpunk 2077 als futuristischen Cousin der Hexersicht aus The Witcher 3: Ich spule Erinnerungsfetzen vor und zurück, um nach Hinweisen zu fahnden – wie 2010 in Dontnod's Remember Me oder bei den Tatortuntersuchungen von Batman: Arkham Knight.

So einen Braindance hätte ich nun auch gerne für euch, damit ihr in meinen Erinnerungen wühlen und aus erster Hand nacherleben könntet, was ich gespielt habe – und vielleicht auch Details entdeckt, die mir entgangen sind. Insgesamt ist in meinen vier Stunden Cyberpunk 2077 nämlich so viel passiert, dass ich kaum alles wiedergeben kann, auch wenn das hier ein langer Artikel geworden ist. Knapp 14.000 Wörter.

Drei Leben, drei Geschichten

Apropos Anfang: Was heißt eigentlich Prolog? Nun, in den ersten Stunden führt mich Cyberpunk 2077 durch einen geradlinigen Einstieg, in dem mir noch nicht die komplette Open World offensteht. Aus einem Grund, den ich zwecks Spoiler-Vermeidung lieber verschweige, versperren bewaffnete Polizisten samt Streifenwagen die Highways in andere Stadtteile und ins Umland von Night City, sodass ich im Bezirk Watson samt un-

Cops vs. Superreiche

Cyberpunk 2077 bedient sich üblicher Klischees seines Science-Fiction-Untergenres, aber bricht sie auch, wenn es der Spannung in der Erzählung dient. Hier werden wir bei einem Autoklau von der Polizei überrascht, Officer Stints ist aber kein übler Kerl. Das Problem sind Snobs wie der Wagenbesitzer, der mit seinen Sumo-Bodyguards aufkreuzt.



mittelbarer Umgebung festsitze – die ich dann aber frei erkunden darf. Bevor das geschieht, steht erstmal die wichtigste Wahl des Spiels an. Nein, nicht der Schwierigkeitsgrad. Zwar wird das fertige Spiel mehrere Härtestufen bieten, in unserer Version fehlen die aber, CD Projekt feilt aktuell am Balancing. Und nein, wir wählen auch nicht die Charakterklasse, denn Cyberpunk 2077 verzichtet auf ein starres Klassenkorsett, ich darf Fähigkeiten und Vorlieben beliebig kombinieren. Meinem Katana-schwingenden, schallgedämpft schießenden Schleicher steht also nichts im Wege! Wie das Charaktersystem im Detail funktioniert, erkläre ich natürlich noch.

Die wichtigste Wahl zum Spielbeginn ist die Lebensgeschichte. Wie in Dragon Age: Origins bestimme ich hier die Herkunft meines Charakters. Zur Erinnerung: CD Projekt hat das ursprünglich komplexere System, in dem ich detailliert meinen bisherigen Le-

bensweg zurechtschneiden konnte (Motivation, Held der Kindheit etc.), auf drei Ursprungsschablonen zusammengedampft, um deren Folgen fokussierter umsetzen zu können. Schließlich sollen die Lebensgeschichten den Handlungsverlauf spürbar beeinflussen. Zu viel Verästelung hätte die Entwickler womöglich überfordert, zumal in Cyberpunk noch unzählige andere Entscheidungen die Quest- und Dialogpfade beeinflussen. Zur Wahl stehen diese drei Pfade:

› Corpo

› Mit üppigem Einsatz meiner Ellenbogen habe ich mich ins mittlere Management des Arasaka-Großkonzerns empor gekämpft und bin bestens bewandert in den subversiven Methoden der Unternehmensschergen.

› Street Kid

› Auf den Straßen des lateinamerikanisch dominierten Heywood-Distrikts



ARASAKA

Durch Regen sollen dynamisch Pfützen auf den Straßen entstehen. Die Raytracing-Spiegelungen, die ihr hier seht, waren in unserer Anspielversion aber noch nicht drin.





Der Nomaden-Einstieg in den Badlands bildet einen starken Kontrast zur neonbeleuchteten Innenstadt.

habe ich gelernt, was Überleben wirklich bedeutet. Mein persönliches ABC lautet: Autos (klauen), Banditen (schlagen), Cops (bestechen).

› Nomade

- › Einst war ich Mitglied eines Nomaden-Clans, der in Autos und auf Motorrädern durch die Wüste zog. Jetzt habe ich mich selbstständig gemacht und schlage mich als Schmuggler durch.

Anders als vielleicht manche von euch erwarten, gibt es für die Lebensgeschichten keine eigenen Fähigkeiten oder spezielle Quests, stattdessen verspricht CD Projekt, sie in die Haupthandlung zu verweben. Beispielsweise könnte ich es später im Spiel erneut mit Nomaden zu tun bekommen – und diese Begegnung dürfte komplett anders verlaufen, wenn ich selbst als Nomade aufgewachsen bin und die Gepflogenheiten der Auto-Clans kenne. Als Corpo schlage ich mich dagegen besser in der Konzernwelt, als Street Kid im Umgang mit Gangs und Kriminellen. Noch lässt sich nicht abschätzen, wie konsequent CD Projekt die drei Lebenspfade umsetzen wird und wie gravierend die Folgen tatsächlich sind. Zumindest aber dürfte jede Vorgeschichte einen Teil der Handlung aus einer ganz anderen Perspektive zeigen, ein gewisser Wiederspielwert wäre Cyberpunk 2077 damit nicht abzusprechen. Zumal ja noch das freie Charaktersystem dazukommt, nach einem Durchgang als Corpo-Hacker könnte ich als Schrotflinten-Nomade einen zweiten Anlauf wagen und andere Entscheidungen treffen.

Ein Spiegel der Gesellschaft

Okay, das ist Zukunftsmusik, deren Orchester noch bis zum Test von Cyberpunk 2077

pausieren muss. Eine konkrete Auswirkung der Lebensgeschichte erlebe ich dafür schon jetzt, nämlich die ersten zehn bis 15 Minuten des Prologs. Wie in Dragon Age: Origins darf ich meine Vorgeschichte nämlich nicht nur wählen, sondern auch einen wichtigen Teil davon selbst spielen. Genauer gesagt erlebe ich nach, wie mein Charakter den Latino-Mitstreiter Jackie kennenlernt, mit dem ich später in Night City die Söldnerkarriereleiter erklimme.

Am Anfang jeder der drei Prologvarianten steht jeweils das gleiche: ein Spiegel, beschriftet mit aufmunternden Slogans à la »Kehr um!«. So will CD Projekt nicht nur auf, ähem, bevorstehende Herausforderungen hinweisen, sondern vor allem etwas ganz Wichtiges zeigen: mich selbst! Schließlich erlebe ich Cyberpunk 2077 komplett aus der Ego-Perspektive, eine optionale Außenkamera gibt's lediglich beim Autofahren. Beim

Hinabgucken kann ich zwar jederzeit meinen Körper sehen, aus dem bisherigen Feedback haben die Entwickler aber entnommen, dass Spieler auch gerne ihr Gesicht betrachten, wenn sie schon zum Spielbeginn so viel Zeit im Charakter-Editor verbracht haben. Den hat CD Projekt seit den letzten Demos nochmals überarbeitet und um weitere Optionen bereichert. Nachdem ich mich im ersten Schritt für Mann oder Frau entschieden habe, darf ich mein Aussehen und falls gewünscht auch meine Geschlechtsmerkmale anpassen: Ein weiblicher Körper mit Penis, ein männlicher mit Vagina oder gar keine primären Geschlechtsorgane – all das lässt sich im Editor einstellen. Die Körperbasis entscheidet darüber, ob mich NPCs als »er« oder »sie« ansprechen. Die Stimme des Charakters (es gibt einen Sprecher und Sprecherin) lässt sich unabhängig davon frei wählen.

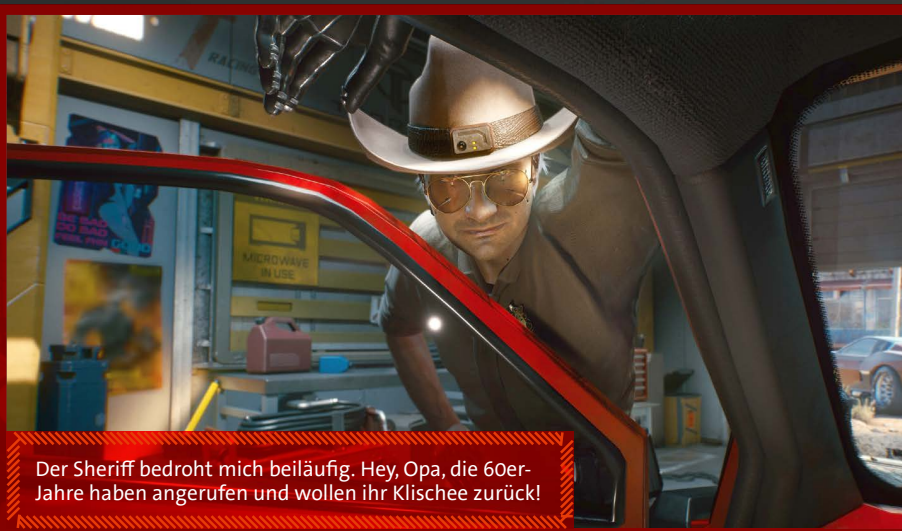


Eine fliegenden Limousine kutschiert mich zu Lizzie's Bar – so lässt es sich leben!

Natürlich lässt sich auch sonst alles Mögliche anpassen: Augen, Ohren, Nase, Kieferpartie, Penislänge (kein Scherz) sowie natürlich die Form und Farbe der Haare und Augenbrauen sowie die Farbe der Schamhaare (ebenfalls kein Scherz). Für die Körperform gibt es allerdings keine stufenlosen Schieberegler à la Elder Scrolls, stattdessen wähle ich bei jeder Option aus mehreren vorgefertigten Varianten: kleine Nase, große Nase, spitze Nase und so weiter. Neben der Hautfarbe lässt sich außerdem die Schattierung von Hautunreinheiten separat einstellen, obendrauf kommen Narben und Tätowierungen. Und weil wir uns hier ja in einem Cyberpunk-Setting bewegen, in dem Bodysculpting – also das Anpassen des eigenen Körpers – so alltäglich ist wie ein Blue-screen bei Windows 95, gibt es auch diverse abgefahrene Optionen, etwa für die Augen. So kann ich neben normalen Irisfarben auch spezielle Leuchtvarianten wie Rot oder Gelb einstellen, oder ich pfeife ganz auf Mutter Natur und schraube Glotzböbel mit Spiral- oder Karomuster in meinen Schädel. Gleiches gilt für Tattoos, auf Wunsch ergänze ich Körper- und Gesichtsschmuck um Gimmicks wie Leuchtstreifen, die hinten an meinen Beinen hinablaufen. Und damit ich all das auch sehen kann, ist mein Charakter bei der Erstellung nackt. Zumindest in den europäischen Versionen von Cyberpunk 2077, für die in Sachen Adamskostüm empfindlichen USA dürfte es verpixelte Charaktere und weniger Optionen geben.

Als Corpo erst mal kotzen

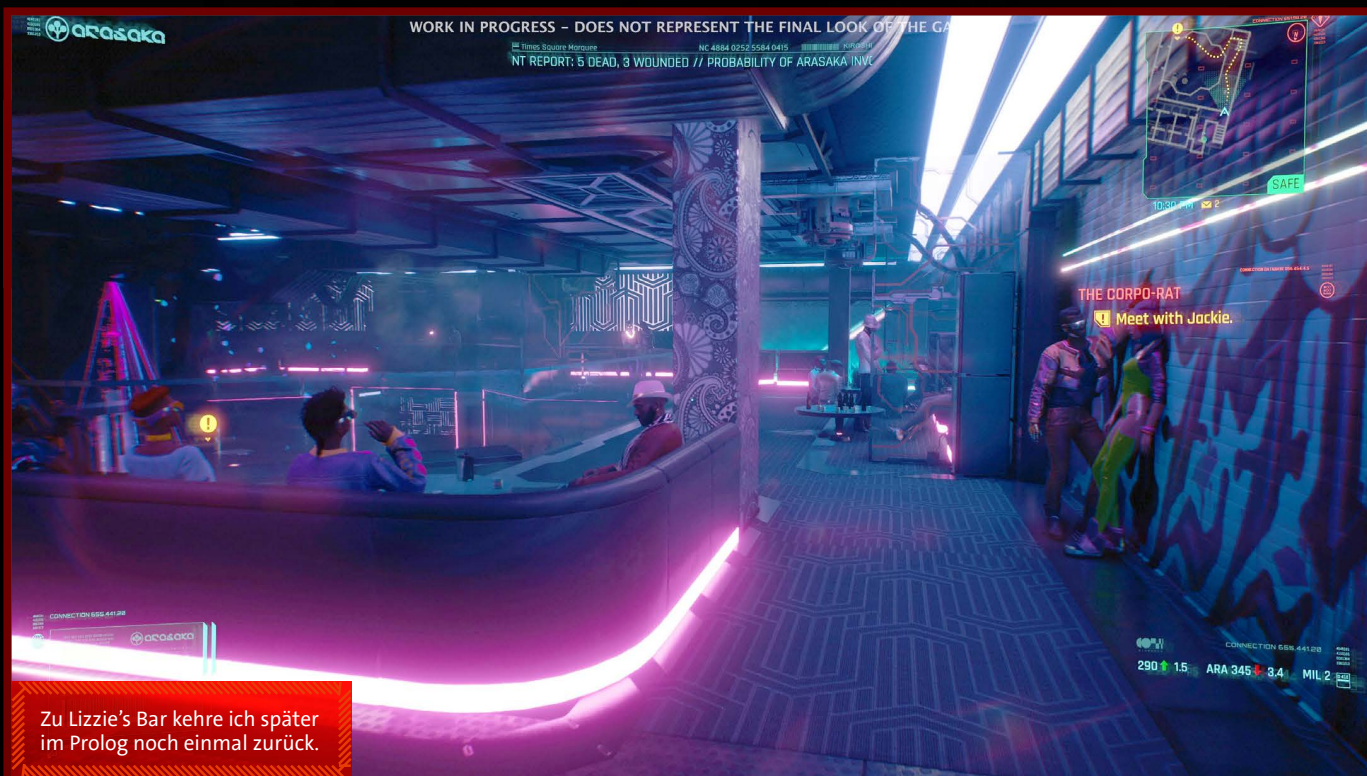
Wer sich den ganzen Aufwand sparen will, kann natürlich auch einfach auf den Zufallsknopf klicken, damit das Spiel den Men-



Der Sheriff bedroht mich beiläufig. Hey, Opa, die 60er-Jahre haben angerufen und wollen ihr Klischee zurück!

schengenerator anwirft. Und damit ich mein Alter Ego auch live im Spielgeschehen erleben kann, gibt's eben direkt zum Prolog-Auftakt einen Spiegel zum Bewundern. Oder zumindest zum Wundern, beim ersten Durchlauf spiele ich nämlich eine Frau mit feuerroter Tingeltangel-Bob-Mähne und Spiralaugen, die irgendwie gar nicht zum strengen Businessanzug meiner Corpo-Lebensgeschichte passen wollen. Aber hey, Night City ist eine freie Stadt, und eine Karriere bei Arasaka hängt eben nicht von Äußerlichkeiten ab, sondern von inneren Werten: Gewissenlosigkeit, Unmoral, Niedertracht – das sind die Tugenden der modernen Unternehmenswelt. Zu Beginn arbeite ich noch bei der Megacorporation – mit Betonung auf »noch« – und kotze ins Waschbecken der Unisex-Toilette. Ja, es gibt ein Klo für alle, wie bei Ally McBeal. Der aus Deus Ex be-

kannte Rüffel des Chefs, wenn ich das stille Örtchen des anderen Geschlechts besuche, fällt also schon mal flach. Hinter mir im Spiegel beobachte ich einen Kollegen, der reinkommt und innehält, ich schnauze ihn gleich mal an; Verzieh dich, hier gibt's nichts zu sehen! Aber warum habe ich mich gerade meines Mittagessens entledigt? Aus Nervosität, wie ein Telefonat mit meinem alten Freund Jackie offenbart: Eine von mir geleitete Arasaka-Operation in Frankfurt ist komplett entgleist, irgendwas mit der Europäischen Raumfahrtbehörde, Jenkins will mich sprechen. Hoffentlich keine Abmahnung oder gar Kündigung, die potenziellen Nachfolger warten nur darauf, mir ein Messer in den Rücken zu rammen, und die Arbeitslosenhilfe wird in Night City ohnehin vor allem in bleihaltiger Form ausgegeben. Nach dem Telefonat mit Jackie darf ich einen



Zu Lizzie's Bar kehre ich später im Prolog noch einmal zurück.



In meiner frisch reparierten Nomadenkarre brause ich durch ein Wüstenkaff.

kleinen Abschnitt der Arasaka-Zentrale erkunden und Details entdecken. Auf der Toilette haben sich drei Mitarbeiter zum Rauchen versteckt, wie damals in der Schule. Denn Arasaka verlangt von seinen Angestellten geradezu samuraihafte Disziplin, Rauchen und andere Abhängigkeiten gelten als Zeichen der Schwäche. Im Foyer propagiert ein riesiger Bildschirm die Unternehmenserfolge (»Einer unserer Sicherheitsleute hat sich bei einem Attentat vor den japanischen Kaiser geworfen!«), auf Displays im Fahrstuhl läuft in Dauerschleife die Lebensgeschichte des 150-jährigen Konzernchefs Saburo Arasaka: im Zweiten Weltkrieg abgeschossen, überlebt, Firma gegründet.

Als ich vor einem Konferenzraum innehalte und penetrant reinglotze, glotzt ein Mitarbeiter ebenso penetrant zurück und schaltet dann den Sichtschutz ein – die Scheibe wird rauchig, ich sehe nichts mehr. Beim Vorbei-

gehen tuscheln andere Angestellte über mich: Das ist sie! Die mit Frankfurt! Ja, »sie«, selbst solche kleinen Sprachschnipsel lässt CD Projekt für beide Geschlechter vertonen. In orangefarbenen Glaskabinen stieren Mitarbeiter auf Monitore, an meinem eigenen Arbeitsplatz kann ich E-Mails lesen (»Wie wäre es mit einer Auszeit dort, wo die Stars Urlaub machen?«) und mir eine Drogen-Inhalation reinpfeifen (was die Spielansicht vorübergehend bunt färbt). Ein Kollege fragt, was denn mit dem Agenten vor Ort in Frankfurt passieren soll. Der Mann hat Familie, bei einem Verhör würde er sicherlich einknicken! Ich ordne an, dass er in Deutschland bleibt. Wäre ja noch schöner.

Okay, das bis hierhin war nur »Fluff«, also rein atmosphärische Kleinigkeiten ohne Belang für die Handlung. Also auf zum Gespräch mit dem Chef, dessen Inhalte ich lieber geheim halte. Na gut, die Kurzfassung:

Jenkins will mich gar nicht feuern, sondern hat andere Pläne, bei denen ich ihm helfen soll. Puh, gerne! Und noch ein cooles Detail: Ein Newsticker am oberen Bildrand, durch den zuvor Nachrichten und Börsenkurse gewandert sind, verrät während des Gesprächs Infoschnipsel über Jenkins: 43 Jahre alt, keine Kinder, hasst Sport. Diesen Newsticker sehe ich, weil in meinem Konzernkörper hochmoderne Cyberware steckt und mein Augen-Implantat automatisch hilfreiche Kleinigkeiten einblendet. Gut möglich, dass ich die später in Dialogen einsetzen darf, um meinen Gegenüber zu manipulieren: Hey Chef, Sport ist Mord, stimmt's?

Freiflug mit dem Pimpobil

Jenkins bietet mir sogar einen Freiflug in seiner gepanzerten Limousine an. Seiner gepanzerten, fliegenden Limousine. Selbst steuern kann ich Luftfahrzeuge in Cyberpunk 2077 nicht, mich aber reinsetzen und meinen ersten Aha-Moment erleben: Im lederbezogenen Pimpobil gleite ich per Autopilot – und ohne Ladepause – aus dem Hangar hinaus, lasse mir vom Getränkeautomaten einen Champagner einschenken (den ich auf Tastendruck ausschürfe) und werfe meinen Premierenblick auf die nächtliche Skyline von Night City: Die Limousine schlängelt sich zwischen den Konzerntürmen des Stadtzentrums hindurch, vorbei an bunter Leuchtreklame und riesigen Werbescreens und Richtung Zuhause – ah, nein, lieber Richtung Lizzie's Bar, einem Braindance-Laden in Downtown. Dort will ich mich mit Jackie treffen, es gibt meine Nicht-Kündigung zu feiern!

Weil das Lizzie's keine Parkplätze für Fluglimos ausgewiesen hat (Saftladen!) setzt der Gleiter auf einem Basketballfeld



Jenkins ist mein Vorgesetzter – und zitiert mich zu sich. Kein gutes Omen.



Wer genau hinschaut, erkennt im Hintergrund schon die Türme von Night City. Bevor ich die erreiche, muss ich aber erst mal durch den Zoll.

auf, was den basketballspielenden Straßen-gangstern dort nicht gefällt. Sie erwarten mich vor der Tür und beschweren sich – und ich habe zwei Möglichkeiten. Erstens: nichts tun. Zweitens: zuschlagen. Ich entscheide mich für zweitens, jappe einem der Kerle in den Kehlkopf und donnere dem anderen den Ball gegen den Schädel (eine automatische Sequenz). Okay, ich habe also auch mächtige Arm-Implantate. Den wegwullenden Ball kann ich auf Tastendruck aufheben und aus 15 Metern Entfernung (ebenfalls automatisch) ins Netz befördern. Ja, ich bin so sympathisch wie Juckreiz. Trotzdem muss ich ein bisschen grinsen.

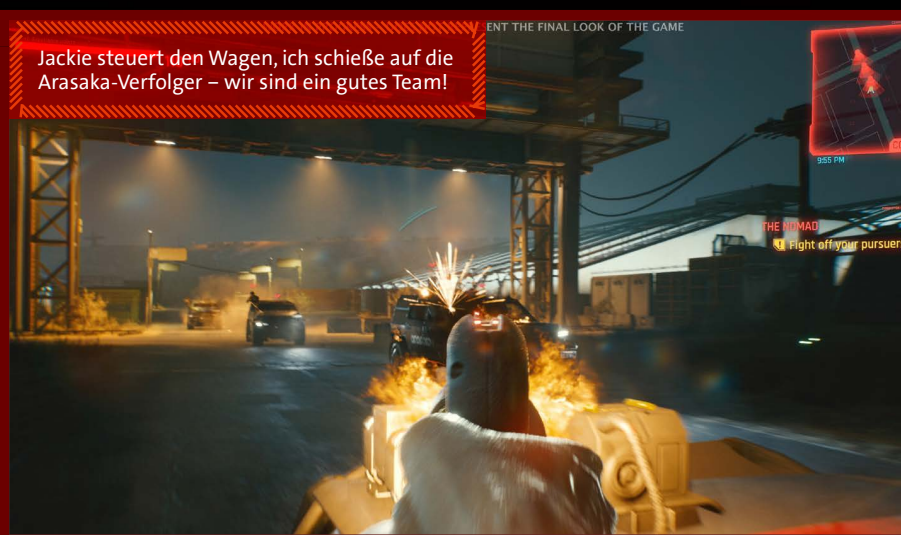
Was genau im Lizzie's passiert, soll abermals ein Spoiler-Geheimnis bleiben. Sagen wir einfach, dass ich danach nicht mehr für Arasaka arbeite und meine schönen Konzernprivilegien einbüße: keine Hightech-Implantate mehr (Tschüss Newsticker und Basketball-Pwnage!) keine Platin-Mitgliedschaft bei Trauma Team, dem privaten Ambulanz-Service von Night City. Also beschließen Jackie und ich, uns fortan eben als Söldner durchzuschlagen – oder wie man in Night City sagt: als Cyberpunks. Das ist das Ende der Corpo-Ursprungsgeschichte.

Er kam aus der Wüste

Nun fragt ihr euch vielleicht, warum ich einen nur viertelstündigen Ausschnitt des Prologs so ausgiebig beschreibe. Um euch ein Gefühl dafür zu geben, wie der Corpo-Auftakt eine eigene Perspektive auf die Cyberpunk-Welt vermittelt, die Perspektive als Konzern-Kotzbrocken nämlich. Hightech-Implantate, Luxuslimousinen und Champagner auf der einen Seite, Stress, Angst, Drogen und Ellenbogen auf der anderen. Diese Perspektive ist so wichtig, weil sie sich funda-

mental von denen der beiden anderen Ursprungsgeschichten als Street Kid und Nomade unterscheidet. Es macht eben einen Unterschied, ob ich Champagner im Flugauto schlürfe oder in einer heruntergekommenen Garage am Motor meiner liege-gebliebenen Karre schraube, während mich der überforderte Mechaniker frech von der Seite anlabet. Das geschieht nämlich im Einstieg als Nomade. Oder besser Ex-Nomade, schließlich habe ich meinen Clan verlassen und reiße mir zum Auftakt vor dem Spiel mein Clan-Abzeichen von der Weste. Macht's gut, Bakkers! Warum, das erklärt Cyberpunk 2077 hier nicht – gut möglich, dass es später eine Rolle spielt. Jedenfalls repariere ich in einem Drecksnest irgendwo in den Badlands – der Wüste außerhalb von Night City – meinen kaputten Jeep. Ein Schmuggelauftrag hat mich hierher geführt, ein Typ namens Jackie will etwas über die

Stadtgrenze schaffen. Eigentlich genießen Nomaden in der Welt von Cyberpunk einen gewissen Respekt, weil sie meist in großen Konvois unterwegs sind. Einer Horde Jeeps mit Raketenwerfern widerspricht eben keiner. Ich aber bin allein. Das lässt mich auch der Sheriff spüren, der in bester Charles-Bronson-Manier in die Werkstatt spaziert: Hey, Nomade, solche wie dich mögen wir hier nicht. Ganz nebenbei erwähnt der Gesetzeshüter, dass er mal bei einer Spezialeinheit des Militärs war, ziemlich üble Truppe. Ich will doch keinen Ärger, oder? Nein, ich fahre nach der Reparatur lieber raus zu einem Funkturm, um meinen Auftraggeber zu erreichen. Als Nomade darf ich also schon früher ans Lenkrad als in den anderen Ursprungsgeschichten, zur derzeit noch etwas überempfindlichen Autosteuerung kommen wir später noch im Detail. Am Funkturm angekommen, steige ich über



Jackie steuert den Wagen, ich schieße auf die Arasaka-Verfolger – wir sind ein gutes Team!

ENT THE FINAL LOOK OF THE GAME

9:55 PM
THE NOMAD
Fight off your pursuers

Treppen und Leitern nach oben und – oha! Die Aussicht offenbart die Ausmaße der Open World: Rundherum erstreckt sich die Wüste, jenseits des kleinen Nests mit der Werkstatt rauscht ein kleiner Buggy durch die Dünen und weit entfernt zeichnen sich vor der gleißenden Sonne die Umrisse der Wolkenkratzer von Night City ab, an denen ich als Corpo mit dem Pimpmobil vorbeiflog bin. Das Stadtzentrum muss kilometerweit entfernt sein. Zumindest wirkt es so.

Danach besuche ich Jackie auf einer unbewohnten Farm, wir laden das Schmuggelpaket in den Kofferraum und fahren mit einem Geldchip in der Tasche zur nächsten Zollstation. Mit den Zollbeamten der Cyberpunk-Welt ist es nämlich so: Wenn du sie nicht bestichst, lassen sie dich nicht durch und nehmen dir die Fracht weg. Wenn du sie bestichst, lassen sie dich durch, versuchen aber danach, dir die Fracht wegzunehmen. Oder verraten dich zumindest an Arasaka, denen die Fracht offenbar gestohlen wurde.

Ein Gespräch mit einem zwielichtigen Zöllner später kurvt Kumpel Jackie mit dem Auto zwischen Gewächshäusern hindurch, während ich aus dem Fenster auf Arasaka-Vans schieße! Was dann geschieht und welche Fracht in der Kiste war, sei erneut verschwiegen. Jedenfalls beschließen Jackie und ich danach, in Night City gemeinsam unser Söldnerglück zu versuchen.

Grand Cyberheft Punkauto

Nachdem mir der Corpo-Einstieg die Cyberpunk-Welt von oben gezeigt hat, zeigt sie mir der Nomaden-Auftakt also von außen, ich komme als Neuling nach Night City. Welche Perspektive fehlt also noch? Die Welt von unten natürlich, willkommen zum Street-Kid-Prolog. Der beginnt in der Latino-Bar El Coyote Cojo (»Der lahme Kojote«) in Heywood, wo die Mitglieder der Valentino-Gang abhängen. Deren Markenzeichen sind vergoldete Implantate, teure Klamotten, üppige Tattoos und ... nun ... ganz profane Schlägereien. Letzteres habe ich gerade hinter mir, vor dem Spiegel begutachtet meine Heldin ihre Blessuren und lässt ihr verstauchtes Handgelenk kreisen. Der Barkeeper, ein guter Freund, beugt sich rüber: Was ist da passiert? Pff, nichts Besonderes, du solltest mal den anderen sehen. Eher untypisch für einen Barkeeper ist indes, dass er nicht nur nach meinen Problemen fragt, sondern auch von seinen eigenen Sorgen erzählt: Kirk, der Hehler, wolle sein Geld zurück, aber das El Coyote Cojo werfe nicht genug ab ... Kirk? Dieser Schmierlappen? Sorge dich nicht weiter, alter Freund und Cocktailmischer, ich werde dir helfen!

Kirk sitzt an einem Eckstisch im Obergeschoss, auf dem Weg dorthin sauge ich die Bar-Atmosphäre auf. An der Wand leuchtet ein Neon-Totenkopf, überall sitzen Gäste, unterhalten sich, trinken, drücken auf Tablets herum. Das El Coyote Cojo sieht aus, wie eine Kneipe eben aussehen muss. Sogar Arcade-Automaten gibt es, auf denen

Die Häuserschluchten von Night City können auch ziemlich bedrückend sein.



ein Pixelpferd über Hindernisse hopst. Interaktiv sind die Automaten aber nicht, vielleicht liefert CD Projekt das Pferdehops-Minispiel ja in einem Gratis-DLC nach.

Eine kleine Enttäuschung ist hingegen der Billardtisch, an dem zwei Spieler stehen, die aber über Boxkämpfe plaudern statt Bälle zu schubsen. Dabei zeigte der E3-Trailer von 2018 eine Barszene, in der Billard gespielt wurde, sogar samt Hologramm-Einblendungen auf dem Tisch. Vielleicht fehlt die Animation momentan noch – oder sie war letztlich doch zu aufwändig.

Es ist ja nicht so, als hätte es nichts anderes zu animieren gegeben. Zum Beispiel Kirk, der zur Eckbank deutet, als ich mich nähere: Komm, setz dich. Einen Tastendruck später sitze ich ihm gegenüber, neben mir wuchtet sich Big Joe auf die Bank, Kirks beliebter Leibwächter, der sein Gesicht in einem Burger vergräbt. Kirk schiebt ein Heft rüber – Print ist in der Cyberpunk-Welt immer noch angesagt! – und tippt auf einen schnittigen Rayfield-Sportwagen: Du bist doch eine erfahrene Diebin, oder? Dann klau diese Luxuskarosse aus einem Parkhaus in Japantown, schon ist Señor Barkeeper seine Schulden los. Alles klar, durch den Hintereingang stapfe ich nach draußen, wo

ein Bar-Mitarbeiter gerade eine Nachschublieferung kontrolliert und schreit, er sehe »keine Scheißzitronen und verfluchten Limetten«. Diese Passage spiele ich nämlich auf Deutsch, mehr dazu im Abschnitt über die deutsche Version am Ende des Artikels.

Einige Schritte weiter wartet ein alter Freund meiner Heldin, der mich in seiner Limousine mitnimmt: Padre, ein greiser, aber einflussreicher Fixer – so heißen die kriminellen Strippenzieher von Night City. Na, was wollen wir wetten, dass ich diesen Don Corleone von Heywood im späteren Spielverlauf wiedertreffe? Da kann eine gemeinsame Vergangenheit sicherlich nicht schaden! Wobei Padre seine eigenen Probleme hat: Als wir gerade durchs von Neonreklamen erhellte Japantown cruisen, kreuzt ein anderes Auto unseren Weg. Darin hocken Mitglieder der 6th Street Gang, einer ehemaligen Bürgerwehr, die Padres Fahrer zum Anhalten zwingen und den alten Mann bedrohen: Überlass uns das Viertel, Opa, dann darfst du den Rest der Stadt behalten. Ich mische mich automatisch ein: Verzieht euch besser, ihr Trottel! Die Gangster geben klein bei, ein weiteres Zusammentreffen mit der 6th Street Gang dürfte folglich deutlich weniger angenehm werden.

Für Kirk sollen wir einen Luxusschlitten klauen, um die Schulden eines befreundeten Barkeepers zu begleichen.



Padre setzt mich schließlich an der Parkgarage ab, wo gleich mehrere Dinge passieren. Erstens treffe ich einen Dieb, der ebenfalls hinter der gesuchten Luxuskarosse her ist und mir erst mal eine Pistole ins Gesicht hält. Der Name des Rivalen: Jackie. Zweitens kreuzen die Polizei und der Besitzer des Sportwagens samt zwei Bodyguards auf, die wie Sumoringer aussehen. Das Ergebnis: Jackie und ich enden ohne Luxuskarre, aber mit einer gewissen Sympathie füreinander in der Gosse – und beschließen, fortan als Söldner zusammenzuarbeiten.

Dritter Auftakt abgehakt, und alle drei hinterlassen trotz ihrer Kürze einen qualitativ hochwertigen Eindruck, CD Projekt hat die Lebensgeschichten jeweils fein inszeniert und voneinander abgehoben. Mein ganz persönlicher Favorit ist der Nomaden-Auftakt, weil er mir mit dem Wüstenpanorama gleich ein Gefühl für die Dimensionen der Open World gibt. Aber das könnt ihr natürlich gerne anders sehen. Los geht's mit dem eigentlichen Prolog!

Wie damals, nur jetzt spiele ich selbst!

Nach diesen drei kurzen, aber sehr unterschiedlichen Episoden laufen die Story-Stränge zusammen, sechs Monate nach dem Auftakt haben Jackie und ich endlich einen größeren Auftragsfisch an der Angel, den ihr bereits kennt! Die folgende Mission ist nämlich diejenige, die CD Projekt 2018 in der ersten E3-Demo von Cyberpunk 2077 gezeigt hat und über die ich mir damals die Finger blutig getippt habe – nur damit CD Projekt die Messedemo später als Video veröffentlicht, danke dafür! Neu ist, dass mir Jackie vorher einen Gehirncchip in die Hand drückt. Der enthält eine Art Virtual-Reality-Tutorial, in dem ich kämpfen, schleichen und hacken lerne. Das ist hilfreich, viele Erklärungen laufen aber über Textfenster, richtig elegant wirkt das nicht.

Sei's drum, weiter im Text. Zur Erinnerung: In der Mission geht es darum, eine Frau zu finden, die von Implantat-Dieben entführt wurde – jenen ruchlosen Organhändlern, die Cyberware aus Körpern reißen und be-



Die 6th Street Gang ist eine ehemalige Bürgerwehr. Von ihren edlen Wurzeln ist aber nichts mehr übrig.

wusstlose Menschen zur späteren »Ernte« in Badewannen werfen. Aber das wisst ihr ja schon, also möchte ich weniger auf die Details als auf die Unterschiede zur damaligen Demo eingehen. Denn obwohl die Inszenierung im Großen und Ganzen gleich (gut) geblieben ist, gibt es auch einige Abweichungen. Beispielsweise fehlt die Szene, in der ich einen Organdieb beim heimlichen Takedown-Manöver in einer Badewanne ertränke. Der Organdieb lümmelt zwar noch an derselben Stelle und dreht mir brav den Rücken zu, die Wanne hat CD Projekt aber mit einer Kühltruhe ersetzt, wie sie auch in anderen Levels steht und zum Verstecken von Leichen genutzt werden kann. Ein Takedown an so einem Behälter führt dazu, dass ich die Leiche direkt darin entsorge. Während ich nach der damaligen Demo noch dachte, dass ich die Umgebung tatsächlich dynamisch für Takedowns nutzen kann, geht Cyberpunk 2077 nun einen systemischeren Weg: Takedowns an Behältern – klar! Aber nicht einfach an jedem beliebigen Objekt. Was Schleichen nicht weniger effektiv macht. Solange ich unentdeckt bleibe, kann ich Gegner jederzeit von hinten in den Schwitzkasten nehmen und als menschliches Schutzschild missbrauchen (falls je-

mand schießt) beziehungsweise in den Schlaf würgen oder ihnen das Genick brechen (falls ich leise bleiben will). Solche Schleich-Takedowns klappen unabhängig von der Gegnerstufe. Grüße an Assassin's Creed: Odyssey, ich betone noch einmal: Takedowns schalten Feinde auch dann mit nur einem Tastendruck aus, wenn die Opfer einen weit höheren Level haben als ich selbst. Als geschickter Schleicher kann ich somit auch Missionen meistern, für die ich eigentlich noch zu schwach bin. Es sei denn, darin patrouillieren schwer gepanzerte Widersacher, bei denen Attacken aus dem Hinterhalt grundsätzlich scheitern, weil sie sich aus dem Schwitzkasten losreißen.

Das überarbeitete Hacking

Geschlichen wird in Cyberpunk 2077 wie in Dutzenden anderen Spielen im Kriechmodus, in dem ich mich auch hinter Hindernissen wie Tischen verstecken kann. Falls mich ein Gegner sieht, erscheint über seinem Kopf ein Symbol, das sich langsam füllt – logisch, kennt man, ein ausgefülltes Symbol bedeutet Alarm. Wie in Shootern à la Wolfenstein gibt es zudem ein dynamisches Deckungssystem, das sich an die Umgebung anpasst. Heißt: Wenn ich hinter einer Ecke oder einem Hindernis kauere, kann ich mit der rechten Maustaste (beziehungsweise dem linken Gamepad-Trigger) aus der Deckung lugen, um mit der Waffe zu zielen, die Lage zu checken oder Hacking-Ziele zu scannen. Seit den letzten Messedemos hat CD Projekt nämlich auch verändert, wie Hacking funktioniert. Beispielsweise muss ich keine Zugangsknoten mehr knacken, um aufs örtliche Netzwerk zuzugreifen, sondern ich kann einfach jederzeit einfach in den Scannermodus schalten, um Gegner oder Geräte zu analysieren. Das muss nicht mal zum Cyberangriff sein, entdeckte Feinde etwa kann ich im Scannermodus einfach markieren, um ihre Position fortan durch Wände hindurch zu verfolgen. Das macht das Schleichen sehr viel angenehmer.

Fürs Hacking gibt es nun die Ressource »Memory«, gewissermaßen das Mana der



Der Barkeeper des El Coyote Cojo erzählt mir von seinen Sorgen. Moment ... sollte das nicht eigentlich umgekehrt sein?



Die Schießereien erinnern eher an Destiny als an Wolfenstein, weil hochstufige Gegner viele Kugeln schlucken.

Netrunner. Wenn ich einen Gegner oder ein Gerät gescannt habe, kann ich in den Hacking-Modus schalten und unterschiedliche Daemons einsetzen. So heißen in Cyberpunk 2077 die Schadprogramme, die ich erbeuten oder bei Händlern kaufen und dann im Inventar in mein Cyberdeck einsetzen kann. Weil Letzteres eine begrenzte Anzahl Slots hat, muss ich aber überlegen, welche Attacken ich einsetze. Aktuell bekannt sind:

➤ **Kurzschluss**

- Überlädt feindliche Cyberware und fügt Gegnern Elektroschaden zu.

➤ **Überhitzen**

- Frittiert die gegnerischen Implantate und verursacht thermischen Schaden.

➤ **Selbstmord erzwingen**

- Der Feind erschießt sich mit seiner eigenen Waffe.

➤ **Optik rebooten**

- Der Gegner erblindet vorübergehend.

➤ **SOS-Signal**

- Simuliert einen Hilferuf und lockt den Wächter damit weg.

➤ **Squad herbeirufen**

- Nahe Kameraden stürmen zur Position des Gegners.

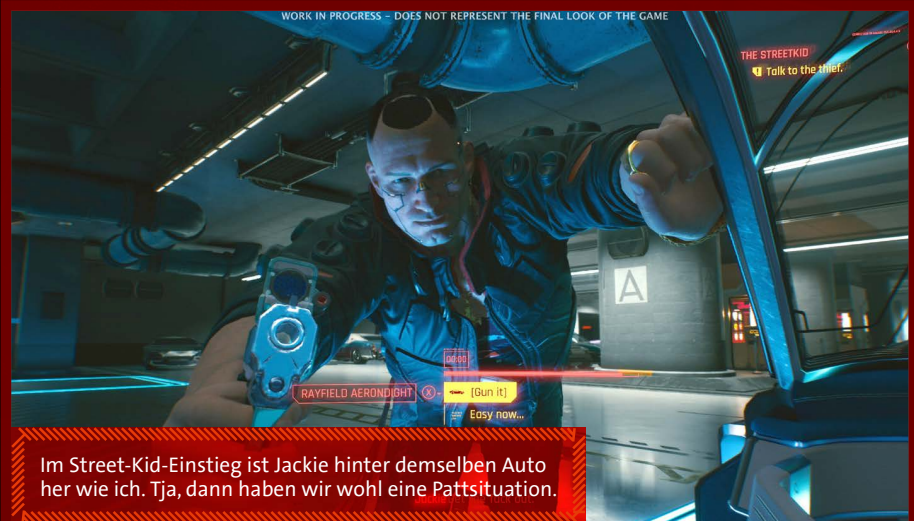
➤ **Granate detonieren**

- Lässt einen Sprengkörper hochgehen, falls der Gegner einen dabei hat.

➤ **Waffen-Fehlfunktion**

- Die feindliche Knarre fällt aus, das Ziel muss zu einer anderen wechseln.

Interessant sind natürlich die Kombinationsmöglichkeiten. Erst nahe Gegner zur Position des Ziels rufen, dann dessen Granate hochgehen lassen – Jackpot! Während der Cyber-Attacke läuft Cyberpunk 2077 übrigens in Zeitlupe, ich muss nicht hektisch ha-



Im Street-Kid-Einstieg ist Jackie hinter demselben Auto her wie ich. Tja, dann haben wir wohl eine Pattsituation.

cken. Je schädlicher eine Attacke, desto mehr Memory kostet sie aber auch, und die Speicherpunkte füllen sich nur außerhalb des Hacking-Modus sehr langsam wieder auf. Bis dahin sind herbeigerufene Wächter schon in Pension – oder zumindest zurück auf ihrer ursprünglichen Position. Dann hilft eine Breach-Attacke, mit der ich die Memory-Kosten der folgenden Attacken stark reduziere. Dafür muss ich aber ein Minispiel lösen und in einer Matrix eine bestimmte Reihenfolge von Zahlen- oder Buchstaben-Paaren anklicken, beispielsweise EE, 55 und BC. Der Haken an der Sache: Ich wähle diese Paare immer abwechselnd aus einer Zeile und einer Spalte – und zwar jeweils aus derjenigen, in der ich das vorige Duo angeklickt habe. Okay, das klingt verworrener, als es sich spielt, wichtig ist: Ich sollte mir den Weg durch die Matrix vorher überlegen, um nicht in einer Sackgasse zu landen. Bei schweren Hacks wird die erforderliche Zei-

chenfolge entsprechend länger und die Matrix größer – gut, dass während des Breach-Minispiels die Zeit einfriert.

Neben Menschen lassen sich auch Geräte hacken – etwa Sicherheitskameras, die ich entweder abschalten oder anzapfen und selbst hindurch schauen kann. So lässt sich nicht nur die Gegend auskundschaften, auch im Kameramodus kann ich den Scanner einschalten und wiederum andere Feinde und Maschinen hacken. Zum Beispiel ein Radio, das dann laute Musik spielt, oder einen Scheinwerfer, der wild blinkt. So lenke ich Wächter ab und husche vorbei – oder schalte sie von hinten aus, je nachdem. Hacken und Schleichen passen also gut zusammen.

Waffen und Kleider modden

Hacken und Schießen aber auch. Beim Schleichen durch das Versteck der Implantatdiebe läuft mein Plan vor meinem inneren Auge ab: Ich schalte einen patrouillierenden



Wächter aus – mit einem nicht-tödlichen Take-down natürlich, ich bin kein Monster – und schleppe seinen Körper ums Eck, damit ihn seine Kameraden nicht entdecken. Dann erledige ich den anderen Gangster, der mir den Rücken zudreht und lenke die schwatzenden Wachposten da drüben mit einem gehackten Radio ... äh, verdammt! Weil ich, ähem, einen Button verwechsle, schalte ich den ersten Wächter nicht von hinten aus, sondern ... springe ihn an. Das Ergebnis ist nicht nur eine Menge Geschrei, sondern auch ein spürbar erhöhter Bleigehalt in der Luft. Na gut, schieße ich mich eben durch. Aber Moment: Button? Richtig, ich spiele zwar auf einem PC, aber mit dem Gamepad – die Steuerung mit Maus und Tastatur ist noch nicht final austariert. Die Gamepad-Steuerung klappt gut, so lässt sich aber nicht einschätzen, wie präzise sich Schießereien mit Maus und Tastatur anfühlen – denn die Gamepad-Variante hat natürlich leichtes Autoaim. Die Menüs wirken allerdings bereits gut an die Maussteuerung angepasst, im Inventar etwa ziehe ich Ausrüstung in Slots – auch mit dem Gamepad steuere ich hier einen »Cursor« à la Destiny.

Zurück zum Schießen: An Waffen mangelt es Cyberpunk 2077 nicht, in dieser und den folgenden Missionen erbeute ich diverse Pistolen, Schrotflinten, Sturmgewehre und das eingangs erwähnte Präzisionsgewehr des Cyberpsychos. Jeder Schießprügel hat einen festen Schaden-pro-Sekunde-Wert (DPS) sowie eine bestimmte Anzahl Steckplätze für Modifikationen. Beispielsweise schraube ich einen Schalldämpfer an die Pistole, ergänze die Schrotflinte um Feuer- oder Giftschaden oder das Sturmgewehr um ein Zielvisier. Je hochwertiger die Waffe, desto mehr Mods passen rein. Die kann ich entweder erbeuten, kaufen oder mit spezieller Cyberware freischalten. Die Ricochet-Mod etwa, die Kugeln von Wänden abprallen und so um Ecken sausen lässt, darf ich all meinen Waffen hinzufügen, sobald der Ripperdoc (also der Cyberware-Händler) das entsprechende Implantat an meine Hand gedübelt hat. Das Abprall-Feature belegt

dann allerdings einen Mod-Platz, und ich muss entscheiden: Ist es wichtiger als Schaden oder die anderen hilfreichen Gimmicks?

Und wo wir gerade beim Thema sind: Auch Kleidung lässt sich modden. Mehr noch: Ich muss sie sogar modden! Die Kleidungsstücke selbst haben nämlich keinerlei Werteboni mehr! Keine! Alle Eigenschaften eines T-Shirts, einer Jacke oder eines Paares Stiefel kommen allein über die Modifikationen. Was ich anziehe, ist also grundsätzlich allein eine Frage der Optik und meines bevorzugten Stils, die gewünschten Werte kann ich selbst hinzufügen. Lieber Business-Kluft statt Rocker-T-Shirt und Jeans?

Eine Einschränkung gibt es aber: Wie bei den Waffen haben auch hochwertige Kleidungen wie die Samurai-Jacke aus der ersten E3-Demo mehr Modifikationsplätze und lassen sich mit entsprechend üppigeren Werteboni aufrüsten. Das kann ich ausgleichen, indem ich mich bei der Charakterentwicklung aufs Crafting spezialisiere und – halt, ich greife vor! Erst mal wollen hier ein paar Gegner ausgeschaltet werden.

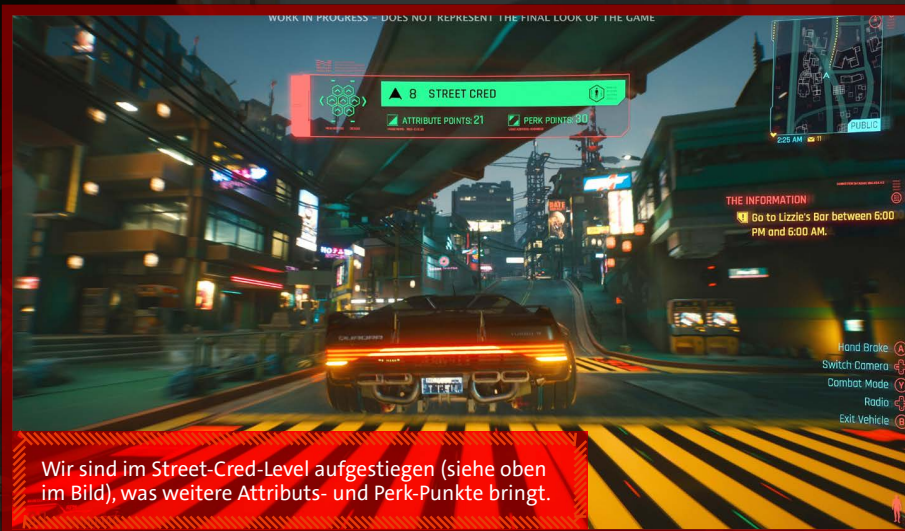
Schießen wie in Destiny

Die Schießereien selbst fühlen sich trotz der erwähnten Deckungsmechanik (rauslehnen,

schießen) eher nach Destiny als nach Wolfenstein an, weil die Gegner einfach viel mehr Kugeln schlucken als normale Menschen. Klar, Cyberpunk 2077 spielt in einem Szenario, in dem sich Gangster Stahlplatten oder kugelsichere Haut auf den Körper schweißen – da wirken Bullet Sponges zumindest glaubwürdiger als in The Division. Entsprechend sind auch Kopftreffer in Cyberpunk 2077 nicht sofort tödlich, sie richten aber immerhin deutlich erhöhten Schaden an. »Smarte« Waffen, die ihre Ziele automatisch anvisieren – sozusagen der legale Aimbot von Cyberpunk 2077 –, konnte ich allerdings noch nicht ausprobieren. Dabei wären die hilfreich, um Feinde in Deckung auszuschalten! Arg konfuse KI-Verhalten wie in der letzten Demo, in der auch mit Schusswaffen ausgerüstete Gegner gerne mal wild heranstürmten, erlebe ich beim Anspielen nämlich nicht mehr. Wer eine Bleispritze hat, bleibt meist auf Distanz und kauert hinter Tischen, Brüstungen und dergleichen. Okay, einmal lassen sich drei Gegner niedermähen, weil sie mich ignorieren und stattdessen auf meinen KI-Begleiter Jackie feuern, das ist dämlich. Jackie selbst scheint übrigens unverwundbar, was »Realismus«-Fans nicht unbedingt gefallen dürfte. Aber gut, der Helfer ist ohnehin nur in den Prolog-Storymissionen mit dabei – also weder in Nebenquests noch in der Open World. Ob und wie das CD Projekt bei anderen Begleitern löst, bleibt abzuwarten.

Munitionsprobleme habe ich im Prolog keine, ich erbeute tonnenweise Blei von ausgeschalteten Gegnern. Und falls die Kugeln doch mal ausgehen, könnte ich ja immer noch zuschlagen, entweder mit den Fäusten oder mit einer Nahkampfwaffe wie dem Katana oder den Mantis-Armklingen. Beim Anspielen mache ich das bloß im Tutorial, eine andere Gelegenheit ergibt sich nicht. Und ja, Nahkampf macht Spaß, fühlt sich aber nicht sonderlich speziell an. Rechten Trigger ziehen: schneller Schlag. Rechten Trigger gedrückt halten und loslassen: harter Schlag, der Blocks durchbricht. Linken Trigger gedrückt halten: blocken mit Schwert





oder Fäusten. Außerdem gibt's Ausweichschritte zur Seite sowie einen Ausdauerwert, der beim Schlagen und Blocken sinkt und sich erstmal erholen muss. Das funktioniert gut und spielt sich dank des Treffer-Feedbacks mit zurücktorkelnden Gegnern sowie Schlag- und Schlitzgeräuschen auch nachvollziehbar. Meine Lieblingsspielweise wird der Nahkampf dennoch nicht. Allein schon weil die schießenden Gegner aktuell sehr heftig austeilen – sobald ich mich aus der Deckung wage, liege ich häufig schon am Boden, bevor ich überhaupt eine Faust erhoben habe. Hier muss CD Projekt offenbar noch am Balancing schrauben.

Den Bossgegner der Implantatdieb-Quest – den ich auch mittels Schleich-Takedown hätte knacken können – schalte ich mit ein paar Kopfschüssen aus, nachdem er eine Wand zerbröselt hat. Wie in der ersten Demo verbirgt sich der Maschinengewehr-Rambo nämlich hinter einer zerstörbaren Mauer. Wohlgermerkt »einer Mauer«, nicht »Mauern«, denn Cyberpunk 2077 hat kein frei zerstörbares Terrain. Selbst mit schweren Waffen darf ich nicht einfach jedes Haus zu Klump sprengen, um verschlossene Türen zu umgehen. Sonst würden die Leveldesigner völlig verrückt, meint der dann doch noch nicht völlig verrückte Leveldesigner Miles Tost. Das probiere ich gleich mal aus: Ich sammle das nun herrenlose Boss-MG auf und feuere wild auf Wände: Tatsächlich zerbröselt nur die eine, die der Gegner ohnehin durchgeschossen hat. Und selbst die ist nicht komplett zerstörbar, der Türrahmen samt Tür etwa zeigt sich wundersam immun gegen Beschuss. CD Projekt nutzt zerstörbares Terrain also nur punktuell, an anderer Stelle etwa kann ich Stücke aus Betonsäulen schießen oder Brüstungen durchlöchern. Aber eben nicht immer und überall.

Der Techie ist wechie

Schleichen, hacken, schießen ... ist euch etwas aufgefallen? Eines fehlt hier: Die Fähigkeiten des Techies, der in den vorigen Demos technische Geräte manipulierte. Den hat CD Projekt nämlich als eigenen Spielstil

aufgelöst, viele seiner Fähigkeiten sind in denen des Hackers – beziehungsweise Netrunners – aufgegangen. Laut Miles Tost hätten die beiden Spielstile einfach nicht gut miteinander harmoniert: Warum sollte ich umständlich zu einem Gerät schleichen wollen, das ich als Netrunner ohnehin aus der Distanz anfunken kann? Hätte CD Projekt aufteilen sollen, welche Geräte sich hacken lassen und bei welchen ich an Drähten und Platinen herumspielen muss? Aus demselben Grund habe man auch die Netzwerkknotten aus Cyberpunk 2077 gestrichen. Ursprünglich sollte ich diese Zugangspunkte finden und hacken, um Zugriff auf das lokale Netzwerk zu bekommen und Gegner mit Cyberangriffen überziehen zu können. Doch die Sucherei unterbrach den Spielfluss, Testspieler hackten lieber unmittelbar drauflos – erst recht wohl diejenigen, die ohnehin auf heimliches Vorgehen pfften. Damit die Hackerei nicht übermächtig wird, gibt es nun das bereits erwähnte Memory-»Mana«, das die Anzahl aufeinanderfolgender Cyber-Attacken begrenzt. Dennoch tut's mir leid um den Techie-Spielstil. Ich hätte gerne Geschütztürme aufgestellt und vor allem einen kleinen Flathead-Roboter als KI-Helferlein herumkommandiert. Der vierbeinige Metall-

krabbler sollte ursprünglich zu Geräten oder Gegnern pirschen und sich mit ihnen verbinden, damit ich sie fernsteuern kann. Doch das überschneit sich mit den Distanz-Hacks des Netrunners, die Techie-Spielweise erschien CD Projekt nicht eigenständig genug. Deshalb kommt der Flathead nun lediglich bei einem bestimmten Raubzug am Ende des Prologs zum Einsatz, den ich aber leider noch nicht spielen durfte.

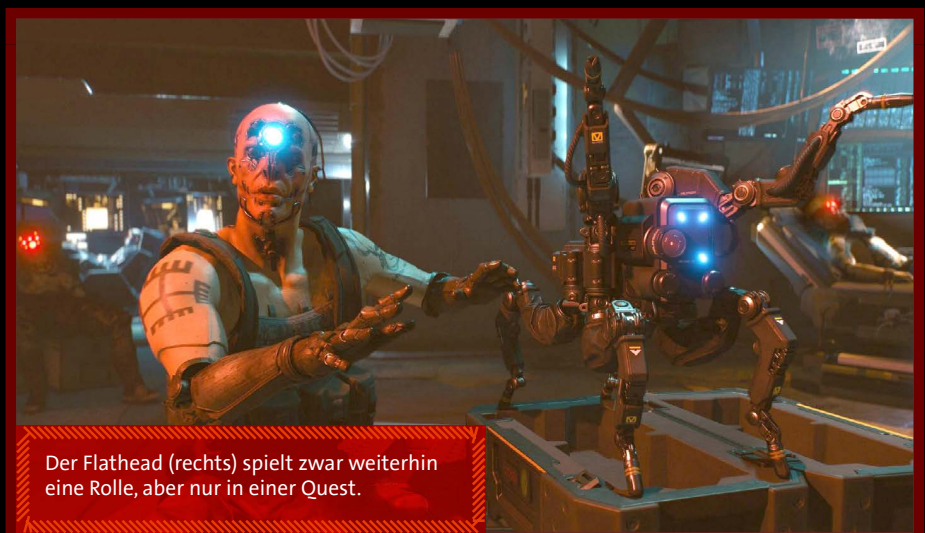
Komplett aus dem Spiel geflogen sind die Techie-Fähigkeiten indes nicht. Mit einem höheren Tech-Charakterwert darf ich beispielsweise Minen entschärfen sowie elektronische Türen oder die Schlösser von hochwertigen Autos knacken – etwa von Polizeiwagen, für Normalo-Karren reicht Stärke, um die Tür aufzubrechen. Im zugehörigen Tech-Talentbaum kann ich meine Rüstung tunen oder mich aufs Crafting spezialisieren. Letzteres bringt mehr Crafting-Ressourcen für den Eigenbau von Waffen und Mods; auf hohen Stufen darf ich sogar gewöhnliche Kleidungsstücke oder Waffen zu legendären aufwerten, in die mehr Mods passen. Und natürlich schaltet ein hoher Tech-Wert in Gesprächen Technik-Expertise frei, wo sie sich anbietet: Sekunde mal, dieser Chip sieht manipuliert aus! Irgendwie steckt der Techie also noch im Spiel, nur eben nicht mehr als alleinstehender Spielstil, sondern eher als Support-Charakter. Ein hoher Tech-Wert bringt spürbare Vorteile, aber damit alleine ist die Welt nicht zu retten.

Mehr Charakterentwicklung als erwartet

So, nun habe ich Talentbäume erwähnt, was steckt dahinter? Mehr Charakterentwicklung als bisherige Demos gezeigt haben! So gibt es weiterhin fünf Attribute, auf die ich zum Spielbeginn Punkte verteile (bis maximal sechs Zähler pro Kategorie). Diese Startpunkte kann ich auch verfallen lassen, falls ich mir das Leben besonders schwer machen möchte. Die Attribute sind:

› Konstitution

- › Körperliche Stärke, mehr Ausdauer und Lebensenergie, mehr Nahkampf-





Die Gangs – in der Mitte ein Maelstrom-Mitglied – vertrauen nur sich selbst. Ein Rufsystem gibt es daher nicht, wir können nicht direkt für sie arbeiten.

schaden und weniger Rückstoß beim Gebrauch von Schusswaffen.

› Reflexe

› Geschwindigkeit, steigert kritische Trefferchance, Angriffstempo sowie die Ausweich-Chance.

› Intelligenz

› Erhöht das Memory-Konto fürs Hacking, macht Hacking generell einfacher und schneller.

› Technik

› Siehe voriger Absatz, verstärkt Rüstung, erlaubt Spezialisierung auf Crafting.

› Cool

› Selbstkontrolle, vereinfacht Schleichen, erhöht Widerstände sowie den kritischen Trefferschaden und die Dauer, bis Gegner Alarm schlagen.

Jedes Attribut unterteilt sich dann abermals in zwei bis drei Talentbäume mit jeweils 20

Perks, die ich teils mehrfach steigern kann und die entweder passive Boni oder neue Fähigkeiten bringen. Im Wipfel eines Talentbaums erwartet mich ein besonders mächtiger Perk. Hier die zwölf Unterkategorien mit jeweils einigen Beispielen, was sie bringen:

› Konstitution

› Schlägerei: mehr Schaden beim Boxen und Ausdauer für Schläge

› Athletik: (langsame) Lebensregeneration im Kampf, weniger Rückstoß

› Vernichtung: mehr Schaden mit schweren Waffen wie Schrotflinten

› Reflexe

› Gewehre: mehr Schaden mit großkalibrischen Schusswaffen

› Pistolen: mehr Schaden mit kleinkalibrischen Waffen

› Klingen: mehr Schaden für Stichwaffen

› Intelligenz

› Geräte-Hacking: beschleunigt Hacks von Radios, Scheinwerfern & Co.

› Gegner-Hacking: leichtere Cyber-Attacken auf menschliche Gegner.

› Tech

› Ingenieurswesen: erhöht unter anderem die Stärke von Rüstungen.

› Crafting: mehr Crafting-Ressourcen, Gegenstände aufwerten.

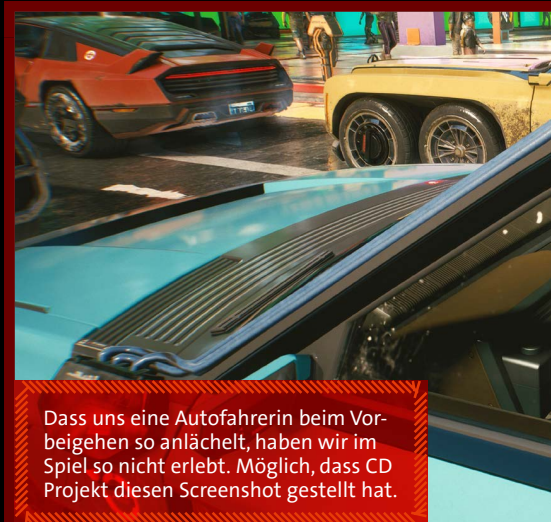
› Cool

› Heimlichkeit: vereinfacht das Schleichen und die Lebensregeneration im Stealth-Modus.

› Cold Blood: stärkt den Cold-Blood-Modus, der einsetzt, wenn meine Lebensenergie unter 15 Prozent fällt. Dann kann ich beispielsweise kurzfristig mehr Schaden anrichten.



Es ist sicherlich nur Zufall, dass dieser Bürger, der im Stadtteil Pacifica herumhängt, ein bisschen aussieht wie Quest-Designer Philipp Weber.



Dass uns eine Autofahrerin beim Vorbeigehen so anlächelt, haben wir im Spiel so nicht erlebt. Möglich, dass CD Projekt diesen Screenshot gestellt hat.

Bei jedem Levelaufstieg verdiene ich aktuell einen Attributs- und einen Perk-Punkt, die ich fast frei verteilen darf, um meinen Schrotflintenschleichhacker zu erstellen. Moment – fast? Ja, ich darf in einen Talentbaum nämlich nur so viele Perk-Zähler investieren, wie Attributspunkte im zugehörigen Charakterwert stecken. Mit einem Intelligenzwert von fünf darf ich also insgesamt fünf Hacking-Perks lernen, nicht mehr.

Der Maximalwert für ein Attribut liegt derzeit bei 20, und exakt so viele Perk-Punkte muss ich auch in einen einzelnen Talentbaum versenken, um dessen mächtigste Fähigkeit freizuschalten. Wer die haben will, kommt nicht ums gezielte Spezialisieren herum. Zumal der maximale Charakterlevel aktuell bei 50 liegt, es insgesamt also »nur« 50 Perk-Punkte zu verteilen gibt. Das könne sich jedoch noch ändern, relativiert Miles Tost. Vor ein paar Wochen lag das Level Cap noch bei 25, gut möglich also, dass es noch weiter steigt oder auch wieder sinkt.

Allerdings gibt es noch einen weiteren Weg, Attributs- und Perk-Punkte zu bekommen, nämlich die Street Cred. Diese Zähler illustrieren gewissermaßen meine Bekanntheit als Söldner, ich verdiene sie durch erfüllte Nebenaufgaben, also zusätzlich zu den normalen Erfahrungspunkten für erledigte Gegner und Storyquests. Während Erfahrung zu regulären Levelaufstiegen führt, steige ich mit Street Cred in separaten Bekanntheitsstufen auf. Und die schalten eben nicht nur bei Händlern hochwertigere Waffen, Mods und Cyberware frei – Die beste Ausrüstung ist für VIPs reserviert! –, sondern bringen auch zusätzliche Spezialisierungspunkte. Ich muss also keine Angst haben, bei der Charakterentwicklung allzu schnell an meine Grenzen zu stoßen.

Zwei Levelsysteme, fünf Attribute, zwölf Talentbäume: Cyberpunk erlaubt weit mehr Charakterentwicklung, als die letzte Demo angedeutet hat. Und das war noch immer nicht alles! In jeder der zwölf Talentkategorien steigere ich nämlich noch einen separaten Fähigkeitslevel, einfach, indem ich entsprechend spiele. Wenn ich viel schleiche

und Wächter heimlich mit Takedowns ausknocke, steigt meine Stealth-Stufe. Wenn ich viele Geräte hacke, werde ich zum gewiefteren Geräte-Hacker. Beim Schießen steigt der entsprechende Waffen-Skill. Wie in Elder Scrolls! Mit diesen Unterlevels schalte ich weitere Boni frei, sie können jeweils so hoch steigen wie das zugehörige Attribut. Eine Konstitution von sieben bedeutet also zugleich eine maximale Schrotflinten-Expertise von sieben. Und es gibt noch mehr Individualisierung und noch ein Levelsystem, ich sage nur Cyberware und Street Cred. Doch zu beidem kommen wir erst, wenn sich die Open World geöffnet hat.

Eine Welt, die sich Zeit lässt

Nachdem ich die gesuchte Frau gefunden, aus der Badewanne gezogen, wiederbelebt (Jackie wirft mir auf Tastendruck ein Medizinspray zu) und auf den Balkon getragen habe, wo sie ein Trauma-Team-Schwebegleiter abholt – nachdem also der Rest der Mission so gelaufen ist wie damals in der Mesedemo –, fahren Jackie und ich im Fahrstuhl wieder nach unten und steigen ins Auto. Das Steuer übernimmt mein KI-Kumpel, mich erwartet eine andere Aufgabe. Ich muss mich aus dem Fenster lehnen und schießen, auf den Straßen Night Citys verfolgt uns nämlich ein Van voll rachsüchtiger Implantatdiebe, der unsanft in eine Mauer kracht, nachdem ich den Fahrer ausgeschaltet habe. Erleichtert fährt mich Jackie in mein Apartment im Stadtteil Watson – aber Moment, der ist abgeriegelt, die Polizei blockiert den Highway! Jackie bremst an der Straßensperre, lässt das Fenster runter und schleimt eine Polizistin an: Bitte, Officer, Sie haben doch ein Herz aus Gold! Ich bin nur ein einfacher Mann, auf den seine liebe Frau wartet. Ich pflichte bei: Dieser Jackie ist so ein Guter!

Die Polizistin seufzt und winkt uns durch, was zwei Dinge beweist: Erstens sollte die Polizei von Night City dringend die Menschenkenntnis ihrer Mitarbeiter schulen, zweitens gibt es in Cyberpunk 2077 keine Ladepausen oder Zeitsprünge. Natürlich kann ich Dialogzeilen überspringen (mit ei-

ner netten Vorspul-Animation), aber das Spiel nimmt sich die Zeit, Fahrwege und Co. tatsächlich auch zu zeigen. Der Atmosphäre kommt das sehr zugute, weil es ein gutes Gefühl für Night City als zusammenhängende Metropole vermittelt. Und ja, später gibt es natürlich eine Schnellreisefunktion, dazu kommen wir aber dann noch.

In der Tiefgarage meines Apartments angekommen, lässt mich Jackie aussteigen und braust von dannen, bis morgen dann! Ich fahre im Fahrstuhl nach oben und darf derweil entweder die Skyline von Night City begutachten oder die im Fahrstuhl aufgehängten Bildschirme, auf denen die Talkshow »Night after Night« läuft. Darin streiten ein Priester und ein Arasaka-Vertreter über eine Technologie namens »Relic« – ein Chip, der die Persönlichkeit eines Verstorbenen speichert, sodass man auch nach dem Begräbnis noch Zeit mit ihm verbringen kann. Widerwärtig, schimpft der Priester. Relic tröste die Angehörigen, beschwichtigt der Konzernvertreter. Relic sei keine vollwertige KI, sondern eher ein Abbild des Toten – aber war da nicht etwas mit Keanu Reeves? Hat Arasaka den Chip weiterentwickelt, um den ebenso legendären wie dahingegangenen Rockerboy Johnny Silverhand zu konservieren? So gibt mir Cyberpunk 2077 nebenbei kleine Hinweise auf die Hintergründe, es hilft beim Verständnis des Universums, fernzusehen und auf Radiosendungen zu achten. Außerdem kann ich hin und wieder Kodex-Einträge à la Mass Effect finden, die Hintergründe erklären: Gangs, Konzerne, berühmte Persönlichkeiten. Wer sich aufmerksam in der Spielwelt umhört und -sieht, muss sich also vorher nicht unbedingt in die Cyberpunk-Lore einlesen. Und unsere wichtigste Bezugsperson im Prolog hat Cyberpunk 2077 ohnehin schon zum Auftakt vorgestellt: Kumpel Jackie.

Endlich in die Open ... warte!

Oben in meinem Apartment – in das ich fortan immer wieder zurückkehren kann – begutachte ich den im Vergleich zu anderen Innenräumen noch mal dezent erhöhten





Die NPC-Kleidungsstile sind erfreulich vielfältig, dieser Zeitgenosse bevorzugt Anzug und Goldhände.

Detailgrad. Mein Highlight: das Spieleposter zu »No Life 3«, das laut Miles Tost allerdings entworfen wurde, bevor jemand Half-Life: Alyx gespielt hat. Selbst einrichten darf ich die Bude übrigens nicht, sammelbare Möbel, Pflanzen, Gartenzwerge oder Ähnliches soll es in Cyberpunk 2077 nicht geben. Und ins Nebenzimmer kommt lediglich noch eine Lagertruhe für Ausrüstung, die ich gerade nicht brauche. Was kann ich hier also tun? Nun, telefonieren, die Fensterläden öffnen, um den Ausblick auf die Skyline zu genießen – und ins Bett gehen, was ich jetzt auch tun muss, weil Jackie mich erst wieder treffen will, wenn ich ausgeschlafen bin. Das Techtelmechtel mit einem Callboy oder -girl, das in der ersten E3-Demo zu sehen war, findet jetzt übrigens nicht statt. Sex und Romanzen sind aber noch im Spiel, die Entwickler verraten mir auch eine versteckte Liebesoption, die aber ein Spoiler wäre. Nein, nicht Keanu Reeves. Einem Techtelmechtel mit Johnny Silverhand hat CD Projekt schon eine Absage erteilt.

Am nächsten Morgen beginnt eine neues Prolog-Kapitel, nämlich das der Open World! Erstmals darf ich frei nach draußen gehen und die Umgebung erkunden. Wie seinerzeit in der Messedemo erwartet mich jenseits

des belebten und mit Shops gefüllten Wohnblocks (bei dessen Waffenhändler ich eine für mich reservierte Knarre abholen kann) ein von Hochhäusern und Neonreklame umrahmter Platz voller Passanten, die hin und her laufen, an Fußgängerampeln oder an Essensständen warten. Gut, vielleicht sind es etwas weniger NPCs als in der Demo, doch das fällt kaum ins Gewicht, die Szenerie wirkt dennoch angemessen lebendig und dank der unterschiedlichen Outfits schön bunt. In den Menschenmengen entdecken wir neben allerlei Punks und Geschäftsleuten sogar ein Cyborg-Kind mit grünen Mechano-Augen. Und ich will sofort losziehen, um die Gegend zu erkunden. Doch Miles Tost hält mich zurück: Rede erstmal mit Jackie, der an einem Nudelstand wartet. Das Ziel der im Questlog aktivierten Mission (aktuell also mein KI-Kumpel) wird direkt in der Spielansicht mit einem kleinen Symbol markiert. Ich gehe davon aus, dass ihr das später auch abschalten könnt, falls es für euch die Immersion stört, ebenso wie die aufsteigenden Schadenszahlen beim Schießen.

Das Gespräch mit Jackie startet die nächste Hauptaufgabe, die ihr ebenfalls schon kennt: Ich steige in die Limousine des Fixers Dexter DeShawn, für den ich einen Flathead-

Roboter besorgen soll, den die berüchtigte Maelstrom-Gang ... ach, lest meinen damaligen Artikel! Wobei, nein, lest weiter! CD Projekt hat diese Passage nämlich erweitert: Neben den Maelstrom-Verhandlungen sowie dem optionalen Treffen mit der Konzernagentin Meredith Stout, die den Flathead-Diebstahl untersucht, gibt es jetzt noch eine dritte Aufgabe: Ich soll mich in Lizzie's Bar mit einer gewissen Evelyn Parker treffen. Denn der Flathead ist bloß ein Werkzeug für einen viel größeren und gefährlicheren Raubzug. Dessen Ziel wird mir dann Evelyn erklären. Alles klar, langsam kommt Fahrt in die Geschichte. Der Grund, warum mich Miles von der Open-World-Erkundung abgehalten hat, war aber das, was nun folgt. Nämlich der Besuch beim Ripperdoc. Denn wer möchte das gefährliche Night City schon ohne Cyber-Implantate erkunden?

Meine erste Fahrstunde

Zum Ripperdoc darf ich erstmals selbst fahren, und zwar mit Jackies aufgemotztem Quadra, einem ziemlichen Kraftpaket. Zu kräftig für manche Testspieler, noch während der Anspiel-Termine beschließen die Entwickler, den Quadra im fertigen Spiel gegen ein handzahmeres Vehikel auszutauschen. Mir persönlich macht die Karre aber keine größeren Probleme. Gut, sie bricht in Kurven gerne mal aus und beschleunigt etwas zu abrupt, sodass ich beim, äh, unsanften Einparken gleich mal einen Passanten überrolle. Was kann ich dafür, dass der zur falschen Seite springt, um auszuweichen!

Das Gaspedal ist noch etwas überempfindlich, eine sanftere Beschleunigung wäre wünschenswert. Dafür müsste CD Projekt bloß leicht an der Balance drehen, im Grunde fährt sich das Auto nicht fundamental anders als in GTA. Derzeit experimentieren die Entwickler dennoch mit einem »arcadigeren« Fahrmodell für Rollenspieler, die genrebedingt mehr Erfahrung mit Pferden als mit Sportwagen mitbringen. Vorschlag: Baut einfach beides als Optionen ein, die simplere und die wildere Steuerung. Eine optionale Außenansicht (in zwei Zoomstufen) und wechselbare Radiosender à la GTA gibt es natürlich auch. Okay, Letztere soll es zumindest geben, aktuell passiert beim Drücken der Senderwechseltaste noch nichts, aus der Stereoanlage wummern stets dieselben basslastigen Punk- und Electro-Songs, Radiomoderationen oder Nachrichten höre ich keine. Ein Schadensmodell existiert zwar, doch verbeulte Motorhauben und abgefallene Stoßstangen wirken sich nur optisch aus – bis das Auto irgendwann brennt, dann sollte ich tunlichst aussteigen, bevor es explodiert. Was ich nur einmal erlebe, als ich versehentlich über die Leitplanke einer Brücke schanze und darunter direkt in ein Ganglager krache. Wie war das, ich komme gut mit dem Quadra klar?

Weil wir hier in der Zukunft sind, darf ich die Karre übrigens jederzeit herbeifunken, damit sie automatisch angerollt kommt –



Jackies Motorrad ist auch in der spielbaren Version, selbst fahren darf ich es aber nicht, die Motorradsteuerung ist noch nicht fertig.

wie K.I.T.T. aus »Knight Rider« oder Plötze aus The Witcher 3. Und wie bei Plötze aus The Witcher 3 spinnt noch die Wegfindung, manchmal parkt die Karre irgendwo anders, als sie soll. Zum Beispiel auf der Brücke, unter der ich stehe. Oder auf der anderen Seite einer Straßensperre mit Level-8-Gangstern, die mich umbringen, indem sie mich angucken. Danke, Auto, dann laufe ich eben in eine andere Straße und rufe dich nochmal. Ach, fahren wir endlich zum Ripperdoc.

Cyberware für die Profis

Der Besuch bei Ripperdoc Victor verläuft ebenfalls wie im ersten Gameplay-Reveal: Jackie lässt sich im Esoterik- und Winkekatzen-Fachgeschäft seiner Bekannten Misty von Räucherkerzen einnebeln, während ich in den Hinterhof trotte und in Victors Kellerpraxis hinabsteige. Die ersten Implantate – eine neue Hand sowie neue Augen – gibt es kostenlos, weil meine eigene Cyberware spinnt und Bildfehler produziert, seitdem ich die Frau vor den Implantatdieben gerettet habe. Wobei »kostenlos« der falsche Ausdruck ist, der Ripperdoc schreibt den Kaufpreis von 5.000 Credits lediglich auf meinen Cyberware-Bierdeckel, zahlen kann ich dann später. Klar doch, Victor, kein Problem, ich habe aktuell ... 200.

Wie in der Messedemo animiert CD Projekt die erste Implantat-Behandlung aufwändig. Ich kann zuschauen, wie die, nun, Implantat-»Nähmaschine« einen künstlichen Muskelstrang nach dem anderen in meine rechte Handfläche nadelt. Spätere Aufrüstungen laufen dann über ein Handelsmenü, in dem ich neue Mechano-Körperteile kaufe und auf Slots in mehreren Kategorien verteile: Arme, Beine, Augen, Herz-Kreislaufsystem, Nervensystem. Cyberware gibt es in

Die Kleidungsstile in Cyberpunk 2077



Neomilitarismus

Der Look der Megakonzerne, er ist kalt, schnittig professionell.



Kitsch

Kitsch-Fans wollen auffallen um jeden Preis und stehen auf bunte und billige Klamotten.



Neokitsch

Hierbei handelt es sich um die edlen und teuren Fummel, in die sich die Superreichen hüllen.



Entropismus

Der Kleidungsstil der Armen, vor allem anzutreffen in den Slums und Außenbezirken.

mehreren Qualitätsstufen von gewöhnlich bis legendär, die Preise hochstufiger Implantate bewegen sich locker im fünfstelligen Bereich. Neue Cyberware soll sich wirklich nach Belohnung anfühlen, bringt aber auch große Vorteile und noch mehr Möglichkeiten, meinen Charakter anzupassen.

Die Implantate unterteilen sich in solche, die passive Boni bringen, solche, die auto-

matisch eingreifen, und solche, die ich selbst einsetzen muss. Ehrensache, dass in jeden Slot nur eine bestimmte Anzahl Implantate passt, hochwertigere belegen mehr Raum als billige. Einige Implantate lassen sich in mehrere Teile zerlegen, die ich separat ausrüsten darf, falls für die komplette Cyberware kein Platz mehr ist. So komme ich zumindest in den Genuss eines Teileffekts.



Die Autos fahren sich noch etwas wild, an der Bedienung fehlt CD Projekt daher noch.



Jackie freut sich sichtlich, den legendären Nachtclub Afterlife zu besuchen. Denn hier versammelt sich die Creme de la Creme der Unterwelt.

Wie dieses Basteln funktioniert, kann ich noch nicht ausprobieren, denkbar wäre aber beispielsweise eine Mantis-Klinge im linken und ein Monowire im rechten Arm. Hier einige Beispiele für Implantate:

› Mantis-Klinge (Arme)

› Tödliche Armklinge, die CD Projekt bereits in den vorigen Demos gezeigt hat.

› Gorilla-Arme (Überraschung: Arme)

› Mehr Schlagkraft für den Nahkampf.

› Monowire (Arme)

› Cyberware-»Peitsche«, die Gegner in Häppchen zerlegt.

› Biomonitor (Nervensystem)

› Heilt sofort 100 Lebenspunkte, wenn ich unter 15 Prozent Lebensenergie falle. Lange Aufladezeit.

› Mikrorotoren (Nervensystem)

› Steigern Bewegungsgeschwindigkeit und Zielsicherheit.

› Reflex-Tuner (Nervensystem)

› Aktiviert die Zeitlupenfunktion, wenn meine Lebensenergie unter eine bestimmte Schwelle sinkt.

› Kereznikov (Nervensystem)

› Versetzt mich in Bullet-Time, nachdem ich einem gegnerischen Angriff ausgewichen bin.

› Blutpumpe (Herz-Kreislaufsystem)

› Lässt sich regelmäßig für einen Lebensenergieschub einsetzen.

› Synlungen (Herz-Kreislaufsystem)

› Künstliche Lungen erhöhen die Ausdauer-Regeneration.

Einen Nachteil, wenn ich zu viele Artefakte in meinen Körper schraube, gibt es in Cyberpunk 2077 nicht, zumindest nicht für mich selbst. In der Pen&Paper-Vorlage kostet Implantat-Missbrauch eigentlich Menschlichkeit, zu viel Metall im Körper lässt Cyborgs

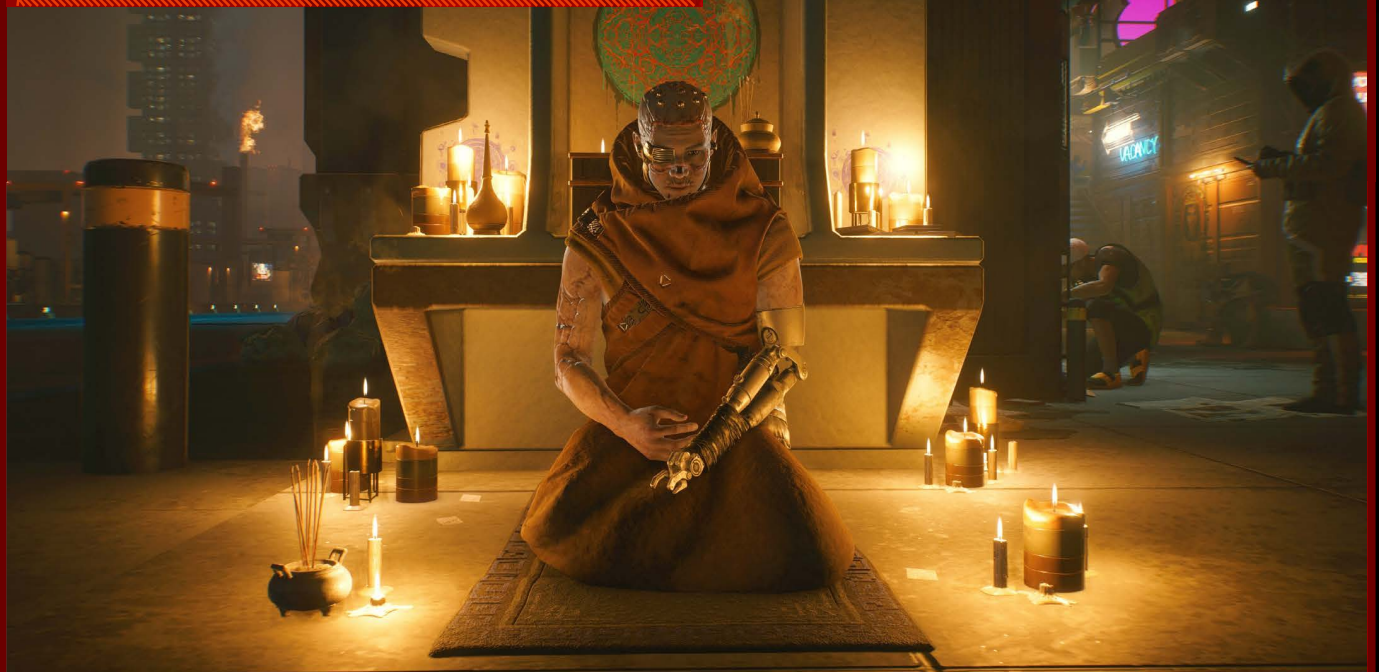
zu seelenlosen Maschinen verkommen – und schlimmstenfalls zu erbarmungslosen Mördern. Diese »Cyberpsychose« wird in der Story und der Spielwelt von Cyberpunk 2077 eine Rolle spielen – siehe der Einstieg dieses Artikels –, sie kann mich aber nicht selbst betreffen. CD Projekt habe darüber nachgedacht, meint Miles Tost, im Grunde sei die Cyberpsychose aber auch nur ein alternatives »Game Over«. Sie bei einem Therapeuten zu behandeln, wäre zwar im Pen&Paper theoretisch möglich, mache in einem Videospiel aber höchstens einmal Spaß. Immer wieder zum Therapeuten zu wandern, würde einfach nur in Arbeit ausarten. Das ist nachvollziehbar. Und dort, wo ich als nächstes hingehe, brauche ich ohnehin weder Bullet-Time noch Blutpumpe, sondern lediglich meine volle Aufmerksamkeit. Denn Cyberpunk bittet zum Braindance.

Überzeugungsarbeit im Stripclub

Zum Erkunden ist nachher noch Zeit, jetzt lockt die neue Quest-Aufgabe, das Treffen mit Evelyn Parker im Lizzie's. Ihr erinnert euch vielleicht: Das war die Braindance-Bar, vor der ich im Corpo-Einstieg die Basketballspieler verdrochen habe. Und noch eine kleine Erinnerung für alle, die den Einstieg dieses Artikels (ist ja schon ein paar Seiten her) bereits wieder vergessen haben: Als Braindance bezeichnet man die aufgezeichneten Erinnerungen einer Person, die andere zum Vergnügen nacherleben. Das Lizzie's hat daraus ein Geschäft gemacht. Nun, daraus und aus den holografischen Striptease-Tänzerinnen, die sich in Séparées räkeln.

Nach einem kurzen Gespräch mit der Türsteherin darf ich rein, drinnen wummern Electro-Beats, blaue Laserstrahlen tasten über die Tanzfläche, ich gehe rüber zum Bar-

Dieser buddhistische Mönch trägt Implantate, obwohl seine Religion Körper-Modifikationen ablehnt. Dahinter steckt ein Nebenauftrag.



Aus zwei mach eins

In einer Nebenaufgabe soll ich zum Boxchampion des Kabuki-Viertels werden – und verloppe auf dessen Dächern ein seltsames Zwillingsspaar, das sich mit Gehirnimplantaten synchronisiert hat, um wie eine einzelne Person zu denken.



keeper: Kennst du eine Evelyn Parker? Nie gehört, natürlich nicht, typisch Barkeeper. Ich kann den Typen noch ein bisschen ausfragen über die Bar selbst, die The Mox gehört, einer Gang aus Prostituierten, Anarchisten, Punks und sexuellen Minderheiten, gegründet von der Barbesitzerin Elizabeth »Lizzie« Borden. Beziehungsweise der ehemaligen Barbesitzerin, Lizzie wurde von den Mitgliedern der Tyger Claws ermordet, einer asiatischen Gang. Okay, alles ganz spannend, aber wer und wo ist Evelyn?

Während des Gesprächs darf ich mich frei umschauchen, mein Blick fällt auf eine junge Frau mit tätowierter »13« auf dem linken Arm, die betont unauffällig neben mir sitzt, dann aber aufsteht und weggeht, als ich mich nach Evelyn erkundige. Auf den nun leeren Stuhl setzt sich eine andere Frau mit blauer Kurzhaarfrisur und pinkem Kunstpelzkragen: Gestatten, Evelyn Parker. Na also, warum nicht gleich so? Evelyn bittet in einen Nebenraum mit Holo-Stripperin, dort können wir ungestört reden. Dexter DeShawn habe in hohen Tönen von mir gesprochen, sagt sie. Ach komm, antworte ich, dir ist doch scheißegal, was Dexter denkt. Nun, stimmt. Evelyn arbeitet mit Dexter zusammen, denkt wie jeder andere Mensch in dieser verdammten Stadt aber nur an eines: sich selbst. Und an Yorinobu Arasaka. Den Yorinobu Arasaka, Sohn und Alleinerbe des Arasaka-Konzerngründers Saburo, den er leidenschaftlich verachtet. Deshalb misstraut Yorinobu sogar seinen eigenen Bodyguards, die spionieren doch ohnehin für Papa. Yorinobu, sagt Evelyn, habe aus dem Labor seines Vaters wertvolle Arasaka-Technologie gestohlen. Dexter und Evelyn wollen dieses Artefakt haben, ich soll es stehlen. Worum genau es sich handelt, verschweigen die beiden. Wer die bisherigen Cyberpunk-Trailer gesehen hat, wird aber schon ahnen: Es ist der Silverhand-Chip!

Yorinobu residiert im Luxushotel Konpeki Plaza, »konpeki« bedeutet »perfekt« auf Japanisch, ein treffender Name für den goldbehangenen Edelschuppen. Ein eigenes Sicherheitsteam hat der Arasaka-Sohn nicht (das Misstrauen!), doch sein VIP-Penthouse wird wie das gesamte Hotel von Hightech-Si-

cherheitssystemen geschützt. Alles klar, die kann der Flathead-Roboter ausschalten, den ich für Dexter besorgen soll. Allerdings weiß niemand, wo Yorinobu das Artefakt versteckt, und das ganze Apartment werde ich unter Zeitdruck kaum durchsuchen können. Was also tun? Nun, Evelyn hat Yorinobu in seiner Suite besucht. In welcher Beziehung die beiden zueinander stehen? Rein geschäftlich, meint Evelyn. Ne, is klar. Der Schlüssel zum Artefakt verbirgt sich also in ihren Erinnerungen. Und wir sind hier ganz zufällig in einer Braindance-Bar.

Cyberpunk bittet zum Braindance

Evelyn führt mich in den Keller des Lizzie's, wo uns die junge Frau mit der tätowierten »13« erwartet. Ihr wisst schon, die von der Bar, Judy Alvarez heißt sie. Judy ist Braindance-Produzentin und mit Evelyn befreundet. Dass sie in einen Raubüberfall verwickelt werden soll, gefällt ihr gar nicht, aber Evelyn überredet sie: Komm, Judy, tu's für mich. Keine fünf Gesprächsminuten später sitze ich in einem Stuhl, und Judy setzt mir ein Gerät mit zwei Bildschirmen auf den Kopf, die in meine Augen strahlen: das Braindance-Headset.

Zum Einstieg gibt's eine Übung. Der Bildschirm färbt sich weiß, dann blicke ich durch die Augen eines Gangsters, der in ei-

ner schäbigen Nebengasse steht und von einem Gasmasken-Kumpel eine Pistole in die Hand gedrückt bekommt: Hier, nimm die und raube den Laden um die Ecke aus! Wir nehmen die Erinnerung an den Überfall auf, das bringt eine Menge Geld! Gesagt, getan: »Ich« nehme die Waffe, laufe in den Laden, schreie und fuchtle die Kunden aus dem Weg, zwingen den Verkäufer, mir das Geld zu geben, laufe auf die Straße ... und werde erschossen! Autsch. Das Ganze läuft automatisch ab. Erstmal. Dann aktiviert Judy den Editiermodus: Ich soll herausfinden, wer den Räuber erschossen hat. Nun kann ich seinen Körper verlassen und die Kamera in einem gewissen Umkreis frei bewegen. Ein Braindance-Rekorder zeichnet nämlich die gesamten Sinneseindrücke des Trägers auf, auch diejenigen, die er nur am Rande mitbekommen hat. Ich kann also alles sehen und hören, was die Person in diesem Moment gesehen und gehört hat, und sei es noch so klein und nebensächlich. Dafür kann ich die Erinnerung im Editor vor- und zurückspulen sowie Gegenstände scannen. Die Pistole zum Beispiel, um ihr Fabrikat rauszufinden. Außerdem darf ich alternative Sichtmodi einschalten, beispielsweise die Schall-Ansicht, die Geräuschquellen als helle Flecken markiert. Wenn ich den Cursor darauf richte und den Braindance weiterlaufen lasse, kann ich so etwa Gespräche belauschen, die ich im ersten Durchlauf verpasst habe.

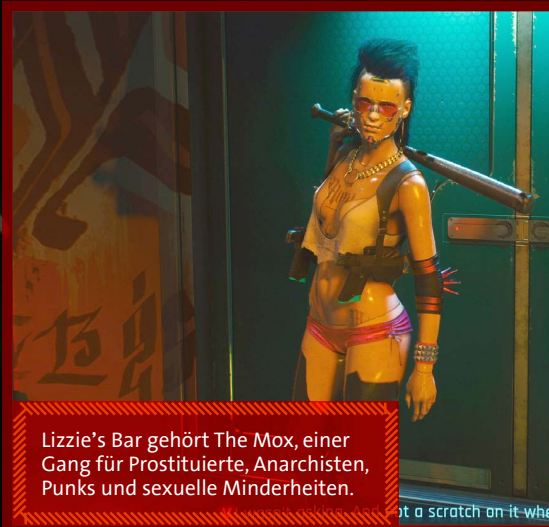
Also, wer hat den Gangster erschossen? Die Schall-Analyse liefert keine Erkenntnisse, Judy gibt einen Tipp: Schau dir mal den Bildschirm der Überwachungskamera an, der hinter dem Tresen steht. Wenn ich die Erinnerung zum richtigen Moment spule, kann ich den Bildschirm erkennen. Der Räuber hat ihn aus dem Augenwinkel gesehen, kurz bevor der Mord geschah. Und die Überwachungskamera zeigt: seinen Gasmasken-Kumpel, der dem Räuber vor dem Laden mit gezogener Waffe auflauert! Tja, Braindance-Verbrechen bringen viel Geld. Aber Morde aus der Sicht des Opfers eben noch mehr. Tode, »Flatlines« genannt, bringen selbst abgeharteten Braindancern noch einen Kick.



Eigentlich ist das MAX-TAK-Team der Polizei – der sogenannte Cyber Squad – für die Jagd auf Cyberpsychos zuständig.



Den Ripperdoc kennen wir schon aus der ersten Gameplay-Demo.



Lizzie's Bar gehört The Mox, einer Gang für Prostituierte, Anarchisten, Punks und sexuelle Minderheiten.

Ab hier gilt Spoiler-Warnung: Achtung, es könnten leichte Spoiler für die Haupthandlung von Cyberpunk 2077 folgen. Wer sich überraschen lassen will, wie CD Projekt den Braindance in der Story einsetzt, sollte den folgenden Absatz überspringen.

Der Detektivmodus der Zukunft

Okay, Übung abgeschlossen, Zeit für den richtigen Braindance und Yoronobu Arasaka. Denn Evelyn hat ihren Besuch im Penthouse des Konzerners aufgezeichnet. Und ich erlebe ihn nun nach, erstmal in der Ego-Perspektive. Evelyn tritt aus dem Fahrstuhl ins luxuriöse Penthouse, da stapft ein gepanzerter Cyborg an ihr vorbei und raunt: Ah, du bist wohl das »fickbare Fleisch« (Zitat), das Yoronobu bestellt hat. Charmant. Der Cyborg steigt in den Fahrstuhl, die Türen schließen sich und Evelyn begrüßt Yoronobu: Schätzungsweise Mitte 40, Brille, Hemd mit Drachenmuster, lüsterer Blick. Du siehst fantastisch aus, raunt er. Rein geschäftlich ...

Als Yoronobus Telefon klingelt, läuft Evelyn zur Zimmerbar und schenkt sich einen Champagner ein. Der Arasaka-Erbe legt auf: Zeit, es sich gemütlich zu machen, zum Beispiel im Bett. Geh doch schon mal vor, sagt Evelyn, ich mache es uns gemütlich. An ei-

nem Wandbildschirm wechselt sie die Raumbelichtung zum gedimmten Rot, öffnet und schließt blitzschnell eine E-Mail von Yoronobu, schaltet romantische Musik ein. Dann geht sie zum Bett, auf dem der Japaner liegt, setzt sich neben ihn, greift ihm in den Schritt, die Erinnerung endet. Okay, so genau wollte ich es eigentlich gar nicht wissen. Jetzt folgt der Editiermodus, ich bewege die Kamera frei und untersuche die Erinnerungen. Ich scanne den Cyborg und die Sicherheitssysteme der Suite (ein Sekundärziel, das den späteren Raubzug vereinfachen dürfte), belausche in der Schall-Ansicht Yoronobus Telefonat und lese die blitzschnell aufgerufene E-Mail, indem ich im richtigen Moment pausiere. Nach dem Artefakt suche ich im neuen Thermalmodus, der Hitze- und Kältequellen anzeigt, denn das Artefakt muss gekühlt werden.

Ich verrate euch jetzt natürlich nicht, wo es sich verbirgt, oder was Yoronobu am Telefon oder per E-Mail besprochen hat. Stattdessen ein Fazit zum Braindance, der schlichtweg eine fantastische Idee ist. CD Projekt hat dieses Element der Pen&Paper-Vorlage sinnvoll übernommen und einen cleveren Erben für die recht überbeanspruchte Hexersicht von The Witcher 3 ge-

schaffen. Beim Braindance besteht nämlich keine Abnutzungsgefahr, weil das Erinnerungsspulen im Gegensatz zur Hexersicht nicht immer und überall funktioniert, sondern nur in speziellen Quests. Klar, nun könnt ihr sagen: Pff, das hat CD Projekt doch von Rocksteadys Batman geklaut! Egal, es funktioniert! Und ich freue mich schon aufs nächste Mal. Wie wäre es, per Braindance einen Mordfall zu lösen?

Evelyn bittet mich übrigens zum Abschluss, ihre Beziehung zu Yoronobu und ihre Zusammenarbeit mit Judy nicht an Dexter zu verraten. Ich mache es trotzdem und bin gespannt, welche Auswirkungen es später im Spiel für ... mich hat.

Das Ende im Afterlife

Also gut, was ist noch zu tun? Richtig, der Flathead, die Maelstroms, deren Boss Royce sowie die Millitech-Agentin Meredith Stout. Den Verlauf dieser Quest und ihre möglichen Verzweigungen kennt ihr ebenfalls schon, also erspare ich euch die Details. Hier nochmal zur Auffrischung die möglichen Ausgänge der Geschehnisse:

1. Ich treffe Stout nicht, erschieße den Maelstrom-Boss Royce einfach mitten im Gespräch und kämpfe mich aus dem Maelstrom-Versteck ins Freie. Stouts Rivale Anthony Gilchrist besetzt das Maelstrom-Versteck im Folgenden mit Konzernsoldaten.
2. Ich treffe Stout nicht, habe aber 10.000 Credits dabei und kaufe den Flathead einfach von Royce. Er lässt mich gehen.
3. Ich treffe Stout, weigere mich aber, ihr zu helfen. Weiter bei 1 oder 2.
4. Ich treffe Stout und willige ein, ihr zu helfen. Sie gibt mir einen Credit-Chip, den ich Royce gebe. Darauf ist ein Virus, die Maelstroms geben mir die Schuld, ich muss mich aus ihrem Versteck kämpfen und Royce besiegen. Stout besetzt das Versteck mit Konzernsoldaten.



Die Braindance-Expertin Judy führt uns in den neuen Detektivmodus ein.



Evelyn ist mein Kontakt im Lizzie's, sie hat wertvolle Informationen für einen geplanten Raubzug.

5. Ich treffe Stout und willige ein, ihr zu helfen. Sie gibt mir einen Credit-Chip, aber weil ich eine Corpo-Vergangenheit oder einen hohen Intelligenzwert habe, bemerke ich das Virus. Ich entscheide aber, Royce nicht zu warnen und gebe ihm den Chip. Rest siehe 4.
6. Ich treffe Stout und willige ein, ihr zu helfen. Sie gibt mir einen Credit-Chip, aber weil ich eine Corpo-Vergangenheit oder einen hohen Intelligenzwert habe, bemerke ich das Virus darauf. Ich warne Royce, der mir dankt. In diesem Moment greifen Stouts Millitech-Soldaten das Maelstrom-Versteck an, ich bekämpfe sie gemeinsam mit der Maelstrom-Gang.

Die langfristigen Folgen dieser Entscheidungen lassen sich nicht abschätzen – ich hoffe aber, dass es welche gibt. Die kurzfristigen Folgen sind indes immer gleich: Am Ende habe ich den Flathead für Dexter. Ein Detail allerdings ist neu: Auf meinem Weg durch die Fleischfabrik, in der die Maelstroms hausen, finde ich einen Fernzünder. Ohne groß nachzudenken, drücke ich auf den Knopf und höre eine Explosion im Nebenraum. Blick um die Ecke: Dort liegen nur noch blutige Fleischfetzen. Hoppla. Eigentlich hätte ich in diesem Raum Brick treffen können, den ehemaligen Anführer der Gang, den Royce abgesetzt und mitsamt einer Sprengfalle eingesperrt hat. Wer nicht wie ich auf alles drückt, was spannend und gefährlich aussieht, kann den Mann befreien. Dann wird er sogar später in der Story noch eine Rolle spielen, verspricht CD Projekt.

Auch der Flathead bleibt wichtig für die Geschichte, nämlich beim Raubzug auf Yorinobus Penthouse. Spielen darf ich den aber nicht mehr, der spielbare Teil des Prologs endet im Afterlife, einem stadtbekannten Nachtclub, in dem Frauen in hautengen Goldanzügen in Wasserröhren tauchen ... oder tanzen ... wahrscheinlich beides. An der Bar trifft sich die Crème de la Crème der Unterwelt, zwielichtige Gestalten sitzen um

Laptops herum, Valentinos mit Goldprothesen stehen rauchend neben der Tanzfläche. Beim Barkeeper bestellt Jackie einen »Johnny Silverhand«, der Drink ist nach dem verstorbenen Rocker benannt. Jackie diktiert gleich mal das Rezept für einen Cocktail mit seinem eigenen Namen, falls er jemals das Zeitliche segnen sollte. Dann bittet uns ein Scherge von Dexter DeShawn in ein schalldichtes Hinterzimmer. Dort wartet der Fixer gemeinsam mit seiner Hackerin T-Bug, die beiden begutachten den Flathead – und wir können noch ein Wort zu den Animationen im Gespräch verlieren. Darin steckt nämlich oft mehr Arbeit, als ich auf den ersten Blick sehe. Jackie etwa wackelt mit dem Bein, er wirkt nervös. Auch die Gesichtsanimationen sind seit der letzten Demo etwas vielfältiger geworden: Als ich Evelyn in einem vorherigen Dialog überrasche, öffnet sie leicht den Mund, blickt kurz konsterniert zu Boden und spricht erst dann weiter. Kein Hexenwerk, aber schön, dass CD Projekt diese Mühe investiert, das macht die Gespräche glaubwürdiger. Wer übrigens wissen möchte, was nach dem Treffen im Afterlife passiert, kann nochmal den letzten Story-Trailer anschauen, der den unerfreulichen Ausgang des Yorinobu-Raubzugs zeigt – und damit das eigentliche Ende des Prologs.

Eine Welt blutet Atmosphäre

Doch das Ende der spielbaren Hauptstory markiert noch lange nicht das Ende meiner Spielzeit. Schließlich gäbe es da noch eine Spielwelt, die erkundet werden möchte! Der Prolog von Cyberpunk 2077 umfasst zwar lediglich den Bezirk Watson, dieses Open-World-Biotop ist aber keinesfalls klein oder langweilig. Im Gegensatz zum bescheidenen Dorf Weißgarten aus dem Prolog von The Witcher 3 erwartet mich zum Cyberpunk-Auftakt ein belebtes Stadtviertel mit Autobahnen, Motels, Gassen, Bars, Hochhäusern und Industrieanlagen. Oder wie wär's mit einem Abstecher ins von Fastfood-Ständen, Lampions und asiatischen Werbebanner dominierte Little China, oder in den japanischen Kabuki-Distrikt mit seinen Liebesho-

tels und Shinto-Schreinen? Klar, die exakte Fläche des Prolog-Terrains lässt sich schwer abschätzen, ich finde solche Zahlenspiele ohnehin müßig. Wichtig ist, dass ich minutenlang mit dem Auto durch die Straßen cruise und dabei immer neue Details entdecke: hier ein Marktplatz, da eine Hochstraße, dort drüben – gleich hinter dem »No Tell Motel« aus dem vorigen Story-Trailer – ein Aufzug, der hinabtratt zur kleinen Ufersiedlung mit dem knorrigen japanischen Ahornbaum, dem Shinto-Schrein mit den betenden Mönchen und dem eindrucksvollen Ausblick auf die Konzerntürme am gegenüberliegenden Flussufer. Im Fahrstuhl laufen übrigens die Nachrichten, darin hängen nämlich Fernseher.

So vermittelt bereits der Prolog ein Gefühl für die Dimensionen und den Detailgrad von Night City, erst recht, wenn ich die Umgebung zu Fuß erkunde. Nichts wirkt hier künstlich oder hingeklatscht, das Gewirr aus Straßen, engen Gassen, Brücken und Durchgängen fühlt sich natürlich und lebendig an, wo es lebendig sein muss. Während ein Betonkanal im Industriebezirk allenfalls ein paar Obdachlose beherbergt, wimmelt es auf Marktplätzen vor NPCs, die miteinander und mit den Verkäufern plaudern.

Selbst Shops in Nebengassen hat CD Projekt mit bunten Laternen, Leuchtreklame und ausgelegter Ware ausstaffiert. Könnte ja sein, dass ich hier irgendwann durchrenne auf der Flucht vor der Polizei. Und immer wieder kann ich kleine Gespräche führen, die nichts zum eigentlichen Spiel beitragen, aber viel zur Atmosphäre. Am Fenster eines Ladens etwa steht ein Junge, den ich fragen kann, ob er nicht zu jung zum Arbeiten sei. Irgendwie müsse man ja durchkommen, seufzt er. Kurzum: Cyberpunk 2077 sieht tatsächlich so detailliert aus wie in den bisherigen Messedemos zumindest auf einem Highend-PC. Auf schwächeren Rechnern und vor allem den alten Konsolen muss CD Projekt den Detailgrad vermutlich runterschrauben, damit die Framerate nicht gleich in die Tiefgarage rauscht. Und, um es nochmal zu betonen: Viele Gebäude darf ich nicht betre-

ten, an Nudelständen keine Nudeln schlürfen und nicht mit Vasenverkäufern über den Vasenpreis feilschen. Ein Großteil der Umgebung ist nicht interaktiv. Die Kulisse dient der Atmosphäre, Night City soll sich schließlich glaubwürdig anfühlen. Wenn der Rest der Spielwelt hält, was das Prolog-Biotop verspricht, dürfte das gelingen.

Schnellreise zum Ruhm

Die schon im Prolog stattlichen Distanzen kann ich mit dem Auto, zu Fuß oder per Schnellreise überbrücken: Wie bei den Wegweisern von The Witcher 3 darf ich in Cyberpunk 2077 zwischen Tourismus-Terminals hin und her springen; neue Zielpunkte schalte ich frei, wenn ich sie zum ersten Mal besucht habe. Eine freie Schnellreise à la Skyrim gibt's dabei nicht, ich muss zwingend erst ein Terminal aufsuchen. So reise ich auch bequemer zu den auf der Karte verteilten Fragezeichen, denn schon im Prolog wartet die Open World mit diversen Nebenquests auf. Die muss ich aber nicht sofort erledigen, ich kann auch nach dem Auftakt nach Watson zurückkehren, um offene Aufgaben abzuhaken. Grundsätzlich gibt es fünf Kategorien an Nebenbeschäftigungen:

› Gigs

- › Diese Nebenmissionen hat CD Projekt früher als »Street Stories« bezeichnet. Wenn ich ein Stadtviertel betrete, bekomme ich eine Textnachricht von einem Fixer, der mich auf eine offene Aufgabe hinweist. Eine zweite Nachricht mit Details folgt, sobald ich mich dem Auftragsort nähere, der auf der Karte mit einem Fragezeichen markiert wird. Ganz losgeworden ist CD Projekt die Fragezeichen also nicht!



› NCPD Scanner Hustles

- › Ich verfolge und erledige Kriminelle im Auftrag des Night City Police Department (NCPD), auch hier gibt es Textnachrichten und Karten-Markierungen.

› Klassische Nebenquests

- › Davon erfahre ich in Dialogen, zum Beispiel lädt mich der Betreiber eines Roboter-Boxrings zum Wettbewerb ein: Schaffe ich es, zum Champion des Kabuki-Viertels zu werden? Wenn ich die Aufgabe übersehe oder ignoriere, gibt es auch hier eine Textnachricht und ein Karten-Fragezeichen zur Erinnerung.

› Cyberpsychos

- › Als Gegenstück zu den Monsterjagden von The Witcher 3 hat CD Projekt überall in der Spielwelt wahnsinnige Cyborgs verteilt, allesamt Bossgegner.

› Zufallsbegegnungen

- › Ich stolpere mitten in einen Überfall oder eine Schießerei zwischen zwei Gangs oder zwischen Verbrechern und Polizisten. Dann kann ich mich einmischen oder es lassen. Diese Zufallsbegegnungen können nicht an jedem beliebigen Ort stattfinden, stattdessen hat CD Projekt überall in Night City bestimmte Schauplätze definiert, an denen etwas passieren kann, aber nicht muss – etwa in einem ruinierten Straßentunnel oder auf einem ziemlich zugemüllten Basketballplatz.

Erfüllte Aufgaben bringen Geld, Beute und vor allem »Street Cred«. Letztere sind gewissermaßen Ruhmespunkte, die meinen Bekanntheitsgrad als Söldner widerspiegeln und zu separaten Levelaufstiegen führen. Ein Rufsystem, etwa bei den zahlreichen





Gangs von Night City, gibt es hingegen nicht. Ich kann mich also mit den Banden nicht anfreunden oder Aufträge für sie erledigen. Denn Tyger Claws, Animals, Maelstroms & Co. vertrauen nur ihren Mitgliedern, ich bleibe ein Außenstehender. Das heißt nicht, dass ich die Gangster in Haupt- und Nebenmissionen zwangsläufig über den Haufen schießen muss. Sie lassen auch mal mit sich reden und könnten durchaus auf Entscheidungen reagieren, die ich zuvor in anderen Quests getroffen habe: Moment mal, hast du nicht unsere Kumpels verraten? Aber es gibt keine Fraktionsmechanik, wie wir sie beispielsweise aus Gothic oder Fallout kennen. Auch mal sehr angenehm.

Fahndungslevel wie in GTA

Dafür gibt es etwas, das wir aus GTA kennen: einen Fahndungslevel. Wenn ich vor den Augen eines Gesetzeshüters ein Verbrechen begehe, heftet sich das NCPD an meine Fersen. Je schlimmer das Vergehen, desto aggressiver die Verfolger. Beispielsweise überrolle ich versehentlich einen Passanten, als ich nonchalant auf dem Bürgersteig wende. NPCs hechten zwar meist zur Seite, wenn ein Auto naht, aber nicht immer erfolgreich. Ein Polizist beobachtet das Missgeschick, schon prangt im Interface der erste Fahndungsstern. Um ihn wieder loszuwerden, muss ich wie in GTA flüchten und eine Weile untertauchen, die Minimap zeigt die Standorte und Sichtkegel naher Cops, damit ich ihnen ausweichen kann.

Während mich auf niedrigen Fahndungsstufen nur vereinzelt Streifenpolizisten verfolgen, die sich leicht abschütteln lassen, fahren auf den höheren Leveln sogar Geschütztürme aus dem Bürgersteig. Zumindest in den reichen und gut geschützten Innenstadtbzirken sollte ich mich also möglichst benehmen. In heruntergekommenen Industriegebieten juckt Kriminalität dagegen niemanden. Die Gangs, die hier herumlungern, brauchen ohnehin keinen Grund dafür, auf mich zu schießen.

Eine skurrile Begegnung mit der Polizei löse ich selbst aus: In einem Wohnkomplex

stoße ich auf zwei Gesetzeshüter, die an eine Wohnungstür hämmern. Ich trete von hinten dazu und will einen von ihnen ansprechen – Verzeihung, gibt's hier eine Quest? –, bemerke aber nicht, dass die Taste für »ansprechen« zur Taste für »von hinten packen« wird, wenn ich hinter jemandem stehe. Zack, Polizist im Schwitzkasten, sein Kollege zieht die Waffe, schießt aber nicht, er könnte ja den gepackten Polizisten treffen. Also zerre ich Letzteren als menschlichen Schutzschild um eine Ecke, er reißt sich los, ich erschieße ihn. Okay, das war anders geplant. Der zweite Polizist schreit hinter der Ecke herum, folgt mir aber nicht. Ich renne in die entgegengesetzte Richtung den Flur hinunter und stoße auf einen Gangster, der eine wehrlose Frau verprügelt. Ich würge ihn von hinten ins Reich der Träume, die Dame bedankt sich mit etwas Geld, ich bin der strahlende Held – und der zweite Polizist gibt auf, weil er mich aus den Augen verloren hat. Die Flucht war zu einfach, klar, da wackelt noch das Balancing. Zugleich bin ich eine Sandbox-Geschichte reicher, aus dem Polizeisystem in Night City und einem Zufallsverbrechen ist ein denkwürdiger Moment entstanden. Da weht mehr als nur ein Hauch von GTA durch Cyberpunk 2077.



Fragezeichen für die Vielfalt

Doch zurück zu den Nebenmissionen. CD Projekt hatte ja versprochen, dass es in Cyberpunk 2077 keine generischen Abstotteraufgaben wie die Monsternester oder Schatzkisten von The Witcher 3 mehr gibt. Das scheinen die Entwickler zu halten, hinter jedem Karten-Fragezeichen verbirgt sich im Prolog zumindest eine kleine Geschichte, manchmal gibt es sogar mehrere Lösungswege. Etwa bei der Sache mit Anna Hamill, der letzten ehrlichen Polizistin der Stadt. Die hat bei Unterwelt-Nachforschungen zu tief gegraben, ich soll sie aufhalten. Allerdings nicht im Auftrag von Gangstern, sondern ihrer Kollegen vom NCPD, die selbst in allerlei kriminelle Machenschaften verstrickt sind. Nun ist Frau Hamill blöderweise untergetaucht und ich muss mich bei den Händlern des Marktes durchfragen, auf dem sie zuletzt gesehen wurde. Die meisten wollen nichts gesehen haben, nur einer grinst schmierig: Ja, vielleicht kenne ich Anna, du kannst mein Gedächtnis mit 100 Credits ankurbeln ... Ich drohe ihm lieber Schläge an, das geht auch. Anna wohnt da drüben, im zweiten Stock. Geht doch.

Zu Hamills Wohnung führen mehrere Wege. Ich kann mit einem entsprechenden Tech-Wert die Vordertür und eine Wohnungstür im ersten Stock knacken, dann vom Balkon auf eine Klimaanlage klettern und mich von dort auf Annas Balkon hochziehen. Oder ich breche, einen hohen Konstitutionswert vorausgesetzt, die Tür des Nachbarhauses auf und springe von dort auf Annas Balkon hinüber. In der Wohnung begrüßt mich die Polizistin mit gezogener Waffe, ich könnte sie ausschalten, sage aber lieber die Wahrheit: Deine eigenen Kollegen wollen dich loswerden! Und zwar endgültig. Wenn du mich erschießt, schicken sie nur jemand anderen, der meinen Job erledigt. Sie seufzt und steckt die Pistole weg: Wenn das so ist, verlässt sie wohl besser die Stadt. Auftrag erfüllt, noch dazu ohne Blutvergießen! Schon klar, das war eine simple Quest, CD Projekt verspricht aber auch komplexere oder längere Nebenaufträge.



Selbst Gässchen können in Cyberpunk 2077 stimungsvoll aussehen. Nicht alle zwar, aber manche.

Anderes Beispiel: Auf einem Markt im Industrieviertel hockt ein Mönch mit Cyberware-Implantaten. Moment: Mönche lehnen Implantate doch eigentlich strikt ab, wie kann das sein? Er sei zu den Implantaten gezwungen worden, sagt er. Die Cyberware-verrückte Maelstrom-Gang macht sich einen Spaß daraus, Menschen in Cyborgs umzuwandeln. Für den Mönch kommt jede Hilfe zu spät, aber sein Bruder ist noch in der Gewalt der Gangster. Ob ich ihn wohl befreien könnte? Am besten, ohne jemanden zu töten, weil Mönche und Morde nicht so gut zusammenpassen? Kann ich! Mordfreies Vorgehen kommt mir dabei sogar entgegen, für diesen Auftrag bin ich nämlich eigentlich noch zu schwach. Es sei denn, ich schleiche wie bereits erwähnt auch höherstufige Widersacher aus! In der nahen Lagerhalle, wo der Mönchsbruder festgehalten wird, klette-

re ich erstmal unbemerkt unters Dach. Gut, dass da einige günstig platzierte Container herumstehen. Von oben markiere ich im Scannermodus alle Maelstrom-Wächter, damit ich sie durch Wände hindurch sehen kann. Dann beobachte ich ihre Patrouillenwege und würge gemütlich einen nach dem anderen ins Reich der Träume. Mission erfüllt, der Bruder ist frei! Noch eine kleine, aber feine Geschichte.

Der Mann mit dem flammenden Gemächt

Und dann wäre da noch der Mann mit dem flammenden Gemächt: Im Hof eines Motels wankt mir ein Herr ohne Hose entgegen, der sich mit beiden Händen den Schritt hält und vor Schmerzen schreit. Sein Mr. Stud – ein Sexualimplantat – hat eine Fehlfunktion, er müsse sofort zum Ripperdoc! Wir steigen ins Auto, ich rase los, während mir mein Beifahrer die Ohren vollheult. Als eine Vorschul-

klasse die Straße überquert – ein Skript-Ereignis, bei dem mein Auto automatisch bremst – brüllt er: »Mäh sie nieder! Fahr weiter!« Night City, eine Stadt voller Sympathieträger (mit Penisproblemen). Hinter der folgenden Kreuzung hat auch noch die Polizei eine Straßensperre errichtet, einen Umweg und noch mehr Gejammer später kann ich den Mann mit dem flammenden Gemächt dann endlich beim Ripperdoc absetzen. Das war nicht mal eine richtige Nebenquest, aber eine witzige, kleine Begegnung. Und Zufallsbegegnungen gehören eben einfach zu Open-World-Spielen. Im Betonkanal eines Industrieviertels finde ich beispielsweise eine Leiche, die ich scanne. Hm, mehrfache Schussverletzungen. Könnte das an dem Geschützturm da drüben liegen, der mir gerade Kugeln um die Ohren jagt? Ich gehe in Deckung, sprengte den Turm mit Granaten und laufe hin, um ihn zu plündern. Daneben liegt eine Leiche mit einem Chatprotokoll: »Ups, ich hab Mist gebaut, du musst im Geschützturm-Programmcode noch ACTIVE = YES eingeben, um die Freund-Feind-Erkennung zu aktivieren.« Ha, das kennen wir doch alle!

Und dann ist da noch die Polizistenleiche auf der zugemüllten Hochstraße. Offensichtlich ist der Gesetzeshüter einem Scharfschützen zum Opfer gefallen. Ein paar Meter weiter parken Polizeiwagen, ein Polizeiroboter dröhnt »Terrorist erkannt«, bevor er ebenfalls zu Boden klatscht. Weiter die Straße runter, hinter Stahlcontainern und Müllhaufen, brüllt der Cyberpsycho seine Verschwörungsfantasien in den Nachthimmel (Oder sind es gar keine Fantasien?). Solche irren Cyborgs hat CD Projekt als besondere Herausforderungen in und um Night City verteilt, analog zu den Monsterjagden aus The



Die Straßen von Little China hat CD Projekt mit Lampions und Leuchtreklame geschmückt. Beides kommt bei Nacht am meisten zur Geltung.



Die Mitglieder der Valentino-Gang schmücken sich mit vergoldeten Prothesen.

Witcher 3. Tja, und mitten im Gefecht ruft mich der Mann mit dem flammenden Gemächt an, um für meine Hilfe zu danken. Äh, ja, gern geschehen, ich muss aufliegen. (Das nächste Mal lass ich ihn einfach stehen!)

Der Cyberpsycho ist ein Bossgegner, am oberen Bildrand wird seine Lebensleiste eingeblendet. Im offenen Gefecht habe ich gegen ihn keine Chance, ein Treffer seines Präzisionsgewehrs atomisiert zwei Drittel meiner Lebensenergie. Also pirsche ich in Deckung hinter Containern entlang, luge dahinter hervor und scanne den Boss, um ihn zu hacken: Eine Waffen-Fehlfunktion setzt seine Wumme außer Gefecht, ich kann ihn gefahrlos angreifen. Allerdings nur ein paar Sekunden lang, dann verpufft der Hack im Datennirvana, der Typ ist also eindeutig stärker als ich. Zum Glück muss der Cyberpsycho seine Hightech-Knarre vor dem Schießen immer kurz aufladen. Dann kann ich mich um die Ecke lehnen, ein paar Schüsse abfeuern und rasch wieder zurück in Deckung gehen, wenn der Boss abdrückt. So strecke ich den Cyberpsycho schließlich nieder, ausgerechnet der Bosskampf ist eines der leichtesten Gefechte meiner ganzen Cyberpunk-Session. Sei's drum, das Balancing ist ja noch nicht fertig, wie schon mehrfach erwähnt. Und nun darf ich sein Gewehr aufsammeln! Ein Blick über die Leitplanke offenbart, dass schräg unterhalb der Hochstraße zufällig ein paar Tyger Claws herumgammeln. Prima, da kann ich das Ding doch gleich mal ausprobieren. Hallo, ihr Buben!

Deutsch mit Mamacita

Okay, alle noch wach? Ja, das war ein langer Artikel. In vier Stunden Cyberpunk 2077 kann eine Menge passieren. Eine letzte, wichtige Sache kann ich aber nur 20 Minuten lang erleben: Die Charaktere sprechen Deutsch! Die hiesige Vertonung ist nämlich noch nicht fertig, sodass ich die meiste Spielzeit in Englisch verbringe. Den Prologauftakt als Nomade und als Street Kid lässt mich CD Projekt allerdings auf Deutsch spielen, einmal mit männlicher, einmal mit weiblicher Charakterstimme. Und beide klingen

schon mal gut! Sprecher und Sprecherin passen jeweils zu meiner Außenseiterrolle, die Dialogregie wirkt schon jetzt professioneller als in vielen anderen Spielen, weil Betonungen aufeinander abgestimmt sind. Als etwa der Mechaniker meinem Nomaden ein »Und?« an den Kopf rotzt, als ich sage, dass ich gerade nachdenke, antwortet mein Charakter im exakt richtigen Tonfall: »Und dein Gelaber hilft nicht dabei!« Klar, das ist eine Kleinigkeit. Wenn man aber bedenkt, dass die Sprecher ihre Texte im Regelfall und in Coronazeiten erst recht getrennt voneinander einsprechen und somit genau wissen müssen, in welcher Situation sie sich befinden und worauf sie eigentlich antworten, dann hat CD Projekt das in diesem Fall sehr gut hinbekommen. Manchmal passt die Betonung aber auch nicht perfekt zusammen, das ist bei einem Spiel dieser Größenordnung jedoch eher verschmerzbar. Etwas kontroverser dürften da die Akzente sein, Jackie etwa spricht Deutsch mit lateinamerikanischer Färbung, was an sich ja super passt, weil Jackie nun mal aus Lateinamerika stammt. Akzente sind etwas ganz Normales, ich schwätz ja auch Badisch, der Kollege Schwerdtel macht in Bairisch und Petra verfällt gelegentlich in Datt und Watt. Für popkulturell geprägte Ohren klingt es dennoch ungewohnt, wenn Jackie mit starkem Akzent erzählt, dass er gerade mit seiner Mamacita telefoniert hat. Mal sehen, wie CD Projekt diesen Balanceakt bei den anderen Sprechern hinbekommt, etwa beim kreolischen Akzent der Haitianer. Grundsätzlich aber habe ich schon weit, weit lieblosere deutsche Übersetzungen gespielt (Hallo, Final Fantasy 7 Remake!) als in den beiden Prologen von Cyberpunk 2077. Wenn CD Projekt das ganze Spiel so hinbekommt wie diese Passagen und wenn sie wie versprochen auch die unpassenden Stimmen austauschen, die wir noch in der letztjährigen Gamescom-Demo moniert haben (etwa die zu hohe Stimme der Animal-Chefin Sasquatch), dann dürfte es für deutsche Spieler nichts zu meckern geben. Und das könnte man auch für das gesamte Spiel sagen:

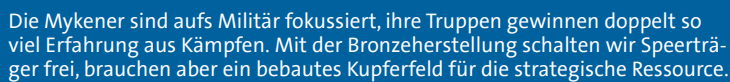


Michael Graf
@Greu_Lich



Hey, ihr da! Ja, ihr! Ich weiß genau, dass ihr dieses Fazit lest, bevor ihr den Text gelesen habt. Mach das bitte nicht, sonst entgeht euch alles, was in Cyberpunk 2077 steckt. Die wundervollen Details und vielfältigen Lösungswege, die stimmungsvolle Open World und die überraschend facettenreiche Charakterentwicklung. Und das lässt, was ich gleich sage, viel negativer klingen, als es eigentlich gemeint ist: Cyberpunk ist nicht euer eierlegendes Wollmilchspiel. Es ist kein Spiel, das literarischen Tiefgang in jede Nebenquest pumpt, die Interaktion mit jedem Nudelverkäufer erlaubt und jede denkbare Situation, jeden denkbaren Spielerwunsch in eine besondere Mechanik verpackt. Kein Spiel kann das, und Cyberpunk 2077 bildet da keine Ausnahme. Beim Spielen bemerke ich zuallererst, wie CD Projekt in den letzten Jahren den Entwicklungsfokus geschärft hat. Es steckt nicht mehr alles drin, was ursprünglich mal angedacht war, von Kleinigkeiten wie dem Badewannen-Takedown über die vielfältigeren Lebensgeschichten bis zum Techie-Spielstil samt Roboterhumpel, den ich wirklich vermisse. Das heißt im Umkehrschluss aber nicht, dass von Cyberpunk 2077 nur ein lieb- und lebloses Skelett übrig ist. Deshalb sollt ihr ja den Text lesen: Nichts, was ich beim Spielen erlebt habe, fühlte sich hingeklatscht oder spaßbefreit an. Und es steckt immer noch eine Menge drin! Cyberpunk 2077, das ist die frohe Botschaft dieses Anspieltermins, hat tatsächlich das Potenzial, eine Mischung aus GTA und Deus Ex zu werden: Ein Open-World-Rollenspiel, das trotz seiner lebendigen Stadtkulisse auch dem Begriff »Rollenspiel« gerecht wird, indem es eine freie Charakterentwicklung und unterschiedliche Lösungswege erlaubt und überdies mit einer Unsterblichkeitsstory verknüpft, die mich persönlich brennend interessiert. Klar, wie spannend die wirklich ist und wie stark sich die – schon im Prolog durchaus verzweigten – Entscheidungen später auswirken, lässt sich noch nicht abschätzen. Vieles wird sich erst zeigen, wenn Cyberpunk 2077 erscheint. Deshalb bin ich auch froh, dass CD Projekt das Spiel nochmals verschoben hat. Cyberpunk 2077 hat es verdient, fertig zu werden. Denn eine Verschiebung bedeutet auch mehr Zeit, und Cyberpunk hat alle Zeit verdient, die es braucht, um großartig zu werden.

Wenn das komplette Cyberpunk den Level an Inszenierung und Atmosphäre hält, den der Prolog bereits verspricht – mal abgesehen von den Bugs, die noch drinstecken –, dann erwartet uns hier ein bemerkenswertes Spiel. Der Cyberpsycho und der Mann mit dem entflammten Gemächt waren eben wirklich erst der Anfang. ★

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **Amplitude Studios** Termin: **2021**

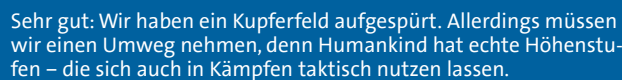
Humankind Press Tour - June 2020

Von Martin Deppe

Startvölker konnten wir bei einem Online-Event bereits ausgiebig hintereinander spielen: Mykenen und Ägypten. Dabei haben wir schon gemerkt, dass Humankind auch »Civilization 7« heißen könnte. Denn Amplitudes Menschheitsgeschichte-Strategiespiel übernimmt vieles vom großen Vorbild, flanscht aber immer wieder eigene, neue und gute Ideen dazwischen. Zumindest soweit wir

das bislang beurteilen können, einige Sorgenfalten verbleiben auch nach unserer Zeit mit der Alphaversion auf unserer Stirn.

Wer die Hexfeldwelt erobern will, muss erst mal ganz kleine Brötchen backen. Ach Mist, das Backen ist noch gar nicht erfunden. Denn wir starten unsere bestimmt bald



Humankind Press Tour - June 2020

Wenn wir Herausforderungen aus sieben Kategorien erfüllen, kassieren wir Epochen-Sterne, die wir für den Sprung in die nächste Ära brauchen. Die Herausforderungen sind sehr unterschiedlich und werden immer anspruchsvoller: Armee- und Bevölkerungsgröße, Anzahl der Territorien und Geländeausbauten, Handelseinkommen, Forschungsergebnisse, Einfluss. So wollen die Amplitude Studios verschiedene Spielweisen forcieren.

großartige, aber gerade noch völlig namenlose Nation in der Steinzeit – und zwar als Nomaden, eine Stadt wird erst später gegründet. Unser Stamm besteht aus zwei Faustkeil-Trupps, und die können noch nicht mal eine simple Siedlung gründen. Wie gesagt, wir stecken in der Steinzeit, da war noch Jagen und Sammeln angesagt. Sammeln ist leicht: Herumlungernde Beerensträucher dienen als Nahrungsquelle. Jagen ist schon anspruchsvoller, denn die mobilen Fleischlieferanten müssen wir erst erlegen. In unserer Alphaversion trotten Hirsche und Mammuts durch die Spielwelt und wenn wir so einen tierischen Gegner angreifen, zoomt das Spiel in die Karte hinein. Auf diesem Schlachtfeld platzieren wir unsere beiden Trupps, starten den Kampf und haben jetzt drei Runden Zeit, das Wild zu erlegen. Bei einem Hirsch kein Problem, während ein Mammut ... nun ja, dezent wehrhafter ist.

Diese taktischen Rundengefechte im Rundenstrategiemantel sind einer der größten Unterschiede zu Civilization – wir kommen noch ausführlicher darauf zurück, jetzt wird es erst mal Zeit für eine riesige Metropole. Na gut, für ein kleines Dorf. Kleine Brötchen!

Harappa-wer?

Mit jedem Nahrungshappen füllt sich ein Futterbalken und wenn der voll ist, dürfen wir unseren zweitruppigen Stamm um einen dritten vergrößern. Wir sammeln aber nicht nur Beeren und Bärenfleisch, sondern auch Wissen: Bröselnde Ruinen geben uns Wissenspunkte, sobald wir ihr Feld betreten, und wenn dieser Balken voll ist, kommt der große Moment – wir springen ins Altertum und wählen unser erstes Volk!

In unserer Alphaversion stehen vier zur Wahl, nämlich Ägypter, Babylonier, Mykenen und die Harappa-Kultur, die sich im nordwestlichen Indien entwickelt hat. Im fertigen Spiel stoßen voraussichtlich Assyrer, Hethi-



Sprung in die Antike: Wer eine neue Epoche als Erster erreicht, hat die Wahl aus zehn vorgegeben Kulturen, um sie mit seiner bisherigen zu kombinieren. Nummer zwei hat nur noch die restlichen neun zur Wahl und so weiter.

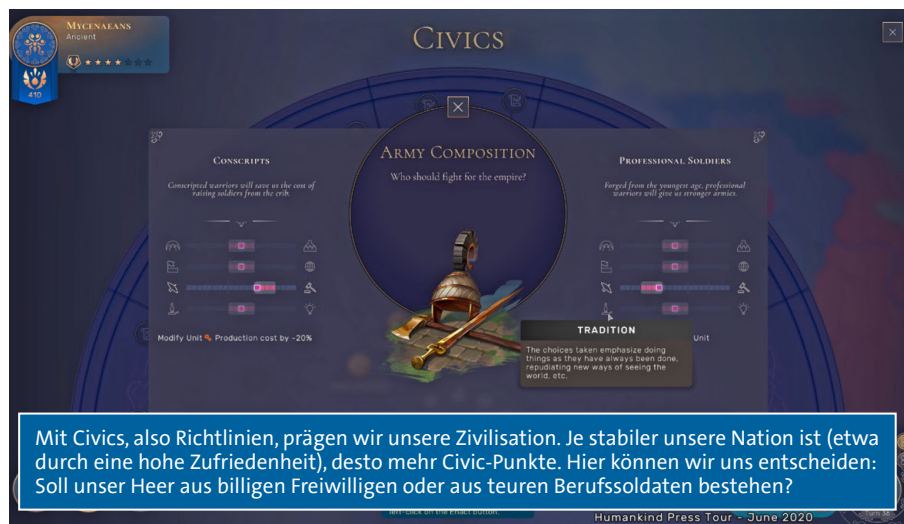
ter, Nubier, Olmeken, Phönizier und die Zhou dazu. Ihr seht schon, die Auswahl wird bereits etwas exotischer als die klassisch-plakativen Nationen der Civilization-Reihe – bei einigen Humankind-Völkern dürfte sogar Dr. Indiana Jones fragend die Brauen heben. Jedes Volk hat seine Eigenheiten, die schon mal die grobe Fokussierung bestimmen. Die Ägypter sind große Baumeister, die Babylonier wissenschaftlich fokussiert, die Mykenen militaristisch ausgerichtet und die Harappa-Kultur stellt hervorragende Acker-

schollenwendetechniken. Für die Ägypter bedeutet das, dass sie Weltwunder 25 Prozent günstiger errichten. Jede Kultur bekommt außerdem ein Spezialgebäude und eine einzigartige Einheit. Bei den Ägyptern ist das die Pyramide (nicht mit dem Weltwunder »Pyramiden von Gizeh« verwechseln, das ist eine andere Baustelle). Jedes Feld, auf das wir so eine Pyramide setzen, bringt mehr Produktivität, erhöht den Einfluss angrenzender Händlerquartiere und die Zahl der zuweisbaren Arbeiter in jeder Siedlung.

Als Spezialeinheit setzen die Ägypter den Markabata ein. Das ist ein leichter Streitwagen mit Bogenschütze und Lenker – Humankind verwendet nämlich die Originalnamen der jeweiligen Landessprache. Das steigert die Atmosphäre und unser Bildungsniveau, aber auch die Gefahr eines akuten Zungenbruchs, wenn man etwa die Spezialtruppe der Babylonier mehrfach hintereinander auf sagt: Sabu Sha Qashti, Sabu Sha Qashti, Sabu Sha Qashti! Wobei die Buchstaben A und S sogar noch diverse Schnörkel tragen, aber da streikt unser Textprogramm.

Wir puzzeln uns eine Stadt

Weil wir gerne bauen, schnappen wir uns also die Ägypter. Unsere Dreitruppenarmee kriegt einen neuen Befehlsbutton dazu: Siedlung gründen. Und schon haben wir das



Mit Civics, also Richtlinien, prägen wir unsere Zivilisation. Je stabiler unsere Nation ist (etwa durch eine hohe Zufriedenheit), desto mehr Civic-Punkte. Hier können wir uns entscheiden: Soll unser Heer aus billigen Freiwilligen oder aus teuren Berufssoldaten bestehen?



Truppen gewinnen Erfahrung und richten so immer mehr Schaden an. Die Bogenschützen fanden wir etwas zu stark, zumal sie auch ohne direkten Sichtkontakt noch den halben Schaden anrichten.

Naturwunder spendieren dem ersten Entdecker Sofort-Ruhm. Wenn wir noch eine Siedlung in der Nähe errichten, gibt's regelmäßig extra Einfluss, Stabilität und Geld.



Creative Director Romain de Waubert, ob wir theoretisch die ganze Welt zubauen können, wie Coruscant im Star-Wars-Universum. Einfache Antwort: Ja, geht. Ob es auch sinnvoll ist, können wir allerdings echt noch nicht beurteilen, denn unsere Alphaversion ist auf 60 Runden beschränkt, und da haben wir anderes zu tun als alles zuzupflastern. Zum Beispiel kämpfen! Die Entwickler haben uns nämlich nicht nur Hirsche und Mammuts vor die Nase gesetzt, sondern auch die Babylonier. Das Diplomatiesystem ist in der Alpha noch nicht aktiviert, also rennt ein babylonischer Trupp kommentarlos durch unser Gebiet – und pflanzt glatt einen Außenposten in die Nachbarschaft!

So ein Posten ist die Vorstufe einer Siedlung und reserviert schon mal die Zone drumherum. Also quasi wie teutonische Strandurlauber mit ihrem Handtuch. Humankind unterteilt die zufallsgenerierte Spielwelt nämlich schon zu Partiebeginn in mehrere Regionen, die durch natürliche Grenzlinien getrennt sind, etwa entlang von Gebirgszügen. Sobald ihr hier eure Startstadt oder einen Außenposten errichtet und später zur Stadt adelt, gehört euch das Gebiet, denn in jeder Region darf nur eine Stadt stehen. Wollt ihr ein besetztes Gebiet übernehmen, müsst ihr entweder die dortige Metropole erobern oder es seinem Besitzer diplomatisch abschatzen.

Wenn Wagen Streit suchen

Weil der dreiste Sandburg-Babylonier uns nervt und daher ein prima Kandidat fürs Austesten des Kampfsystems ist, greifen wir seine kleine Armee an. Drei seiner Schwertkämpfer gegen unseren Schwerträger, einen Streitwagen sowie einen Trupp Bogenschützen – das wird ja wohl klappen.

Die Truppenstärken-Vorschau bestätigt unseren Verdacht, wir sind knapp 40 Prozent stärker. Wie vorhin beim armen Hirsch zoomt Humankind in die Karte rein, doch diesmal ist das Schlachtfeld größer, da ja mehr Einheiten beteiligt sind. Außerdem

gute alte Civ-Dilemma – bauen wir sofort, an Ort und Stelle? Oder suchen wir erst DEN perfekten Bauplatz? Anders als bei Civ haben wir die Welt ja schon ein bisschen erkundet und entscheiden uns für einen küstennahen Platz an einem Fluss, gleich neben einem Copperfeld, Verzeihung, Kupferfeld. Das können wir nämlich gleich ausbeuten und ... nein, können wir nicht. Davor müssen wir erst die Bronzeherstellung erforschen, das dauert noch. Stattdessen starten wir ein Puzzlespiel namens »Stadtvergrößerung«. Denn in Humankind dürfen wir nicht nur in einem beschränkten Hexfeldradius rund um unsere Stadt bauen, sondern unbegrenzt – solange wir an ein bereits bebautes Feld anflanschen. Funktioniert also ein bisschen wie bei Civilization 6 mit den Stadtvierteln, aber mit dem Unterschied, dass wir hier sehr, sehr viele Stadtviertel errichten, die sich zudem gegenseitig beeinflussen. Bauernhöfe erhöhen zum Beispiel auch den Nahrungs-Output angrenzender Felder und Verwaltungsbauten steigern die öffentliche Ordnung (die bei großen Reichen schnell instabil wird, wenn wir nicht rechtzeitig gegensteuern, bis hin zur Revolution).

Grüße von Coruscant

Wir sind anfangs dezent erschlagen von den vielen Kombinationsmöglichkeiten, zumal

auch das Gelände eine Rolle spielt, logisch. Eine Vorschaufunktion erhöht immerhin die Transparenz, weil sie uns die Auswirkungen der Bauplatzwahl auf die Nachbarschaft gleich anzeigt. Allerdings bauen wir nicht nur Hexfelder aus, sondern errichten auch klassische Stadtgebäude wie Kornkammer oder Gerberei, die sich auf die gesamte Stadt auswirken oder neue Baumöglichkeiten freischalten – mit einer Schreinerei lassen sich zum Beispiel Bogenschützen rekrutieren. Wir fragen den zugeschalteten



Das Spezialgebäude der Mykenen ist die Zyklopische Festung. Angrenzende Gebäude kassieren einen Festungs- und Einheiten einen Stärkebonus.

nutzen wir das Gelände jetzt taktisch: Bogenschützen nach hinten auf eine Anhöhe, Streitwagen in die Mitte (der darf nach einer Pfeilsalve wieder abhauen, ist aber im Nahkampf anfällig) und die Schwertschwenker nach vorn, um die Schützen zu decken. Schon mit diesen sechs Trupps ist ein Kampf wesentlich taktischer als die simplen Gefechte aus Civ 6. Denn die KI ist nicht doof, sondern nutzt das Gelände ebenfalls ordentlich. Sie platziert ihre Nahkämpfer auf Hügeln, die einen Defensivvorteil bringen. Damit größere Kämpfe nicht in einem Stellungskrieg enden, gibt es neben der Siegbedingung »alle Gegner besiegen« auch die Möglichkeit, ein bestimmtes Hexfeld auf der gegnerischen Seite zu besetzen. Das würden wir euch auch gerne mit einem aussagekräftigen Screenshot zeigen, allerdings hat Publisher Sega generell keine Kampf-Shots aus der Alpha freigegeben.

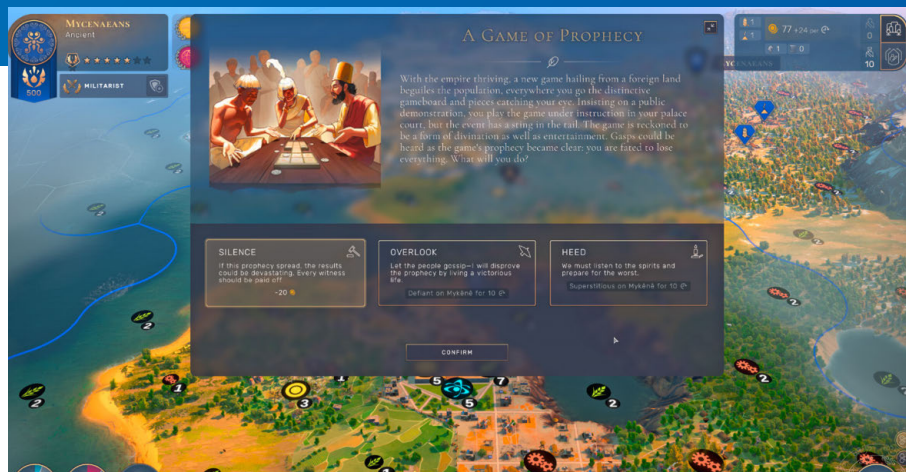
Vom Scharmützel zur Schlacht

Weil Gefechte aber oft länger dauern als die genannten drei Runden, haben sich die Entwickler ein gutes System ausgedacht. Nach je drei Runden geht's nämlich wieder auf die normale Karte, wir können Einheiten in Reichweite der tobenden Schlacht als Verstärkung heranziehen und die Schlacht fortsetzen. Wir holen also einen weiteren Streitwagen ran, und zwei Kampfrunden später ist der babylonische Trupp aufgerieben. Zwei weitere globale Runden und wir fackeln den Vorposten ab, um an einem strategischen Engpass einen eigenen zu errichten.

Das Kampfsystem gefällt uns richtig gut, zumal später auch größere Armeen aufeinanderprallen, nicht nur Vierertrupps. Bis zu zwölf Kampfeinheiten pro Seite sind derzeit geplant, sagt uns Romain de Waubert, und entsprechend größer werden die Schlachtfelder. Auch eine Belagerungsschlacht haben wir ausprobiert: Die führt ihr je nach Epoche mit diversen Belagerungsmaschinen. In unserer frühen Altertumsepoche noch per Rammbock, der gegen Palisaden und Mauern zwar deftig austellt, aber sensibel auf Angriffe reagiert. Auch hier ist die Position und das clevere Kombinieren der Truppentypen entscheidend: Mit Bogenschützen die Verteidiger dezimieren (trotz Sichtlinien-Malus wegen der Mauer) und mit dem Bock die Mauer rammen, während unsere Nahkämpfer ihn verteidigen. Doch diesmal ziehen wir den Kürzeren, denn die KI holt einen Reitertrupp ran, der den Hügel mit unseren Schützen stürmt und kurzen Prozess macht. Aber hey, wir wollten das Belagern ja nur mal testen!

Pyramidale Wahl

Streckenweise spielt sich unsere Alpha aber auch sehr wie Civilization 6. Wir entdecken Naturwunder wie den Mount Everest und Yellowstone, die uns Boni spendieren, wenn



Eure Antworten auf zufällig auftauchende Multiple-Choice-Fragen haben sofortige Effekte (zum Beispiel Goldkosten), prägen aber auch eure Kultur, etwa in Richtung Autorität (das Hammersymbol), Tradition (Kerze) oder Freiheit (Vogel).



Benachbarte eigene Gebiete können wir vereinen. Das erspart Mikromanagement einzelner Städte, macht große Reiche aber instabiler.

wir dort siedeln – und außerdem unser Ruhmkonto erhöhen, das uns wiederum näher an den nächsten Epochensprung bringt. Andere »Taten« wie »Besiege drei Armeen« oder »Bebaue X Felder« erhöhen unseren Ruf. Also ganz ähnlich wie das Heureka-System von Civ 6, das sich dort allerdings nur auf die Forschung auswirkt. Apropos Forschung: Auch der Technologiebaum ähnelt dem von Civ frapierend – wobei man aber fairerweise sagen muss, dass Firaxis natürlich kein Copyright auf Erfindungen wie das Rad, die Schrift oder den Festungsbau hat.

Leider endet unsere Alpha genau dann, wenn es richtig spannend wird – nämlich mit dem nächsten Epochensprung, in die Antike. Jetzt haben wir die Wahl, unsere Ägypter mit einem von zehn weiteren Völkern zu kombinieren: Aksumiten, Karthager, Kelten, Griechen, Goten, Hunnen, Mauren, Perser, Römer oder Maya. Moment, Maya? Ja, Humankind krempelt Geschichte und Geografie gerne um, ihr könnt tatsächlich ausprobieren, wie gut sich ein Mix aus der ägyptischen und der mittelamerikanischen Kultur durchsetzen würde. Spoiler: sehr gut! Ihre Boni ergänzen sich nämlich prima, weil die Maya sich ebenfalls aufs Bauen fokussieren und mit ihren stufigen K'uh-Nah-Pyramiden (!) die Produktion weiter massiv ankurbeln. Im Gegensatz zu Civilization

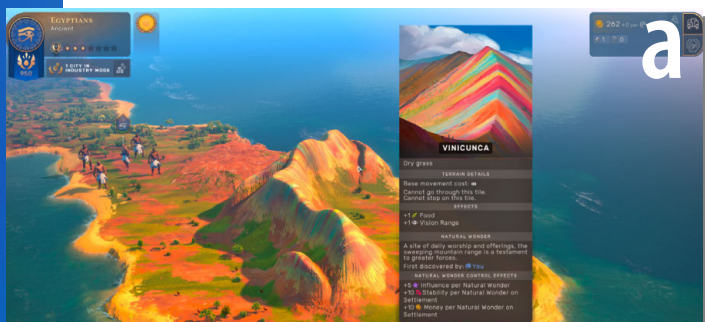
verkörpern wir in Humankind übrigens kein historisches Oberhaupt wie Kleopatra oder Napoleon, sondern erstellen unseren eigenen Charakter. In unserer Preview-Version hat diese Option allerdings noch gefehlt, wir sind gespannt, wie sie sich auf die Atmosphäre auswirkt – besonders in Bezug auf unsere Weltherrschaftskonkurrenten. Es macht für Civ-Kenner eben schon einen Unterschied, ob wir gegen den atombombenwerfenden Ghandi oder einen uniformierten Vaas-Verschnitt mit blauen Haaren antreten.

Eine Alternative zu Civ, wenn ...

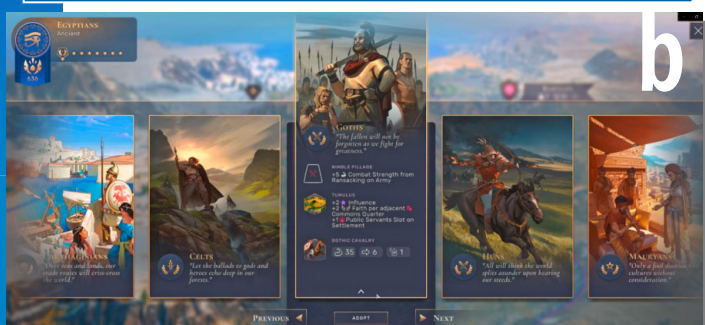
Ob Humankind tatsächlich an das übermächtige Civ rankommt, ist noch völlig offen. Denn die entscheidenden Faktoren waren in der Alpha noch nicht enthalten oder aussagekräftig bewertbar. Ganz vorne auf der Liste: Wie gut spielt die KI? Wie ausgewogen wird das Balancing der 60 Völker, wir sprechen hier schließlich über eine schlappe Million Kombinationsmöglichkeiten? Wie geschmiert verzahnen sich Elemente wie Religion, Forschung, das eigene Herrscher-Alter-Ego und das Ruhmsystem? Aber einen wichtigen Indikator, dass hier ein echt gutes Globalstrategiespiel auf euch zukommen könnte, haben wir: Wir hätten nach unserem Sprung in die Antike gern weitergespielt. Nur noch eine Runde, wie in Civilization eben. ★

Spielein wie ein Ägypter

Pyramiden und Streitwagen auf Mount Everest: Humankind wirft unsere Welt und ihre Geschichte mal eben über den Haufen. Wir zeigen elf Details aus unserer Alpha-Partie als Ägypter.



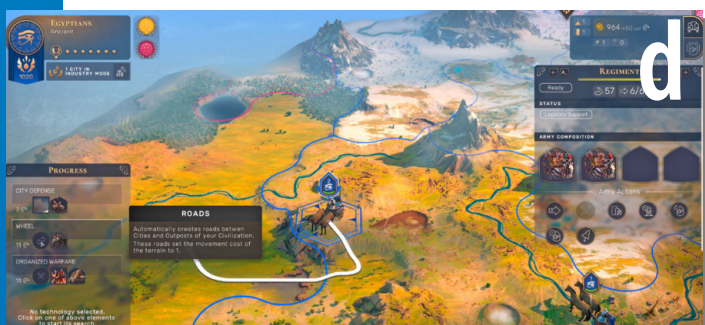
Wenn wir Armeen besiegen, fleißig Forschen und andere vorgegebene Ziele in sieben Bereichen erreichen, kassieren wir sogenannte Epochensterne. Die wiederum bringen uns Ruhmpunkte. Hier entdecken wir das Naturwunder Vinicunca (der sogenannte »Regenbogenberg« im Süden Perus), was uns sofort Ruhmpunkte einbringt.



Ruhmpunkte brauchen wir wiederum für unseren Aufstieg in die nächste Epoche. Wenn wir das als erstes Volk schaffen, können wir es mit einem von zehn neuen Völkern kombinieren. Der zweite Spieler kann noch aus neun neuen wählen, der dritte aus acht und so weiter.



Die leichten Streitwagen bilden die Spezialeinheit der Ägypter. Auf Straßen schaffen sie sechs Felder Reichweite. Ihre Bogenschützen feuern drei Felder weit, danach kann sich der Streitwagen noch weiterbewegen. Als schnelle Verstärkung für längere Rundenkämpfe sind die Teile super, aber anfällig gegen Nahkämpfer!



Wenn wir das Rad erfinden, entstehen zwischen unseren Städten und Außenposten automatisch Straßen. Kurios: Als Ägypter haben wir den Streitwagen schon vor dem Rad entwickelt ...

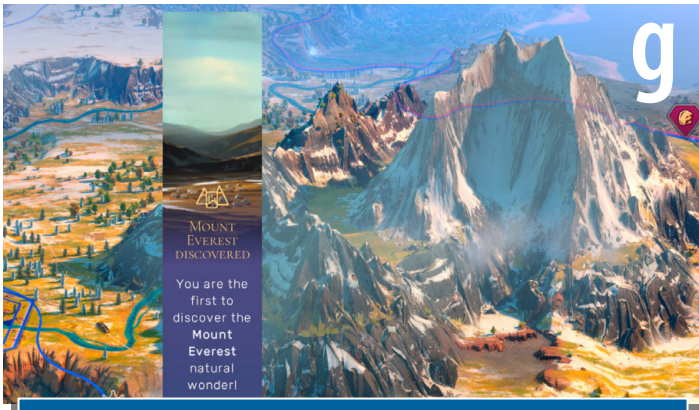


Die Pyramide von Gizeh ist eines der drei Wunder, die wir anfangs bauen können. Alternativ dürfen wir auch als Ägypter die Hängenden Gärten von Babylon oder den Tempel der Artemis errichten – oder alle drei, wenn wir bei der Aufbauarbeit fix genug sind. Es gibt auch kleinere Pyramiden, eine ist auf dem großen Bild zu sehen, sie erhöht die Produktivität auf ihrem Feld.

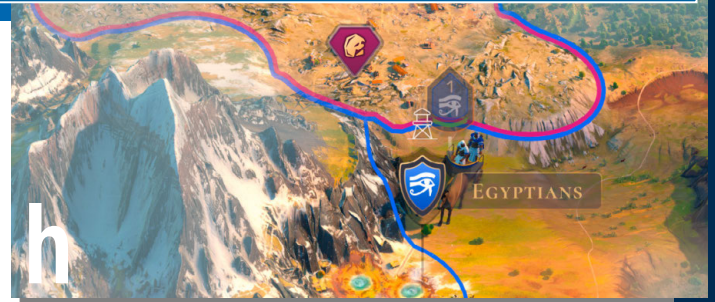


Die ersten Schiffstypen wie diese Pentekonteren müssen wie bei Civilization im küstennahen Wasser bleiben. Allerdings dürfen sie eine Runde lang auch im tiefen Wasser bleiben, solange sie danach wieder flache Gewässer erreichen – sonst saufen sie ab. Pentekonteren (»Fünfgzigruderer«) stammen eigentlich aus Griechenland.

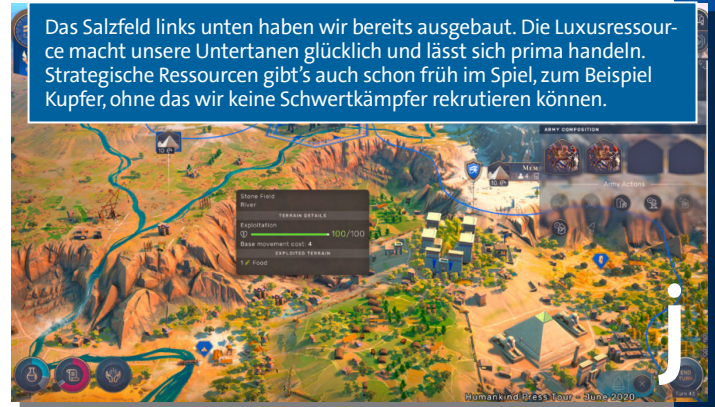
Mit einem Vorposten (unten) sichern wir das Gebiet südlich des Mount Everest. Unser babylonischer Nachbar hat sich das angrenzende Gebiet geschnappt und bereits zwei Ressourcenfelder bebaut. Die Grenzen der Gebiete sind fest vorgegeben, zu Spielbeginn sind alle neutral. Wir dürfen benachbarte eigene Zonen aber zu einer großen verbinden – das bringt Produktionsboni, aber auch einen dicken Stabilitätsabzug.



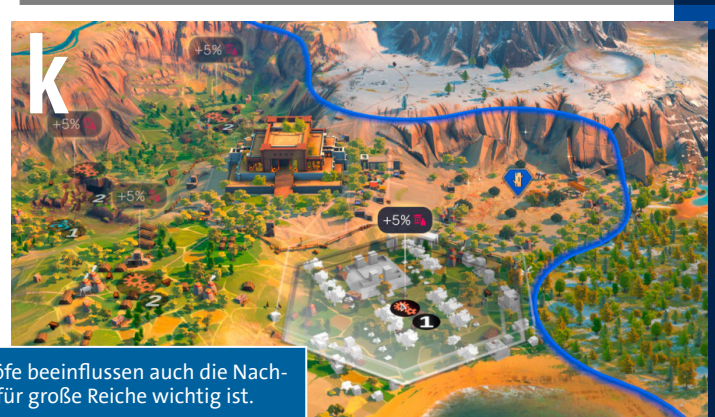
Wir haben den Mount Everest entdeckt! Das bringt uns einen Batzen Ruhm ein, außerdem winken dicke Boni, wenn wir das Gebiet halten oder sogar hier bauen.



Städte können richtig, richtig groß werden – theoretisch lässt sich die ganze Welt zubauen (außer Berge, Seen und Meere natürlich, wir wollen's ja nicht übertreiben).



Das Salzfeld links unten haben wir bereits ausgebaut. Die Luxusressource macht unsere Untertanen glücklich und lässt sich prima handeln. Strategische Ressourcen gibt's auch schon früh im Spiel, zum Beispiel Kupfer, ohne das wir keine Schwertkämpfer rekrutieren können.



Puzzeln ist Trumpf: Feldausbauten wie Verwaltungsgebäude oder Bauernhöfe beeinflussen auch die Nachbarfelder – hier gibt's fünf Prozent mehr politische Stabilität, die vor allem für große Reiche wichtig ist.



Martin Deppe @GameStar_de

Humankind ist eines dieser Spiele, die entweder total super oder total furchtbar werden könnten. Und zwar deswegen, weil hier gutes Balancing, eine geschickte KI und glaubwürdige Diplomatie entscheidend sind. Aber ausgerechnet diese drei Eckpfeiler waren in unserer viel zu kurzen Preview-Version entweder gar nicht erst aktiv oder schlicht nicht fundiert einschätzbar, darum lässt sie auch viele Fragen offen. Vernünftigerweise haben die Amplitude Studios den Release auf 2021 verschoben – sie haben wohl selbst gemerkt, dass sie da ein richtiges Balancing-Monster entwickeln. Amplitudes Methode, die Community in die Entwicklung miteinzubeziehen, klingt hingegen vielversprechend, denn darunter dürften auch einige beinhardt Civilization-Fans sein, die großen Wert auf die oben genannten Genre-Grundsäulen legen. Nicht umsonst wird Humankind schon jetzt ausgiebig in den Civ-Foren diskutiert. Und: Was ich bislang sehen und spielen konnte, hat mir durchaus gefallen, allen voran das taktische Kampfsystem. Denn das hebt sich gut von den viel zu simplen Civ-Gefechten ab. Solch durchdachte Alleinstellungsmerkmale braucht Humankind allerdings auch, denn die Parallelen zu Civ sind mir noch zu oft zu stark. Wenn (!) die Kultur-Kombos wirklich funktionieren und ich mein Volk so ausrichten kann, wie ich es will, dann kann Civ sich warm anziehen. Endlich belebt echte Konkurrenz das Strategiegeschäft!

KLASSISCH, NICHT ALT

Genre: Rollenspiel Publisher: – Entwickler: Ceres Games Termin: 2021



Das Königreich Cormac (Mitte) weist in Realms Beyond die meisten Handlungsorte auf, die anderen Regionen sind weniger detailliert.

Wieso hinter dem deutschen Rollenspiel-Geheimtipp Realms Beyond: Ashes of the Fallen mehr steckt als nur Nostalgie.

Von Peter Bathge

Heutzutage verbinden wir das Schlagwort Open World automatisch mit großen AAA-Produktionen, millionenschweren Hochglanzprojekten vom Schlage eines Skyrim, The Witcher 3 oder Assassin's Creed Valhalla. Aber offene Spielwelten und wahre spielerische Freiheit funktionieren auch mit bescheideneren Mitteln. Manch einer möchte in diesem Satz vielleicht sogar das »auch« gegen ein »besser« tauschen – und viele Rollenspiel-Fans würden zustimmend nicken. Realms Beyond: Ashes of the Fallen ist so ein bescheidener Underdog, ein Geheimtipp für RPG-Fans, ein Spiel »in der Nische der Nische«, wie es der deutsche Entwickler Ceres Games selbst ausdrückt. Aber Realms Beyond fühlt sich in dieser Nische trotzdem pudelwohl – und wir auch!

Denn Realms Beyond bringt ein Gefühl zurück, das besonders ältere RPG-Fans mit Erinnerungen an die 80er- und 90er-Jahre zuletzt vermissten, ohne sich komplett in Nostalgie zu ergeben. Denn der erste Eindruck täuscht, auch bei der Grafik. Die wirkt

wie die von Larians Divine Divinity oder Blizzards Diablo 2 aus den frühen 2000er-Jahren: platt, zweidimensional. Aber tatsächlich handelt es sich um eine komplett selbstgeschriebene 3D-Engine mit modellierten Polygon-Monstern und -Objekten. Durch eine erzwungene Schräg-von-oben-Perspektive, aber auch bei der Farbgebung erinnert das Ganze stark an ein anderes deutsches (Action-)Rollenspiel: Sacred.

Klein, aber interessant

Und hinter diesem interessanten Mix aus Oldschool-Look und moderner Technik warten innere Qualitäten, die sich für Rollenspiel-Fans wie ein Fünf-Sterne-Menü bestehend aus den besten Zutaten der RPG-Landschaft lesen, von Ultima und Baldur's Gate über die alten Gold-Box-Rollenspiele wie Pool of Radiance bis hin zu Wizardry, The Bard's Tale und den ursprüngli-

Das Kernteam von Ceres Games auf der Gamescom 2019 (sitzend, von links nach rechts): Technical Director Peter Ohlmann, Lead Level Designer Timothy Drude und Lead Writer Clemens A. Schmidt.





chen Pen-&Paper-Abenteuern. Mit Clemens A. Schmidt und Timothy Drude standen uns für diese Preview zwei Mitarbeiter von Ceres Games Rede und Antwort. Schmidt ist der Lead Writer von Realms Beyond, Drude erledigt neben seinem Job als Lead Level Designer auch die Pflichten des Geschäftsführers. Das winzige Entwicklerstudio ist in München angesiedelt und zählt derzeit nur vier fest Angestellte. Die Teamgröße wurde in den letzten Monaten verkleinert. Sobald mehr finanzielle Mittel zur Verfügung stehen, wolle man alte Entwickler wieder anheuern. Und die Chancen dafür stehen gut, denn neben einer Finanzspritze des FilmFernsehFonds Bayern von 100.000 Euro winken auch Zahlungen von Publisher- und Investoren-Seite. »Wir befinden uns gerade in Verhandlungen. Es gibt definitiv Interesse«, verrät uns Timothy Drude. Nach dem Lesen dieses Artikels werdet ihr auch verstehen, warum das so ist!

Der Start: Eingesperrt und allein

Realms Beyond fängt klassisch an: Ihr sitzt im Gefängnis und habt keine Ahnung warum. Elder-Scrolls-Fans kennen das Dilemma. Aber statt wie in Morrowind auf einem anderen Kontinent abgesetzt zu werden, in Oblivion den König zu verteidigen oder bei Skyrim der Exekution zu entgehen, brecht ihr mit eurem selbst erstellten Charakter aus. Dabei begleiten euch bis zu drei Mitgefängnisse, später stockt ihr eure Heldengruppe auf maximal sechs Avatare auf – alle selbst erstellt, vorgefertigte NPC-Begleiter mit eigenen Hintergrundgeschichten gibt es nicht. »Das war eine bewusste Entscheidung«, sagt Autor Clemens A. Schmidt. »Wir haben uns da an den Gold-Box-Spielen und The Temple of Elemental Evil orientiert. Dass man die ganze Party erstellt, das gibt es ja

heutzutage fast gar nicht mehr.« Okay, Mitbewerber Solasta: Crown of the Magister macht es auch so. Schmidt erklärt: »Companions zu erstellen bedeutet viel Arbeit. Wir haben darüber nachgedacht, uns dann aber dagegen entschieden.«

Zur Auswahl stehen Menschen, Elfen, Halb-Elfen, Zwerge, Halblinge, Gnome und Halb-Orks, jedes Volk hat dabei bestimmte Vor- und Nachteile. Auch die Klassen sind – haha – klassisch: Krieger, Barbar, Kleriker, Paladin, Waldläufer, Druiden, Schurke und Zauberer. Besonders ist aber die Wahl der Herkunft: Je nachdem welchem Gebiet der Welt euer Charakter entstammt (für jede Rasse gibt es unterschiedliche Wahlmöglichkeiten), stehen andere Klassen zur Auswahl. Die Herkunft hat auch noch andere Auswirkungen; dazu später mehr. Attribute werden ausgewürfelt oder per Punktesystem verteilt, dazu wählt ihr erste Skills (Bluffen, Wissen, Alchemie) und Feats (Waffenfertigkeiten, aber auch Skill-Boni).

Party beim Wirt

In jedem Wirtshaus im Spiel könnt ihr neue Begleiter im Editor bauen und das soll auch durchaus öfter vonnöten sein. Etwa wenn Party-Mitglieder sterben oder sich die Zusammensetzung der Gruppe als ineffektiv gegen bestimmte Gegner erweist – oder einfach, weil man als Spieler mal Lust auf was Neues hat. Nur der Hauptcharakter darf nicht ausgetauscht werden, sonst würde die Story keinen Sinn ergeben. Und eben diese Story beginnt rätselhaft: Unser Avatar wird aus unbekannten Gründen in einen Konflikt zwischen der Kirche der Heiligen Tugenden und dem Kult der Inneren Flamme hineingezogen. Die beiden Fraktionen kämpfen 50 Jahre nach einer globalen Katastrophe (Erdbeben, Vulkane, Tod und Verderben) um die Vormachtstellung im Königreich Cormac. Cormac entspricht den klassischen Mittelalter-Fantasy-Vorstellungen, mit dicken Burgen von mitteleuropäischer Prägung. Die Kirche muss sich mit der sogenannten Freien





Half-elf
Ranger

Origin
Ethuvien
Biography

Strength 17 +3
Dexterity 14 +2
Constitution 9 -1
Intelligence 16 +3
Wisdom 12 +1
Charisma 11 -

Hit Points 7/7 HP

Initiative +2
Speed 6

Fortitude +1
Reflex +4
Will +1

Melee +4
Ranged +3

Armor Class 12 AC
max. Load 210 lbs.

Spells Per Day

Lvl 0	Lvl 1	Lvl 2	Lvl 3	Lvl 4
-	-	-	-	-
Lvl 5	Lvl 6	Lvl 7	Lvl 8	Lvl 9
-	-	-	-	-

Skill	Level	Base	STR	WIS	CHA	INT	DEX
Athletics	Beginner	2	STR +3	-2	+2		
Perception	Beginner	2	WIS +1	-2	+1		
Survival	Novice	4	WIS +1	-5	+2		
Thievery	Untrained	-	DEX +2	-	+1		
Stealth	Novice	4	DEX +2	-6	+3		
Diplomacy	Untrained	-	CHA -	-	+1		
Bluff	Untrained	-	CHA -	-	+1		
Intimidate	Untrained	-	CHA -	-	+1		
Lore	Untrained	-	INT +3	-	+1		
Heal	Beginner	1	WIS +1	-1	+1		
Alchemy	Beginner	1	INT +3	-1	+1		
Cooking	Beginner	1	WIS +1	-1	+1		
Music	Untrained	-	DEX +2	-	+1		

Costs to increase

Remaining: 0 Point(s)

!Not fully implemented yet!

Spend your character's skill points. Skills cover your character's out-of-combat abilities, such as persuading NPCs in dialogue or picking the locks on doors and chests. The amount of skill points you receive is based on your class and your Intelligence score.

Abilities

Gender

Origin

Class

Appearance

Feats

Skills

Spells

Name

Biography

finish

Cancel

In Tavernen heuert ihr weitere Kumpanen an, bis ihr eine volle Party mit sechs Mitgliedern habt. Deren Aussehen, ihre Skills und Klasse bestimmt ihr selbst.

Priesterschaft auseinandersetzen, die Reformen fordern und den Protestanten der Realität ähneln. Währenddessen agiert der Kult im Geheimen, propagiert Freiheit und lehnt sich gegen die Gesetze der Kirche auf. Als Spieler müsst ihr euch für eine der beiden Fraktionen entscheiden. Dementsprechend gabelt sich die Hauptgeschichte, ihr erlebt andere Aufträge und strebt schließlich einem von zwei finalen Akten mit unterschiedlichen Endsequenzen entgegen.

»Der Spieler hat viel Einfluss«, betont Autor Schmidt. Dadurch sei der Wiederspielwert hoch. »Realms Beyond ist eher ein Spiel mit zwei Mal 50 Stunden Spielzeit als ein 100-Stunden-Spiel.« Wer sich beim zweiten Mal für die Gegenseite entscheidet, macht unter Umständen überraschende Entdeckungen, denn nicht jeder NPC erzählt die Wahrheit und es gibt kein simples Gut-Böse-Schema. Schmidt: »Der Spieler muss für sich entscheiden, wem er glaubt und ver-

traut.« Aber nicht nur die sich verzweigende Hauptquest und die unterschiedlichen Party-Kombinationen sollen bei einem weiteren Durchgang für erneuten Spielspaß sorgen. Auch die große spielerische Freiheit sorgt dafür, dass das nicht-lineare Abenteuer bei jedem Spieler anders verläuft.

Die Reise: frei, aber nicht unbeschwert

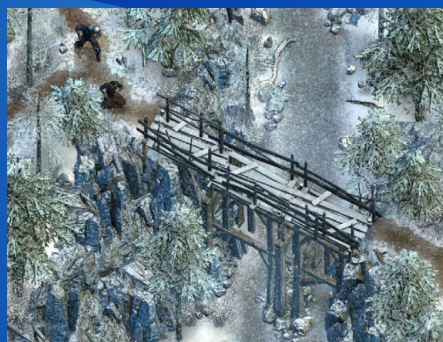
Nachdem ihr von der Anfangsinsel runter seid, gibt es bei Realms Beyond keine Einschränkungen eurer Bewegungsfreiheit mehr, oder wie es Clemens A. Schmidt ausdrückt: »Wir haben keine unsichtbaren Wände. Es ist ein nicht-lineares Spiel mit offener Welt.« Man könne in der Welt Argea jederzeit überall hinreisen, allerdings konzentriere sich die Handlung auf das Königreich Cormac und die Umgebung. Große Teile der Weltkarte werden in Ashes of the Fallen nämlich nur Kulisse sein, man habe aber schon vier, fünf Gebiete ins Auge gefasst für

zukünftige Erweiterungen. »Aber erst einmal muss das Hauptspiel fertig werden.«

Den Teil der Spielwelt, den ihr bereisen könnt, erlebt ihr auf zwei Ebenen: Im Abenteuermodus lauft ihr mit eurer Gruppe durch die Areale, beim Kampf schaltet das Spiel von Echtzeit in den Rundenmodus. Zwischen den Gebieten bewegt ihr euch im Reisemodus, dann wechselt das Spiel auf eine Übersichtskarte. Dort kommen die Survival-Mechaniken von Realms Beyond zum Tragen. Hunger, Durst, Erschöpfung und die geistige Gesundheit eurer Charaktere werden von mehreren Faktoren beeinflusst und wirken sich vor allem beim Reisen aus. Ihr müsst darauf achten, genug Nahrung und Wasser im Gepäck zu haben, wenn ihr eine Wüste durchquert. Auch die richtige Kleidung ist wichtig; im verschneiten Gebirge wandert es sich ohne dicke Pelze nicht so schön.

Timothy Drude, Geschäftsführer von Ceres Games, beruhigt: »Wir wollen nicht, dass

Die Landschaft



Die Welt Argea bietet viele unterschiedliche Klimazonen, von eisigen Regionen im Norden ...



... bis hin zur verdorrten Einöde der südlichen Länder. Die Wildnis ist aber nur ein Aspekt.



Natürlich gibt's auch zivilisierte Gegenden, wo gefühlt an jeder Ecke eine Stadt wartet.

die Survival-Mechaniken nerven. Sie sind ein relevanter Aspekt des Spiels, aber es wird kein Hardcore-Survival-Spiel.« Erschöpfte Helden haben im Kampf schlechtere Chancen, häufige Verletzungen oder die Wiederbelebung nach dem Tod kratzen an der Psyche. Dann helfen nur (kein Witz!) Alkohol und Heilzauber. Oder eine vernünftige Rast. Dafür gibt's eine ganz eigene Mechanik mit Feldlagern (siehe Kasten).

Sind sie zu stark ...

Ein wichtiger Faktor bei der Entwicklung ist das Balancing: Wie hoch oder niedrig setzt man den Schwierigkeitsgrad in den einzelnen Gebieten an? Realms Beyond kennt kein Levelscaling, die Stufe von Gegnern passt sich nicht automatisch an das Level unserer Gruppe an. Stattdessen gibt es wie einst bei Gothic bestimmte Gegenden, die gefährlicher sind als andere. Optionale Dungeons abseits der Hauptquest wie Gräfte und Inseln bieten Gelegenheiten zum Aufleveln. »Der erste Kampf in solch einem Dungeon erfüllt eine Art Gatekeeper-Funktion«, erklärt Geschäftsführer und Lead Level Designer Timothy Drude. »Wenn du diesen ersten Kampf packst, dann ist der Dungeon für dein Level geeignet.« Lead Writer Schmidt betont: »Alle Gegner und Items im Spiel sind von Hand platziert.« Lediglich einige der umherziehenden Mobs auf der Weltkarte sind dagegen zufallsgeneriert.

Für Realms Beyond plant Ceres Games zwei Schwierigkeitsgrade. »Der eine wird schön knackig«, verspricht Drude auch mit Blick auf das Zielpublikum erfahrener Hardcore-Rollenspieler. »Aber es wird kein From-



Im Spielverlauf erhaltet ihr ein kleines Schiff, das ihr nach und nach mit Upgrades wie stärkeren Planken und besseren Kanonen aufrüsten könnt. Es finden sogar (im Vergleich deutlich weniger komplexe) Seegefechte gegen Meeresungeheuer und Piratenschiffe statt. Dafür wird das bekannte Kampf-Interface mit Hexfeldern genutzt, ein separates Minispiel oder Entermanöver wie bei Pillars of Eternity 2 sind nicht geplant.



Realms Beyond beginnt auf einer Gefängnisinsel. Eure erste Aufgabe: Herausfinden, wie ihr dorthin gelangt seid und was die Fraktionen vorhaben, die um eure Gunst buhlen.

Soft-Level von der Schwierigkeit her. Du brauchst bei manchen Kämpfen vielleicht mehrere Versuche, aber es soll nicht in Frust ausarten.« Außerdem müsse man das Re-

gelwerk trotz taktischer Tiefe nicht studiert haben, um gut zu sein. Rollenspiel-Veteranen dürften die Besonderheiten von Kampf- und Charaktersystem bekannt vorkommen.

Eure Gruppe trifft unterwegs NPCs, fahrende Händler, andere Abenteurer und Gegner, kann diesen aber immer aus dem Weg gehen - es gibt keine unausweichlichen Zufallskämpfe. Teils fliehen Feinde auch, wenn ihr ihnen stark überlegen seid. Schönes Detail: Auf Straßen und mit Pferden oder Kamelen seid ihr schneller unterwegs als im Gelände und zu Fuß; Wälder und Berge schränken die Sichtweite ein.





Viel klassischer als in Realms Beyond kann man Rollenspielgefechte nicht darstellen. Rechts unten: einige der zahllosen Zaubern im Spiel.

Der Kampf: Bekannt altmodisch

Realms Beyond ist im Grunde ein D&D-Spiel – aber doch auch wieder nicht. Denn es benutzt die Edition 3.5 des Dungeons-&Dragons-Regelwerks im Rahmen der Open Game License. Das heißt, Details wie Rüstungsklassen, Rettungswürfe und W20 sind vertreten, alle Eigennamen sowie bekannte Regionen und Monster à la Faerûn, Gedankenschinder und Betrachter dürfen aber nicht verwendet werden. Für Ceres Games kombiniert die Lizenz zwei große Vorteile:

- Sie ist bei Entwicklern wie Spielern beliebt.
- Die Verwendung des Regelwerks ist für solche Zwecke kostenlos.

Statt Gebühren zu zahlen, muss Ceres Games lediglich die Lizenz in den Credits erwähnen und eine Ingame-Enzyklopädie mit Erklärungen zum Regelsystem einbauen. Aber die braucht die kleine Hardcore-Fangemeinde, die sich nach der Kickstarter-Kampagne um Realms Beyond geschart hat, natürlich nicht: »Einige Spieler haben uns schon auf Fehler bei den Zauberschreibungen aufmerksam gemacht«, erzählt Clemens A. Schmidt. Das kann bei rund 100 Magieformeln schon mal passieren. »Wir sind die Nische in der Nische«, gibt Geschäftsführer Drude im Interview zu. Andere Rollenspiele wie Baldur's Gate 3 und Solasta setzen bereits auf die 5. Edition der D&D-Regeln. Aber Drude sieht das auch als Chance: »Das letzte Spiel mit 3,5 war Pathfinder: Kingmaker. Und das hatte keine Rundenkämpfe. Die alten Fans aber, die sich auch für Realms Beyond interessieren, mochten diese Echtzeit mit Pause nicht.« Und könnten jetzt ein Auge auf das deutsche Rollenspiel werfen, bei dem ganz klassisch Zug um Zug gestritten wird.

Ausweichen kostenlos

In der von uns gespielten, aktuellen Combat Beta gibt's bereits einige Gefechte auszuprobieren – aufgrund der fehlenden Speicherfunktion sind die Möglichkeiten aber begrenzt, das Ganze ist eher ein kleiner Vorgeschmack auf die taktischen Winkelzüge, die das fertige Spiel ermöglicht. Die Hexfelder erinnern stark an King's Bounty, aber die Gefechte finden stets an Ort und Stelle statt, einen Wechsel in separate Arenen gibt es nicht. Aktionspunkte bestimmen, wie weit sich Helden und Feinde bewegen und wie viele Aktionen pro Runde sie ausführen können. Waffenwechsel, warten und ein kostenloser Ausweichschritt zurück sind mögliche Handlungen neben angreifen und zaubern. Tooltips zeigen Trefferchance, Wirkungsbereich von Zaubern und den voraussichtlichen Schaden an – aber über das Ergebnis bestimmen letztendlich immer noch die Würfel. Kritische Fehlschläge inklusive! Ein

Kampf-Logbuch am unteren Bildschirmrand dokumentiert alle Berechnungen im Hintergrund. Die Zugreihenfolge wird D&D-gerecht anhand der persönlichen Initiative jedes einzelnen Kampfteilnehmers ausgemacht.

Im Spielverlauf sollen unterschiedliche Kampfsituationen für Abwechslung sorgen, der Lead Level Designer spricht etwa von durch Skripts herbeigerufene Verstärkung, neue Gegnertypen und große Gefechte, bei denen mehrere Fraktionen gegeneinander und die Spielergruppe antreten. Das Spielgefühl ist gut, wenn auch noch ein bisschen rustikal. Animationen sind leicht abgehakt, das Interface wirkt sehr kleinteilig. Aber den Fans gefällt es. »Wir haben sehr viel Feedback über unseren Discord-Server bekommen und es war durch die Bank positiv«, sagt Timothy Drude. »Wir wollten die Demo

Taktisch kluge Positionierung gehört in den Kämpfen zum Handwerkszeug jedes erfolgreichen Helden. Von erhöhten Stellen aus trifft ihr besser mit Pfeil und Bogen oder Armbrüsten.



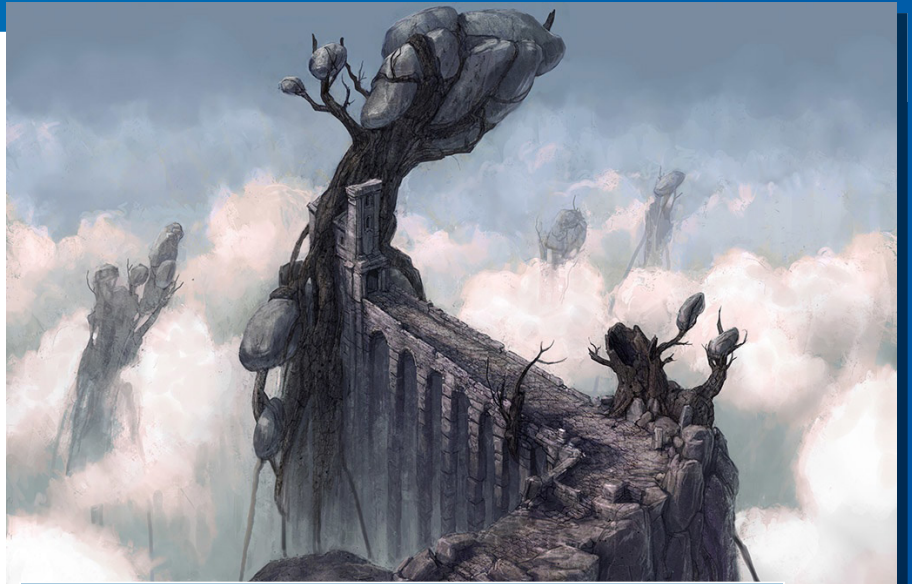
erstmal einem kleinen Kreis von Leuten zugänglich machen, das ist quasi unsere Kontrollgruppe«, erklärt Clemens A. Schmidt, warum die Betaversion nur Kickstarter-Backern (und GameStar) zur Verfügung steht. »Die kennen die Regeln, diskutieren darüber und sind bereit, das Spiel zu spielen.«

Eigentlich war der Release dieser ersten spielbaren Fassung bereits für 2019 geplant, doch Ceres Games musste die Veröffentlichung verschieben. Immer mehr Features haben die Entwickler reingepackt, der reine Fokus auf die Kämpfe erschien ihnen zu eng und nicht repräsentativ für das Spiel. Also fügte man Händler und NPCs hinzu, mit denen man handeln und erste Gespräche führen kann. Auch eine rudimentäre Form der Rast-Mechanik wurde eingebaut. »Wir wollten es früher machen. Aber es war uns wichtig, etwas Spielbares zu zeigen, und wir wollten möglichst viele spielrelevante Sachen drin haben«, erinnert sich Drude.

Der Rest: Ultima & Baldur's Gate als Vorbild

Die rundenbasierten Kämpfe sind ein wichtiger Bestandteil von Realms Beyond – aber genauso wichtig sollen Quests und Dialoge mit den NPCs werden. Die verlaufen allesamt nur in Textform auf Deutsch oder Englisch; eine Sprachausgabe wäre für das kleine Studio Ceres Games nicht zu stemmen. Lediglich im Gefecht ächzen die Charaktere, sprechen sich gegenseitig Unterstützung zu oder verspotten den Gegner. Ansonsten herrscht Stille, nur unterbrochen von stimmungsvoller Musik, für die Ceres Games Gothic-Komponist Kai Rosenkranz verpflichten konnte. Für Lead Writer Clemens A. Schmidt ist der Trend zur Vollvertonung in Rollenspielen ohnehin bedenklich und ein »gefährlicher Weg«, denn durch die frühen Sprachaufnahmen schränkte man die Optionen für spätere Änderungen am Skript stark ein.

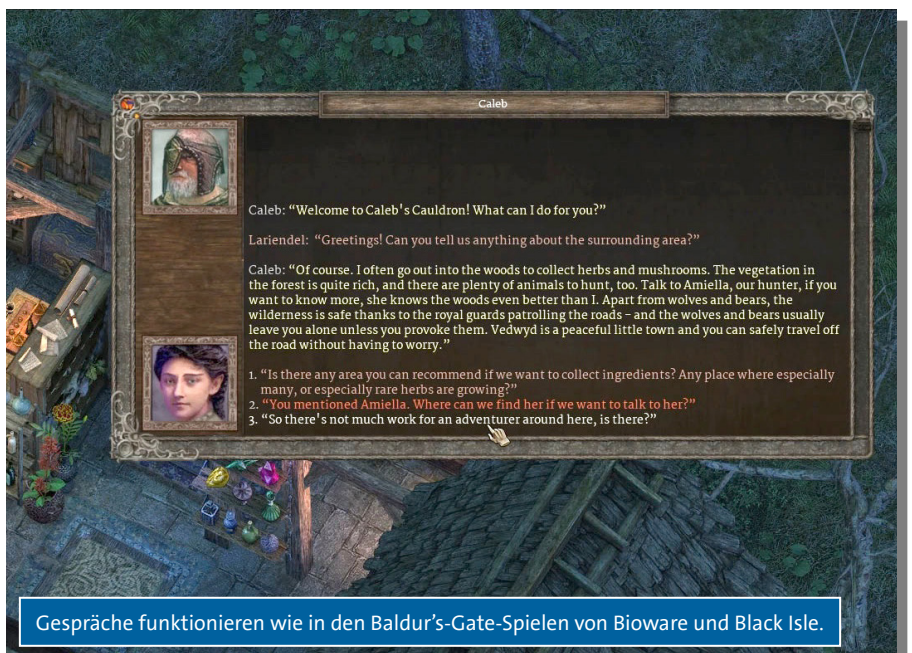
Mit welchem eurer sechs Charaktere ihr NPCs anspricht, ist euch überlassen, am besten wählt ihr jedoch eine Figur mit hohem Diplomatie- oder Einschüchtern-Wert. Aber auch andere Skills und Attribute können im Dialog nützlich sein, etwa schaltet die bei der Charaktererstellung gewählte Herkunft der Figur zusätzliche Gesprächsoptionen frei. Auch ganze Quests verlaufen dadurch unter Umständen unterschiedlich, selbst das Tragen eines bestimmten Ausrüstungsgegenstands kann Einfluss darauf haben, wie euer Gegenüber mit euch redet. Die Multiple-Choice-Dialoge erinnern übrigens nicht von ungefähr an Baldur's Gate und das neuere Pillars of Eternity, selbst der Look der Benutzeroberfläche ist ähnlich mit den Portraits der sprechenden Figuren und dem Verzicht auf beschreibende Texte zusätzlich zum Gesagten. Ein bisschen anders sieht's aus, wenn ihr die Welt erkundet. Dann scheinen die Ultima-Anleihen von Realms Beyond nämlich am stärksten durch.



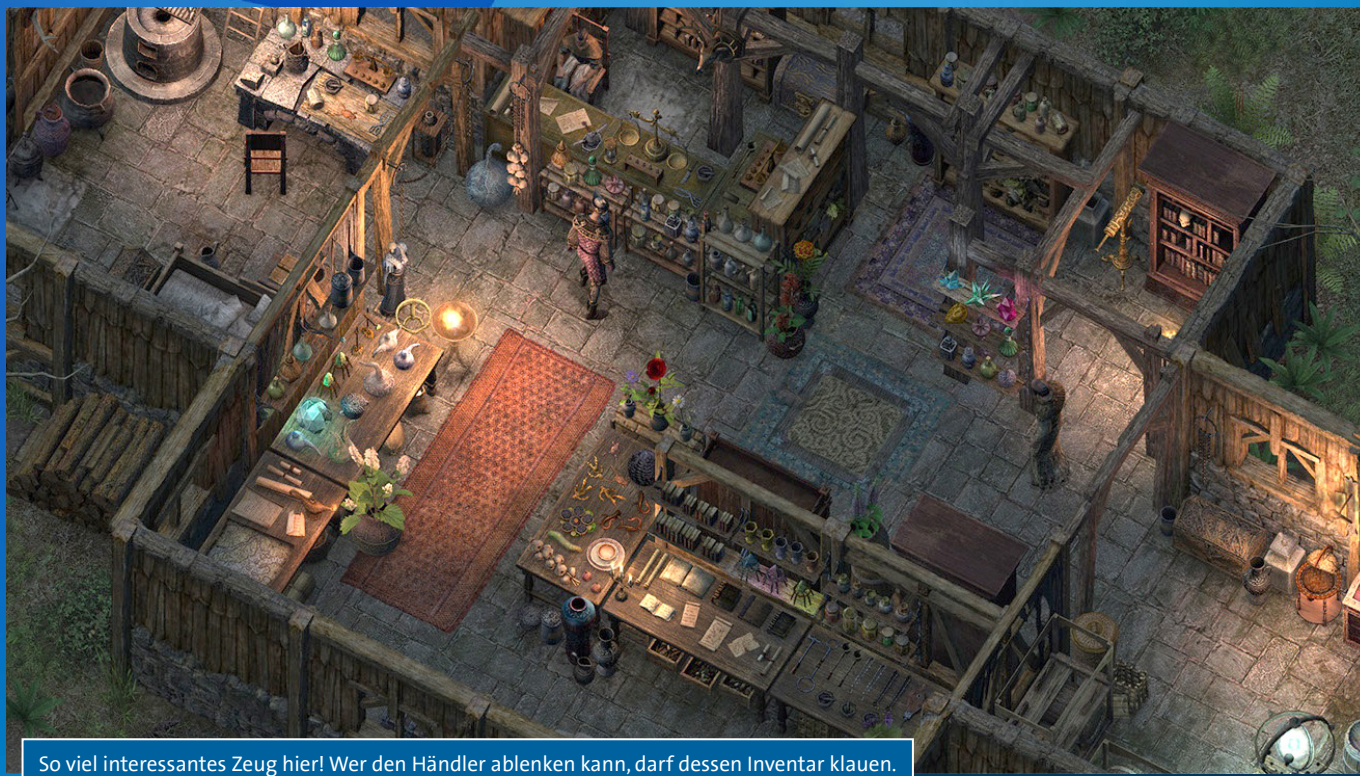
Auch wenn die Welt meistens den Fantasy-Standards folgt, gibt's doch immer wieder exotische Örtlichkeiten wie diese Stadt in den Wolken zu bestaunen.

Rasten im Feldlager

Beim Rasten stellen Zauberwirker ihre aufgesagten Sprüche wieder her, außerdem regenerieren Lebenspunkte und Energie. Wichtig: Ihr könnt Aufgaben verteilen wie Nahrung suchen, Kochen, Musik spielen oder Wache schieben. Wer keine Wache stellt, wird möglicherweise von Räubern überrascht und muss beim Kampf wegen mieser Initiative die erste Runde aussetzen.



Gespräche funktionieren wie in den Baldur's-Gate-Spielen von Bioware und Black Isle.



So viel interessantes Zeug hier! Wer den Händler ablenken kann, darf dessen Inventar klauen.

Eine echte Welt

Eine glaubwürdige Welt zu erschaffen, ist für Ceres Games ein wichtiges Ziel. Daher gibt's in Argea einen fließenden Tag-Nacht-Wechsel samt NPC-Tagesabläufen, und darum lässt sich mit den Objekten in der Welt eine Menge anstellen. »Die meisten Items im Spiel lassen sich aufheben und verschicken«, erklärt Autor Schmidt. Beim Betreten von Gebäuden blendet das Dach aus und ihr schaut in die mit viel Liebe zum Detail eingerichteten Puppenhäuser der Bewohner. Langfinger stecken in diesem Moment alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist – wenn euer Stealth-Skill hoch genug ist, werdet ihr dabei nicht erwischt, sonst drohen Strafen. Wer schon lange im Rollenspiel-Genre unterwegs ist, den wird das an die Ultima-Serie erinnern. Die Jüngeren denken eher an Divinity: Original Sin 2 und sind damit auch nicht so weit von der Wahrheit entfernt. Wie interaktiv wird die Spielwelt von Realms

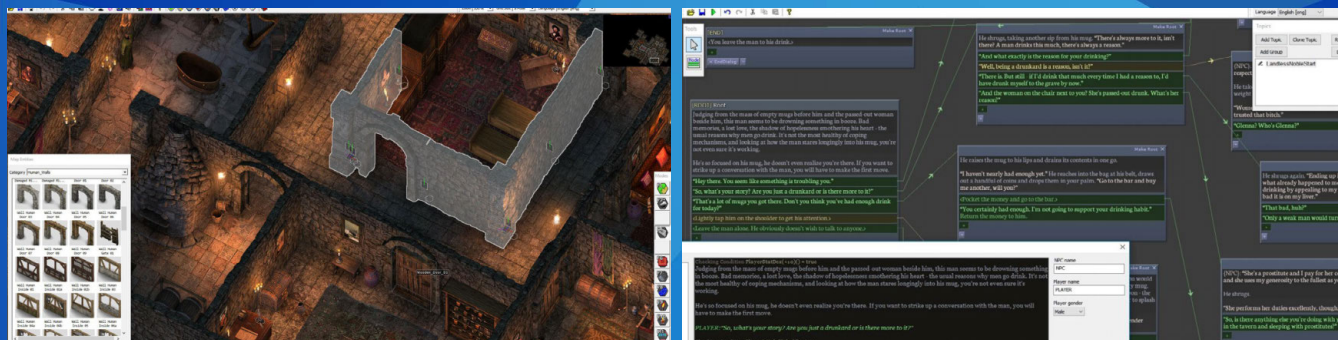
Beyond aber wirklich? Wir fragen nach: Können wir im Spiel aus Zutaten Brot backen? »Theoretisch«, sagt Timothy Drude. »Sämtliche Gegenstände sind logische Objekte und sie können interaktiv gemacht werden.« Das wichtige Brotback-Feature ist aktuell aber nicht enthalten. »Wir machen es nicht ultra-komplex«, dämpft der Lead Level Designer die Erwartungen virtueller Bäckergesellen. »Du wirst kein Kochbuch finden und dann Rezepte nachkochen.« Aber Fackeln anzünden oder Steine drücken, um Fallen zu deaktivieren und Puzzles zu lösen? Geht! Autor Schmidt erzählt stolz: »Gerade erst hat unser Programmierer Peter mir erzählt, dass man Wasserpfeile verschießen und damit Fackeln löschen kann, um besser im Dunkeln zu schleichen. So wie in Thief damals!« Vielleicht baut ja ein engagierter Fan sogar eine eigene Diebeskampagne für Meisterdieb Garrett? Möglich wäre es, denn Ceres Games liefert die dafür nötigen Tools mit!

Die Mods: Total Conversions? Ja, bitte!

Mit der sogenannten UrWelt-Engine hat Ceres Games nicht nur ein eigenes Technikgerüst für Realms Beyond erfunden – sie stellen die Technologie auch allen Käufern des Spiels zur freien Verfügung. Das Ergebnis ist ein vollständiger Mod-Support, der das Erstellen eigener Levels, Quests und Kampagnen erlaubt. »Die Tools sind schon zum Early-Access-Start enthalten«, verspricht Timothy Drude. »Wir geben den Leuten den Level-Editor, ein Dialog-Tool und die Scripting-Mechanik. Es gibt bereits Anfragen von Fans wegen Total Conversions, sie wollen das Spiel umbauen. Das unterstützen wir so gut wir können. Wir finden das sehr cool, wenn die Leute Mods und eigene Kampagnen erstellen. Sogar trägt ja auch zur Langlebigkeit eines Spiels bei.«

Sein Kollege Clemens A. Schmidt hofft: »Im besten Fall entsteht eine Modding-Szene wie bei Neverwinter Nights. Die ist noch

Der Editor



Ihr zieht Gebäude, Lichtquellen und andere Elemente aus einer Liste und platziert sie per Mausklick. Dialoge und das Auslösen vordefinierter Ereignisse erfordern ein bisschen Textarbeit und grobe Programmierkenntnisse.

heute aktiv, dafür werden immer noch Module gebaut und es gibt so viele davon. Einfach weil es nichts Vergleichbares gibt, weil kein Spiel seitdem mit solchen Tools erschienen ist.« Geschäftsführer Drude erklärt, dass man von den Editoren in Neverwinter Nights etwas Wichtiges gelernt habe: »Wir haben die Tools so angepasst, dass sie sich einfach bedienen lassen.«

Mehr Mundpropaganda!

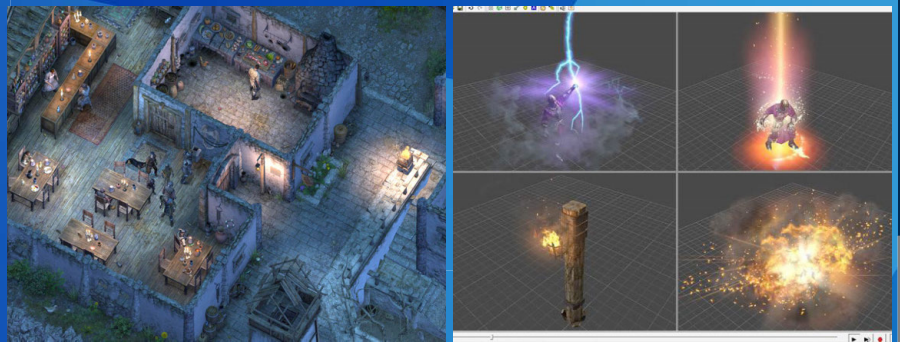
Nicht zuletzt dieser offene Ansatz mit Vertrauen in den Einfallsreichtum von Hobby-Entwicklern hat Realms Beyond eine kleine, aber feine Hardcore-Community beschert, die sich auf das Spiel freut. Und zwar nicht nur in Deutschland, weshalb man sich bei der Kommunikation auf die englische Sprache konzentriert. Auf den großen Durchbruch wartet man bisher aber: »Wir haben nicht so eine wahnsinnige Präsenz«, gibt Ceres-Geschäftsführer Drude zu, verweist aber auf regelmäßige Blog-Updates auf der offiziellen Webseite, bei Twitter und Facebook. Durch Verkäufe zusätzlicher Kickstarter-Belohnungen und Pledge-Upgrades konnte Ceres Games nach der erfolgreichen Kickstarter-Kampagne mit einer Finanzierungssumme von über 120.000 Euro noch weitere 18.000 Euro einnehmen. »Den größten Zuwachs haben wir bisher durch Mundpropaganda«, verrät Autor Schmidt. »Jemand, der unser Spiel entdeckt oder auf Kickstarter gebackt hat, erzählt einem Freund davon und der schaut sich das dann auch an.« So funktioniert das heutzutage.

Für 2020 hofft Ceres Games auf einen Aufschwung in Sachen Popularität durch den Early-Access-Release. Allerspätestens Anfang 2021 soll es soweit sein, die Veröffentlichung von Realms Beyond ist für Steam und Gog.com geplant. In der Early-Access-Fassung sollen das Startgebiet, mehrere Quests und alle relevanten Spielmechaniken enthalten sein. An den Inhalten arbeiten die Entwickler noch, die Hauptquest ist zurzeit zwar komplett durchgeplant, aber noch nicht zu 100 Prozent integriert. Jetzt aber flott – wir sind nämlich sehr gespannt drauf. Und ihr hoffentlich auch? ★



Keine Lust auf die mitgelieferte Kampagne in Realms Beyond? Dann baut euch doch einfach ein eigenes Abenteuer, wegen uns auch mit obligatorischem Kanalisationsbesuch.

2D in 3D



Realms Beyond sieht auf den ersten Blick sehr altmodisch aus, tatsächlich kommt aber eine 3D-Engine zum Einsatz. Im Editor sieht man die Monster und Effekte in all ihren Dimensionen.



Das ist keine Lebenssimulation, manche Aktionen wie das Baden bleiben den NPCs vorbehalten.



Peter Bathge @GameStar_de

Ich kann mich noch lebhaft daran erinnern, wie ich in grauer Vorzeit als Teenager in Neverwinter Nights mein eigenes Story-Modul gebaut habe. Wenn die Tools in Realms Beyond ähnlich einfach zu bedienen sind wie in diesem Vorläufer im Geiste, dann könnte allein das den Erfolg des Rollenspiel-Geheimtipps garantieren. Denn Modder und Hobby-Entwickler dürften sich tierisch über die Möglichkeit freuen, ihre eigenen Geschichten mit der Technik von Ceres Games zu erzählen. Aber hey, die mitgelieferte Kampagne ist ja auch noch da! Was ich bisher davon gehört und gesehen habe, stimmt mich zuversichtlich. Realms Beyond: Ashes of the Fallen ist ohne Zweifel ein Nischenprodukt, ein bisschen spröde und nicht so sexy wie Baldur's Gate 3. Aber das Szenario und die Story-Ansätze klingen vielversprechend. Und wie hübsch ist bitte diese Weltkarte? Besonders gefällt mir, wie viel Aufwand in die Gestaltung der Spielwelt geflossen ist – die Handlung um den Glaubenskampf habe sich dann organisch aus den Spannungen zwischen den Völkern ergeben, erzählten mir die Entwickler. Zusammen mit der Liebe zum Detail und der Interaktivität lässt mich das auf eine sehr stimmungsvolle Welt hoffen, in der man gerne Dutzende Stunden versinkt. Meine Spieleindrücke waren noch geprägt von Kinderkrankheiten wie dem fitzeligen Interface. Außerdem ließen die Kämpfe noch keine wirklichen Rückschlüsse auf Gegner-KI und Balancing zu. Klar ist: Realms Beyond wird vielleicht nicht das schickste Rollenspiel 2020. Aber mit Sicherheit eines, das man auf dem Zettel haben sollte. Und das ist angesichts der Konkurrenz in diesem Jahr auch schon eine Auszeichnung.

Project Cars 3

FIND YOUR
NEXT
GAME

RISKANTE LÜCKE

Genre: Rennspiel Publisher: Bandai Namco Entwickler: Slightly Mad Termin: 28.8.2020



Project Cars 3 wurde offiziell angekündigt. Und die Entwickler haben viele Details zum Spiel erklärt.

Project Cars 3 verfolgt einen anderen Plan als seine Vorgänger. Statt sich von Genre-Platzhirsch Forza Motorsport abzugrenzen, will es dem König die Krone stehlen. Und das fordert ein Umdenken. Von Dmitry Halley

Denkt mal kurz an einen Ritter im Mittelalter. Der braucht ein Schwert. Klar, zum Draufkloppen. Und eine Rüstung, auch klar, zum Aushalten von Kloppe. Aber in einer idealen Welt (und das war die Realität selten) lebt so ein Ritter auch nach einem Kodex. Und auf Platz eins dieses Kodex steht eine Rittertugend, die auch für Project Cars 3 entscheidend sein wird: das rechte Maß.

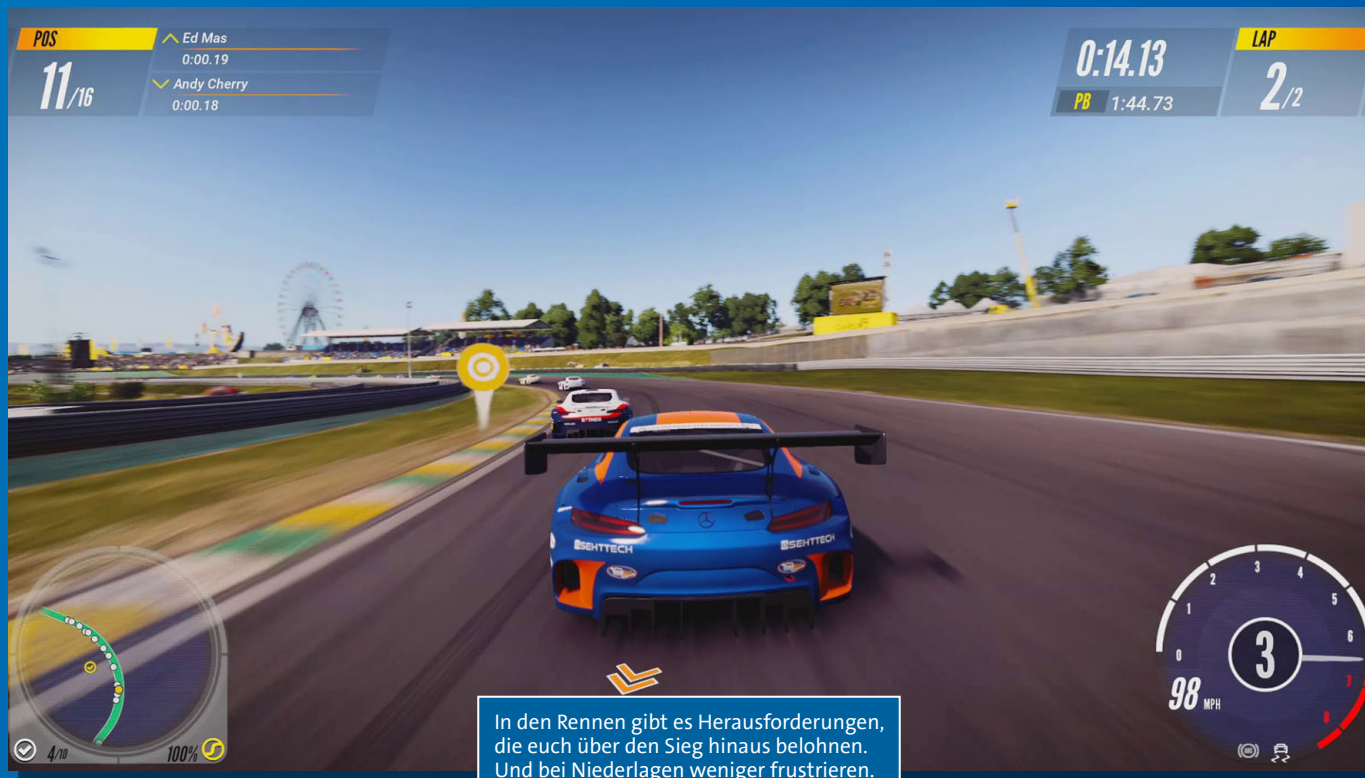
Die Welt der Rennspiele wird derzeit von einigen wenigen Giganten beherrscht. Im Reich der Hardcore-Simulationen schwingen Assetto Corsa und iRacing das Zepter, in den Einzeldisziplinen triumphieren indes Spezialistenspiele wie Dirt und F1. Und im Arcade-Mainstream fahren Forza Motorsport und Forza Horizon seit Jahren der Konkurrenz davon. Wo will Project Cars 3 da in welchem Maß angreifen? Die ersten beiden Teile waren Grenzgänger. Durch beeindruckende Wettersimulationen gruben sie den Hardcore-Sims ein bisschen Wasser ab, in Sachen Einsteigerfreundlichkeit liebäugelten sie mit der Forza-Motorsport-Zielgruppe. Doch Grenzgänger riskieren immer, nirgendwo so richtig Fuß zu fassen. Und deshalb setzt sich Project Cars 3 ein klares Ziel: Forza Motorsport schlagen. Die Lücke ist vorhanden, weil Forza 8 seit spätestens 2019 auf sich warten lässt. Aber auch gefährlich, weil der Spagat zwischen Hardcore-Fans und Mainstream-Neulingen klappen muss. Was jetzt zählt, ist das richtige Maß.

Was macht Project Cars 3 anders?

Wo Project Cars 1 noch mit seinem komplexen Sim-Baukasten glänzte und danach Project Cars 2 voll auf sein grandioses Wetter-



Die Cockpit-Ansicht sorgt für Stimmung, nimmt euch im PvP aber taktisch wertvolle Übersicht.



In den Rennen gibt es Herausforderungen, die euch über den Sieg hinaus belohnen. Und bei Niederlagen weniger frustrieren.

system setzte, geht es in der 20-minütigen Entwicklerpräsentation zu Project Cars 3 vor allem um eine Sache: Fortschritt. Also für den Spieler, nicht fürs Spiel. Ein wichtiger Unterschied. Project Cars 3 will euch den ultimativen Racing-Traum bieten: Als Profifahrer arbeitet ihr euch von der Popelkarre bis zum Edelflitzer vor. Jedes gewonnene Rennen gewährt Geld und Erfahrungspunkte. Mit höherem Level gibt's bessere Fahrzeugklassen, mit mehr Geld vergrößert ihr entsprechend euren Fuhrpark und so weiter.

Das klingt nach einem herben Kontrast zum ursprünglichen Project Cars. Das ging nämlich davon aus, dass ihr eure Motivation selbst mitbringt, Rennen selbstständig zusammenstellt und durch das ganze Upgrade-Gedöns bloß künstlich ausgebremst würdet in eurer kreativen Entfaltung.

Project Cars 3 nimmt Spieler viel mehr an die Hand. Der überarbeitete Karrieremodus zwingt euch, vom Amateur zum Weltmeister heranzuwachsen, statt direkt mit Hypercars einzusteigen. Challenges innerhalb der Rennen sorgen dafür, dass der Sieg allein nicht so wichtig ist. Herausforderungs-Medaillen (quasi Ingame-Achievements) und Level-ups belohnen euch mit der Zeit. Und neue Skins, Autos, Upgrades und Co. lassen den Strom an Erfolgen niemals abreißen. Also im Prinzip wie bei Forza Motorsport 7. Nur ohne Lootboxen. Und ohne Echtgeld-Shop (das beteuern die Entwickler). Mit Upgrades verbessert ihr das sogenannte Performance Index Rating (PIR) eures Autos. Ebenfalls wie in Forza könnt ihr also ein schwachbrüstiges Auto auf ein so hohes PIR aufrüsten, dass es in einer höheren Fahrzeugklasse mitfahren kann. Und gleichzeitig sorgen PIR-Begrenzungen dafür, dass die Rennen ausbalanciert bleiben. Übrigens: Mit genügend In-

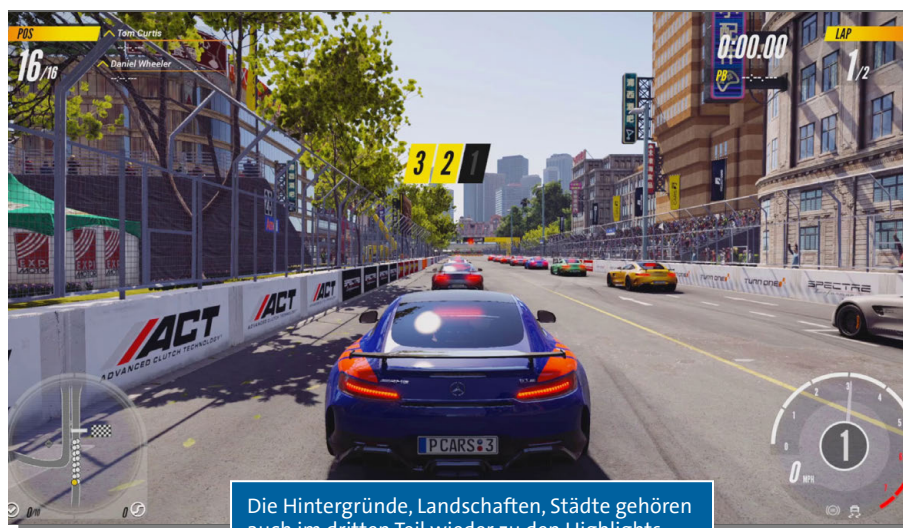
game-Kohle könnt ihr einige Events einfach überspringen und euch Vorabzugang zu höheren Fahrzeugklassen erkaufen. Dieser Vorgriff soll Gameplay-Sackgassen vorbeugen, bleibt aber insgesamt trotzdem restriktiver als noch in Project Cars 2.

Wo bleibt Project Cars 3 sich treu?

Nun mag der kritische Geist einwerfen: »Warum plappert GameStar so lange um den heißen Brei herum, statt über die Rennen selbst zu reden?« Na, weil die Entwickler das genauso handhaben. Das Kern-Gameplay von Project Cars bleibt sich treu, der Großteil der Präsentation dreht sich ums Drumherum. Auch in Teil 3 könnt ihr nach Belieben einstellen, wie »hardcore« sich die Rennen fahren sollen, also Brems- und Fahrhilfen ausschalten, die KI-Aggressivität hochschrauben und so weiter. Für Neulinge soll die Gamepad-Bedienung einsteiger-

freundlicher werden – was das aber konkret heißt, bleibt bislang noch offen.

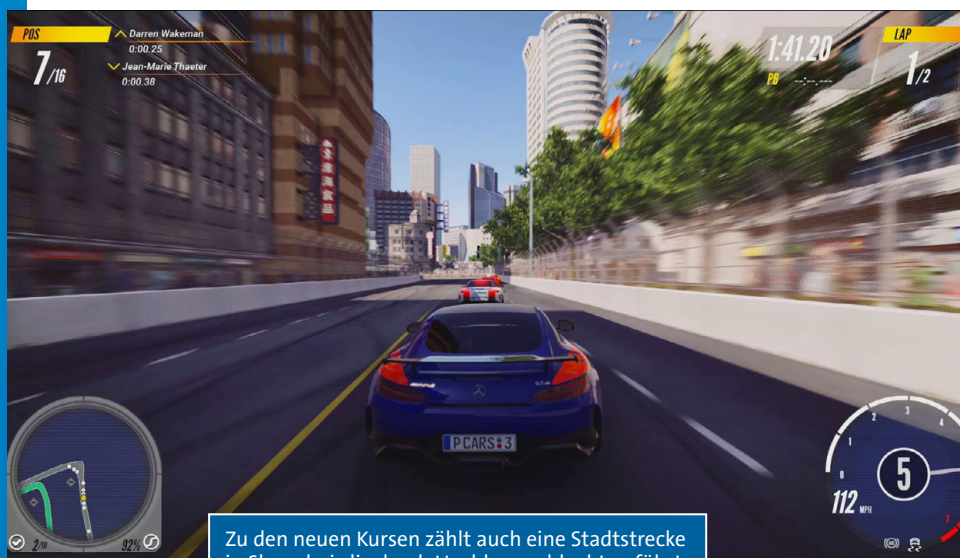
Das vorbildliche Wettersystem kehrt ebenfalls zurück: Ihr könnt also anders als bei Forza 7 ein Rennen im tosenden Schneesturm beginnen und bei eitlem Sonnenschein beenden, je nach gewählter Einstellung. Einige neue Strecken wurden ebenfalls bereits angeteasert, darunter die Interlagos-Rennstrecke in Sao Paolo sowie spannende Innenstadt-Kurse in Shanghai. Ob der Fuhrpark sich substantiell vergrößert, wissen wir derzeit allerdings noch nicht. Wir gehen aber einfach mal davon aus. Außerdem wurde die Verfolgerkamera ein wenig optimiert – auch hier: um Neulingen einen besseren Überblick zu ermöglichen. Einsteiger anzusprechen, ist ganz klar die oberste Devise von Project Cars 3. Allerdings müssen Veteranen deshalb nicht zwangsläufig auf kreativen Spielraum verzichten.



Die Hintergründe, Landschaften, Städte gehören auch im dritten Teil wieder zu den Highlights.



In der Tuning-Garage könnt ihr das Aussehen eurer Karre frei anpassen, um euch vom Fahrerfeld abzuheben.



Zu den neuen Kursen zählt auch eine Stadtstrecke in Shanghai, die durch Hochhausschluchten führt.



Dimitry Halley @dimi_halley

Vor fast vier Jahren saß ich im Frankfurter Automuseum, um mir Wetter anzuschauen. Regen, Schnee, Hitze, Kälte – die ganze Palette. Project Cars 2 bewarb sich durch und durch damit. Ihr könnt ein Rennen im Jahr 2056 fahren, in dem jede Minute eine Echtwelt-Stunde dauert und ihr bei Regen startet und im Blizzard endet und, und, und. Die Entwickler wirkten (zu-recht) bis über beide Ohren begeistert. Project Cars 3 fehlt dieser Leuchtturm. Klar, liegt auch daran, dass all die Stärken der Vergangenheit im Nachfolger übernommen werden sollen. Dadurch wirkt das Spiel jedoch wie eine Deluxe-Überarbeitung des Vorgängers, die noch einmal probieren will, den Mainstream zu erreichen. Mit Freischalt-Spiralen, Challenges, Einsteiger-Hilfen. Gleichzeitig bekommen Veteranen ihren Simulationsbaukasten und eine breite Palette an Online-Modi. Trotzdem kann ich mir vorstellen, dass gerade Project-Cars-Urgesteine dem neuen Teil eher nüchtern entgegenblicken. Ich persönlich sehe das anders. Project Cars 3 ist wie für mich gemacht. Denn ich gehöre voll und ganz zur Zielgruppe: Forza Motorsport trifft genau den Sweetspot zwischen Arcade- und Simulationsanspruch, in dem ich mich als Amateur so richtig austoben will. Ich brauche keine Hardcore-Simulation, sondern habe meinen Spaß mit Gamepad, ausgeschalteten Fahrhilfen, einer motivierenden Karriere und Dutzenden Fahrzeugen wie Strecken, die ich mir erschließe. Seit drei Jahren warte ich auf neues Futter, Project Cars 3 will liefern, perfekt.

Ein bisschen von allem

Wer keinen Bock auf das ganze Freischalten im Karriere-Modus hat, stellt alternativ im Custom-Race-Modus nach Belieben eigene Rennen zusammen. Und zwar mit allen Autos und Strecken. 100 Runden mit einem Honda Civic auf der Nordschleife im Blizzard drehen? Easy. Auch im Multiplayer könnt ihr euch Autos mieten, um Freischalt-Sackgasen zu vermeiden. Stichwort PvP: Gegen andere Spieler tretet ihr entweder im Quickplay, in regelmäßig rotierenden Entwickler-Events oder in eigens erstellten Lobbys an. Das Matchmaking ist skillbasiert, ihr landet also mit ähnlich guten (und ähnlich aggressiven) Kontrahenten vor der Startlinie. Diesen Mix aus Safety Ranking und Fahrerkönnen gab es schon im Vorgänger – Project Cars 3 setzt das Modell fort.

Wer trotzdem Angst vor Fahrbahn-Rowdys hat, wechselt zum neuen asynchronen Rivals-Multiplayer. Hier geht's um Bestzeiten, ihr kämpft mit Geister-Abbildern echter Fahrer um die besten Ranglisten-Plätze. Die Entwickler wollen diese Rivals-Events immer wieder aktualisieren, um daraus mehr als einen reinen Time-Trial-Modus zu machen. Multiplayer und Karriere-Modus teilen sich denselben Fortschritt – ihr verdient euch also auch in Online-Rennen Kohle, mit der ihr in der Karriere aufsteigt. Wer sich komplett auf den Singleplayer-Modus konzentrieren will, kann den Mehrspieler trotzdem getrost links liegen lassen.

Was ist denn nun mit den Rennen, Mensch?

Was wir von den Rennen gesehen haben, überzeugt ähnlich wie beim Vorgänger. Die gestochenen scharfen Fahrzeugmodelle legen sich röhrend in die Kurven, drängeln sich

aneinander vorbei, quietschende Reifen im prasselnden Regen. Die Cockpits wurden detailliert ausgestaltet, jede Strecke durch GPS-Daten präzisiert. Und diese Landschaften! Ob in der Mojave-Wüste, in den neonbestrahlten Tunneln von Shanghai oder inmitten französischer Natur – Project Cars 3 sieht zum Anbeißen gut aus und könnte Forza Motorsport 7 in Sachen Streckengrafik definitiv schlagen. Doch ob es auch in den anderen Disziplinen davonfährt, tja, das ist die große Frage. Project Cars 3 kann man sehr zynisch betrachten. Ohne große spielerische Neuerungen bekommt das bewährte Gameplay-Gerüst des Vorgängers ein neues Drumherum, um auch dem Mainstream-Forza-Fan zu gefallen. Das ist eine lukrative, aber ziemlich gefährliche Lücke.

Zum einen riskiert Project Cars 3, die eigenen Fans zu verschrecken. Zum anderen könnte 2021 ein Forza 8 erscheinen – und mit geballter Next-Gen-Opulenz auftrumpfen, denn Project Cars 3 ist bisher nur für die aktuellen Konsolen PS4, Xbox One sowie den PC Ende des Jahres angekündigt.

Weniger zynisch betrachtet baut Project Cars 3 eben auf einem herausragend guten Gameplay-Fundament auf – und verpackt dieses Racing-Paradies in ein neues, besseres Gewand, das sehr viel mehr Rennspiel-Fans zusagen könnte. Womöglich bekommen wir am Ende also eine eierlegende Wollmilch-Karosse. Doch ob die Erfolg hat, hängt eben wie beim guten Ritter vom richtigen Maß ab: Klappt die Mainstream-Annäherung, ohne dass man sich's mit alten Fans verscherzt? Ende 2020 wissen wir's. ★



Wie von der Serie gewohnt, jagt ihr in Hochleistungswagen aus aller Herren Länder über die Pisten.



Klarer Himmel, knallige Sonne – nur einer von vielen Wetterzuständen in Project Cars 3.



Project Cars 3 will sich noch stärker an Einsteiger richten, ohne dabei aber die Profifahrer zu vernachlässigen.

Star Wars: Squadrons

FIND YOUR
NEXT
GAME

MIT KAMPAGNE UND VR!

Genre: Weltraum-Action Publisher: Electronic Arts Entwickler: Motive Studios Termin: 2.10.2020



Star Wars: Squadrons verspricht actionreiche Weltraumgefechte, ganz wie in den Kinofilmen.

Das neue Star-Wars-Spiel lässt uns im Cockpit zahlreicher berühmter Raumjäger Platz nehmen. Doch was ist das jetzt genau? Weltraum-sim oder doch nur Battlefront-Abklatsch?

Von Fabiano Uslenghi

Han Solo würde an dieser Stelle wahrscheinlich murmeln: »Es ist wahr, einfach alles.« Die Vermutungen, die Spieler nach den ersten Leaks im März anstellten, haben sich zu großen Teilen bewahrheitet. Das ursprünglich als Project Maverick bekannte Star-Wars-Spiel wird seinen Fokus auf Weltraumschlachten zu Zeiten des Galaktischen

Bürgerkriegs (Original-Trilogie) legen. Nachdem am 12. Juni erst der Name geleakt wurde – Star Wars: Squadrons –, zeigte EA jetzt den ersten Trailer mit Szenen aus dem Spiel. Und die verraten jede Menge darüber, was wir erwarten können.

Was ist Squadrons jetzt also genau? Eine Standalone-Version des Starfighter-Modus von Star Wars: Battlefront 2? Eine waschechte Simulation wie die X-Wing- und TIE-Fighter-Spiele? Die Wahrheit liegt wie so oft irgendwo in der groben Mitte.

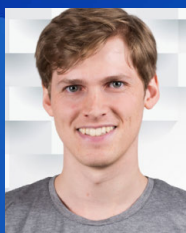
Wie früher, nur anders

Squadrons wird auf dem PC das erste Star-Wars-Spiel seit fast 20 Jahren, das sich vollkommen im Cockpit eines Sternenjähgers ab-

spielt. Das durften wir nämlich das letzte Mal im mäßig erfolgreichen Star Wars: Starfighter von 2001 erleben. Davor erfreuten sich Spiele wie X-Wing: Alliance oder Rogue Squadron allerdings großer Beliebtheit.

Tatsächlich geht Squadrons sogar den Schritt, dass wir die Gefechte direkt aus der Ego-Perspektive bestreiten. Wir sehen daher das komplette Innenleben unseres Sternenjäger-Cockpits. Stellt euch also auf jede Menge piepende Warnsignale und hell blinkende Armaturen ein, während ihr den explosiven Tumult einer typischen Star-Wars-Schlacht durch eine Scheibe aufsaugen könnt. Da passt natürlich die geplante VR-Unterstützung (PSVR, PC) hervorragend ins Konzept. Electronic Arts spricht von einer »authentischen Pilotenerfahrung«, inklusive Verwaltung und Umleitung des Energiehaushalts unseres Jägers.

Wir dürfen die Schlachten sowohl auf Seiten des Imperiums als auch der Rebellen (oder besser gesagt der gerade frisch ausgerufenen Neuen Republik) ausfechten. Anders als in früheren Simulationen gehören zu den spielbaren Raumschiffen hauptsächlich kleine Jäger. Bislang sind fünf Maschinen auf jeder Seite bekannt.

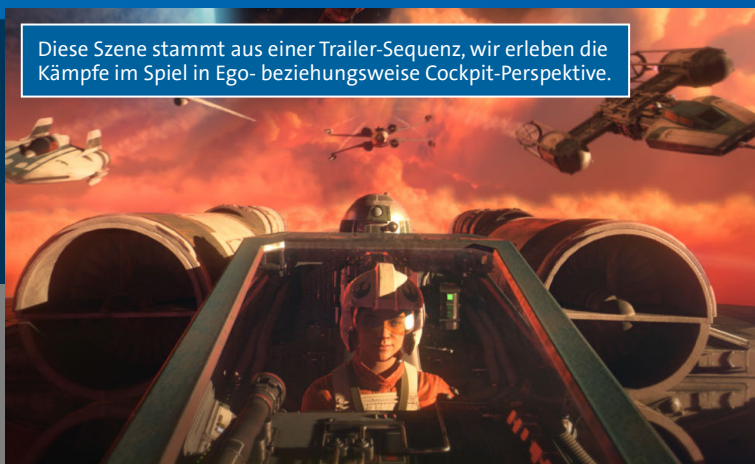


Fabiano Uslenghi @StillAdrony

Squadrons wird wahrscheinlich nicht die erhoffte Fortsetzung von X-Wing und TIE Fighter. Aber es kommt der Fantasie dahinter so nahe wie schon lange kein Star-Wars-Spiel mehr. Natürlich werden einige der Simulations-Aspekte zurückgeschraubt, doch wenn sich die Gefechte im Gegenzug schnell und actionreich spielen, dann kann sich dieser Tausch lohnen. Schon der Starfighter-Modus in Battlefront hat ziemlich Laune gemacht. Sollte Motive dieses Konzept in Squadrons nun vertiefen und weiterdenken, erwartet uns im Oktober ein äußerst spannendes Star-Wars-Spiel.



Star Wars: Squadrons soll zwar seinen Schwerpunkt beim Multiplayer haben, aber dafür nicht auf eine Kampagne verzichten.



Diese Szene stammt aus einer Trailer-Sequenz, wir erleben die Kämpfe im Spiel in Ego- beziehungsweise Cockpit-Perspektive.

Die Rebellen-Schiffe im Überblick

- **X-Wing:** Der Alleskönner der Rebellenallianz ist natürlich der klassische T-65, in dem auch schon Luke Skywalker den ersten Todesstern erledigte.
- **A-Wing:** Er ist klein, flink und wendig. Der RZ-1 A-Wing ist vor allem als Abfangjäger bekannt, der präzise zuschlägt und sich schnell zurückzieht.
- **Y-Wing:** Der BTL Y-Wing gehört nicht zu den schnellsten aller Rebellen-Schiffe, dafür aber zu den mächtigsten. Immerhin handelt es sich um einen Bomber, der selbst großen Schiffen gefährlich wird.
- **U-Wing:** Von allen Rebellen-Schiffen kam der U-Wing in der originalen Trilogie eigentlich nie vor. Später wurde er aber als ein Truppen-Transporter eingeführt, der Soldaten auf Planeten absetzt.

Die Imperiums-Schiffe im Überblick

- **TIE Fighter:** Dieser Kurzstrecken-Flieger bleibt den meisten besonders aufgrund seines bekannten Kreischens in Erinnerung. Er ist das Rückgrat der imperialen Jägerflotte und tritt in gewaltigen Mengen auf. Star Wars ohne TIE Fighter? Niemals!
- **TIE Interceptor:** Die Interceptor-Klasse ist nochmal schneller als ein normaler TIE Fighter und kann mit ihren vier Geschützen gerade an anderen Jägern verheerenden Schaden anrichten.
- **TIE Bomber:** Wie der Y-Wing ist der Bomber, nun ja... ein Bomber eben. Schwerfällig, dafür aber mit der Möglichkeit ausgestattet, vernichtende Bomben, Torpedos oder Strahlenwaffen abzufeuern.

lig, dafür aber mit der Möglichkeit ausgestattet, vernichtende Bomben, Torpedos oder Strahlenwaffen abzufeuern.

- **TIE Reaper:** Auch der Reaper wurde wie der U-Wing erst nachträglich eingeführt, in »Rogue One«. Und wie sein rebellischer Bruder werden darin eigentlich hauptsächlich Truppen transportiert.

Mit Kampagne für Solisten

Squadrons soll in erster Linie im Multiplayer seine Stärken zeigen. Spieler bilden ihr eigenes Squad aus maximal fünf Flügelmännern/-frauen und treten dann in den sogenannten Fleet Battles, die ähnlich wie die Operations in Battlefield 1 funktionieren und mehrere Stufen durchlaufen, gegen genauso viele Sternenjäger der Gegenseite an. Die Fleet Battles dürfen wir übrigens auch mit KI an unserer Seite und gegen den Computer bestreiten. Den kleineren Multiplayer-Modus nennt das Spiel schlicht Dog Fights.

Und wenn der Fokus schon auf den Mehrspielergefechten liegt, dürfen auch Individualisierungen nicht fehlen. Die sollen laut Trailer ausnahmslos durchs Spielen verdient werden können und beschränken sich natürlich nicht nur auf die Optik eurer Raumjäger, sondern betreffen auch deren Technik. So könnt ihr vor den Fleet Battles euer Loadout dem eurer Mitspieler anpassen und entsprechende Strategien planen. Einzelspieler finden in Squadrons zudem eine Story-Kampagne. Im Zentrum stehen zwei Jäger beider

Seiten. Auch im Kampagnenmodus klemmen wir uns daher sowohl hinter den Steuerknüppel eines X-Wing als auch eines imperialen TIE-Jägers. Welche Geschichte Squadrons im Detail erzählt, wissen wir noch nicht. Laut Trailer sollen wir aber wichtige Rollen übernehmen und mit jedem der verfügbaren Schiffe zumindest einmal unterwegs sein. Außerdem scheint es wohl so, dass wir erst die Kampagne beenden müssen, um Zugang zum Multiplayer zu bekommen.

Zwischen den Stühlen

Die Ankündigungen klingen sehr spannend. Jedoch setzt sich Squadrons ein wenig zwischen die Stühle und versucht, die Immersion eines X-Wing mit der Optik und dem Multiplayer von Star Wars: Battlefront zu kombinieren. Dadurch fallen aber zwangsweise auch einige Simulationsaspekte hinten runter, die aber vielleicht durch die taktische Komponente in den Fleet Battles ausgeglichen werden. Es bleibt abzuwarten, wie anspruchsvoll sich Squadrons spielt. ★

Pro

- + Wie bereits Star Wars: Battlefront wartet auch Squadrons wieder mit einer großartigen Optik auf.
- + Squadrons bedient ein Genre, das von Star Wars viel zu lange vernachlässigt wurde, eben die Weltraumschlachten.
- + Es gibt wieder einen Story-Modus, in dem wir eine hoffentlich spannende Star Wars-Geschichte von beiden Seiten erleben (ohne dass jemand nach drei Missionen zu den anderen überläuft).
- + Die Virtual-Reality-Unterstützung könnte Squadrons in eine der immersivsten Weltraumerfahrungen im Star-Wars-Universum verwandeln.

Contra

- Bislang erscheint die Auswahl an möglichen Jäger-Typen noch sehr klein und kaum ein Schiff ist wirklich neu oder einzigartig, gibt's mehr nur gegen Geld?
- Fallen die Matches mit maximal zehn Spielern nicht zu klein aus?
- Noch muss sich zeigen, wie fair das Rangsystem im Multiplayer ist. Man kann offenbar alles spielerisch freischalten, aber führen Belohnungen eventuell zu übermächtigen Vorteilen?



Der »Fuhrpark« des Imperiums macht schon mal enorme Lust auf Weltraum-Ballereien.

Second Extinction

DAS NEUE TUROK?

Genre: Ego-Shooter Publisher: – Entwickler: Systemic Reaction Termin: –



Nur bestimmte Charaktere können schwere Waffen wie die Minigun tragen.

Im Shooter von Systemic Reaction holen wir uns die Erde von blutrünstigen, fies mutierten Dinos wieder. Kuriose Prämisse, gutes Spiel? Wir haben mit den Entwicklern gesprochen. Von Tobias Veltin

Wer sich die Kommentare unter dem Reveal-Trailer von Second Extinction anschaut, stolpert unweigerlich darüber: »Turok! Das sieht aus wie Turok!« Das und ähnliches ist dort mehrfach zu lesen, und die Euphorie, die mit-

schwingt, ist förmlich spürbar. Viele fühlen sich an den N64-Klassiker erinnert. Darauf angesprochen müssen Emil Kraftling und Brynley Gibson vom Entwickler Avalanche beziehungsweise dessen Unterstudio Systemic Reaction im Gespräch mit GameStar lachen. Und können verstehen, woher diese Verbindung kommt. »Second Extinction ist ein Dinosaurier-Shooter und Turok war ein Dinosaurier-Shooter«, sagt Kraftling. Dennoch ist ihr Ansatz ein anderer. Denn während Turok und dessen Nachfolger hauptsächlich storygetriebene Solo-Spiele waren, setzt Second Extinction vor allem auf Koop. Die zugrunde-

liegende Story steht dagegen eher im Hintergrund, ist mehr Aufhänger als roter Faden, das wird im Gespräch schnell deutlich.

Dinos unter Tage

In der Zukunft haben blutrünstige Dinosaurier die Erde überrannt und einen Großteil der Menschheit vernichtet. Die wenigen Überlebenden haben sich ins All zurückgezogen und wollen von dort aus ihre Heimat zurückholen. Dafür landen sie in Raumschiffen auf der Erde und ziehen gegen die Dinos in den Krieg. Das Setting nimmt sich nicht ernst, auch wenn Emil Kraftling sagt: »Es wird eine Simulation.« Mit einem ganz großen Augenzwinkern natürlich. Wie genau der Dino-Shooter funktioniert, haben uns Gibson und Kraftling im Interview erklärt.

In Second Extinction durchlaufen wir keine Schlauchlevels wie zum Beispiel in Turok, sondern eine große, zusammenhängende Karte, die laut Emil Kraftling ungefähr vier mal vier Kilometer messen soll. Das klingt nach wenig, soll sich aber nach viel anfühlen, weil wir ausschließlich zu Fuß unterwegs sind. Wir sind dabei hauptsächlich in Außenbereichen unterwegs, Wettereffekte wie Schnee sind im ersten Gameplay-Material bereits zu sehen. Die Dinosaurier haben zudem



Tobias Veltin @FrischerVeltin

Mit Dinos kriegt man mich immer, deswegen hatte Second Extinction direkt vom Reveal an einen Stein bei mir im Brett. Und nach dem Gespräch mit den Entwicklern bin ich in meiner ersten Einschätzung bestätigt. Das Ding wird eine launige und trotz Open World geradlinige Koop-Ballerei mit Potenzial zu etwas mehr Tiefgang – je nachdem wie umfangreich das Charaktersystem beziehungsweise die nötigen Absprachen vor den Missionen tatsächlich ausfallen werden. Durch die Aufteilung in halbstündige Missionen eignet sich das Spiel offenbar vor allem für diejenigen, die abends

schnell noch eine Runde mit den Freunden zocken wollen. Hier könnte Second Extinction tatsächlich (m)einen Nerv treffen. Ob das geradlinige Prinzip auch langfristig für Motivation sorgen kann, muss sich natürlich erst noch zeigen und wird auch maßgeblich von der Qualität (und der Menge) künftiger Inhalte abhängen, hier befürchte ich, dass sich die Ballerei zu schnell abnutzt.



Blutiges Schauspiel: In den Kämpfen geht es ziemlich heftig zur Sache.



In der Welt von Second Extinction müsst ihr die Dinos von der Erde vertreiben. Ganz ohne Meteoriteneinschlag.

ein Tunnelsystem unter der Erde angelegt, von dem aus sie attackieren und das wir ebenfalls erkunden können.

Gameplay und Missionsstruktur

Spielerisch ist Second Extinction ein sehr reinrassiger Shooter. Auf der Karte erledigen wir einzelne Missionen, die laut Gibson etwa 30 Minuten dauern sollen. In diesen Missionen klappern wir unterschiedliche Aufgaben in beliebiger Reihenfolge ab, müssen beispielsweise Kisten mit Vorräten sichern. Und auf dem Weg natürlich jede Menge aggressiver Dinos über den Haufen ballern.

Am Anfang jedes Einsatzes wählen wir unsere Bewaffnung und unseren Charakter und landen dann mit unserem Team auf einem von mehreren sogenannten Insertion Points auf der Map. Mindestens ebenso wichtig ist aber auch das Ende jeder Mission. Hier müssen wir nämlich auf das Raumschiff warten, das uns abholt, und noch einmal Horden von attackierenden Dinos abwehren, wie Brynley Gibson erklärt. Dafür benutzen wir ganz klassische Waffen, Granaten und Items, die bei den Dinos dann auch entsprechende Wirkung haben: Der Gewaltgrad von Second Extinction ist bereits im gezeigten Videomaterial sehr hoch. Derart hoch, dass er fast schon wieder überzeichnet ist.

Das Level- und Klassensystem

In Second Extinction gibt es unterschiedliche Charaktere, die jeweils einer Klasse zugeordnet sind. Details nennen die beiden Entwickler zwar nicht, aber vermutlich wird es sich

hierbei um klassische Aufteilungen in Heavy, Support etc. handeln. Die Klasse bestimmt auch, welche Waffen ein Charakter tragen kann und welche Sonderfertigkeiten von ihm benutzt werden können.

Sonderfertigkeiten? Jeder Spieler beginnt eine Mission mit einem besonderen Payload, das entweder offensive (z.B. Luftschlag) oder defensive (z.B. Munitionsversorgung) Wirkung hat. Die Klassenfähigkeiten und Payloads müssen möglichst effektiv kombiniert werden und erfordern vor einer Mission dementsprechend eine gewisse Absprache. Wie sich einzelne Fähigkeiten bedingen, wurde noch nicht erklärt, hier soll aber ein besonderer Reiz von Second Extinction liegen.

In den Missionen (oder für das Erledigen derselben) sammeln wir sowohl Research Points (die XP-Variante in Second Extinction) als auch Dinosaurierteile (Loot/Materialien). Mit Letzteren können wir Upgrades und Verbesserungen für Waffen kaufen, jede Waffe hat einen eigenen Entwicklungsbaum. Die Research Points hingegen schalten nach und nach neue Waffen, Items und Payloads frei.

Spielerzahl und Koop

Der Koop beschränkt sich auf maximal drei Spieler, was ziemlich ungewöhnlich ist. Laut Emil Kraftling sahen die Entwickler hier eine gute Balance: »Für die meisten Spieler ist es bei dieser Zahl einfach, Mitstreiter zu finden. Also sowohl, wenn sie mit Freunden spielen, als auch, wenn ein Match mit anderen Spielern aufgefüllt wird.« Bei einer größeren Spielerzahl sei es zudem nicht so herausfor-

dernd, die Fähigkeiten und Payloads aufeinander abzustimmen. Wenn wir allein spielen, werden die übrigen Plätze übrigens nicht mit KI-Charakteren aufgefüllt, was das Spiel deutlich schwerer machen dürfte. Schade: Einen Couch-Koop-Modus wird es nicht geben, wie uns Gibson im Gespräch bestätigt. Auch Crossplay zwischen PC und Xbox One beziehungsweise Xbox Series X fällt hinten runter.

Große und kleine Dinos

Bislang gab es im Videomaterial zu Second Extinction hauptsächlich kleinere Dinos wie Velociraptoren zu sehen. Laut Gibson wird es aber auch deutlich größere Exemplare geben, zum Beispiel gepanzerte Pflanzenfresser. Diese sollen ebenfalls nicht sonderlich nett sein. Zwar ist die Zahl der Gegnerarten begrenzt, dafür hat jede Art bestimmte Mutationen/Varianten, zum Beispiel gibt es eine Unterkategorie, die spucken kann. Manche Gegnertypen sollen zudem andere beeinflussen, dadurch werden viele Dinos in Kombination dann noch einmal gefährlicher.

Ein Live-Game

Nach dem Release sollen regelmäßig neue Inhalte wie Waffen nachgeschoben werden. Dabei werden die Spieler auch eine Art der Einflussnahme auf das Spiel bekommen, Details darüber wollen Kraftling und Gibson aber noch nicht preisgeben.

Alle, die gerne im Koop spielen und ihre Spiele gerne in überschaubaren Häppchen genießen, sollten sich Second Extinction definitiv auf den Zettel schreiben. Wer hier allerdings komplexe Mechaniken oder gar eine tiefgründige Story erwartet, ist natürlich fehl am Platz. Hier geht es hauptsächlich um schnelle, kurzweilige Shooter-Action, die mit zumindest auf dem Papier interessant klingenden Mechaniken wie dem Zusammenspiel der Skills durchsetzt ist. ★



Die Dinos sind teilweise ziemlich interessant mutiert.

Pro

- + Dinos!
- + vielversprechende Koop-Mechanik
- + Charakter- und Waffen-Upgrades
- + Open World in Häppchen spielbar
- + witzige Prämisse

Contra

- könnte auf Dauer langweilen
- kein Couch-Koop

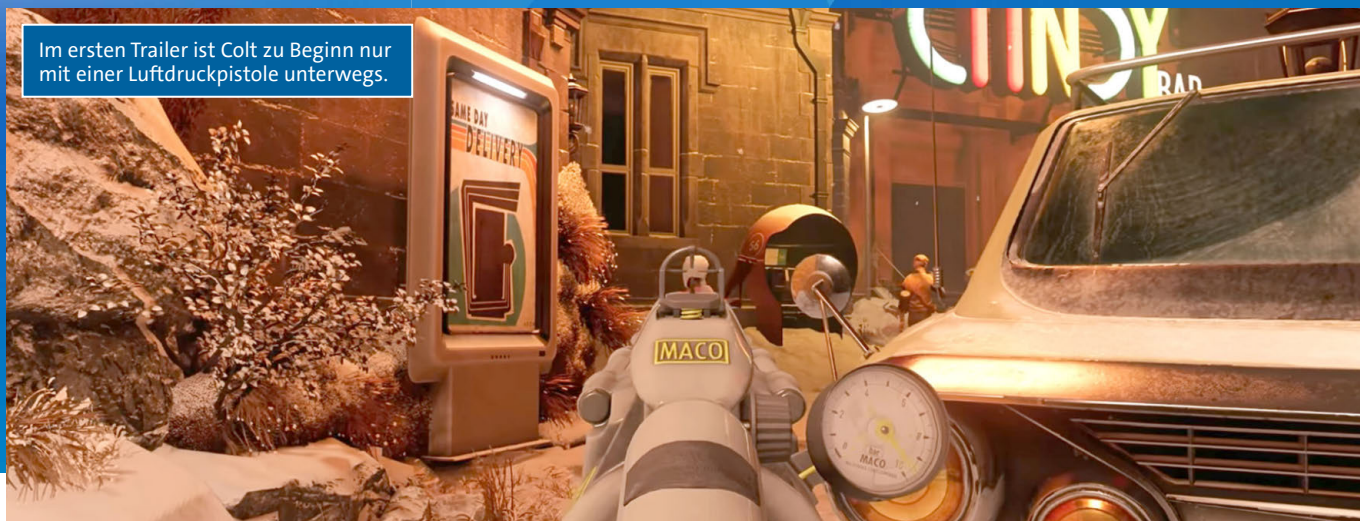
Deathloop

FIND YOUR
NEXT
GAME

STERBEN, UM ZU GEWINNEN

Genre: Ego-Shooter Publisher: Bethesda Entwickler: Arkane Lyon Termin: 4. Quartal 2020

Im ersten Trailer ist Colt zu Beginn nur mit einer Luftdruckpistole unterwegs.



In Deathloop kämpft ihr für eure Freiheit. Immer und immer und immer wieder. Die Mechaniken erinnern dabei an Dishonored und Prey vom gleichen Entwickler. Von Petra Schmitz

Nach der Ankündigung von Deathloop während der E3 2019 war es still geworden um den Ego-Shooter der Arkane Studios. Während Sonys Enthüllung der PlayStation 5 gab es nun erste Gameplay-Szenen zu sehen.

In Deathloop spielen wir einen Mann namens Colt. Und Colt hat's ganz schön böse erwischt, er wird auf der seltsamen Insel Blackreef gefangen gehalten, um dort zur allgemeinen Belustigung von durchgeknallten Verbrecherbanden bis zum Tod gejagt zu werden. Stirbt er, wird Colt wiederbelebt, und alles beginnt von vorne. Um dieser schrecklichen Version des Murmeltiertags zu entkommen, müssen wir bis Mitternacht diverse Aufgaben mit Colt erfüllen. Konkreter: Wir müssen bestimmte Zielpersonen aus-

knipsen, bevor man uns ausknipst. Der Trick ist also, bei jedem Durchgang ein bisschen mehr zu lernen, um schließlich ans Ende und damit in die Freiheit zu gelangen. Deathloop ist also eigentlich ein astreines Rogue-like. Mit einem besonderen Twist.

Dass Colt nicht wehrlos ist, versteht sich von selbst. Immerhin muss er Gegner aus dem Weg räumen. In den meisten Fällen sind das übrigens NPCs – mit einer Ausnahme. Julianna ist zwar auch ein vorgefertigter Charakter wie Colt selbst, aber die Dame wird von einem anderen Spieler übernommen, der ebenfalls Jagd auf uns macht. Und ein echter Spieler ist im Idealfall um einiges herausfordernder als eine KI, deren Routinen dann eben doch irgendwann mal ... nun, zur Routine werden. Wer allerdings lieber allein bleiben möchte, schaltet die Multiplayer-Option aus, dann wird die Begleiterin Julianna ebenfalls von der KI gesteuert.

Viele offene Fragen

Optisch erinnert Deathloop an eine Mischung aus Bioshock, Dishonored und We

happy few. Enge Straßenschluchten, kräftige Farben und Typen in schrägen Masken. Spielerisch ist es ziemlich nah an Dishonored. Das zumindest haben wir aus dem Gameplay-Material gelesen. Colt kann sich wie Corvo und Co. etwa teleportieren und heimlich vorgehen oder seine Gegner mit Knarren aus dem Weg räumen. Arkane bleibt sich also bei der spielerischen Freiheit treu.

Interessant ist die Frage, wie wir uns die Kräfte und Waffen aneignen und ob wir sie über die Deathloops hinwegretten können oder ob wir in jedem Loop wieder mit einer Winzwaffe beginnen. Und noch eine Frage: Wie viel Vergnügen macht es, immer wieder von vorne zu beginnen und eventuell die immer gleichen Fratzen an den gleichen Orten umzunieten? Oder anders: Wie viel Varianz steckt am Ende in Deathloop? Schön ist allerdings, dass Arkane hier wohl endlich etwas umsetzt, was das Studio schon viel früher für ein Spiel angedacht hatte. Bereits 2009 wollte man in The Crossing Single- und Multiplayer-Inhalte mixen, das Spiel wurde aber nie fertiggestellt. ★



Auf der Insel tummeln sich Verbrecher, die Colt zum Vergnügen jagen.



Petra Schmitz @flausensieb

Ich fand The Crossing irre interessant und würde Arkane gerne befragen, wie viele Ideen dieses Spiels ihren Weg in Deathloop geschafft haben. Ich würde Arkane überhaupt gerne eine Menge fragen (was ich bald auch tun werde). Etwa, ob man sich fest für ein Duell verabreden kann oder ob Julianna immer nur von zufälligen Spielern gesteuert wird, sofern man denn den Multiplayer aktiviert lässt. Das Konzept klingt für mich sehr reizvoll, allein die Umsetzung und die Feinheiten machen mir noch Kopfzerbrechen.

EIN BEZAUBERNDENDES MÄRCHEN

Genre: **Puzzle-Sidescroller** Publisher: – Entwickler: **Kaleidoscube** Termin: **2021**

Es klingt wie eine Emanzipationsparabel, ist aber vor allem ein vielversprechender Sidescroller aus Deutschland. Von Dennis Michel

A Juggler's Tale vom deutschen Entwickler Kaleidoscube erzählt ein mittelalterliches Märchen mit der kleinen Marionette Abby in der Hauptrolle. Als Puzzle-Sidescroller erwartet euch hier ein Spiel im Stil eines Unravel oder Little Nightmares, jedoch ohne Garn und Grusel, dafür aber mit ganz viel Puppenspieler-Charme.

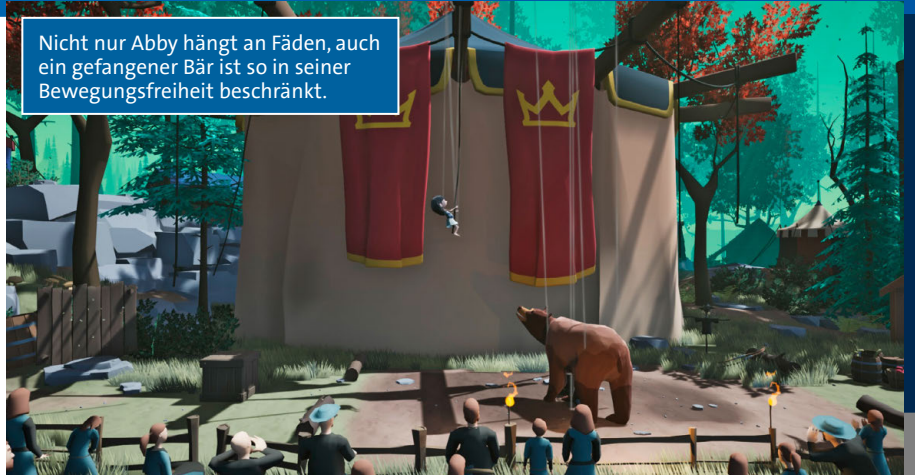
Ein Mädchen an Fäden

Zu Beginn steuert ihr die auf den ersten Blick noch fröhlich wirkende Artistin Abby durch einen kleinen Mittelalter-Zirkus. Schnell wird allerdings klar: Die kleine Holzpuppe wird hier gegen ihren Willen festgehalten. Mit eurer Hilfe als Puppenspieler gelingt ihr jedoch die Flucht und ihr schickt Abby fern der Gauklerbande in eine märchenhafte Welt voller Gefahren. Wie ihr es aus Spielen des Genres kennt, werdet ihr mit reichlich kleineren und größeren Knobel- einlagen konfrontiert. So müsst ihr beispielsweise einen Bären mit einem Apfel ablenken, um an einen von ihm bewachten Gegenstand zu gelangen. Auch die Spielwelt selbst birgt reichlich Gefahren. Reißenden Flüssen, gefährlichen Banditenlager und tödlichen Fallen gilt es in Plattformer-Manier auszuweichen. Zudem kommt der Puzzle-Sidescroller mit einem kleinen Twist. Abby, die kleine Marionette, ist mit Fäden am oberen Bildschirmrand befestigt. Wollt ihr an Objekten vorbei, müsst ihr die eingeschränkte Bewegungsfreiheit stets mitdenken.

Mit tollem Erzähler

Neben dem hervorragenden Mittelalter-Soundtrack, der uns bereits im Menü ver-

Nicht nur Abby hängt an Fäden, auch ein gefangener Bär ist so in seiner Bewegungsfreiheit beschränkt.



Ein kleines Mädchen durch einen finsternen Wald zu steuern – das erinnert stark an Limbo.



zaubert, hat uns vor allem die Art und Weise imponiert, wie A Juggler's Tale seine Geschichte erzählt. Wie ihr es vielleicht von einer Puppenspieleraufführung kennt oder es von Bastion, Darkest Dungeon oder The Stanley Parable gewohnt seid, wird die Handlung von einem Erzähler vorgetragen. Und das schafft in Kombination mit dem Puppenspieler-Look ein besonderes Spielgefühl.

A Juggler's Tale ist für all jene unter euch, die für gut zwei Stunden in eine märchen-

hafte Welt abtauchen wollen. Was ihr hingegen nicht erwarten solltet, ist eine komplexe Geschichte mit hoher Schwierigkeit, die nur Profis meistern können. Zwar konnten wir bislang lediglich einen Ersteindruck vom Spiel gewinnen, jedoch richtet sich der Titel an alle Altersgruppen. Die Erzählung des Märchens steht im Vordergrund und wird laut den Entwickler mit Rätseln ergänzt. ★



Dennis Michel @DemiGorgon

Es passiert selten, dass mich ein Spiel bereits im Titelschirm mit seinem wunderschönen, märchenhaften Soundtrack voll in seinen Bann zieht. Nach den ersten Schritten mit der kleinen Abby in der mittelalterlichen Puppenspieler-Welt bin ich froher Hoffnung, dass uns 2021 ein ganz bezaubernder Sidescroller im Stil eines Unravel aus deutschen Landen erwartet. Ein Fragezeichen steht noch hinter dem Anspruch. Bislang wirkte A Juggler's Tale sehr kindgerecht, was aber keinesfalls schlecht ist.

Pro

- + märchenhafte Puppenspieler-Optik
- + hervorragender deutscher Erzähler
- + wunderschöner, atmosphärischer Mittelalter-Soundtrack
- + Seilmechanik könnte für interessante Rätsel sorgen

Contra

- sehr kurze Spielzeit

Wasteland 3

FIND YOUR
NEXT
GAME

QUANTENSPRUNG

Genre: Rollenspiel Publisher: Deep Silver Entwickler: Inxile Entertainment Termin: 28.8.2020

Wir haben Wasteland 3 gespielt. Die Microsoft-Übernahme hat dem Rollenspiel nicht geschadet, ganz im Gegenteil!

Von Peter Bathge

Es ist ein spannendes Gedankenexperiment: Was, wenn die Fallout-Serie bis heute dem isometrischen Stil, der klassischen Heldeparty und den rundenbasierten Kämpfen treu geblieben wäre? Nun, dann sähen ihre neuesten Teile wohl wie Wasteland 3 aus und Fans postapokalyptischer Szenarien hätten sich die letzten Jahre nicht maßlos über Fallout 76 ärgern müssen.

Dabei hat Wasteland 3 sogar einen Multiplayer-Koop-Modus, ist grundsätzlich jedoch ein klassisches Singleplayer-Rollenspiel. Aber nicht unbedingt altmodisch! Entwickler Inxile Entertainment konnte dank der Übernahme durch Microsoft mehr Zeit (und Geld) in die Entwicklung stecken. Das Ergebnis ist ein herausgeputztes, modernes 3D-Rollenspiel, das seinem zuweilen behelfsmäßig zusammengeschusterten Vorgänger nicht mehr allzu ähnlich sieht.

Was macht Wasteland 3 besonders?

Brian Fargo hat einst Wasteland (1988) erfunden – daraus wurde später bei Interplay die Vorlage für Fallout, weil Electronic Arts die Wasteland-Lizenz für einen Nachfolger nicht rausrücken wollte. Inzwischen hat Fargo mit Inxile Entertainment ein neues Studio – und 2014 Wasteland 2 veröffentlicht. Der Nachfol-



Peter Bathge @GameStar_DE

Die Mail endet bedeutungsschwanger: »Die Preview-Version wird am Mittwoch gelöscht.« Okay, das war wirklich mal eine exklusive Anspielgelegenheit, die extra von den Entwicklern zusammengeschraubte Wasteland-3-Version trug auf Steam sogar den Namen GameStar. Und war nach einer Woche dann auch wie angekündigt wieder im Äther verschwunden. Zum Glück konnte ich einige Anspieleindrücke mitnehmen und die haben es in sich: Wasteland 3 ist ein Quantensprung im Vergleich zu Teil 2 und könnte gerade Fallout-Fans der alten Schule wunschlos glücklich machen. Besonders die Kämpfe finde ich spannender als im Vorgänger, was auch am radikal verbesserten Interface liegt. Wo Wasteland 2 den Charme eines Fan-Projekts hatte, wirkt Wasteland 3 professionell und hochwertig. Klasse auch, wie viele Optionen ich in Dialogen habe und welche unterschiedlichen Ergebnisse Entscheidungsmomente liefern.

ger erscheint nun rund zwei Jahre, nachdem Publisher Microsoft das Studio gekauft hat. Im Spiel enthalten sind:

- postapokalyptisches Szenario mit Schnee und Bergen im US-Bundesstaat Colorado
- isometrische Perspektive mit 3D-Umgebungen, zoom- und drehbar
- Rundengefechte mit Aktionspunkten
- Ihr steuert eine Sechser-Gruppe mit bis zu vier selbst erstellten Figuren oder maximal vier Begleiter-NPCs.
- spielerische Freiheit bei Reise über die Weltkarte und Quest-Design
- fünf Fraktionen
- rund 50 Stunden Spielzeit
- Zwei-Spieler-Koop
- ausbaubare Basis

Für wen ist das interessant?

Ihr seid vor dem Jahr 2000 geboren und ein Rollenspiel ist für euch vor allem eine Gruppenangelegenheit? Dann werdet ihr vieles an Wasteland 3 lieben: die Kameraperspek-

tive, das intensive Inventar- und Charakter-Management, die ausführlichen Dialoge mit Entscheidungsmöglichkeiten, vielleicht sogar die rundenbasierten Kämpfe. Mehrere Stunden lang konnten wir eine fortgeschrittene Beta von Wasteland 3 spielen. Dabei ging es nach dem Einstieg mit der Ankunft der Desert Ranger in Colorado in einem späteren Savegame weiter in einer von Banditen befreiten Stadt. Wir reisten auf der Weltkarte umher, erledigten Quests, kämpften mit und ohne unseren Kodiak-Panzer samt fetter Elektrokanone und entschieden über Leben und Tod einzelner NPCs. Dabei zeichneten sich bereits erste Pro- und Contra-Punkte ab, auf die wir im Test von Wasteland 3 im August genauer eingehen werden. ★



Pro

- + runderneuartes Kampfsystem mit solider Gegner-KI
- + Gespräche wirken durch Nahansicht und Komplettertonung deutlich lebendiger als noch in Teil 2.
- + packend inszenierter Story-Auftakt
- + tiefgängiges Charaktersystem mit vielen Skills und Perks
- + Dialoge und Quests mit vielen Entscheidungsmöglichkeiten
- + Kodiak-Panzer und gegennerische Bossgegner bringen mehr Wumms ins Gefecht.
- + Komfortfunktionen (Skills wie Schlösser knacken werden automatisch ausgewählt, Sichtlinien im Kampf angezeigt)

Contra

- teilweise nicht zeitgemäße Animationen und Texturen
- nicht alle Dialoge mit Nahansicht
- keine deutsche Sprachausgabe (nur übersetzte Texte)

DAS ULTIMATIVE KOMPENDIUM

WAS RÜCKKEHRER UND EINSTEIGER WISSEN MÜSSEN

GRATIS**
ESO HAUPTSPIEL
+ MORROWIND

25%**
RABATT AUF
GREYMOOR

KLASSEN-GUIDES VON PROFIS

Buils, Sets und Taktiken
für alle sechs Klassen

PERFEKT FÜR SKYRIM-FANS

So macht das Elder-Scrolls-MMO
auch Solo richtig Spaß

XXL-WENDEPOSTER

Cooler 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



DAS TEAM



DAS TEAM



Wir essen (größtenteils) gesund im Homeoffice. Da oben seht ihr die Mittagessen von Micha, Mary, Markus, Valentin, Heiko, Dimi, Sigrun, Holger, Fabiano, Philipp, Natalie, Elena, Chris(tian) Müller, Petra und den freien Mitarbeitern Sascha, Martin und Alexander. Aber wer futtert was? Lösung unten an der Seite.



Heiko

Heiko Klinge,
Chefredakteur

@HeikosKlinge

ZULETZT GEHÖRT: Sorcerer: Lamenting of the Innocent. So muss Doom Metal.

ZULETZT GEGEHEN: In jeder Mittagspause eine Folge Community mit der Frau. Die Vorteile des Home Office.

ZULETZT GEDACHT: Von der E3 ist dieses Jahr erstaunlich wenig in Sachen Sommer-Reveals übrig geblieben. Bin gespannt, wie das im nächsten Jahr wird.

GAMESTAR GOES CYBERPUNK, WELCHES IMPLANTAT LASST IHR EUCH EINSCHRAUBEN? Das einzige, was mich wirklich reizen würde, wären eingebaute Flugdüsen. Wobei man die ja auch an Schuhe schrauben könnte, ohne meinen Körper zu verunstalten.

Michael Graf,
Chefredaktion

@Greu_Lich

ZULETZT GESPIELT: Cyberpunk 2077. Mal schauen, vielleicht schreibe ich einen klitzekleinen Artikel darüber ...

ZULETZT GEGEHEN: Neon Genesis Evangelion. Bin immer noch mit den Anime-Klassikern beschäftigt.

ZULETZT GEDACHT: Unser Podcast-Producer Thomas hat aufgehört. Mach's gut, Thomas, und danke für alles! Ohne dich wäre der GameStar-Podcast bestimmt nie das geworden, was er heute ist.

GAMESTAR GOES CYBERPUNK, WELCHES IMPLANTAT LASST IHR EUCH EINSCHRAUBEN? Einen ausklappbaren Regenschirm. Den kann ich wenigstens nicht mehr verlieren wie die zehn Millionen anderen bislang.

Micha



Markus

Markus Schwerdtel,
Chefredaktion

@kargbier

ZULETZT GEHÖRT: Endlich mal wieder Live-Musik, bei einem kleinen, feinen Open Air.

ZULETZT GEGEHEN: Alarmierend hohe Zahlen auf der Waage! #coronakilos

ZULETZT GEDACHT: Nach Animal Crossing und The Last of Us Part 2 wird's jetzt aber mal wieder Zeit für mich, am PC zu spielen.

GAMESTAR GOES CYBERPUNK, WELCHES IMPLANTAT LASST IHR EUCH EINSCHRAUBEN? Einen Fingerbeschleuniger, damit ich meine Geistesblitze beim Schreiben flugs zu Tastatur bringen kann. Und am Musikinstrument hilft sowas sicher auch.

Michael »Miguel« Herold,
Redakteur

@michiherold

ZULETZT GEPACKT: Meine Siebensachen, denn ich verlasse die GameStar nach fast vier Jahren und ziehe um.

ZULETZT GEHOFFT: Dass ihr mich bloß alle in guter Erinnerung behaltet.

ZULETZT GEDACHT: Es ist Zeit »Auf Wiedersehen« zu sagen, also: Tschüss, macht's gut, liebe GameStar-Leser! Schön war's!

GAMESTAR GOES CYBERPUNK, WELCHES IMPLANTAT LASST IHR EUCH EINSCHRAUBEN? Ich mache zum Abschied jetzt keinen schlüpfrigen Witz. Nein, stattdessen würde ich mir den alten Superhelden- und GTA-Cheat-Traum erfüllen und mir ein Jetpack einbauen. Und dann in den Sonnenuntergang fliegen.

Michael





Petra

Petra Schmitz,
Leitende Redakteurin

@Flausensieb

ZULETZT GESPIELT: Mit dem Gedanken, mir ein elend teures Gaming-Notebook zu kaufen. Muss da noch ein paar Wochen drüber schlafen. Weil schlafen Geld spart.

ZULETZT GESEHEN: Die wunderschöne Landschaft im hessischen Vogelsbergkreis. Wenn man Fan von lieblichen Hügeln und Wäldern ist, gibt es kaum einen besseren Ort.

ZULETZT GEDACHT: Hessische Mücken verursachen nur winzige Beulen, die nicht jucken?
GAMESTAR GOES CYBERPUNK, WELCHES IMPLANTAT LASST IHR EUCH EINSCHRAUBEN? Ich möchte gar keins, würde mir aber wünschen, alle anderen nähmen das Gib-Artikel-so-ab-dass-Petra-restlos-glücklich-ist-Implantat. Hach, das wäre es!

Fabiano Uslenghi,
Redakteur

@StillAdrony

ZULETZT GESPIELT: Endlich Desperados 3. Für mich persönlich einer der wichtigsten Titel des Jahres. Gleich neben The Last of Us 2, das aber noch eine Weile warten muss.

ZULETZT GESCHLEPPT: Mein gesamtes Hab und Gut in die neue Wohnung direkt in München.

ZULETZT GEDACHT: Es gibt viel zu wenig Echtzeittaktik. In kaum einem anderen Genre fühle ich mich immerhin wirklich so frei, einen eigenen Lösungsweg zu finden.

GAMESTAR GOES CYBERPUNK, WELCHES IMPLANTAT LASST IHR EUCH EINSCHRAUBEN? Auf jeden Fall Implantate für Gehirn und Auge, mit denen ich alle möglichen Gegenstände genau abmessen kann. Es gibt niemanden, der Gewicht und Länge von Dingen schlechter einschätzt.

Fabiano



Peter

Peter Bathge,
Redakteur

@GameStar_de

ZULETZT GESCHWOMMEN: Im Freibad. Der Sonnenbrand nach der Quarantäne ist genauso schmerzhaft wie vor Corona.

ZULETZT GELESEN: Tagebücher aus dem Warschauer Ghetto. Unglaublich, zu was Menschen fähig sind.

ZULETZT GEDACHT: Die PS5-Vorstellung war unfreiwillig komisch. Bis auf Spider-Man kommen alle Top-Spiele erst 2021. Toller Launch.
GAMESTAR GOES CYBERPUNK, WELCHES IMPLANTAT LASST IHR EUCH EINSCHRAUBEN? Ich hätte gern Adam Jensens ausfahrbare Sonnenbrille aus Deus Ex. Dann vergesse ich die nie wieder im Auto!

Dimitry Halley,
Redakteur

@dimi_halley

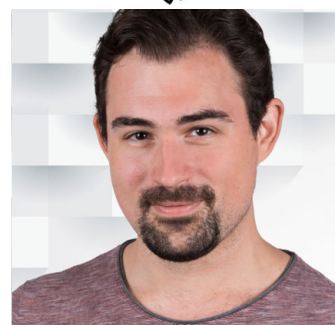
ZULETZT GESPIELT: Das Remake von Resident Evil 2. Mein Mitbewohner hat nach meinen Schreien nur deshalb nicht die Polizei gerufen, weil er es selbst zwei Wochen zuvor gespielt hat.

ZULETZT GESEHEN: Die dritte Staffel von Sinner auf Netflix. Würde mir sowas häufiger auch als Film im Kino wünschen.

ZULETZT GEDACHT: Miguel ist einer der tollsten Menschen, mit denen ich je zusammenarbeiten durfte. Schnief.

GAMESTAR GOES CYBERPUNK, WELCHES IMPLANTAT LASST IHR EUCH EINSCHRAUBEN? Eine Kamera im Auge, um nicht immer das fette Handy rauskramen zu müssen. Gerne auch mit Blitzlicht in der Stirnfalte.

Dmy



Maurice

Maurice Weber,
Redakteur

@Froody42

ZULETZT GELESEN: Bartimäus auf Empfehlung der famosen Mary. Selten konnte ich mich mit einer Buchfigur so identifizieren!

ZULETZT BENEIDET: Natürlich nicht die Kollegen Micha und Elena! Cyberpunk 2077 spielen, wer will das schon?

ZULETZT GEDACHT: Neid ist ja sowieso eine sehr kleingeistige Emotion. Der noble Geist steht da selbstverständlich drüber!

GAMESTAR GOES CYBERPUNK, WELCHES IMPLANTAT LASST IHR EUCH EINSCHRAUBEN? Einen Gedankenrekorder, der meine Ideen ohne Umwege über die Hände oder den Mund in Texte oder Videovertonungen umwandelt. Weil ich einfach unglaublich faul bin.

Valentin Aschenbrenner,
Redakteur

@valivarlow

ZULETZT GESPIELT: Ich habe einen Abstecher auf die PS4 gewagt, um von The Last of Us 2 zum Weinen gebracht zu werden.

ZULETZT GESEHEN: Mal wieder Robocop. Das ist immer noch der beste Film aller Zeiten. Neben Mad Max natürlich.

ZULETZT GEDACHT: Dieses Robocop ist ganz schön Cyberpunk, eigentlich.

GAMESTAR GOES CYBERPUNK, WELCHES IMPLANTAT LASST IHR EUCH EINSCHRAUBEN? Eine Kamera ins Auge. Weil ich sehr gerne Fotos mache und weil ich sehr vergesslich bin. Allerdings hat Black Mirror schon gezeigt, dass das eventuell nicht die beste Idee ist ...

Valentin



Elena

Elena Schulz,
Redakteurin

@Ellie_Libelle

ZULETZT GESPIELT: Ebenfalls Cyberpunk 2077. Na Maurice, neidisch?

ZULETZT GESEHEN: Mobile Suite Gundam 00. Dank Kollege Dimi komme ich langsam auf den Geschmack! Moment mal... Wäre so ein Gundam nicht auch ein guter Schutz gegen Corona? Tipptipptipp ...

ZULETZT GEDACHT: Ob Miguel wohl zurückkommt, wenn es sich alle Leser ganz doll wünschen? Los, wünscht!

GAMESTAR GOES CYBERPUNK, WELCHES IMPLANTAT LASST IHR EUCH EINSCHRAUBEN? Einen Lautstärkeregler für meine Stimme. Die Kollegen wissen, wovon ich spreche. Wie, das könnt ihr alle einfach so ohne Implantat? Was? Sprecht lauter!

Nils Raettig,
Redakteur

@nraettig

ZULETZT GEHÖRT: Das vergnügte Quietschen von zwei Kleinkindern, die zum ersten Mal im Meer planschen. Einfach herrlich!

ZULETZT GESEHEN: Malcolm Mittendrin. Zwar stilistisch etwas in die Jahre gekommen, aber durchaus unterhaltsam.

ZULETZT GEDACHT: Bei den teils hohen Temperaturen merke ich besonders (angenehm), dass ich zum ersten Mal im Erdgeschoss wohne.

GAMESTAR GOES CYBERPUNK, WELCHES IMPLANTAT LASST IHR EUCH EINSCHRAUBEN? Aktuell könnte ich vor allem ein Verrate-mir-was-das-Kleinkind-will-Implantat gebrauchen, aber früher oder später lernen sie ja zum Glück das Sprechen.

Nils





Die legendären Riesenameisen-Missionen aus Alarmstufe Rot sind natürlich auch mit dabei. Wir sprengen eine Brücke, um die Viecher aufzuhalten.

C&C Remastered

SCHON GUT, ABER ...

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Petroglyph** Termin: **5.6.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam/EA Origin)** Enthalten in: –



Michael Graf

Michael Graf hat Command & Conquer gespielt und geliebt, als manch jüngere Redaktionskollegen noch nicht mal geboren waren. Es war nicht sein erstes Echtzeit-Strategiespiel (vorher kam Dune 2), und erst recht nicht sein letztes. Danach hat er sich durch jede Menge Genre-Vertreter gekämpft (sogar Z) und sie ab 2003 auch für GameStar getestet. Über das Remaster von C&C freut er sich persönlich sehr, auch wenn er verstehen kann, wenn jüngere Spieler die Faszination C&C nicht mehr nachvollziehen können. Da sind ja nicht mal Mikrotransaktionen drin, wie soll das denn Spaß machen?!

Das Remaster verpasst Command & Conquer einen neuen Anstrich, der alte Schwächen aber nicht über-tüncht. Ist das schlimm? Nein, nicht für jeden. Von Michael Graf

Schon die ersten Sekunden von Command & Conquer Remastered geben mir Gänsehaut und das Gefühl, nach Hause zu kommen. Für den ersten Spielstart haben die Entwickler nämlich den verpixelten DOS-Installations-bildschirm neu aufgelegt, der sich dann all-

mählich zum hochauflösten Optionsmenü schärft. Auch die anfangs quäkige PC-Speaker-Stimme von E.V.A. (der Elektronischen Video-Assistentin) erklingt schließlich kristallklar und salutiert auf Englisch: »Welcome back, Commander.« All das läuft automatisch ab, Optionen wählen darf ich hier nicht. Trotzdem stellt das Remaster damit sofort klar: Es ist wieder Command & Conquer. Ärmel hochkrempeln, Finger knacken lassen und an die Maus, packen wir's an!

Wie meinen, ihr habt euren Unterarm gewissenhaft untersucht und keine Gänsehaut entdeckt? Tja, herzlich willkommen zum Pro-

blem von Command & Conquer Remastered. Wer mit C&C, mit dieser Ikone der Echtzeit-Strategie keine wundervollen Erinnerungen verbindet, wer nicht als DOS-Veteran bei Begriffen wie »Gravis Ultrasound Max« und »IRQ« schmerzlich seufzt, wer 1995 also nicht dabei war, beginnt mit dem Remaster von C&C schon mal auf dem falschen Fuß. Und das ist ganz normal so.

Denn natürlich spielen solche Neuauflagen mit dem Gefühl der Rückkehr, mit Erinnerungen an die Kindheit oder das junge Erwachsenenleben, als die Welt noch leichter war und der große Bruder die graue Papp-



Der gute alte Tankrush ist immer noch das Siegesmittel der Wahl.



Während unser Luftangriff unter dem Beschuss von Abwehrkanonen eine Handvoll Nod-Infanteristen zerlegt, halten sich unsere Mammutpanzer rechts vornehm zurück.

schachtel mit dem Skibrillen-Soldaten nach Hause brachte – so zumindest in meinem Fall. Ich liebe Command & Conquer, ich liebe die Erinnerung an das erste C&C und die ganze Serie (Sole Survivor und Tiberian Twilight klammern wir mal aus). Die Gretchenfrage für den Test des Remasters lautet indes: Könnt ihr Command & Conquer ebenfalls lieben – selbst dann, wenn ihr dem Original so innige Gefühle entgegenbringt wie Kane seinem Adjutanten Seth (Insider nicken hier wissend und bedauern das arme Schwein)?

Ich antworte mal diplomatisch: Ja, das könnt ihr, aber ihr müsst nicht. Command & Conquer entfaltet in der Remastered-Version nämlich viele alte Stärken, die es auch heute noch spielenswert machen. Zugleich entfaltet es viele alte Schwächen, und das ist des Pudels Kern: Das Remaster von C&C tut nicht alles, was getan werden könnte. Ob das für euch reicht, müsst ihr nach der Lektüre dieses Tests selbst entscheiden.

Viel Command & Conquer, nichts Neues

Erfreulich üppig ist der Umfang der Command & Conquer Remastered Collection, noch dazu für bescheidene 20 Euro. Wobei, okay, in Zeiten von Steam- und anderen Sales klingen 20 Euro schon wieder nach einer Menge Geld, dennoch steckt hier alles drin,

was es an offiziellen Inhalten zu den ersten beiden Command & Conquers gibt. Nämlich:

C&C: Der Tiberiumkonflikt

Das erste C&C von 1995, in dem die Weltpolizei GDI und die Terroristen... pardon, Freiheitskämpfer von Nod um Tiberium ringen.

C&C: Der Ausnahmestand

Mäßiges Addon zum ersten C&C mit 15 Einzelmissionen, deren Qualität stark schwankt und die keine neuen Einheiten bringen.

PlayStation- und Nintendo-Missionen

Zehn Einsätze, die ursprünglich exklusiv für die Konsolenversionen von C&C 1 erschienen sind, seitdem aber auch mit Fan-Patches ins PC-Spiel eingebaut wurden.

C&C: Alarmstufe Rot

Der ursprünglich als Addon geplante Nachfolger von 1996, der eine Art Prequel-Story um einen alternativen Zweiten Weltkrieg zwischen Sowjets und Alliierten erzählt. Mehr darüber erzählt Louis Castle in unserem Hintergrund-Report.

C&C: Alarmstufe Rot Gegenangriff

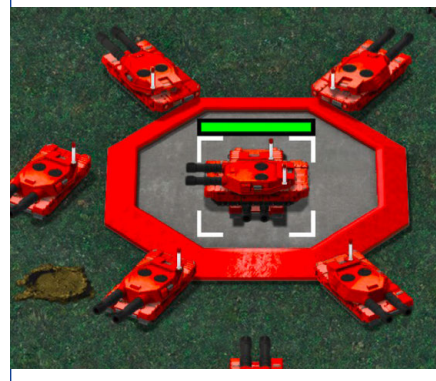
Addon mit 16 Einzelmissionen und ein paar neuen Truppentypen, die allerdings auf Grafiken aus dem Hauptprogramm zurückgreifen.

C&C: Alarmstufe Rot Vergeltungsschlag

Eindeutig das beste Addon mit 18 Missionen und neuen Einheiten wie dem alliierten

Gibt es Bugs?

Ja, im Test von C&C Remastered habe ich auch Bugs erlebt, allerdings keine schwerwiegenden (außer den KI-Problemen, aber die sind leider keinen technischen Fehlern geschuldet). Mehrmals kamen Clipping-Probleme vor, bei denen mehrere Einheiten aufeinander standen (siehe Bild).



Chrono- oder dem sowjetischen Teslapanzer. Die darf ich sogar im Multiplayer-Modus einsetzen, falls der Host es erlaubt.

Dinos und Ameisen

Die coolen, versteckten Geheimmissionen von C&C 1 und Alarmstufe Rot dürfen im Remaster natürlich nicht fehlen.

Karteneditor

Der Editor für Single- und Multiplayer-Karten liegt bei, ist aber recht umständlich zu bedienen, weil ich Landschaften mühsam aus Puzzlestücken zusammensetzen muss.

Dazu kommen die jeweiligen Multiplayer-Modi inklusive Matchmaking und Rangliste – allerdings nur für Duelle eins gegen eins, alles weitere läuft über den normalen Serverbrowser. Im Test flutschten die Multiplayer-Schlachten meist problemlos, in einigen Partien habe ich aber auch Lags erlebt, bei denen Panzer und Soldaten über die Karte ruckelten – sowohl via Steam als auch via Origin, zwischen denen das Remaster auch Crossplay erlaubt. Mag sein, dass das an unserer Review-Version lag, ich habe ja noch vor dem offiziellen Release gespielt.

Schade ist, dass die Remaster-Teams Petroglyph und Lemon Sky keine neuen Missionen gebastelt haben – gerade im Vergleich zur Age of Empires 2: Definitive Edition, die neben allen Addon-Inhalten auch drei neue Kampagnen brachte. Logisch, in Command & Conquer Remastered stecken trotzdem genügend Inhalte für Dutzende Spielstunden, C&C-Veteranen kennen aber schon alles. Wenigstens ein kurzes Ingame-Wiedersehen mit Joe Kucan alias Kane (der heute eine Theatertruppe in Las Vegas betreibt) wäre schön gewesen, und zwar nicht nur in einem Werbevideo auf YouTube.

Freischaltmaterial

Okay, etwas Neues steckt dann doch drin: Frische Missionen sind zwar Fehlanzeige, dafür schalte ich mit erfüllten Einsätzen bislang unbekanntes Bonusmaterial frei – etwa

Original vs. Remaster

Der direkte Optik-Vergleich zeigt: Die Auflösung ist höher, die Details an den Gebäuden und Fahrzeugen sind feiner. Unter der Haube werkelt allerdings immer noch eine 2D-Engine.



Eine tolle Verbesserung: Das Baumenü zeigt gleich, wie viel Strom unsere Tesla-Spule verbrauchen wird. Ist die Zahl rot, brauchen wir erst mal mehr Kraftwerke.

alte Fotos aus dem C&C-Studio Westwood sowie Greenscreen-Aufnahmen von den Zwischenfilmen. Schön, dass die Remaster-Teams an dieses Gimmick gedacht haben, da steckt nämlich viel Liebe drin.

Sieht besser aus, klingt besser

Nun liegt es natürlich in der Natur des Remasters, dass es »alt« ist – schließlich wurde Command & Conquer nicht als vollwertiges

Remake à la Final Fantasy 7 neu entwickelt. Es ist allerdings auch kein reiner HD-Patch, der nur die Auflösung erhöht so wie damals die Windows-95-Version von C&C 1. Für C&C Remastered wurden alle Grafiken neu gezeichnet, die detaillierte Darstellung sieht nun auch auf 4K-Monitoren passabel aus und lässt sich zoomen. Grundsätzlich steckt hinter dem neuen Anstrich aber immer noch dieselbe Technik, C&C Re-

mastered stapelt wie das Original Bitmap-Grafiken übereinander. Deshalb bewegen sich Einheiten nach wie vor nur in acht Richtungen und die neuen Explosionen werden einfach über Gebäude und Einheiten gelegt.

Das hat den Vorteil, dass ich jederzeit per Leertaste zwischen der neuen und der alten Grafik hin und her schalten kann, um die Fortschritte zu vergleichen. Es fehlt deshalb aber auch ein richtiger Wow-Effekt wie die zerbröselnden Gebäude der AoE 2: Definitive Edition. Selbst Superwaffen wie Atomexplosionen wuchten in C&C Remastered keine aufwändigen Effekte auf den Bildschirm. Nicht falsch verstehen: Das Remaster sieht okay aus, aber es hat wenig Besonderes.

Sehr viel Besonderes hat hingegen Frank Klepackis unverwechselbarer Elektro-Industrial-Soundtrack, der im Remaster nicht nur um einige Bonustracks ergänzt, sondern auch nochmals wuchtiger abgemischt wurde. Gleiches gilt übrigens für die aufpolierten Soundeffekte und die Sprachausgabe (»Verstärkungen sind eingetroffen«). Puristen können all das natürlich auch abschalten und nostalgisch den leicht verrauschten Originalklängen lauschen.

Die legendären Filmsequenzen haben Petroglyph und Lemon Sky nicht neu produziert, sondern von einer KI hochskalieren lassen. Das Ergebnis sieht, na ja, passabel aus. Die Schauspieler wirken vor allem im ersten C&C schärfer, in Alarmstufe Rot rauscht das Bild seltsamerweise stärker. Eher schwankend ist die Qualität der Rendersequenzen (mal akzeptabel, mal furchtbar), eher miserabel die Qualität der Briefing-Hintergründe: Sektenschef Kane & Co. turnen oft vor verpixelten Karten oder Bildern mit dicken Interlace-Balken herum. Da hätte ich mir mehr gewünscht.

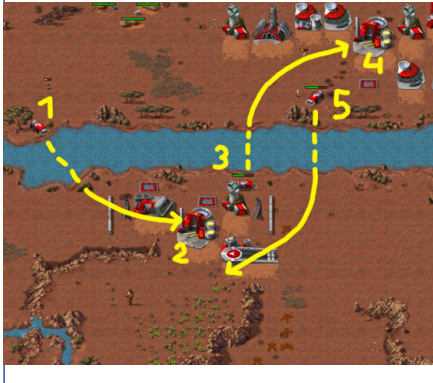
Auch auf Deutsch uncut

Wenig zu wünschen übrig bleibt dafür beim Thema Jugendschutz: C&C Remastered erscheint auch auf Deutsch ohne die damaligen Schnitte. Die Soldaten auf den Schlachtfeldern sind also wieder Menschen statt Roboter, die beim Drüberfahren wie Blechbüchsen klingen. Die deutsche Sprachausgabe der Zwischenfilme hat EA indes nicht neu aufgenommen, sodass Stalin und seine Genossen in Alarmstufe Rot immer noch vom Giftgas-Einsatz gegen »Cyborgs« schwadronieren und mich die Bruderschaft einen ihrer »leitenden Androiden« ausschalten lässt. Albern, aber verschmerzbar.

Zusätzlich enthält C&C Remastered ein paar Szenen, die aus den bisherigen deutschen Versionen komplett entfernt wurden, darunter der Auftritt von Adolf Hitler im Vorspann von Alarmstufe Rot und eine brutale Verhörszene in C&C 1. Letztere ist allerdings auch in der deutschen Version auf Englisch vertont, auch hier gibt es keine neue Sprachausgabe. Immerhin kann ich – wie im ganzen Spiel – deutsche Untertitel zuschalten. Und die Vertonung auf Englisch ändern, falls ich keine Lust auf Androiden habe.

Michas KI-Malstunde

Um die Dummheit der KI zu illustrieren, hat Kollege Graf selbst zum Malprogramm gegriffen: Ernter 1 möchte zur Raffinerie 2, die zwar näher liegt, aber auch am anderen Ufer eines unpassierbaren Flusses. Raffinerie 2 ist deshalb für Ernter 3 gesperrt, der seinerseits zu Raffinerie 4 möchte, aber der Fluss ist im Weg. Und Ernter 5 will unbedingt zum Tiberiumfeld im Süden, aber der Fluss! Und der Spieler darf das Ganze mehrmals (!) von Hand entwirren.



Mehr Komfort, aber nicht überall

Modernisiert haben Petroglyph und Lemon Sky auch den Bedienkomfort von C&C Remastered. So kann ich alle Einheiten desselben Typs nun per Doppelklick anwählen und beim Ziehen eines Auswahlrahmes wird ein vorbeirumpelnder Ernter nicht mehr mit ausgewählt. Niemand will den Ernter mit an die Front schicken! Niemand! Die Bauleiste von C&C Remastered ist nun zudem an höhere Auflösungen angepasst, ich sehe viel mehr Einheiten und Gebäude auf einen Blick. Via Optionsmenü lassen sich weitere Lebenserleichterungen zu- oder abschalten:

- Den Zustand beschädigter Einheiten permanent anzeigen und nicht nur, wenn ich sie anwähle. So sehe ich gleich, wer gerade Reparaturen braucht.
- Befehle per Rechts- statt Linksklick erteilen, für die Blizzard-Anhänger unter uns.
- Bau-Warteschlangen für Fabriken erlauben, sodass ich mehrere Einheiten in Auftrag geben kann. Ja, C&C 1 ist so alt, dass es nicht mal Warteschlangen gab.
- Soll das Spiel bei Erntern, Raffinerien und Silos dauerhaft die Ressourcen-Kapazität einblenden? Das geht jetzt.
- Das Scrollen per gedrückter rechter Maustaste einschalten. Das ist zwar eher sinnfrei, aber schön, die Wahl zu haben.

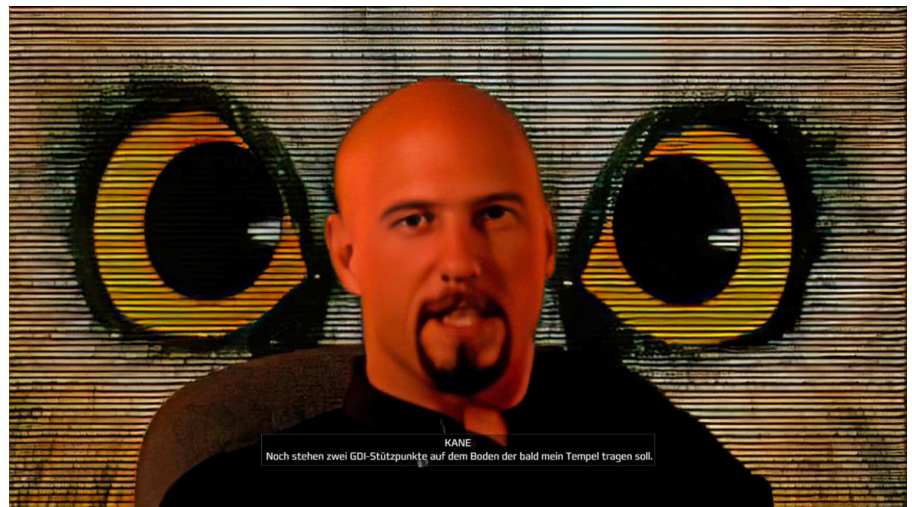
Ein paar Komfortkanten stecken aber immer noch drin. Bewusst verzichtet haben die Entwickler auf einen Attack-Move-Befehl, mit dem Einheiten alles auf ihrem Weg angreifen. C&C würde sich sonst von selbst spielen, hieß es – wahrscheinlich zurecht.

Obelisk, du Sack!

Ebenfalls bewusst im Spiel gelassen wurde der wohl berühmteste Exploit der Strategie-



Erfüllte Einsätze schalten Bonusmaterial frei, darunter Szenen von den Dreharbeiten.



Kane sieht etwas schärfer aus als im Original, die Qualität der Hintergründe aber ist zum Eulen.



Die Filmsequenzen von Alarmstufe Rot wirken deutlich verwackelter als die des eigentlich älteren ersten C&C, außerdem gibt es dünne, schwarze Ränder, die leicht stören.

spielgeschichte: Weil Gegner Mauern nicht zerstören, kann ich sie in C&C 1 mit Sandsäcken in ihrem eigenen Stützpunkt einmauern – und angrenzend an die gerade verlegten Sandsäcke sogar Gebäude errichten. Ein Laserturm mitten in der Feindbasis? Auch im Remaster kein Problem! Erst in Alarmstufe Rot sind die Gegner clever genug, Wälle zu zerbröseln. Das läuft aber wohl eher unter »Kult« als unter »Problem«.

Es gibt aber auch unnötige Kleinigkeiten, die C&C-Veteranen gleich auffallen. Beispielsweise muss ich in C&C 1 weiterhin jeden angeschrampften Panzer separat auf die Reparaturplattform schicken, während ich in Alarmstufe Rot einfach mehrere kaputte Vehikel auswählen und zum Gruppenfliegen abkommandieren kann. Mir ist schleierhaft, warum das nicht angeglichen wurde. Für Kasernen und Fabriken darf ich außer-



Martin Deppe
zu cool für Twitter

Mit Command & Conquer verbindet mich eine ganz besondere Beziehung: Westwoods Epos war 1995 mein Einstieg in die Spielebranche – mit meiner Komplettlösung für die PC Player. Und schwupps, fast 25 Jahre später sitze ich vor dem Remake, rege mich über die dösige KI auf, bewundere die ziemlich würdelos gealterten Videos und ... kriege mein Dauergrinsen einfach nicht aus dem Gesicht. Ein Dauergrinsen, das mit dem coolen »Installations«-Intro begonnen hat und beim ersten umherirrenden Ernter noch breiter wurde. Denn, ganz ehrlich, was wäre ein C&C mit schlauen Truppen und ohne Sandsack-Exploit? Das sind keine Bugs, das ist Kult!

Hinzu kommt, dass EA genau das geliefert hat, was angekündigt wurde – nicht mehr, nicht weniger. Ist ja heute auch nicht selbstverständlich (stellt euch jetzt bitte meinen grummeligen Blick Richtung Warcraft 3 Reforged vor). Wer allerdings mehr Neuerungen oder Inhalte erwartet hat, kommt hier dezent zu kurz. Und wer keine Lemminge übers Schlachtfeld führen und immer wieder vor sich selbst retten mag, der ist hier ebenfalls falsch. Doch für Nostalgiker und Fans wahrlich historischer Spiele ist das Doppelpack ideal!

dem keine Sammelpunkte festlegen, obwohl das eigentlich zum Genre-Standard gehört. Vielleicht werden solche Komfortfunktionen noch von der Community nachgereicht, C&C Remastered unterstützt nämlich Modding, etwa über den Steam Workshop. Eine Mod gab's auch schon für die Testversion, damit kann ich ganze Mauerstrecken bauen statt immer nur einzelne Mauerstückchen.

KI steht für Künstliche Idiotie

Womit wir bei der C&C-Gretchenfrage wären: Nun sag, Remaster, wie hältst du's mit der



In Alarmstufe Rot spielen Luft- und Seestreitkräfte eine viel wichtigere Rolle.

Künstlichen Intelligenz? Denn KI und Wegfindung gehören traditionell zu den großen Schwächen der C&C-Serie - und das bleibt leider auch im Remaster so, die Entwickler haben die Panzer und Ernter nicht noch mal auf die Schulbank geschickt. Deshalb geschehen häufig Dinge wie diese:

- Panzer bleiben regungslos am Flussufer stehen, wenn ich sie ans andere Ufer bewegen will. Denn der Weg über eine Furt und um einen Berg herum ist ihnen anscheinend irgendwie zu kompliziert.
- Soldaten bleiben an Klippen hängen, statt wie befohlen den Geschützturm wenige Meter weiter zu beschießen, ich muss sie regelrecht pixelweise zum Angriffsziel bugsieren.
- Feindliche Tiberium-Ernter lassen sich von der eigenen Infanterie umringen und können sich dann nicht mehr bewegen.
- Ernter fahren eine halbe Minute lang hin und her, während sie sich nicht entscheiden können, ob sie wirklich zur Raffinerie zurückrollen sollten.
- Wenn wir einer größeren Gruppe von Fahrzeugen einen Bewegungs- oder Angriffsbefehl erteilen, fahren sie oft wild durcheinander und stehen sich im Weg.

- Beim Überqueren einer Brücke mit einem Panzertrupp fährt ein Teil der Vehikel erst mal in die entgegengesetzte Richtung - weil die vorausfahrenden Kameraden kurzzeitig die Brücke »blockieren«.
- Ein GDI-Raketenkreuzer, der auf einem Fluss hin und her patrouilliert, visiert verbissen eine meiner Einheiten an, die außer Reichweite ist. Alle anderen ignoriert er. So kann ich ihn ohne Gegenwehr mit Raketen-Motorrädern versenken.

Das führt dazu, dass ich Einheiten viel mehr babysitten muss als in Starcraft, Age of Empires & Co. Panzer bewege ich am besten in kleinen Gruppen und - weil es keine Wegpunkt-Funktion gibt – über möglichst kurze Strecken, damit sie sich nicht verfahren oder sich die Gruppe aufspaltet.

Beim Angriff auf Stützpunkte rücke ich mit einzelnen Einheiten Feld für Feld vor (das Terrain basiert immer noch auf einem Quadratmuster): Okay, der Mammutpanzer rollt ein Feld weiter, und danach der Raketenwerfer, damit er auf die Kaserne im Norden feuern kann. Dann rückt der andere Mammutpanzer nach, der nach Süden absichert. Das ist wie Schach, nur eben in Echtzeit. So erzeugt C&C seine ganz eigene Art von Hektik, weil ich im ohnehin schon turbulenten Schlachtgeschehen nicht nur den Feind im Auge behalten muss, sondern auch meine eigenen Chaoten. Jetzt weiß ich auch, warum sich Kane das letzte Haar ausgeraut hat. In einem zeitgemäßen Strategiespiel dürften solche KI-Kapriolen mittlerweile einfach nicht mehr vorkommen.

Nach wie vor besonders

Und das ist des Pudels Kern: Command & Conquer ist kein zeitgemäßes Strategiespiel. Es ist ikonisch, sein unverwechselbarer Stil hat sich in die Spielegeschichte eingebrannt. Spielerisch aber, das ist das Problem, wehen dicke Staubwolken von Panzern und Raffinerien. Lohnt es sich dann überhaupt noch, es heute zu spielen? Ich sage: Ja, das lohnt sich. Einerseits, um Strategiespielgeschichte zu erleben, andererseits



Absoluter Taktik-Klassiker: Den feindlichen Ernter mit Tarnpanzern einkesseln, damit er nicht mehr ernten kann. Die ziemlich dummliche KI unternimmt nichts dagegen.



Michael Graf
@Greu_Lich



Beim heiligen Mammutpanzer, dieser Test ist mit seinen sechs Seiten viel länger geworden, als er werden sollte. Eigentlich wollte ich nur schreiben: »Hurra, ein Remaster von C&C! Macht's gut, ich spiele dann mal!« Aber bei einem Test geht's ja um ein etwas ausgewogeneres Urteil, und da muss ich sagen, dass dieses Remaster in allen Belangen nicht so weit geht, wie es gehen könnte. Es gibt immer ein »Ja, aber«.

- Ja, die neue Grafik ist detaillierter, aber es fehlt der Wow-Effekt.
- Ja, die Zwischenfilme wurden hochskaliert, sehen aber teils unschön aus.
- Ja, die Bedienung flutscht besser, hat aber immer noch Ecken und Kanten.
- Ja, es gibt haufenweise Missionen, aber keine neuen Inhalte (siehe AoE 2).
- Ja, es ist ungeschnitten, aber die Schauspieler reden immer noch von Androiden.
- Ja, die Missionen machen echt Spaß, aber das KI-Babysitting nagt an meinen Nerven.
- Ja, der Sound ist klarer, aber ... okay, kein Aber, Sound und Musik sind klasse.

Kurzum: Ja, es ist wieder das »echte« Command & Conquer und damit nach all den Entbehrungen der letzten Jahre eine frohe Botschaft für Fan-Mammuts wie mich. Aber man merkt C&C eben auch im Remaster an, dass es inzwischen 25 Jahre auf dem Buckel hat. Das geht an keinem Spielkonzept spurlos vorbei. Für eine echte Modernisierung wäre schon ein Remake notwendig gewesen, das EA aber gescheut hat. Vielleicht zurecht, denn das Risiko wäre groß gewesen, den Charme des Originals nicht mehr einfangen zu können. Trotzdem wird das Remaster fortan die C&C-Version sein, zu der ich alle paar Jahre zurückkehre, um das einzigartige C&C-Flair nochmals zu genießen, in schönen Erinnerungen zu schwelgen und – das ist neu – Community-Mods und vielleicht sogar -Kampagnen auszuprobieren. Allen Schwächen zum Trotz war das alte C&C niemals spielbarer. Ich sehe es euch aber auch nach, wenn ihr das anders seht. Es gibt genügend Gründe dafür, und das soll auch die Wertung unter diesem Artikel widerspiegeln. Mittelaalte Säcke wie ich können da gerne noch mal zehn Nostalgiepunkte draufrechnen.

entfaltet C&C abseits aller Nostalgie nach wie vor seine Stärken. Taktischer Anspruch gehört zwar nicht unbedingt dazu, meist genügt zum Sieg der gute alte Tankrush mit massenhaft Panzern. Auf dem Weg dahin erlebe ich aber immer wieder tolle Missionsideen sowie wechselnde Startbedingungen und unterschiedlichste Konstellationen.

Beispielsweise die nervenaufreibenden Kommando-Einsätze von C&C 1, in denen



Sowjet-Rambo Volkov und Wunderhund Chitzkoi infiltrieren eine alliierte Fahrzeugfabrik.

ich keine Basis errichten darf. Also taste ich mich mal nur mit einem Scharfschützen, mal mit einer Handvoll Truppen vorsichtig über die Karte. Manchmal geht es darum, ein bestimmtes Ziel auszuschalten, manchmal soll ich einen kleinen Stützpunkt erobern – und zwar natürlich unter Zeitdruck, bevor unweigerlich eine feindliche Offensive anrollt oder ein GDI-Luftangriff meinen wertvollen Scharfschützen abfackelt.

Diesen Zeitdruck macht C&C nicht immer offensichtlich, etwa durch einen gut sichtbaren, eingeblendeten Countdown. Meist braucht eine solche Mission dann mehrere Anläufe, bis man verstanden hat um was es geht, was sie aber nicht minder spannend macht. In seinen besten Momenten spielt sich C&C dann wie ein Echtzeit-Strategie-Puzzle: In welcher Reihenfolge schalte ich Feinde aus und wohin bewege ich meine Truppen, um das Maximum herauszuholen?

Mammuts gegen Nod

Denkwürdig auch die Nod-Mission, in der zwei Mammutpanzer eine Brücke bewachen, hinter der ich meine Basis errichten muss. Mit meiner Handvoll Einheiten kann ich die Giganten nicht knacken, also beschleße ich sie mit einem Motorrad, haue ab und spiele Katz und Maus, indem ich die Mammuts im Kreis um einen Berg herum locke, während das Basis-Baufahrzeug unbehelligt über die Brücke rumpelt. Dann ziehe ich Gebäude hoch, lenke die Mammuts weiter ab, rekrutiere Raketensoldaten, wehre einen anderen GDI-Angriff ab, baue einen Geschützturm und locke die Mammuts schließlich zum Stützpunkt, um sie zu zerbröseln. Wer noch mehr (oder weniger) Nervenkitzel möchte, darf nun auch in C&C 1 den Schwierigkeitsgrad in drei Stufen einstellen, damit Feinde mehr Schaden vertragen und austeilen. Das ging zuvor nur in Alarmstufe Rot, und auf der höchsten Stufe wird schon die vierte Nod-Mission zur Herausforderung.

Apropos: Alarmstufe Rot setzt auch in Sachen Abwechslungsreichtum noch einen drauf, beispielsweise mit Kommandomissionen in Innenräumen wie einem Atomkraft-

werk. Auf Freiluftkarten spielt indes die Luftwaffe eine viel größere Rolle, außerdem darf ich erstmals Schiffe bauen und befehligen, etwa sowjetische U-Boote oder alliierte Artilleriekreuzer mit ihrer unverschämten hohen Reichweite. Weil spätere Kampagnen- und größere Addon-Missionen jeweils locker eine Stunde dauern, stecken in der C&C Remastered Collection viele Wochen Echtzeit-Schlachten, zwar getrübt von der furchtbaren KI, aber immer noch erlebenswert. ★

COMMAND & CONQUER REMASTERED

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E4600 / Athlon 64 X2 6400
GeForce GT 420 / Radeon HD 5570
4 GB RAM, 32 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 4690K / Ryzen 7 1700
GeForce GTX 660 / Radeon HD 7850
8 GB RAM, 32 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ⬆️ detaillierte Remaster-Optik mit Zoom
- ⬆️ neu abgemischter Soundtrack
- ⬆️ oft matschige Zwischenfilme
- ⬆️ keine besonderen Wow-Effekte
- ⬆️ basiert auf dem alten Bitmap-Grafikgerüst

SPIELDESIGN

- ⬆️ spannende Missionen
- ⬆️ Komfortfunktionen (Baumenü etc.)
- ⬆️ Grundkonzept funktioniert bestens
- ⬆️ schlechte Wegfindung erfordert Kleinarbeit
- ⬆️ immer noch Kanten beim Bedienkomfort

BALANCE

- ⬆️ drei Schwierigkeitsgrade, jetzt auch für C&C 1
- ⬆️ an sich balancierte Schere-Stein-Papier-Einheiten
- ⬆️ sehr häufig KI-Aussetzer
- ⬆️ GDI-Panzer sehr stark
- ⬆️ Alliierte ohne Gewässer schwächer

ATMOSPHÄRE / STORY

- ⬆️ unverwechselbares Flair (»Installation« zu Beginn!)
- ⬆️ tolle Inszenierung
- ⬆️ legendäre Sprachausgabe
- ⬆️ Addon-Missionen ohne Filmszenen
- ⬆️ Androiden-Dialoge trotz Uncut-Version

UMFANG

- ⬆️ bündelt zwei Spiele in einem Remaster
- ⬆️ enthält alle Addons und Bonusmissionen
- ⬆️ Mod-Unterstützung und Karten-Editor
- ⬆️ freischaltbares Bonusmaterial
- ⬆️ keinerlei neue Inhalte

FAZIT

Das Remaster beglückt C&C-Veteranen, leistet aber in allen Belangen weniger, als es könnte.



Anno History Collection

VOLLE KRAFT ZURÜCK

Genre: **Aufbau-Strategie** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Mainz** Termin: **25.6.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **100+ Stunden** Preis: **40 Euro (alle vier Spiele), 10 bis 15 Euro** DRM: **ja (Uplay)** Enthalten in: –

Die Anno-Serie hat Spielegeschichte geschrieben. Jetzt gibt's die ersten vier Teile technisch überarbeitet, einzeln und im Paket. Aber was genau ist denn neu? Für wen lohnt sich das? Und wie spielen sich die Klassiker heute?

Von Martin Deppe

Ach, ich spiele nur noch zehn Minuten! Na gut, vielleicht auch zwanzig. Ehrlich! Nun ist's sowieso egal, ich mache dann doch noch ein bisschen! Oh Gott, es wird hell!

Wenn ihr die Anfangsbuchstaben der vier Sätze zusammenbaut (oder einfach unsere Überschrift lest ...), habt ihr den Schuldigen gefunden: Anno! Seit 22 Jahren verbrennt

die mittlerweile siebenteilige Reihe unsere Zeit, allein schon das aktuelle Anno 1800 ist ein Spiel für die legendäre einsame Insel.

Mit der Anno History Collection bringt Ubisoft jetzt eine technisch verbesserte Version der ersten vier Serienteile raus, also Anno 1602 inklusive Addon Neue Inseln, neue Abenteuer, Anno 1503 mit Monster, Schätze und Piraten, Anno 1701 mit dem fulminanten Kampagnen-Addon Der Fluch des Drachen sowie Anno 1404 mit Venedig. Ah!

Kein Remake, kein Remaster

40 Euro verlangt Ubisoft für die Collection, die Preise der einzelnen Neuauflagen findet ihr in unserer Tabelle. 40 Euro für Spiele, die zwischen elf und 22 Jahre auf dem Buckel haben, sind ganz schön happig. Vor allem, weil wir hier wie bei der Siedler History Collection von Ende 2018 nicht über Remakes

oder Remasters reden, sondern über überschaubare technische Verbesserungen sowie Multiplayer via Uplay.

Neuerungen wie frische Kampagnen, KI-Änderungen oder eine verbesserte Grafik wie bei den Definitive Editions von Age of Empires sind nicht an Bord. Die bisherigen Fassungen der Spiele werden mit Erscheinen der History Editions übrigens nicht verändert: Anders als bei Blizzards Zwangs-Assimilierung von Warcraft 3 durch die Reforged-Version gibt es also zum Beispiel keinen Patch von Anno 1404 Gold auf die Anno History Edition. Und: Die bisherigen Versionen werden zum Release der History Editions aus dem Ubisoft Store genommen. Wer sie bereits gekauft hat, kann sie aber weiterhin spielen und bei Bedarf auch neu herunterladen, etwa bei einem PC-Wechsel.

Wir haben alle vier Serienteile der Anno History Collection angeworfen, die technischen Änderungen sowie den Multiplayer getestet und vor allem eines ausprobiert: Wie spielen sich die Klassiker eigentlich heute? Jeder Serienteil bekommt von uns eine aktuelle, individuelle Wertung, und am Schluss gibt es eine Gesamtwertung für die komplette Anno History Collection.

Was ist bei allen vier History-Annos neu?

Alle vier Teile basieren jetzt auf 64-Bit-Technik (mehr dazu im Abschnitt Anno 1404). Ihr

Das kosten die einzelnen History Editions und das Gesamtpaket

History Edition	Preis
Anno 1602 + Addon	9,99 Euro
Anno 1503 + Addon	9,99 Euro
Anno 1701 + Addon	9,99 Euro
Anno 1404 + Addon	14,99 Euro
History Collection (alle vier Spiele + Addons)	39,99 Euro (statt 44,96 Euro)



Nach einer großen Alkohol-Lieferung sind Anno 1404 und Anno 1701 total breit. Kann aber auch an der neuen Multiscreen-Option liegen.



Direktvergleich: Anno 1602 History Edition mit 4K-Auflösung, maximalem Interface und ganz reingezoomt auf dem oberen Bild, sowie unten im Original mit 1024x768 und höchsten Zoom.

könnt bei allen Serienteilen die Auflösung auf bis zu 4K hochdrehen – was aber nicht bei allen sinnvoll ist. Die Introvideos laufen hingegen in ihrer Originalfassung und wurden nicht per Algorithmus verbessert, was bei Command & Conquer Remastered ja auch eher für unfreiwillige Heiterkeit sorgte.

Dafür lassen sich die teils futzelligen User Interfaces jetzt in Stufen bis auf Faktor 2,9 (je nach Spiel) vergrößern, das hilft vor allem Anno 1602 und Anno 1503. Alle vier Spiele bieten nun die Modi Vollbild, Vollbildfenster und Fenster. Bei Anno 1503 haben wir beim Testen jedoch das Problem er-

lebt, dass wir nach einem Task-Switch nicht mehr ins Spiel kamen, obwohl es im Hintergrund noch aktiv war. Wir empfehlen daher zumindest bei Anno 1503 die Einstellung Vollbildfenster, zumal ihr bei Anno 1602 und Anno 1503 im Multiplayer auf einen externen Chat zugreifen solltet. Denn der Ingame-Chat ist hier altersbedingt dann doch sehr rudimentär, zum Beispiel seht ihr eure Sätze nach dem Abschicken nicht mehr.

Ach ja, modernere Cursor-Varianten gibt's auch. Außer bei Anno 1503 (siehe unten) sind die Editoren enthalten – eine gute Quelle für spielergenerierte Szenarien ist

Und meine alten Savegames?

Die Spielstände bisheriger Anno-Versionen sind mit den neuen History Editions kompatibel. Das klappt auch mit Versionen, die ihr nicht direkt bei Ubisoft gekauft habt. Wir haben es unter anderem mit der Anno 1404 Gold Edition von GOG.com getestet: Beide Spielversionen nutzen denselben Savegame-Ordner, nämlich Benutzer/(Name)/Dokumente/Anno 1404/Savegames. Falls ihr noch Spielstände auf einem alten PC, Speicherstick oder einer antiken Diskette habt, kopiert ihr die Savegames (sie enden auf *.swv) einfach dort rein.



Dass wir das noch erleben dürfen: Anno 1503 kriegt nach fast 18 Jahren seinen (offiziellen) Multiplayer, ebenfalls via Uplay.

zum Beispiel Annapool.de. Den vier Spielen liegen Produktionsketten-Poster bei (in der Box-Version auch physisch, plus eine Lithografie), dazu Desktop-Wallpapers sowie eine Handvoll neuer Musikstücke. Allerdings fehlen aus Lizenzgründen ein paar alte.

Multiplayer-Unterstützung?

Alle vier History-Versionen enthalten einen Multiplayer-Modus. Ja, auch Anno 1503! Die Spielerzahlen, Szenarien, Siegbedingungen und sonstigen Einstellmöglichkeiten entsprechen den Originalspielen, bei Anno 1404 sind zum Beispiel acht Spieler in vier Teams möglich, auf fehlende Positionen könnt ihr KI-Spieler setzen.

Online dürft ihr allerdings ausschließlich über Uplay spielen, und nur Anno 1701 und Anno 1404 bieten alternativ lokale Netzwerk-Matches. Für alle vier Spiele gilt: Sobald ihr beim Multiplayer-Setup auf »Spieler einladen« klickt, werden euch eure Uplay-Freunde angezeigt. Alternativ startet ihr ein Schnelles Spiel, dann sucht der Matchmaker erst nach Viererpartien, dann nach Dreiern und schließlich nach Matches für zwei Spieler. Dieses System konnten wir allerdings noch nicht ausgiebig testen, weil die History Editions zum Testzeitpunkt nicht live waren.

Wir gehen aber ohnehin davon aus, dass die meisten Multiplayer-Spieler mit ihren echten Freunden antreten werden. Denn bei Multiplayerpartien, die sich über Stunden oder mehrere Abende hinziehen können, sind Zufallsbekanntschaften eher riskant,



Anno 1602 lässt sich jetzt per Mausrad zoomen. Wir hätten uns für die optimale Übersicht allerdings mehr als lediglich die alten drei Zoomstufen gewünscht.

weil sie oft mittendrin keinen Bock mehr haben und einfach aussteigen.

Desync-Bugs (vor allem in Anno 1404), bei denen ab einer bestimmten Stadtgröße öfter die Verbindung abbricht, sollen laut Ubisoft behoben sein, da für die neuen Versionen eine modernere Sync-Recover-Technik zum Einsatz kommt. Wir hatten beim Ausprobieren keine Probleme, nur beim ersten Kontakt mit einem anderen Spieler ruckelte Anno 1404 einmal ganz kurz, um seine bisher verborgene Siedlung mit einem Schlag darzustellen. Danach ging's flüssig weiter. Apropos weiter: Hier kommen die vier History-Annos in der Einzelwertung!

Anno 1602 History Edition



Der tatterig-knuffige Opa

Im März 1998 schafft das winzige Team von Max Design ein riesiges Wunder: Wilfried Reiter, Ulli Koller sowie die Brüder Martin und Albert Lasser stellen ihr Anno 1602 fertig und erobern vom österreichischen Schladming aus weltweit die Herzen der Aufbauspieler. Denn die farbenfrohen Inselwelten mit ihren emsigen Bewohnern setzen dem bisherigen Platzhirsch Siedler 2 noch mal einen drauf. Anno ist komplexer, größer und anspruchsvoller, und sein Spielprinzip-Grundstein bis heute unverändert: Insel suchen, Siedlung gründen, Bewohner beglücken, Bevölkerungsstufen und Gebäude freischalten, weitere Inseln besiedeln, expandieren und (ein bisschen) kämpfen.

In der History Edition von Anno 1602 könnt ihr neben den oben genannten Verbesserungen aller Neuaufgaben jetzt die Maussteuerung auf die rechte Taste umstellen wie in aktuellen Spielen üblich – und endlich per Mauseklatz zoomen (1998 waren Mauseklatzen noch neumodischer Schnickschnack und kaum verbreitet).

Allerdings sind uns die drei Zoomstufen zu wenig, denn in der 4K-Auflösung ist die Ansicht, die am nächsten am Geschehen ist, immer noch zu weit weg. Viele Spieler dürften daher gleich auf 2560x1.440 runtergehen, diese Auflösung fanden wir wesentlich



Anno 1404 History Edition in 4K und maximal rangezoomt. Die Monumentalbauten wie der (Aachener) Kaiserdom sind quasi die Vorfahren der Weltausstellung von Anno 1800.

angenehmer – dann passt auch das voll hochskalierte Interface gut. Die damals noch neuartigen Videoschnipsel, die bisher zum Beispiel bei einer Ressourcensichtung im Vollbild eingespielt wurden, sind jetzt in einer Minieinblendung in der rechten Bedienungsleiste zu sehen. Eine gute Entscheidung, denn die Filmchen waren und sind einfach furchtbar niedrig aufgelöst.

Doch jenseits des unkaputtbaren Spielprinzips und der antiquierten, aber immer noch hübschen, isometrischen Optik merkt man Anno 1602 auch in der History Edition den Zahn der Zeit an. Die Steuerung zum Beispiel ist nach heutigen Maßstäben echt umständlich. Wir können keine Wege automatisch um Gebäude herum bauen, sondern müssen die Strecken abschnittsweise legen, es gibt auch keine Vorschaufunktion – gebaut ist gebaut! Die Menüstruktur ist unübersichtlich, wir klicken deutlich häufiger als beim aktuellen, viel intuitiveren Anno 1800. Insgesamt kommt weniger Feedback von unseren Bewohnern und Konkurrenten. Obwohl das dezent panische »Es mangelt an Alkohol!« natürlich legendär ist.

Fazit: Bei aller Nostalgie – seine 22 Jahre merkt man Anno 1602 vor allem bei Steuerung, Feedback und dem starren Missionsdesign an. Hier wären auch mehr Zoomstufen nötig, denn die alte, aber liebevolle Grafik geht bei hohen Auflösungen leicht unter.

Anno 1503 History Edition



Endlich Multiplayer! Und sonst so?

Wenn man Anno-Veteranen fragt, was ihnen beim Stichwort »1503« spontan einfällt, kommt fast immer sofort: »Multiplayer!« Nicht weil der Multiplayer von 1503 so toll war – sondern weil's ihn trotz vollmundiger Versprechen schlicht nicht gab. Denn zum Release 2002 erschien im Anno-1503-Menü nur ein verschämt ausgegrauter Multiplayer-Button, den Modus blieb man schuldig.

Dann sollte der Mehrspielermodus mit dem Addon Schätze, Monster und Piraten nachgeliefert werden – doch stattdessen verschwand der Button klammheimlich. Anderthalb Jahre nach Release von Anno 1503 wurde der Modus auch offiziell eingestellt. Die Community hat's dann zwar mit inoffizi-



Optisch merkt man Anno 1404 sein Alter nicht an. Wasser, Wellen und Spiegelungen sehen immer noch gut aus.



Die Anno 1503 History Edition mit maximaler Auflösung und skaliertem Interface. Als Komfortfunktion ist die Mehrfachplatzierung von Wohnhäusern neu.



Anno 1701 lässt sich in der History Edition ebenfalls wieder im Multiplayer spielen – das war seit der Einstellung der Gamespy-Middleware erst mal nicht mehr möglich.

ellen Patches und Mods noch hinbekommen, aber richtig stabil war er nie.

Die mit Abstand wichtigste Neuerung der 1503 History Edition ist also der offizielle Multiplayer-Part, der ebenfalls via Uplay läuft, inklusive magerer fünf Mehrspieler-szenarios – das hätten wirklich mehr sein dürfen! Außerdem fehlt der alte Editor, und Ubisofts Begründung liest sich abenteuerlich: Der Original-Editor sei nur auf Deutsch vorhanden und der Quellcode bereite Probleme beim Lokalisieren.

Da die History Editions aber nur in einer internationalen Fassung veröffentlicht werden, hat Ubisoft den Editor ganz weggelassen. Danke, Globalisierung! Immerhin könnt ihr bereits erstellte Szenarien mit der Histo-

ry Edition spielen. Außerdem hilft die neue Multiplacement-Funktion, ganze Wohnhäuserblocks in einem Rutsch zu bauen.

Heute spielt sich Anno 1503 vor allem knackig: Ihr bekommt kaum Warnungen, wenn etwas schief läuft, selbst wenn euer Volk gerade massiv Hunger schiebt. Untertanen zahlen keine Steuern, sondern füllen eure Staatskasse durch Wareneinkäufe an spezialisierten Marktständen (etwa für Nahrung und Salz oder Tabak und Gewürze). Bei einem Lieferengpass landet ihr deshalb schneller in der Schuldenfalle, als Peter Zwagnet sein Flipchart aufstellen kann!

Fazit: Man merkt heute noch, dass Max Design vom Erfolg des ersten Anno völlig überrollt wurde. Anno 1503 ist trotz netter Ideen

wie Klimazonen und Eingeborenenvölkern sehr unrund. Da helfen auch die technischen Polituren nicht weiter. Wer 1503 nicht unbedingt im Multiplayer spielen will, kann den Teil auslassen, und für Serieneinsteiger ist er arg unzugänglich.

Anno 1701 History Edition



Bleibt alles anders

Nach Anno 1503 wirft Max Design das Handtuch und Anno 1701 erscheint 2006 unter den Fittichen von Related Designs, dem heutigen Ubisoft Mainz. Jetzt gibt's 3D-Grafik und viel mehr Untertanen-Feedback: Wenn wir unseren Herrscherjob gut machen, tanzt unser geliebtes Volk um unser goldenes politiertes Denkmal herum, und wenn wir Mist bauen, schwenkt der undankbare Pöbel seine Protestschilde, während unser Denkmal sichtlich einknickt. Erstmals tauchen statt namenloser Computervölker echte KI-Charaktere auf, darunter ein gewisser Hendrik Jorgensen, dessen Nachname Anno-1800-Spielern bekannt vorkommen dürfte. Die Konkurrenten bringen viel Atmosphäre und Dynamik ins Spiel, versorgen uns mit Quests, reagieren glaubwürdig auf unsere Aktionen, wenn wir ihnen etwa eine Insel wegschnappen oder mit Piraten handeln.

Der größte Vorteil der History Edition von Anno 1701 ist die Rückkehr des Multiplayers. Zwar gab's den auch schon im Originalspiel – aber weil er Gamespy-Middleware einsetzte, die mittlerweile längst nicht mehr verfügbar ist, konnte man 1701 zuletzt nicht online spielen. Außerdem lässt sich die Ansicht auf mehrere Monitore ausweiten – allerdings etwas umständlich über die Grafikoption »größenveränderliches Fenster«.



Anno 1701 gibt als erster Serienteil gescheites Feedback, ohne dass wir Statistiken wälzen müssen: jubelnde Untertanen vor unserem Denkmal.



Martin Deppe
@GameStar_de



Die Anno-Serie begleitet mich schon mein ganzes GameStar-Leben lang – vom ersten, kurzen 1602-Probespiel auf der Londoner ECTS (mit anschließender, langer Überzeugungsarbeit beim Chefredakteur, dass Anno kein »Siedler-Klon«, sondern was ganz Großes wird) bis hin zum Anno-1800-Sonderheft. Da muss ich echt aufpassen, dass keine Nostalgiebrille die Realität rosarot illuminiert. Und tatsächlich: Anno 1602 möchte ich auch in der History-Fassung privat echt nicht mehr länger spielen. Klar, aus spielhistorischer Sicht ist Max Designs Vier-Entwickler-Epos einmalig, aber nach 22 Jahren einfach zu altbacken, zu umständlich, zu mechanisch.

Das gilt auch für 1503 – das war für mich aber sowieso schon (mit Anno 2270) der schwächste Serienteil, da rettet auch die sanfte Überarbeitung nichts. 1701 spielt sich heutzutage schon flotter. Der Leuchtturm der History Collection ist aber klar Anno 1404, dank Orient, Riesenbauten, Boni-Items und seinem Ständig-was-umbauen-Flow. Jetzt weiß ich natürlich nicht, welche der vier Spiele ihr schon habt (und in welcher Version!), darum mein persönlicher Tipp: Legt euch Anno 1404 am besten einzeln zu, wenn ihr es noch nicht besitzt, aber nicht die ganze Collection – die ist mit 40 Euro nämlich echt zu teuer. Bis ihr 1404 und das starke Venedig-Addon durchgespielt habt, kostet die Sammlung bestimmt schon deutlich weniger.

Heute spielt sich die Anno 1701 History Edition wie ein junger und doch irgendwie älterer Bruder von Anno 1800. Viele Elemente sind schon drin, etwa das Questsystem und das direktere Feedback. Zum Glück ist das Addon Der Fluch des Drachen dabei, das damals rund ein Jahr nach dem Hauptspiel die fehlende Kampagne nachlieferte.



Sehr motivierend: Mit Quests ernten wir in Anno 1404 Ruhm, den wir wiederum in Items investieren. Anno 2070 baute das Item-System aus, Anno 1800 hat es fast schon übertrieben.



Auch heute ist Anno 1404 erstklassig – unter anderem wegen der orientalischen Inseln, die ein ganz anderes Vorgehen erfordern, Stichwort Bewässerung.

Fazit: Anno 1701 ist in der History Edition gut gealtert. Wenn ihr wie wir die 1800er-Kampagne viel zu kurz und schwach fandet, werdet ihr beim 1701-Addon glücklich – denn seine Kampagne ist für viele Veteranen mit Abstand die beste!

Anno 1404 History Edition



Immer noch genial

Anno 1404 war seit seinem Erscheinen 2009 der beliebteste Serienteil – bis Anno 1800 es vom Thron schubste, zumindest laut unserer Community-Umfrage. Im Anno-Ranking der GameStar-Redaktion steht es dagegen nach wie vor auf dem ersten Platz.

Weil das Originalspiel auch nach elf Jahren noch gut in Schuss ist, bringt die Anno 1404 History Edition die wenigsten signifikanten Neuerungen. Aber sie löst ein großes Problem: Das bisherige Anno 1404 stürzte im Endgame mit großen Bevölkerungszahlen häufig ab, weil die damals typische 32-Bit-Software nicht mehr als 4 GB Arbeitsspeicher adressieren kann – da nützt auch ein größerer Arbeitsspeicher nichts. Die History Edition nutzt hingegen ausschließlich 64 Bit, läuft dementsprechend aber auch nur auf Windows 7, 8.1 und 10 mit 64 Bit.

Anno 1404 spielt sich auch heute noch atemlos, ständig ist was umzubauen und

für Auftraggeber zu erledigen. Die orientalischen Inseln mit ihrer permanenten Dürre müsst ihr anders bebauen als ein Abendland-Eiland, zum Beispiel mit gewaltigen Noria-Wasserädern und komplett unterschiedlichen Produktionsketten. Oh, haben wir die Monumentalbauten wie den eindrucksvollen Kaiserdom erwähnt?

Fazit: Wenn ihr Anno 1404 noch nicht habt oder es im Endgame laufend abschmiert, können wir euch die Anno 1404 History Edition uneingeschränkt empfehlen. Zusammen mit dem Venedig-Addon kriegt ihr hier das beste Anno jenseits von 1800! ★

ANNO HISTORY COLLECTION

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 3220 / AMD FX 4130
Geforce GTX 660 / Radeon R7 265
4 GB RAM, 12 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 4460 / Ryzen 5 1600
Geforce GTX 770 / Radeon RX 470
8 GB RAM, 12 GB Festplatte

PRÄSENTATION



👍 Auflösungen bis 4K 👍 skalierbare Interfaces 👍 Anno 1404 ist immer noch schick 🚫 1602 und 1503 technisch veraltet 🚫 zu wenig Zoomstufen bei Anno 1602

SPIELEDISIGN



👍 zeitloses Spielprinzip 👍 guter Mix aus Bauen, Expandieren, Handeln 👍 zeigt die Entwicklung der Serie gut 👍 auch heute noch herausfordernd 🚫 Sackgassengefahr bei Anno 1503

BALANCE



👍 faire Schwierigkeitsgrade 👍 ordentliche Tutorials 👍 Mausrad-Zoom bei Anno 1602 🚫 Steuerung bei Anno 1602 und 1503 🚫 schlechte Kampfsysteme an Land

ATMOSPHERE / STORY



👍 Nostalgetrip durch die Seriengeschichte 👍 immer was zu tun 👍 1701 und 1404 mit charismatischen KI-Herrschern 👍 stressfrei 👍 starke (Addon-) Kampagnen bei 1701 und 1404

UMFANG



👍 alle Addons dabei 👍 Map-Editoren dabei (außer 1503, aber Szenarios spielbar) 👍 Multiplayer via Uplay (auch 1503) 👍 Produktionskettenposter als pdf, je ein Wallpaper 👍 neue Musikstücke

FAZIT

Die History Editions bringen Neuerungen wie 4K-Auflösung und Multiplayer via Uplay, davon profitieren vor allem Anno 1503 und 1602.



Terraria

DAS BESTE KOMMT ZUM SCHLUSS



Genre: **Adventure** Publisher: **Re-Logic** Entwickler: **Re-Logic** Termin: **16.5.2011** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **10 Euro** DRM: **nein (GOG)** Enthalten in: –

Im finalen Update verbessert Entwickler Re-Logic jeden Aspekt des Spiels, schaufelt Content hinzu und vernichtet unzählige Stunden unserer Freizeit. Von Sascha Penzhorn

Terraria wird gelegentlich als eine Art Minecraft in 2D bezeichnet. Auf den ersten Blick scheint das auch recht treffend: Man prügelt Bäume weg, gräbt Tunnel und stellt aus Holz, Steinen und anderen Rohstoffen Werkzeuge her. Bis zum Einbruch der Dunkelheit baut man besser einen sicheren Unterschlupf, sonst wird man rasch von finsternen Kreaturen gefressen. Ein paar Stunden später entdeckt man einen Dungeon und kämpft gegen einen übergroßen Boss. Dann plündert man Schatzkisten, staubt ein paar coole neue Waffen ab und findet einen geheimnisvollen Gegenstand, der den nächsten Weltboss beschwört. Danach rettet man verlustig gegangene NPCs, schmiedet magische Rüstungssets, reitet auf Bienen und Einhörnern, kämpft gegen immer stärkere, nahezu unbezwingbare Endgegner. Und stellt plötzlich fest, dass man mehr als tausend Stunden gespielt hat und immer noch nicht genug geschweige denn alles vom Spiel gesehen hat. Das ist Terraria.

Ein fantastisches Ende

Und: Terraria ist endlich fertig. Entwickler Re-Logic wird möglicherweise noch kleinere Bugfixes und Balancing-Anpassungen veröffentlichen, doch Journey's End war das letzte Inhalts-Update zum Spiel, das immerhin schon seit 2011 zu haben ist. Und ohne jede Übertreibung: Das Finale hat es absolut in sich! So ist das Spiel jetzt sowohl zugänglicher als auch fordernder als je zuvor. Dafür sorgen der neue Journey-Mode und der Master-Mode. Ersterer gewährt maximale Kontrolle über das Spielerlebnis. Ihr bestimmt über Zeit, Wetter, Monsterstärke und deren

Spawns, die Ausbreitung der »Corruption«, die eure Spielwelt mit der Zeit mit stärkeren, fieseren Gegnern und Bossen füllt. Existierende Gegenstände könnt ihr duplizieren, auf Wunsch sogar einen GodMode zuschalten. Wer Terraria bisher immer zu hart fand und einfach nur in Ruhe bauen und erforschen wollte, hat genau darauf gewartet.

Auf der anderen Seite steht der Master-Mode. Hier sind die Bosse zäher als je zuvor, NPCs sind schwächer und leisten keine nennenswerte Hilfe mehr im Kampf. Wer den Expertenmodus durchgespielt und sich bestens ausgerüstet hat, findet hier also die nächste Herausforderung. Zur Belohnung gibt's coole neue Trophäen und Dekogegenstände, aber auch nagelneue Ausrüstung, die ihr in keinem anderen Spielmodus erhaltet. Beispielsweise lässt das Auge Cthulhus einen neuen Schild fallen, der euch nicht nur schützt, sondern eurem Helden auch eine neue Ramm-Attacke gewährt, wenn ihr eine Richtungstaste doppelt antippt. Neben neuen Goodies haben Bosse auch einige neue Tricks und Angriffe auf Lager. Die Motivation, alles noch mal auf diesem extraharten Schwierigkeitsgrad durchzuspielen,

könnte kaum größer sein – ganz besonders im Multiplayer-Modus mit Freunden!

Mehr von allem

Neben Bossgegenständen gibt es auch haufenweise neue kosmetische Items, jeweils mehr als zehn Haus- und Reittiere, neue Farben zum Anpassen eurer Klamotten, kosmetische Ohren, Schweife und Kostüme und sogar eine zusätzliche Waffengattung: Peitschen. Die richten sich speziell an Beschwörer und skalieren mit dem Schaden ihrer Untertanen. Es gibt neue Biome – seid ihr mit euren Freunden an einer Stelle in der Spielwelt besonders oft gestorben und habt viele Grabsteine hinterlassen? Dann wundert euch nicht, falls es dort künftig neblig trüb ist und ihr einen Trauermarsch im Hintergrund hört. Jawoll, es wurde ein Friedhofs-Biom hinzugefügt! Dort treiben sich gelegentlich sogar Geister herum, haufenweise neue Kreaturen und Monster gibt es nämlich auch. Damit euch davon keines entgeht, gibt es jetzt ein Bestiarium, das alle Gegner listet, die ihr gemeuchelt habt.

Außerdem warten zwei neue Bosse auf euch. So gibt's neben dem King Slime jetzt



Cthulhus Auge lässt im Master-Mode einen Schild fallen, mit dem wir Feinde rammen können.



Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



Ich hasse es! Ich habe diesen Test maximal aufgeschoben, mich davor gedrückt, wollte den Auftrag ursprünglich gar nicht erst annehmen. Denn es ist genau das passiert, was ich befürchtet hatte, nur noch viel schlimmer: Du wirfst dieses verdammte Spiel an, schon rast das richtige Leben einfach nur so an dir vorbei. Nur noch ein Haus für den nächsten NPC bauen, noch eine Waffe schmieden, das eine Upgrade neu auswürfeln, noch kurz die neue Boss-Waffe ausprobieren. Man kriegt einfach nicht mit, wie beim Spielen die Zeit verfliegt. Bis 2016 hatten sich auf meinem Konto Spielstunden im vierstelligen Bereich angesammelt, bevor ich endlich jeden Boss besiegt, jede Waffe hergestellt, alles mal gesehen hatte. Ich war fertig, kam davon los, war endlich clean. Und jetzt haut Re-Logic ein Update raus, das alles größer, alles schöner und besser macht als zuvor. Und der Suchtfaktor ist stark wie nie. Auf den ersten Blick sieht das Teil aus wie ein merkwürdiger Minecraft-Abklatsch. Dann beschwört man plötzlich Monster oder schmiedet magische Schwerter, findet Amulette, mit denen man zum Werwolf wird und besser kämpft oder unter Wasser atmet. Dann erbeutet man das erste Reittier. Befasst sich mit Magie. Findet versteckte Häuser in den Wolken. Es geht immer weiter, hinter jeder Ecke wartet ein neues Feature, eine neue Überraschung. Es gibt so viel zu entdecken, so umwerfend viele, aufregende Ausrüstungsgegenstände, Waffen und Zauber. Das alles ist mit Journey's End noch mal eine Ecke schöner, umfangreicher und besser ausbalanciert. In einem kostenlosen Update für ein Spiel, das ohnehin nur einen Zehner kostet. Noch mehr Spiel fürs Geld geht kaum noch.



Skeletron Prime ist ziemlich übel im Master-Mode. Wir hauen mit allem drauf, was wir haben, doch sein Lebensbalken will erstmal so gar nicht schrumpfen.

auch eine Queen Slime. Habt ihr im Hard-mode Plantera umgienet, könnt ihr euch zudem an die Kaiserin des Lichts wagen. Die schlägt merklich härter zu als die meisten anderen Bosse im Spiel, kann nach ihrem Tod aber auch einige unwahrscheinlich starke neue Waffen hinterlassen. Seid ihr nicht ganz so blutrünstig drauf, freut ihr euch über Komfort-Features wie Pylone, mit deren Hilfe ihr rasch durch die Spielwelt teleportiert, oder die neue Block-Swap-Mechanik, mit der ihr einen bestehenden Block in der Spielwelt durch einen anderen Block in eurem Inventar ersetzen könnt, ohne den bestehenden Block erst zerstören zu müssen. Das spart Zeit und erleichtert euch zum Beispiel dann die Arbeit, wenn ihr von Hand neue Biome anlegen möchtet. Ein neuer NPC, die Zoologin, lässt euch Hunde, Katzen und Hasen in eure Siedlungen einladen.

Schöner, stärker, besser

Viele Kreaturen, Pflanzen und Hintergrundgrafiken für Biome wurden verbessert. Die zufallsgenerierten Welten bieten mehr Ab-

wechslung und Details als vor dem Update, es gibt neue Wettereffekte und diverse neue Musikstücke. Waffengattungen wie Kurzscherter und Flegel haben überarbeitete Animationen und Mechaniken. Bestehende Waffen, deren Wirkung bisher eher schwach und enttäuschend war, wurden aufgemotzt und verbessert. Rüstungssets wie die Heilige Rüstung und die Titanrüstung haben mächtige neue Buff-Effekte. Es gibt mehr Anpassungsmöglichkeiten für die Benutzeroberfläche. Keine Lust, Leben und Mana als Herzen und Sterne anzuzeigen? Inzwischen könnt ihr sie auch als Balken darstellen lassen. Auch Bosse haben jetzt einen Lebensbalken.

Reicht euch der nahezu endlose Content im Spiel nicht aus, gibt es inzwischen einen kostenlosen Mod-Loader zum Spiel, mit dem ihr die zahlreichen Überarbeitungen, Verbesserungen und Total Conversions aus der Community starten könnt. Inzwischen unterstützt das Spiel auch sogenannte Texture Packs, über die ihr das Aussehen der Spielwelt und ihrer Bewohner weiter anpassen und verändern könnt. Die Liste an Über-



Dank Journey- und Master-Mode ist Terraria nun sowohl zugänglicher, als auch härter denn je.



Im Journey-Mode haben wir zusätzliche Regler für Dinge wie Monsterstärke, Zeit, Wetter und vieles mehr.



Unsere Stadt hübschen wir mit coolen neuen Boss-Trophäen auf.

arbeiten und Verbesserungen ließe sich noch seitenweise fortsetzen. Von allem gibt es mehr im Spiel. Was bereits existierte, wurde mit hoher Wahrscheinlichkeit verbessert, verschönert und aufgebohrt. Selbst Veteranen können also noch Neues entdecken.

Die zwei Hürden

Journey's End macht ein grandioses Spiel noch besser. Falls ihr euch auch nur annähernd für Terraria interessiert, wisst ihr das natürlich längst und lest unseren Kontrollbesuch höchstens noch zur Bestätigung. Trotz aller berechtigter Begeisterung ändert das rundum gelungene Update aber nichts an zwei wichtigen Aspekten des Spiels, die nicht jedem zusagen. So muss man erstens mit der Pixel-Optik leben können. Wir finden den Look des Spiels herrlich stimmig, auch wenn er mittlerweile wirklich sehr angestaubt wirkt. Wer mit pixeliger Retro-Optik nichts anfangen kann, wird aber niemals mit dem Spiel warm werden, auch wenn mit dem Update einiges aufgehübscht wurde. Zweitens ist Terraria sehr komplex. Sammeln, Herstellen und Er-

kunden versteht man zwar. Doch je tiefer ihr in die Materie vordringt, desto mehr Fertigungsschritte werden nötig, das Crafting wird aufwändiger, die Suche nach dem nächsten Bosskampf beschwerlicher.

Genau das macht für viele Fans den Reiz am Spiel aus. Aber die Geduld dafür muss man eben erst mal haben – alternativ spielt man mit dem Wiki. Wer darauf schon früher keine Lust hatte, für den wird ein noch größeres, umfangreicheres Terraria logischerweise nur noch anstrengender. Andererseits gibt es jetzt aber auch genau darum den Journey-Modus. Auf Wunsch macht ihr euch das Spiel einfach eine Ecke leichter und nehmt euch alle Zeit der Welt. Allerdings werden Journey-Helden getrennt von Abenteurern auf härteren Schwierigkeitsgraden gehalten. Das ist nur fair. Eine kleine Warnung noch: Terraria könnt ihr mit deutschen Texten spielen. Zum Testzeitpunkt gibt es hier aber noch ein paar kleine Lücken, etwa wenn ihr Dorfbewohner nach deren Zufriedenheit befragt. Das ist nicht weltbewegend, das eine oder andere englische Textfenster müsst ihr aber noch verkraften. ★



Neue Dungeon-Deko

Natürlich kloppt ihr euch nicht nur durch Monsterhorden, düstere Gewölbe und epische Bosskämpfe, um mächtiger zu werden und die Welt zu retten. Ein Abenteurer, der was auf sich hält, staubt auch immer ein paar sexy Trophäen ab, um damit sein Heim zu verschönern. Neben neuen Büsten, Statuen und anderen dekorativen Bossgegenständen aus dem Master-Mode gibt es darum auch viele schicke neue Gemälde, die ihr in den Kerkern und Verliesen der Spielwelt finden und abstauben könnt. Es muss nicht immer ein neuer verzauberter Prügel sein – manchmal tun es auch Kronleuchter und ein schickes, eingerahmtes Bild.

TERRARIA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel 4 1,6 GHz / Athlon XP 1600+
Geforce 6600 GT / Radeon X1300
4 GB RAM, 200 MB Festplatte

EMPFOHLEN

Pentium 4 1,6 GHz / Athlon XP 1700+
Geforce 8500 GT / Radeon HD 3650
4 GB RAM, 200 MB Festplatte

PRÄSENTATION



- noch abwechslungsreichere Spielwelt
- Retro-Charme
- viele verbesserte Hintergründe und Sprites
- UI-Verbesserungen
- insgesamt veraltet

SPIELDESIGN



- zufallsgenerierte Welten
- unterschiedliche Terrain-Typen und Spielweisen
- motivierendes Sammeln und Erkunden
- umfangreiches Handwerken
- Zusammenhänge für Neulinge oft unklar

BALANCE



- Master-Mode für starke Helden
- maximal anpassbarer Journey-Modus
- nie unfair
- nützliche Tipps vom Ratgeber-NPC
- tadellose Kollisionsabfrage

ATMOSPHÄRE / STORY



- in sich stimmige Spielwelt
- spannende Bosskämpfe
- dynamische Ereignisse
- viele unterschiedliche Welten, Monster und Items
- cooles neues Bestiarium mit Monster-Lore

UMFANG



- riesige Spielwelten
- viele versteckte Orte und Geheimnisse
- massive Anzahl an Gegenständen
- neues Loot speziell für Master-Mode
- neue Biome, Monster, Waffen uvm.

AUFWERTUNG

Journey's End verbessert Terraria rundum und bietet etliche Stunden zusätzlichen Spielspaß für Gelegenheitsabenteurer und Veteranen.

83

+2

85

FAZIT

Der grandiose Abschluss eines 2D-Pixel-Abenteurers, das heute noch süchtiger macht als bei seinem ersten Erscheinen 2011.



Eine Schatzkiste! Deko wie den Kronleuchter können wir für zu Hause mitnehmen.



Wir kämpfen meist gegen Massen an Robo-Fußsoldaten, ab und zu treffen wir aber auch mal auf einen großen Donnerkeil-Bossgegner.

Multiplayer als willkommener Bonus

Neben der Solo-Kampagne bietet Disintegration auch einen Mehrspieler-Modus, in dem wir mit unserem Gravcycle und unseren KI-Helfern in drei Modi antreten können, die an bekannte Match-Typen wie Team-Deathmatch, Capture the Flag und Herrschaft angelehnt sind. Technisch liefen unsere Multiplayer-Test-Sessions gegen andere Spiele-Journalisten und Entwickler einwandfrei. Die Gefechte gegen menschliche Gegner, die ihre eigenen Gravcycles und Robo-Crews kommandieren, liefern noch einmal eine ganz andere Herausforderung als die Singleplayer-Gefechte gegen die KI. Das Ganze macht also durchaus Laune und stellt eine nette Dreingabe zur Solo-Kampagne dar, den Markt der Multiplayer-Shooter wird Disintegration damit aber sicher nicht revolutionieren, da ist die Konkurrenz dann doch zu groß und etabliert.

Roboter im Schlepptau, die unter uns herlaufen und auf Befehl ebenfalls unsere Gegner ins Visier nehmen.

Die direkte und unmittelbare Verbindung von Schießereien und Befehlen, die wir unseren RTS-Helferlein geben, stellt dabei ganz klar die größte Stärke von Disintegration dar. Denn während wir mit der linken Maustaste selbst unser Schießen abfeuern, können wir mit der rechten Maustaste unser Team befehligen und so zum Beispiel unsere gesamte Angriffskraft auf einen Feind konzentrieren oder eine Truhe mit Schrott (die Währung für Levelaufstiege) von einem unserer Robo-Freunde öffnen lassen.

Das gleichzeitige Schießen, Taktieren und Befehligen beherrschen wir nach einem sim-

tion, denn es setzt seine Genre-Mix-Prämisse ganz hervorragend um. Dummerweise verschenkt das Spiel dann aber wiederum jede Menge Potenzial bei der Story, beim Missionsdesign und der Präsentation.

Ein fantastischer Genre-Mix

In Disintegration schlüpfen wir in die Rolle von Romer Shoal, einem Roboter mit einem menschlichen Verstand. In der düsteren Zukunftsvision des Spiels haben viele Menschen ihr Bewusstsein in Maschinen hochgeladen (die sogenannte Integration), andere sträuben sich gegen den Upload in einen Roboterkörper – die Folge sind politische Unruhen. Als Romer unterstützen wir nun den Widerstand gegen die Reyonne, eine böse Robo-Gruppierung, die wir im Spiel auch als die Rotaugen vorgestellt bekommen. Für den Menschen-Revolutionär Waggoner übernehmen wir das Kommando über unsere kleine Rebellentruppe, die jedoch (bis auf eine Ausnahme) seltsamerweise aus Integrierten besteht.

In den zwölf Missionen der Story-Kampagne fliegen wir mit einem sogenannten Gravcycle (das ist quasi ein schwebendes Motor-

rad mit dicken Kanonen, dafür ohne Räder) durch lineare Level und feuern auf überall lauernde Gegnergruppen. Zusätzlich haben wir allerdings (fast) immer einen bis drei KI-



Karge Landschaften und graue Hochhausschluchten: Die Grafik von Disintegration ist nicht furchtbar schlecht, aber auch alles andere als herausragend.



Ein Störsender deaktiviert die Waffen unseres Gravcycles, zumindest bis unsere KI-Helfer ihn ausknipsen. Eine der wenigen Abwechslungen während der ansonsten eintönigen Missionen.



Manchmal greifen uns sogar gegnerische Gravcycles an. Die sind dann deutlich flinker unterwegs als andere Gegner und stellen eine echte Herausforderung dar.



plen Tutorial in Windeseile, und von da ab gibt uns Disintegration ständig das Gefühl, ein super taffes Roboter-Einsatzkommando zu kontrollieren. Gerade weil unsere KI-Helfer meist auch ohne unsere Anweisungen recht schlau mitarbeiten, machen die Kämpfe durchgängig Laune und erlauben gleichzeitig einige Freiheiten.

Wer sich selbst das Leben schwer machen möchte, kann einfach allein alles wegballern und auf die RTS-Elemente pfeifen. Oder aber man bindet seine Kameraden regelmäßig ein, aktiviert ihre Spezialfähigkeiten (Mörserbeschuss, Granaten, Verlangsamungsfeld etc.) und besiegt seine Gegner damit deutlich effektiver und schneller.

Schwächen bei Story und Missionen

Die Schießereien sind durch gutes Waffenhandling und Treffer-Feedback sehr befriedigend. Man merkt, dass Chef-Designer Marcus Lehto auch beim Science-Fiction-Shooter-Klassiker Halo seine Hand im Spiel hatte. Mit den AAA-Kampagnen eines Call of Duty oder Doom Eternal kann Disintegration zwar nicht mithalten, aber es will ja auch eher mit seinem Genre-Mix überzeugen als mit opulenter Inszenierung und dramatischen Kriegsgeschichten.

Genau hier liegen allerdings auch die großen Schwachpunkte von Disintegration. So viel Spaß es auch macht, sich mit dem Gravcycle durch den Dauerbeschuss der gegnerischen Roboter zu schlagen und dabei die Schaltkreise von jeder Menge kleinen, aber auch einigen mehrere Stockwerke großen Riesen-Mechs auszuknipsen – einen triftigen Grund für unseren Feldzug liefert uns das Spiel im Grunde nicht. Während der ersten Story-Missionen wissen wir überhaupt nicht so richtig, warum und gegen wen wir gerade kämpfen. Erst ab der Hälfte der Kampagne kommt langsam ein motivierender roter Faden in die Handlung.



Markus Schwerdtel
@kargbier



Wow, menschliche Gehirne in Roboterkörpern! Das ist genau der Stoff für spannende Science-Fiction, für die großen Fragen des Transhumanismus, nach freiem Willen, nach dem ewigen Leben! Was für eine verlorene Chance, dass all das in Disintegration keinen rechten Platz findet. Der Halo-Miterfinder Marcus Lehto und sein Team bauen hier die ganz große Bühne, um dann doch nur einen relativ generischen SciFi-Shooter aufzuführen, der das Setting so gut wie gar nicht nutzt. Nicht nutzen – das ist ohnehin das Stichwort: Fehlende Elemente wie freie Waffen- oder Teamwahl wirken gerade so, als wären sie ursprünglich geplant gewesen, mussten dann aber aus Zeit- und Budgetgründen entfallen. Na gut, schließlich ist das Team von V1 Interactive recht klein, im Abspann liest man die immer gleichen Namen. So bleibt uns nur die Aussicht, dass ein hoffentlich geplanter zweiter Teil größer, tiefer, besser wird.



Michael Herold
@michiherold



Hach, da wäre noch mehr drin gewesen. Keine Frage, Disintegration macht vieles richtig. Allen voran funktioniert der Shooter-Echtzeittaktik-Mix viel besser, als ich es erwartet hatte. Außerdem finde ich die Helden-Truppe rund um den Protagonisten Romer Shoal und das düstere Zukunftsszenario super spannend. Aber das Spiel holt aus diesen hervorragenden Voraussetzungen einfach zu wenig raus. Mit einer geradlinigeren Story und ein wenig mehr Abwechslung in den Missionen hätte Disintegration noch viel besser sein können. Aber ich will mich nicht nur beschweren, denn ich hatte auch so meinen Spaß mit dem Shooter. Und gerade in den coolen Gefechten – wenn ich von Massen an feindlichen Robotern umzingelt bin, mir die Kugeln um die Ohren fliegen und ich verzweifelt mit Mörserbeschuss und Dauerfeuer zurückschlage – vergesse ich schnell all die Schwächen von Disintegration.



DRÜCKE **P** ZUM INTERAGIEREN

Zwischen den Missionen können wir in kleinen Hub-Gebieten mit unseren Robo-Kumpels quatschen. Viel Sinnvolles zu sagen haben die aber nicht.

Dabei hätte die spannende Zukunftsvision rund um Romer Shoal sowie unsere sympathische Roboter-Gruppe mit witzigen Kameraden wie dem Haudrauf Doyle oder der Soldatin Agnes so viel Potenzial für eine packende und sinnvolle Story gehabt. Auch die Missionen selbst ergeben nur selten wirklich Sinn. Meistens fliegen wir durch die schlauchartige Spielwelt zur nächsten Gegnergruppe und schalten alles aus, was sich bewegt. Dann lassen wir unsere KI-Helfer einen Schalter aktivieren oder etwas einsammeln und weiter geht's zur nächsten Schießbude. Da vermissen wir in Disintegration Abwechslung und allzu oft überhaupt nachvollziehbares Missionsdesign.

Ein Lichtblick sind dabei Bonus-Herausforderungen wie »Besiege 20 betäubte Gegner!« oder »Schließe die Mission innerhalb eines Zeitlimits ab!«. Solche optionalen Challenges liefern uns neben mehr Motivation auch zusätzliche Upgrade-Chips, mit denen wir unseren Helden sowie die Robo-

Freunde verbessern können (mehr Schaden, dickere Rüstung etc.). Nette Spielelemente, aber die machen die Schwächen der eintönigen Missionen auch nicht wett.

Ein weiterer Kritikpunkt, der unser Spielvergnügen trübt, betrifft die Waffenauswahl – es gibt nämlich keine. An sich stehen viele Kanonen zur Verfügung, von LMGs über Schrotflinten bis zu Sniper-Gewehren. Aber aus irgendeinem Grund können wir in den Story-Missionen nicht selbst entscheiden, womit wir unser Gravcycle ausrüsten wollen. Das Spiel gibt uns immer vor, womit wir in den Kampf ziehen, und das ist einfach unnötig und nervig. Gleiches gilt auch für unser Team an KI-Kameraden. Statt die Mannschaft frei mit Helfern aufzustocken, gibt uns jede Mission eine Pflichtzusammenstellung mit ins Feld. Dabei wären die ansonsten recht überflüssigen Hub-Levels zwischen den Missionen ideal gewesen, an Ausrüstung und Mannschaftsaufstellung zu feilen. So aber gibt es im Hangar oder auf irgendei-

nem Feld nur belanglose Dialoge zwischen Romer und den Kameraden.

Grafik und Waffenauswahl

In Sachen Präsentation überzeugt uns Disintegration ebenfalls nicht vollends. Die Grafik ist zwar nicht gerade hässlich, aber auch alles andere als herausragend. Wir würden sie am ehesten als zweckdienlich bezeichnen, denn die Level könnten zwar allesamt mehr Grafikdetails und schönere Texturen vertragen. Aber beim Durchfliegen vergisst man die langweiligen Umgebungen schnell, weil die Gefechte alle Aufmerksamkeit fordern.

Technisch läuft Disintegration dagegen rund. Wir haben bei unserem Test-Spiel-durchlauf weder im Singleplayer noch im Multiplayer-Modus irgendwelche Bugs, Glitches oder Lags erlebt. Auch die Steuerung funktioniert einwandfrei und schafft es sehr geschickt, die Schießereien und die Taktik-Strategie mit den beiden Maustasten unter einen Hut zu bringen.

Wir wollen aber nicht zu sehr ins Meckern verfallen. Denn Disintegration liefert gerade als Erstlingswerk des neu gegründeten Studios V1 Interactive ein ordentliches Gesamtpaket mit einem gelungenen Genre-Mix, einer unterhaltsamen, wenn auch nicht perfekten Story-Kampagne und einem netten Multiplayer-Modus als Bonus. Im nächsten Spiel dann bitte mehr Handlung. ★

DISINTEGRATION

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 2400 / Ryzen 5 1400
Geforce GTX 570 / Radeon HD 7850
8 GB RAM / 15 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 8700 / Ryzen 7 3800X
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 5700
16 GB RAM / 15 GB Festplatte

PRÄSENTATION



coole Roboter-Helden + dynamische Effekte + viele witzige Dialoge während der Missionen + eher zweckdienliche Grafik
eintönige Level, wenig optische Abwechslung

SPIELEDISIGN



smarter Mix aus Shooter und RTS + gute Steuerung + viele unterschiedliche Waffen und KI-Helfer + motivierendes Upgrade-System für das Helden-Team + abwechslungsreiches Missionsdesign

BALANCE



vier Schwierigkeitsgrade + Tutorial für die Gravcycle-Steuerung + Multiplayer liefert neue Herausforderung + KI-Helfer agieren meist schlau + KI-Gegner werden lediglich durch Masse gefährlich

ATMOSPHÄRE / STORY



spannende Zukunftsvision + sympathische und charakterstarke Heldentruppe + Story holt zu wenig aus Szenario raus + Kampagne ohne roten Faden + nette, aber sinnlose Dialoge

UMFANG



Story-Kampagne mit knapp zehn Spielstunden + viele Bonus-Herausforderungen + Multiplayer-Modus + keine freie Waffenwahl + Levels und Hubs sind meist groß, aber recht leer

FAZIT

Launiger Shooter mit smarten RTS-Elementen, vor allem für Solo-Spieler super. Das coole Szenario hätte aber eine bessere Story verdient.



Vor jeder Mission können wir uns Upgrades kaufen. Blöderweise dürfen wir aber nicht selbst entscheiden, welche Waffe wir benutzen wollen.

Legends of Runeterra

ANGRIFF AUF HEARTHSTONE

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Riot Games** Entwickler: **Riot Games** Termin: **28.4.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **F2P** DRM: **ja (Riot Client)** Enthalten in: –

Funktioniert League of Legends auch als Kartenspiel?

Von Manuel Fritsch

Brauchen wir wirklich noch ein weiteres Sammelkartenspiel? Das war die erste Frage, die uns in den Sinn kam, als Legends of Runeterra zum zehnjährigen Jubiläum von Riot Games im Oktober 2019 vorgestellt wurde. Denn die Auswahl in diesem Genre ist seit dem großen Erfolg von Blizzards Hearthstone stetig gewachsen. Spätestens mit der gelungenen digitalen Umsetzung des Genre-Urgroßvaters Magic: The Gathering ist der Markt für neue Herausforderer eng geworden. Dank seiner tollen Präsentation, einer starken Marke (League of Legends) im Rücken und vor allem erfrischend neuen Ansätzen räumen wir Legends of Runeterra jedoch gute Chancen ein, sich einen Platz im hart umkämpften Sammelkartensegment zu sichern.

Duell um die Welt

LoR ist ein Duell, das so lange über Runden ausgetragen wird, bis der gegnerische oder der eigene Nexus (sozusagen die Entsprechung der Basis aus dem zugrundeliegen-

den MOBA) mit jeweils 20 Lebenspunkten zerstört ist. Schaden anrichten können wir ihm durch ungeblockte Angriffe mit Kreaturenkarten oder über ausgelöste Effekte und Zaubersprüche. Unser Ziel ist es logischerweise, das schneller und effizienter als unser Gegenüber zu schaffen. Dazu stellen wir uns vor dem Kampf ein eigenes Deck aus genau 40 Karten zusammen.

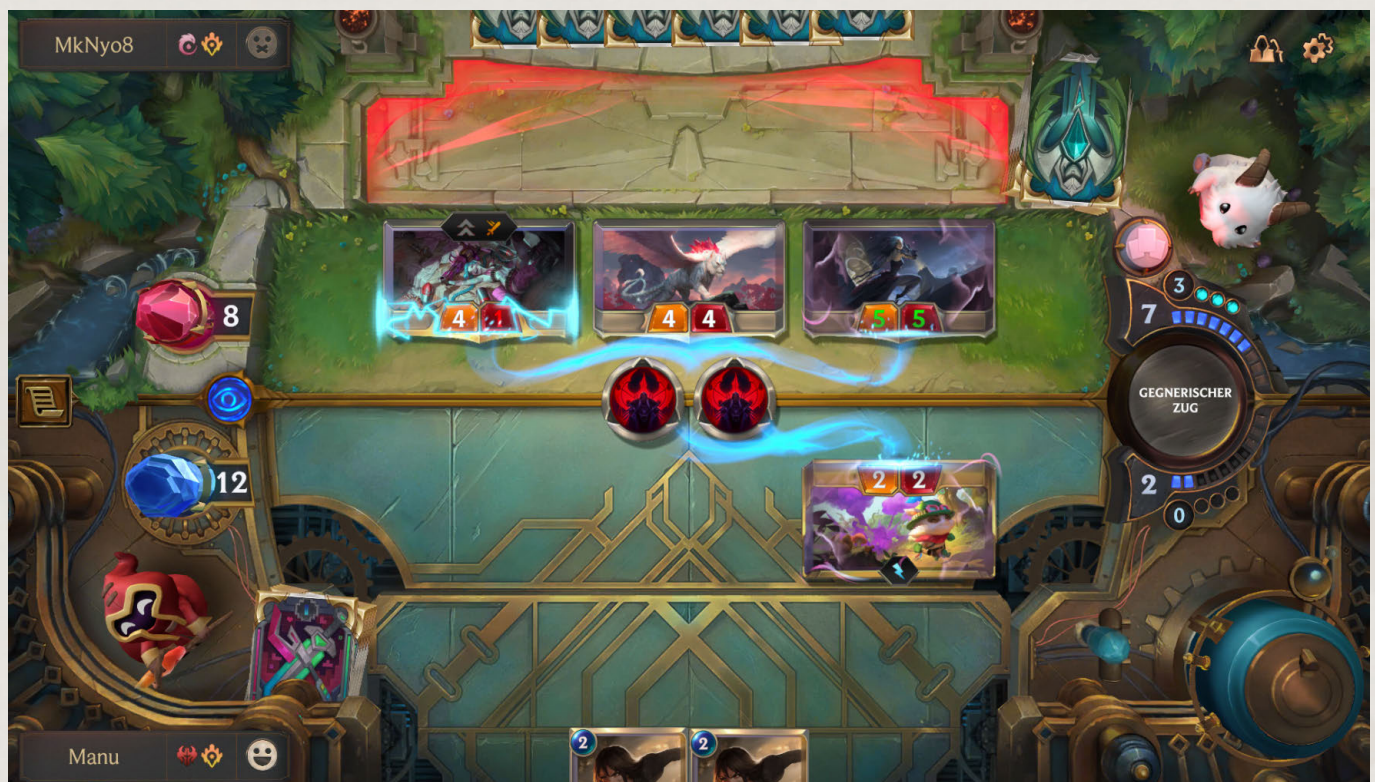
Der Kartenpool ist derzeit in sieben unterschiedliche Regionen des fiktiven und namensgebenden Kontinents »Runeterra« unterteilt. Die Besonderheiten dieser Gebiete lassen sich spielerisch auch in den Fähigkeiten der Karten aus dieser Region ablesen. Die Bewohner der Schatteninseln beispielsweise arbeiten im Verborgenen und schleichen sich dank »Ungreifbar«-Attribut an der gegnerischen Verteidigungslinie vorbei. Die mutigen Recken aus Demacia dagegen können Feinde gezielt herausfordern oder sich gegenseitig im Kampf unterstützen und Schutz geben. Insgesamt gibt es über 20 dieser Schlüsselwörter, die zum Experimentieren und Taktieren einladen. Bei der Zusammenstellung des eigenen Decks aus bis-

her rund 500 Karten können jeweils bis zu zwei Regionen kooperieren. Dies erlaubt eine große Vielfalt an strategischen Kombinationsmöglichkeiten beim Deckbau.

Champions mit Aufstiegschancen

In jeder Region stehen zusätzlich fünf sogenannten Champions als Spezialkarten zur Verfügung. Eine Besonderheit von LoR: Die Spezialkarten können innerhalb einer Partie eine gewisse Evolution durchlaufen. In vielen Decks ist diese Verwandlung zentraler Bestandteil der Gewinnstrategie.

Ein Beispiel: Fiora aus der Region Demacia muss zwei gegnerische Einheiten töten (und überleben), um auf die nächste Stufe aufzusteigen. Gelingt ihr das, erhält sie einen zusätzlichen Angriffs- und Verteidigungspunkt und aus der Anforderung wird eine Siegbedingung: Wenn es uns gelingt, zwei weitere Feinde mit ihr zu töten, gewinnen wir die Partie sofort. Die Schwierigkeit hierbei ist, dass Fiora mit nur drei Lebenspunkten startet und sie ihre Siegbedingung ohne Unterstützung von passend ausgespielten Karten allein nicht erfüllen kann.



Die Übersicht auf dem Spielfeld ist stets hervorragend gelöst. Hier wirken zwei unterschiedliche Zaubersprüche auf insgesamt drei Kreaturen.



Manuel Fritsch
@manuspielt



Legends of Runeterra fühlt sich anfangs wie ein »Best of« der interessantesten Spielmechaniken aus Hearthstone, Magic, Gwent und Co an. Aber LoR ist mehr als nur ein schnell zusammengestellter Trittbrettfahrer. Die Duelle haben ihren ganz eigenen Rhythmus und ich mag den ungewohnt hohen Interaktionsfaktor mit meinem Gegenüber. Das Ausspielen jeder Karte fühlt sich an wie ein neu angebrachtes Argument in einem Streitgespräch mit entsprechender Gegenreaktion meines Gegners. Auch gefallen mir die sieben spielerisch sehr unterschiedlichen Regionen des fiktiven Kontinents und das wohl fairste Monetarisierungsmodell des Genres. Endlich muss ich keine Katze im Sack mehr kaufen, sondern kann mir gezielt die Karten besorgen, die ich für mein Deck brauche. Besonders toll: Das großzügige Progressionssystem erlaubt mir sogar, gezielt Kartenbelohnungen einer bestimmten Region zu erspielen. Vorbildlich!

Duelle wie Dialoge: So läuft eine Runde ab

Neben den Champions ist vor allem der dynamische Schlagabtausch in den Duellen das starke Alleinstellungsmerkmal von Legends of Runeterra. Grundsätzlich gibt es zwei Arten von Karten: Kreaturen (Menschen, Spinnen, Monster etc.) und Zaubersprüche (Feuerball, Schild usw.). Eine Schwertmarkierung wechselt jede Runde hin und her und zeigt an, welche Seite aktuell die Angriffsinitiative hat. Die bestimmt, ob wir mit unseren Kreaturen nur blocken oder auch den gegnerischen Nexus attackieren dürfen. Anders als jedoch bei vergleichbaren Titeln können wir auch während der gegnerischen Attacke-Runde Kreaturen beschwören und Karten als Reaktion ausspielen. Wir haben dadurch nach jeder Aktion die Chance zur Gegenwehr – das bringt taktische Tiefe. Denn so können wir vielleicht mit einem Sofortwirkungs-Zauber den Gegner einfrieren und damit Schaden verhindern.

Vorbildliche Monetarisierung

Anders als die Konkurrenz hat sich Riot bei der Entwicklung des Free2Play-Spiels Legends of Runeterra bewusst gegen die Finanzierung über den Verkauf von klassischen Lootboxen oder Booster-Packs entschieden. Stattdessen lassen sich alle Karten direkt im Shop mit Echtgeld oder sogar über die Ingame-Währung »Splitter« gezielt erwerben. Zusätzlich erhalten wir über Belohnungen im Spiel Wildcards in mehreren Seltenheitsstufen, die gegen die noch fehlenden Karten in der Sammlung eingetauscht werden können. Gegen Echtgeld gibt es nur rein kosmetische Verschönerungen wie neue Spielfelder, Maskottchen oder Kartentrücken ohne spielerischen Einfluss. Wir verzichten deshalb auf eine Abwertung.



Auf Klick wird jede Karte groß rangezoomt und erklärt. Bei den Champions mit ihren unterschiedlichen Evolutionsstufen lassen sich begleitende Karten und Effekte durchblättern.

Jede Seite spielt abwechselnd Karten aus, die klassisch mit Mana bezahlt werden. Der Vorrat der Zauberkraft wächst pro Runde auf beiden Seiten gleichmäßig an. Überschüssiges Mana dürfen wir zum Teil sogar für Zaubersprüche in die nächste Runde mitnehmen. Das Ausspielen von neuen Karten geht so lange hin und her, bis beide Seiten passen. Erst dann wird der Angriff ausgeführt und wir bestimmen, welche Karten überhaupt zum Einsatz kommen. Dies eröffnet weitere strategische Überlegungen: Starten wir unsere Runde direkt mit einem Angriff ohne neue Karten auszuspielen, dann bieten wir auch unserem Gegner keine Chance mehr, eventuell noch eine passende Verteidigungskarte zu spielen.

Der Wechsel zwischen Aktion und direkter Reaktion macht Legends of Runeterra besonders reizvoll, kann in bestimmten Situationen aber auch für längere Wartezeiten sorgen. Dennoch bleiben das Feld und die Benutzerführung stets übersichtlich. Per Rechtsklick lassen sich alle Karten vergrößern und Schlüsselwörter werden auf Wunsch ausführlich erklärt.

Wenig Abwechslung für Singleplayer

LoR ist primär auf Online-Matches gegen menschliche Spieler im Ranglisten- oder Freundschafts-Modus ausgelegt. Zur Übung können Decks auch gegen eine Gegner-KI ins Rennen geschickt werden. Etwas Abwechslung bietet der Expeditions-Modus, bei dem sich alle Teilnehmer aus einem begrenzten Karten-Angebot ein Deck zusammenklicken (Drafting). Wer sieben Matches gewinnt und dabei weniger als zwei Partien verliert, erhält dicke Belohnungspakete.

Hinter dem Menüpunkt »Herausforderungen« befindet sich das sehr gut gemachte Tutorial, das uns pro Mission in eine vorgefertigte Situation wirft. Die Rätselaufgaben können nur durch den richtigen Einsatz von bestimmten Schlüsselwörtern auf Karten gelöst werden. Auf diese Weise gelingt es, auch komplexere Zusammenhänge der Karteneffekte spielerisch zu erklären.

Für Fans von League of Legends bietet die Kartenspieladaption etliche liebevolle De-

tails und einen hohen Wiedererkennungswert. Doch keine Sorge: Legends of Runeterra steht für sich und besteht im Test auch ohne jegliche Vorkenntnisse. Runeterra macht es sich zwischen dem etwas zugänglicheren Hearthstone und dem Komplexitätsmonster Magic: The Gathering gemächlich und könnte dort seine perfekte Nische gefunden haben. Die strategische Vielfalt gepaart mit den wunderschönen Kartenillustrationen machen LoR zu einer klaren Empfehlung für konfrontative Kartenspiel-Strategen mit Appetit auf neue Impulse. ★

LEGENDS OF RUNETERRA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel Pentium D / AMD Athlon 64 X2
Geforce 6800 / Radeon X1600 Pro
4 GB RAM, 10 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core 2 Duo E6600 / Athlon 64 X2 5000+
Geforce 8800 GT / Radeon HD 4850
4 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- Kartenbilder ➤ vertonte Champions (Deutsch und Englisch)
- schicke Partikel- und Zaubereffekte ➤ aufwändige Animationen für Spezialkarten
- wenig Abwechslung bei Schlachtfeldern

SPIELDESIGN



- vielschichtiges, zugängliches Regelwerk ➤ sieben Regionen mit individuellem Spielgefühl ➤ Champion-Evolutionen ➤ geringer Glücksanteil
- Online-Matches können sich teilweise etwas ziehen

BALANCE



- gutes Tutorial ➤ zahlreiche Deck-Strategien ➤ Region zur Kartenfreischaltung frei wählbar ➤ Bezahlmodell: alle Karten ohne Geld freispielfähig
- manche Kombinationen wirken (noch) zu stark

ATMOSPHÄRE / STORY



- packende, fordernde Duelle ➤ bekannte Figuren und Kreaturen
- auch ohne LoL-Vorwissen stimmig ➤ keine Story-Missionen, nur Kämpfe gegen KI
- Challenge-Modus nicht voll ausgeschöpft

UMFANG



- rund 500 Karten in sieben Regionen ➤ sehr großzügige Wochenbelohnungen ➤ neue Modi per Patch angekündigt
- wenig unterschiedliche Modi ➤ keine reinen Singleplayer-Inhalte

FAZIT

Strategisch und optisch ansprechendes Kartenspiel, das gekonnt neue Ideen ins Genre bringt. Sehr großzügiges und faires Free2Play-System.



SpongeBob SquarePants: Battle for Bikini Bottom – Rehydrated

ALLES KLAR, KINDER?

Genre: Jump&Run Publisher: THQ Nordic Entwickler: Purple Lamp Studios Termin: 23.6.2020 Sprache: deutsch
 USK: ab 6 Jahren Spieldauer: 12 Stunden Preis: 30 Euro DRM: nein (GOG) Enthalten in: –



Das Original von 2003 kombinierte den Charme der Serienvorlage mit durchdachten Hüpfereien. Kann die Neuauflage dieses Gefühl wieder einfangen, ohne dabei altbacken zu wirken? Von Florian Zandt

Als das ursprüngliche SpongeBob SquarePants: Battle for Bikini Bottom 2003 erscheint, ist die Serie um den Schwamm und seine Freunde Patrick, Sandy und Thaddäus in den USA schon längst Kult. Hier in Deutschland kommt sie da gerade erst so richtig in Fahrt. Trotzdem schlägt das Spiel zur Veröffentlichung bei Fans der Vorlage sofort ein, während die Presse geteilter Meinung ist. Hat das frisch erschienene Remake das Zeug, beide Meinungen zu vereinen?

Ginge es nur um die Hintergrundgeschichte, könnten wir den Text schon an dieser Stelle beenden, denn daran wurde kein Stück geschraubt. Genau wie im Original müssen wir Bikini Bottom von einer Roboterarmee befreien. Hinter den wandelnden Blechbüchsen steckt natürlich Spongebobs Erzfeind Plankton, der mit seinen Gehilfen wie immer das Rezept für die legendären Burger aus der Krossen Krabbe klauen will. Nachdem sich Spongebob und Patrick am Tag vor dem Robo-Überfall mehr Spielzeugroboter gewünscht haben, fühlen sich die beiden für den Schlamassel verantwortlich und nehmen die Aufräumaktion unter dem



Jeder spielbare Charakter hat unterschiedliche Fähigkeiten, die neue Spielmöglichkeiten eröffnen. Patrick kann beispielsweise bestimmte Gegenstände aufheben und auf Schalter werfen.

Meer selbst in die Hand. Anders als im Cartoon bietet die Geschichte keinen weiteren Interpretationsspielraum und ist relativ dünn. Aber darum soll es in Battle for Bikini Bottom sowieso nicht wirklich gehen.

Hauen und Hüpfen

Das Remake ist in jeder Hinsicht ein klassisches Jahrtausendwende-Hüpfspiel, das im Prinzip noch genauso wie vor 17 Jahren funktioniert. Entsprechend richtet es sich auch deutlich an ein jüngeres Publikum. Dafür spricht nicht nur die quetschbunte Aufmachung, sondern auch das etwas aufdringliche, sich bis zum Erbrechen wiederholende Tutorial. Am Anfang kann das noch ganz hilfreich sein, denn die Charaktere, die wir im

Spielverlauf übernehmen dürfen, spielen sich sehr unterschiedlich. Das Eichhörnchen Sandy nutzt beispielsweise ihr Lasso nicht nur, um die Robo-Gegner aus der Ferne zu attackieren, sondern kann damit auch einen Gleitsprung ausführen. Patrick ist die einzige Figur, die Klötze und Kisten hochheben und werfen kann. Und Spongebob selbst beherrscht als Einziger den Walljump. Erst



Florian Zandt
@zandterbird



SpongeBob war kein elementarer Teil meiner Jugend; ehrlich gesagt habe ich die subversive Seite des Cartoons erst spät entdeckt und lieben gelernt. Diese Art der Wertschätzung lässt sich allerdings nicht auf die Hüpfspiel-Neuauflage übertragen. SpongeBob SquarePants: Battle for Bikini Bottom – Rehydrated ist kein schlechtes Spiel. Kein Grinden von Collectibles, Originalsprecher, kurzweilige Hüpferei – soweit alles gut. Allerdings bietet der Titel anders als die Serienvorlage keine tiefere Bedeutungsebene – das ist man von SpongeBob anders gewohnt. Gerade wenn man Spongebob zusammen mit seinem Nachwuchs durch Bikini Bottom bugsiert, könnte das sorgenfreie Herumspringen durchaus Spaß machen. Wer Plattformer-Herausforderungen sucht, schaut sich besser anderswo um.



Mini-Missionen sollen die reine Hüpferei auflockern, sind aber weder komplex noch interessant.

Neuer Koop-Modus

Größtenteils bleibt die Neuauflage des Hüpfspiels dem Original treu. Die einzige, wirklich bemerkbare Neuerung ist der Horde-Mehrspielermodus. Darin hüpfen wir im Couch-Koop oder online über 27 Inseln, um zum Schluss gegen den Robo-Thaddäus-Boss anzutreten.



Ein großer Bonus des Spiels: Neben den Originalsprechern versprühen auch die Spielumgebungen den typischen Bikini-Bottom-Charme.

durch die Kombination all dieser Fähigkeiten können wir jeden Winkel der durchdacht gestalteten und vorlagengetreu umgesetzten Spielwelten erkunden. Die Innenstadt von Bikini Bottom, der Friedhof des Fliegenden Holländers, die Quallenfelder: Fans der Serie werden sich in der virtuellen Version von Bikini Bottom direkt heimisch fühlen. Vor allem weil die Soundkulisse dank der Originalsprecher und einem überarbeiteten Soundtrack den Nostalgieernv kitzelt – wenn man von manchen abgehackten Sprachsamples und den auf Dauer etwas nervigen Musikschleifen absieht.

Natürlich müssen wir in den bunten Spielwelten nicht nur über Plattformen hüpfen und abwechslungsreich gestaltete Robo-Hunde, Untertassen oder Bomben werfende Flugmaschinen vermöbeln. Als Retter des Tages dürfen wir auch kleine Aufgaben lösen und dabei unterschiedliche Collectibles einsammeln. Das Zerkloppen von Kisten und Erledigen von Gegnern bringt uns glänzende Objekte ein, mit denen wir Bonusareale freischalten können. Haben wir genug davon gesammelt, können wir die Objekte, genau wie ebenfalls in den Levels verstreute Socken von Patrick, gegen goldene Pfannenwender tauschen. Diese bekommen wir auch, wenn wir Mini-Missionen erfüllen. In den Quallenfeldern müssen wir beispielsweise Quallenkönigsgelee für Thaddäus besorgen, um seine Stichverletzungen zu behandeln. Die Fahrlehrerin Mrs. Puff sucht in der Innenstadt hingegen nach Steuerrädern

für Boote, um die Bewohner vor den Robotern in Sicherheit zu bringen. Die Pfannenwender gibt es aber nicht nur als Questbelohnung, sondern auch an bestimmten, besonders schwer zu erreichenden Orten. Haben wir genug Küchenhelfer gesammelt, schalten wir damit das nächste Level frei.

Zwischen Komfort und Langeweile

Dieser grundlegende Loop macht das Erkunden der Welt enorm kurzweilig und sorgt für erfreulich wenig Leerlauf. An einem der größten Probleme des Spiels ändert er jedoch nichts: Der teilweise etwas ungenauen Hüpfmechanik, egal ob mit dem Gamepad oder der vernünftig umgesetzten Tastatursteuerung. Gerade für ein Jump&Run ist es natürlich kritisch, wenn das Timing bei Doppelsprüngen an manchen Stellen wenig Spielraum für Fehler lässt – vor allem, wenn sich der Titel an ein junges Publikum richtet.

Dem gegenüber stehen allerdings jede Menge Komfortfunktionen. Checkpoints gibt es reichlich, sodass selbst ein tödlicher Sturz in die Tiefe kaum Konsequenzen hat. Dank der Schnellreisefunktion können wir bereits erkundete Levels mit wenigen Klicks ansteuern und auch die freie Speichermechanik ist ein definitives Plus. So viel Anpassungsfähigkeit hätten wir uns allerdings auch beim Schwierigkeitsgrad gewünscht. Dass dieser im Original nicht wirklich veränderbar war, ist eine Sache. Mittlerweile ist es aber gerade bei Jump&Runs fast schon Standard, dass wir diverse Aspekte selbst

bestimmen können. Und wenn man schon mal ein Spiel generalüberholt, hätte man hier auch etwas verbessern können.

Auch abgesehen vom Schwierigkeitsgrad hätte man noch mehr aus der Vorlage herausholen können, auch wenn die optische Aufhübschung gelungen ist. Für ein echtes Wertungsupdate fühlt sich SpongeBob SquarePants: Battle for Bikini Bottom – Rehydrated allerdings etwas zu klobig und uninspiriert an. Allein die Lizenz und die Liebe zum Detail bewahren den Titel vor der Mittelmäßigkeit. Für junge Eltern, die mit ihrem Nachwuchs in die eigene Jugend zurückreisen wollen, bietet die knallbunte Hüpferei aber auf jeden Fall genug Unterhaltung. ★

SPONGEBOB SQUAREPANTS BATTLE FOR BIKINI BOTTOM REHYDRATED

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 4130 / AMD Phenom II X4 925
Geforce GTX 760 / Radeon HD 7870
4 GB RAM, 8 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i3 8100 / AMD FX-6300
Geforce GTX 1050 Ti / Radeon R9 290
8 GB RAM, 8 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- ⊕ aufgebohrte Grafik ⊕ knallbunte Spielwelt ⊕ abwechslungsreiche Gegnertypen
- ⊖ manchmal abgehackte Sprachsamples
- ⊖ Soundtrack auf Dauer nervig

SPIELDESIGN



- ⊕ durchdachtes Leveldesign ⊕ Charaktere spielen sich unterschiedlich
- ⊕ kein Leerlauf ⊕ überschaubare Collectible-Arten
- ⊖ leicht unpräzise Hüpfpassagen

BALANCE



- ⊕ fair verteilte Checkpoints ⊕ gut umgesetzte Tastatursteuerung
- ⊕ freies Speichersystem
- ⊖ zu aufdringliche Tutorials
- ⊖ ausbaufähiger Schwierigkeitsgrad

ATMOSPHÄRE / STORY



- ⊕ Originalsprecher ⊕ gewohnt bekloppte SpongeBob-Atmosphäre
- ⊕ auch unbekannte Figuren eingebaut
- ⊖ platte Charaktere
- ⊖ dünne Hintergrundgeschichte

UMFANG



- ⊕ 15 Level ⊕ zusätzliche Inhalte im Vergleich zum Original
- ⊕ gesonderter Mehrspielermodus
- ⊕ freischaltbare Bonusareale
- ⊖ kein Wiederspielwert

FAZIT

Wer dem Remake die etwas unpräzise Hüpfmechanik verzeiht, bekommt ein kurzweiliges Spaßpaket, das aber nicht allzu lange fesseln kann.



Wie wir uns durch die unterschiedlichen Level bewegen, wechselt häufig. Mal springen wir, mal schwingen, mal rollen und mal rutschen wir. Das sorgt für Abwechslung und Kurzweil.

GAMESTAR-PC TITAN Z

PROZESSOR Intel Core i9 10900K (8x 5,3 GHz) **NEU**

MAINBOARD ASUS ROG Strix Z490-E Gaming **NEU**

GRAFIKKARTE ASUS GeForce RTX 2080 Ti ROG Strix OC

ARBEITSSPEICHER 32 GB DDR4-3000 Corsair Vengeance

SSD 2.000 GB NVME SSD

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 25.06.2020. Änderungen vorbehalten. Angebote nur solange der Vorrat reicht.

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

Konfiguriert von den Hardware-Experten von GameStar

GAMESTAR-PC **NEU**

CORE I9 SPECIAL EDITION 2080S

Nur für kurze Zeit und solange der Vorrat reicht. Der neue GameStar-PC ist günstiger als selber bauen.
High-End-Gaming im 4K Bereich mit starker RTX 2080 Super Grafikkarte und i9 Prozessor.
Verpackt im stylischen Corsair 220T RGB Gehäuse macht der PC in jedem Spiel eine perfekte Figur.



PROZESSOR Intel Core i9 9900KF (8x 5,0 GHz)

GRAFIKKARTE ASUS RTX 2080 SUPER DUAL EVO

ARBEITSSPEICHER 16 GB DDR4-3200 RAM HyperX Fury

SSD 1.000 GB NVME SSD Kingston A2000

GEHÄUSE Corsair 220T iCue RGB

~~1899,-~~ nur **1799,-**



www.gamestarpc.de



Wie Stress und schlechte Laune eurem Spielerlebnis schaden

HÖRT AUF EURE STIMMUNG!

Schlechte Laune macht auch Spiele schlechter. Wir fragen einen Medienpsychologen nach Tipps, wie wir am besten damit umgehen. Von Nora Beyer

Unser Experte



Dr. Georg Valtin (44) kennt sich bestens mit Spielen aus, von 2000 bis 2006 hat er nämlich als Redakteur für Zeitschriften wie PC Games, GameStar und danach PC Powerplay gearbeitet. Heute erforscht er als Wissenschaftler an der Professur Medienpsychologie der TU Chemnitz unter anderem die Mediennutzung und Medienwirkung, insbesondere bei Computerspielen. Für seine Doktorarbeit zum Thema »Prosoziales Verhalten in virtuellen Welten am Beispiel von Online-Rollenspielen« erhielt er 2015 den Universitätspreis der TU Chemnitz.

fassung der psychischen Befindlichkeit geht von drei relevanten, bipolaren Dimensionen aus: gute versus schlechte Stimmung, Wachheit versus Müdigkeit und Ruhe versus Unruhe. Wenn jemand beispielsweise schlecht gelaunt ist, müde und innerlich sehr unruhig, dann gestaltet sich das Spielerleben anders als bei der Kombination gute Stimmung, wach und ausgeglichen.

Unterschiedlichste psychische Elemente beeinflussen also maßgeblich unser Spielerleben. Wenn wir verstehen, wie genau, können wir damit auch besser umgehen. Für dieses »richtige« Spielen haben wir in diesem Artikel Tipps gesammelt.

Der Alltagsklassiker: Nach der Arbeit zu Hause angekommen schalten wir den PC oder die Konsole an. Nach einem stressigen Tag nutzen wir Spiele als Entspannung, als Ablenkung vom Alltag. Aber wirken Spiele immer gleich auf uns? Oder macht es einen Unterschied, mit welcher Stimmung wir spielen? Aus welcher Gemütslage wir kommen? Ein klares »Ja« gibt es vom Medienpsychologen und Spieleexperten Georg Valtin von der Technischen Universität Chemnitz. Es mache auf jeden Fall einen Unterschied, mit welcher Stimmung wir uns vor den Bildschirm setzen. Oder – noch ein Schritt zuvor – ob wir entscheiden, uns lieber passiv berieseln zu lassen von einem nicht-interaktiven Medium. Nach einem stressigen Arbeitstag schalten wir manchmal eben lieber einen Twitch-Stream oder eine Netflix-Serie ein, anstatt uns in die Ära-Mechanik von Europa Universalis 4 oder ins Handling der Grau 5.56 aus Call of Duty: Warzone reinzufuchsen. Doch auch wenn unsere Energieanzeige noch ausreicht für

die interaktive Welt der Spiele, wirkt sich die aktuelle Befindlichkeit auf das Spielerlebnis aus. Georg Valtin erklärt: »Eine typische Er-



Komplexe Strategiespiele wie Europa Universalis 4 können uns auch Erfolgserlebnisse bescheren – wenn wir uns gut darin auskennen und nicht an den Mechanismen verzweifeln.



Wer vom Coronavirus persönlich betroffen ist, spielt vielleicht lieber nicht Plague Inc.

Mehr Stress durch Spiele

Das Zusammenspiel zwischen psychischer Verfassung und Spielerlebnis geht aber noch viel weiter. Je nachdem, in welcher Psyche-Stimmungs-Kombination wir uns befinden, macht es einen großen Unterschied, welches Spiel wir wie erleben. Heißt: Manche Spiele und Genres sind in manchen Augenblicken und Gemütsverfassungen wesentlich geeigneter als andere. Georg Valtin erklärt, wie dieser Unterschied zustande kommt: »Das Spielerleben resultiert ja aus der dynamischen Interaktion zwischen Spieler und Spiel. Ein Beispiel: Der schlecht gelaunte, müde und unruhige Spieler spielt einen Multiplayer-Shooter. Weil er unkonzentriert ist, macht er mehr Fehler und spielt deutlich unter seinen Möglichkeiten. Das frustriert ihn noch mehr, die Stimmung wird möglicherweise noch schlechter und die innere Unruhe steigt stressbedingt an. Sein Spielerlebnis ist damit negativ. Unter ande-

ren Voraussetzungen wäre das anders.« Diese Abwärtsspirale lässt sich gut vermeiden, indem wir auf unsere Gemütslage achten und unsere Spielewahl danach ausrichten. Ein Phänomen, das wir ja auch aus anderen Bereichen kennen, wie Valtin ausführt: »Bei Film und Fernsehen geht es uns ja ähnlich. Da sind uns manche Filme oder Serien in bestimmten Momenten auch zu anstrengend oder auch thematisch zu nah an alltäglichen Problemen. Wer selbst direkt von Corona betroffen ist, hat vermutlich geringe Ambitionen, zum Vergnügen Plague Inc. zu spielen.« Nachvollziehbar, denn im Taktikspiel von Ndemc Creations spielen wir eine Krankheit – und unsere Aufgabe lautet, durch immer aggressivere Mutationen die Menschheit komplett auszurotten.

Spiele sorgfältiger aussuchen

Eine sorgfältige Auswahl, welche Spiele wir wann spielen, kann unser Spielerlebnis also

maßgeblich beeinflussen. Und ob wir aus einem Spiel (noch) frustrierter herausgehen oder tatsächlich entspannter als zuvor. Wir stellen ja, auch wenn uns das nicht immer bewusst ist, ganz bestimmte Erwartungen daran, welchen Nutzen uns ein Spiel bringen soll. Beispielsweise soll uns das Spiel Entspannung bringen oder Nervenkitzel, es soll einfach unterhalten oder intellektuell fordern. Entsprechend suchen wir uns ganz intuitiv unsere Spiele aus. Das herausfordernde Rätsel-Adventure oder die simple Ballerei. Den Survival-Horror oder die komplexe Aufbaustrategie. Und gerade wenn wir schon Spielerfahrung haben, kennen wir unsere Vorlieben und Präferenzen doch meistens ganz genau. Das Problem der richtigen Spielwahl haben demnach, so Georg Valtin, eher Einsteiger. Bei erfahrenen Spielerinnen und Spielern hätten sich Vorlieben längst entwickelt und die Gefahr – unabhängig von der Stimmungslage – so richtig danebenzugreifen sei relativ gering: »In den meisten Fällen können wir bei erfahrenen Spielern von reflektierten Entscheidungen ausgehen.« Das gilt aber natürlich nur, solange wir uns auf bekanntem Terrain bewegen. Wenn wir bewusst etwas Neues ausprobieren wollen, ist das Frustrationspotenzial entsprechend hoch, da uns hier die Routinen fehlen. Und es wird wieder umso wichtiger, in der richtigen Gemütslage in das neue Spielerleben zu starten, um zumindest die externe psychische Komponente möglichst gering zu halten. Das heißt: Wer unbedingt in ein unerbittliches Rollenspiel à la Dark Souls oder ein komplexes Strategiespiel wie Europa Universalis 4 einsteigen möchte, sollte darauf lieber verzichten, nachdem er oder sie gerade durch eine Uniprüfung gerasselt ist oder die kranke Katze zum Tierarzt gebracht hat. Sonst addiert sich die Herausforderung im Spiel zu unserer realen Belas-



Wer neu in Dark Souls Remastered einsteigt, sollte entsprechend gute Laune mitbringen. Sonst kann die Frustration das komplette Spiel verderben. Und die Stunden danach.



Verabredete Raids in Online-Rollenspielen wie World of Warcraft können statt Spaß sozialen Druck bedeuten.

tungssituation – und die Stimmung kracht vollends in die Tiefe. Etwa, wenn unser Erzherzogtum Österreich in Europa Universalis 4 von Frankreich und England niedergeknüpelt wird, weil wir nicht kapiert haben, wie die Personalunion zwischen österreichischer und ungarischer Krone funktioniert. Dieser Erstkontakt kann prägend sein, wir verknüpfen Europa Universalis 4 fortan mit Druck und Unzugänglichkeit. Keine gute Basis für langfristigen Spielspaß.

Gerade wenn wir also etwas Neues ausprobieren wollen – ein Genre oder ein bestimmtes Spiel, das wir bislang nicht allzu sehr mochten, dem wir aber nochmal eine Chance geben wollen –, gilt: Dafür müssen wir in der richtigen Stimmung sein. Gute Laune macht nämlich offener gegenüber Neuem. Und wenn wir uns irgendwann so richtig mit der Spielmechanik auskennen, kann natürlich auch ein hartes Europa Universalis 4 Balsam für unsere geschundene Seele sein und Österreich-Ungarn mit England und Frankreich den Boden aufwischen.

Wir wissen, was uns guttut

Im Allgemeinen wissen wir aus Erfahrung, was uns guttut und was nicht. Wir müssen nur lernen, mehr darauf zu hören und achtsamer zu sein. Unsere Entscheidung darüber, welches Spiel wir am Ende des Tages spielen wollen, sollten wir ganz bewusst tagessformabhängig entscheiden. Nach einem Tag voller Frusterlebnisse, an dem wir uns völlig »down« vor den Bildschirm schleppen, sollten wir nicht auch noch Spiele mit ernststen Themen und deprimierenden Untertönen spielen. Eben um die erwähnte Abwärtsspirale nicht noch zu beschleunigen. Die vermeiden wir meist ganz automatisch,

weil in unserem Gehirn unterbewusste Selbstschutzmechanismen ablaufen: »Wir setzen uns typischerweise nicht noch medialen Stimuli aus, die einen Zustand unterstützen oder gar verstärken, der von uns als unangenehm empfunden wird«, so Valtin. Das gelte selbst und vor allem bei Spielen, die uns wirklich interessieren und die wir gerne spielen: »Selbst wenn ich zum Beispiel wissen will, wie die Story in dem Spiel, das ich aktuell spiele, weitergeht, will ich das ja genießen und nicht die Hälfte verpassen, weil ich in Gedanken noch aktuelle Probleme wälze oder zu müde bin.«

Das heißt nicht, dass wir generell keine traurigen oder deprimierenden Spiele anfangen dürfen. Wir sollten sie nur nicht spielen, wenn unser Leben gerade ohnehin traurig oder deprimierend ausfällt. Grundsätzlich

können uns ernste und emotional aufgeladene Spiele wie What Remains of Edith Finch sogar glücklich machen, weil sie uns dazu bringen, Fragestellungen im Spiel auf unser eigenes Leben zu übertragen.

Sozialer Druck und schlechte Laune

Die gute Nachricht also: Gerade erfahrene Spieler machen oft ganz automatisch das Richtige und wählen ihre Spielentscheidungen intuitiv so aus, dass diese zu ihrer Gemütslage passen. Aber was tun, wenn das nicht möglich ist? Bei Online- und Multiplayer-Spielen gibt es oft feste Termine. Die lassen sich nicht eben so einfach mal verschieben, ohne dass man Mitspieler hängen lässt. Georg Valtin kennt das aus seiner aktiven Spielzeit in World of Warcraft: »Ich habe es zu meinen Raid-Zeiten in World of War-



Spiele wie League of Legends spendieren uns erst dann Erfolgserlebnisse, wenn wir sie richtig gut beherrschen. Auch, weil wir dann weniger gemeine Kommentare lesen müssen.

craft häufig erlebt, dass ich eigentlich keine Lust hatte oder mich gar nicht auf die doch anspruchsvollen Aufgaben konzentrieren konnte. Aber der soziale Druck ist so groß, dass man die Gilde nicht hängenlassen will und dann trotzdem die drei Stunden mitgeht, auch wenn es unter den Voraussetzungen dann natürlich wenig Spaß macht.«

Hier lohnt sich eine überlegte Abwägung: Spiele ich, auch wenn ich gerade gar nicht in Stimmung bin? Oder sind die möglichen Konsequenzen in diesem Fall vielleicht so negativ, dass ich es lieber sein lasse? Medienpsychologe Valtin empfiehlt, in diesem Fall klare Grenzen zu ziehen. Denn sozialer Druck hin oder her: Von unmotivierten Mitstreitern hat niemand etwas, und das Spielerlebnis wird für alle schlechter: »Wenn ich mich überwinden muss und dann läuft es nicht rund, es fällt kein Loot ab und man verursacht durch eigene Fehler infolge der Unkonzentriertheit noch Schaden für das ganze Team – dann sollte man auch mal nein sagen.«

Sozialen Druck entfalten auch Multiplayer-Titel wie League of Legends, in denen man zusammen mit Unbekannten spielt. Wenn sich die anderen Teammitglieder besser mit der Mechanik auskennen, kann das unangenehm werden. Dann hagelt es Beleidigungen, weil man den falschen Helden wählt, die falsche Lane oder nicht zwischen Bot und Carry unterscheiden kann.

Dieser Zusammenstoß von erfahrenen und unerfahrenen Spielern macht Mehrspielertitel oft so toxisch – und letztlich weder Neulingen noch Profis Spaß. Während Letztere aber immerhin noch Erfolgserlebnisse daraus schöpfen, dass sie das Spiel beherrschen, knallen Einsteiger schnell gegen eine Frustwand. Merke: Auch in ein unbekanntes Multiplayer-Spiel sollte man nur in guten Tagen einsteigen. Sonst potenziert der Team- und Konkurrenzdruck die schlechte Laune.

Pflanzensammeln macht glücklich

Aber wie ist es umgekehrt? Wenn Gemütszustände unsere Spielwahl beeinflussen, beeinflussen Spiele auch unsere Stimmung?



Der Windsimulator Flower wirkt beruhigend und fast schon meditativ. Das perfekte Spiel nach einem stressigen Arbeitstag. Ein Spiel wie eine heiße Badewanne nach einem kalten Winterlauf.



In Open-World-Spielen wie Skyrim können wir auch friedlichen Tätigkeiten nachgehen.

Die mögliche Abwärtsspirale, dass wir durch bestimmte Spiele noch mehr gestresst werden, wenn wir bereits aus ungünstigen Vorstimmungen kommen, hat es ja schon angedeutet: Ja, Spiele können unsere Gemütszustände beeinflussen. Im Schlechten. Aber auch im Guten! Georg Valtin sagt dazu: »Idealerweise verbessert sich die Stimmung und das sogenannte Arousal – also das Element der Unruhe oder Ruhe, das wir erleben – pendelt sich in der Mitte ein. Das heißt: Wenn ich davor gelangweilt war, steigert das Spiel das Arousal optimalerweise auf ein mittleres Niveau. Und wenn ich gestresst bin, senkt das Spiel das Arousal ebenso auf ein mittleres Niveau.«

Spiele können unseren Gemütszustand also positiv oder negativ beeinflussen. Das heißt jetzt freilich nicht, dass Spiele unbedingt immer Medizin gegen schlechte Stimmung sind, aber das Potenzial ist da! Zugleich sollten wir Spiele nicht nur abhängig von unseren Gemütszuständen aussuchen, sondern auch bewusst entscheiden, was wir innerhalb der Spiele tun. Ein Beispiel von Georg Valtin: »In Zeiten von Open-World-Games kann ich ja verschiedensten Tätigkeiten nachgehen, die auch unterschiedlichen Stimmungen gerecht werden.«

Probieren wir doch einfach mal aus, welche entspannende Wirkung repetitive Tätigkeiten haben wie das simple Pflanzensammeln oder Schatzsuchen in Open-World-Spielen. Oder wählen wir unsere Taktik im Schleich-Shooter bewusst anhand unserer derzeitigen Stimmungslage. Wenn wir gestresst sind, greifen wir zur Waffe und schießen uns durch, weil das einfacher ist und uns Erfolgserlebnisse beschert. Sind wir hingegen gelangweilt, steigern wir den Nervenkitzel, indem wir auf leisen Sohlen durch den Level huschen, Patrouillenwege ausspähen und das exakt richtige Zeitfenster ausnutzen, wenn eine Wache mal nicht in unsere Richtung guckt. Und dann schauen wir, welchen Effekt das auf unsere Stimmung hat. Einfach mal ausprobieren, es lohnt sich!

Achtung, Realität!

So gut Medien und damit auch Spiele zur Stimmungsregulierung sind – natürlich ist die Fiktion immer mit Vorsicht zu genießen. Spiele können uns ganz wunderbar eine Zeitlang aus dem Alltag holen und unsere Gemütszustände positiv beeinflussen. Aber gerade, wenn man ohnehin schon schlecht drauf ist, sollte man darauf verzichten, Spiele dauerhaft als Mittel zur Ausblendung der Realität zu nutzen. So willkommen die Ablenkung auch ist – die Probleme der Realität verschwinden ja dadurch leider nicht. Das Stichwort ist hier also ein reflektierter Medienkonsum. Der große Vorteil dieses Ansatzes: Wir lernen diesen reflektierten Medienkonsum umso besser, wenn wir bewusst beobachten, in welchen Gemütszuständen uns welche Spiele guttun und wann wir besser von bestimmten Spielen – oder vom Spielen überhaupt – die Finger lassen sollten. Und ein positiver Nebeneffekt tritt dabei ganz von selbst ein: Wir lernen, überhaupt besser in uns hineinzuhorchen und ein Gespür für unsere Stimmung und unsere Bedürfnisse zu entwickeln. Wir lernen, ein Gefühl dafür zu entwickeln, wo unsere Grenzen liegen. Und wo wir sie auch mal überschreiten können. Wie Georg Valtin treffend schließt: »Es sollte eben, wie alles im Leben, im richtigen Maß erfolgen.« ★



Selbst die Wasteland-3-Entwickler haben nicht jede Konsequenz der zahllosen Story-Entscheidungen im Rollenspiel gesehen. Bei GameStar erfahrt ihr, wie viel Aufwand Inxile betreibt, damit sich Dialoge und Welt realistisch anfühlen. Und wie sich das Ende von Fallout 4 und Mass Effect 3 unterscheidet.

Rollenspiel-Design am Beispiel Wasteland 3

WIE INXILE ENTSCHEIDUNGEN ENTSCHEIDET

Was macht spannende Entscheidungen in Rollenspielen aus? Und wie verhindert man, dass die Konsequenzen am Ende enttäuschend gering ausfallen? Wir haben den Autor von Wasteland 3 gefragt. Von Peter Bathge



Wer ist Thomas Beekers?

Thomas Beekers ist Lead Narrative Designer bei Inxile. Vor Wasteland 3 hat er bereits am Vorgänger Wasteland 2, an Torment: Tides of Numenera, Interkosmos und Metamorphosis gearbeitet. Er lebt in Rotterdam in den Niederlanden.

Rollenspieler stehen 2020 und 2021 vor einer schwierigen Entscheidung: Welches neue RPG sollen sie kaufen? Cyberpunk 2077, Elden Ring, Baldur's Gate 3, Vampire: Bloodlines 2, Solasta, Realms Beyond, Biomutant – oder Wasteland 3? Im neuen, Fallout-artigen Postapokalypse-Rollenspiel Wasteland 3 von Inxile Entertainment stehen aber auch noch andere Entscheidungen an, viele davon verbunden mit schwierigen, moralischen Fragen. Der Spieler entscheidet über das Leben von NPCs, die

Machtpositionen von Fraktionen und schließlich sogar über die Zukunft des US-Bundesstaats Colorado. Aber wie designt man solche spielerische Freiheit eigentlich?

Story- und Quest-Autor Thomas Beekers von Inxile Entertainment berichtet uns, wie Wasteland 3 auf Schattierungen von Grau statt auf ein simples Schwarz-Weiß-Schema setzen will, was gute (und böse) Entscheidungen interessant macht und wie man ein gutes Ende designt. Eines, das anders als in Mass Effect 3 nicht die im Spielverlauf getroffenen Entscheidungen ignoriert. »Es gibt keine Situation am Ende des Spiels, wo wir dir drei Optionen geben und das war es. [...] Eure Entscheidungen über die ganze Spielzeit hinweg nehmen Einfluss darauf, wie Wasteland 3 ausgeht«, verspricht uns Thomas Beekers.

Interessante Entscheidungen

GameStar: Was macht für dich eine interessante Entscheidung in Rollenspielen und in Wasteland 3 speziell aus?

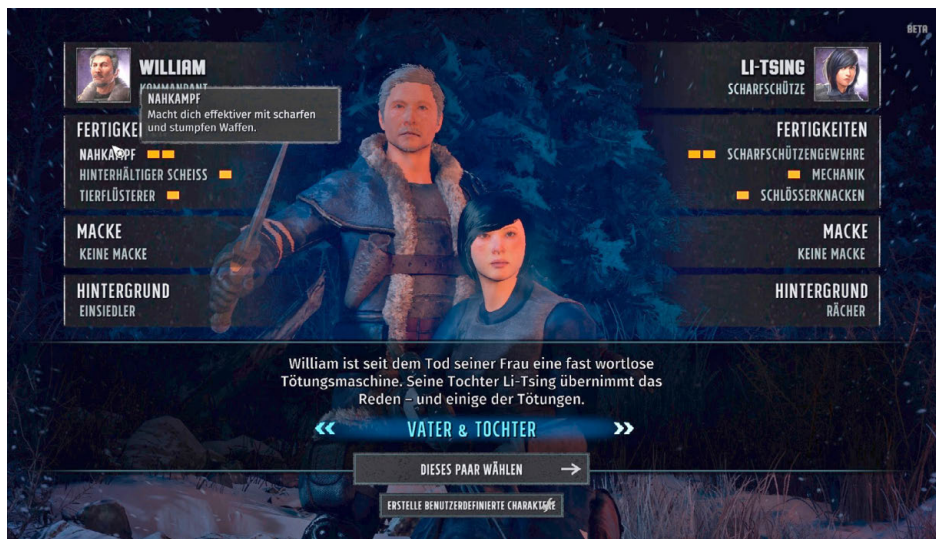
Thomas Beekers: Für die Art Rollenspiele, die wir machen und die ich liebe, sind echte Entscheidungen und Konsequenzen Teil der grundlegenden Definition. Eine Entscheidung oder Wahlmöglichkeit ist dann interessant, wenn es keine ganz offensichtlich richtige oder falsche Antwort auf die Frage gibt, die wir dem Spieler stellen. Wir präsentieren dir eine komplizierte Situation und geben dir alle möglichen Optionen, wie du sie löst. Manchmal sind auch ein paar extreme Verhaltensweisen dabei, aber normalerweise sind es nachvollziehbare Reaktionen. Dazu kommt, dass wir Spieler nicht für ihre Entscheidung bestrafen. Wir nehmen ihn niemals etwas weg, weil uns ihr Verhalten nicht gefällt. Stattdessen öffnet sich ein anderer Pfad und das Spiel geht einfach auf eine andere Weise weiter. Kleine Details machen das Ganze dann noch komplizierter, zum Beispiel wenn einer deiner Begleiter seine Meinung zum Ausdruck bringt.

GameStar: Habt ihr eigentlich ein internes Regelwerk oder eine Art Checkliste, die ihr für die Entscheidungen benutzt? In Pen&Paper-Rollenspielen gibt es zum Beispiel für Spielleiter die Faustregel, dass eine Entscheidung die Gesinnung und die Überzeugungen einer Spielfigur herausfordern sollte.

Thomas Beekers: Wir haben etwas ähnliches. Es geht darum, bewährte Methoden für gutes Quest- und Entscheidungsdesign festzuhalten. Aber das unterscheidet sich von Spiel zu Spiel. Wenn man wie im Pen&Paper die Eckpfeiler seines Charakters bei der Charaktererstellung festlegt, also ihm zum Beispiel eine chaotisch-gute Gesinnung gibt, dann ist das für mich als Schreiber natürlich eine interessante Methode. In Wasteland 3 gibt es so etwas nicht, aber wir haben zum Beispiel die Begleiter mit ihrer eigenen Meinung, wir haben Fraktionen und die Ranger-Basis, die von deinen Entscheidungen beeinflusst wird. Wir benutzen dieselben Werkzeuge wie Obsidian Entertainment. Wir arbeiten sehr eng mit ihnen zusammen, um ihre Dialog-Tools zu benutzen. Die kamen bei ihnen zuletzt in The Outer Worlds zum Einsatz. Sie machen das wie wir: Es geht darum, all deine Möglichkeiten zu identifizieren, von denen du Entscheidungen abhängig machen kannst – Skills, Begleiter, Fraktionen. Und dann musst du dir überlegen, wie du all das in jedem einzelnen Entscheidungsmoment abfragst und beachtest. Das bedeutet nicht, dass jede Entscheidung all diese Faktoren wie bei einer Checkliste abhaken muss. Ich muss mir einfach all dessen bewusst sein, wenn ich eine Entscheidung erstelle – und das wählen, was sich für mich in diesem Moment am besten anfühlt.



Taktische Rundenkämpfe sind das eine, Wasteland 3 will aber vor allem mit komplexen Quest-Entscheidungen und verzweigten Dialogen punkten.



Wasteland 3 lässt euch zu Beginn zwei Figuren selbst erstellen. Danach findet ihr eure anderen Mitstreiter im Spiel. Und die haben ihre eigenen Köpfe.



Die selbstgebaute Charaktere geben in Wasteland 3 keine Widerworte. Vorgefertigte NPCs schalten sich aber in die Dialoge ein und haben auch andere Meinungen.

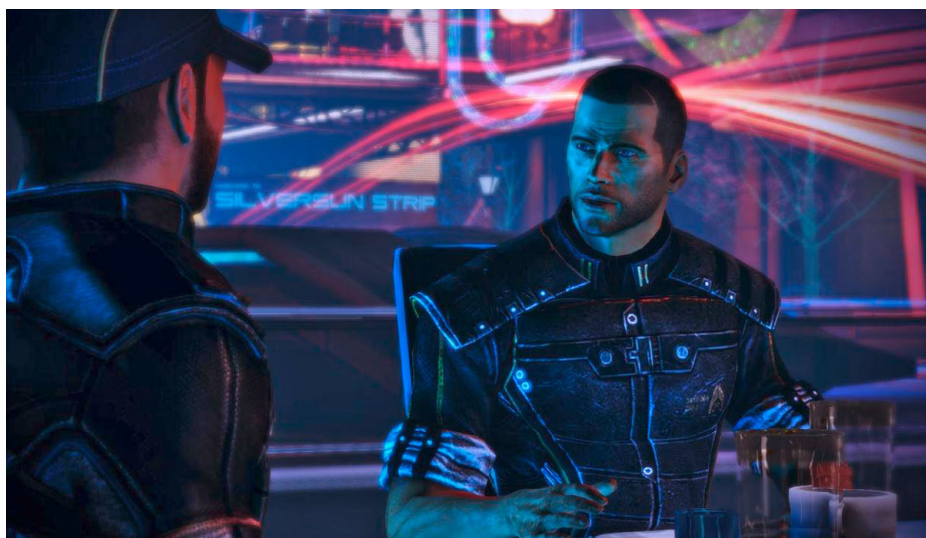
Gruppenspiel in Wasteland 3

GameStar: Und wie sieht es aus mit NPC-Begleitern in deiner Gruppe, was für eine Rolle spielen die bei Entscheidungen?

Thomas Beekers: Wasteland 3 ist in der Beziehung ein interessanter Fall, weil deine Gruppe immer aus mehreren Charakteren besteht. Du fängst an mit zweien – aber das sind alles Ranger.



In The Witcher 3 meldet sich außer Geralt niemand zu Wort, um dem Spieler die möglichen Konsequenzen einer Entscheidung greifbar zu machen.



Bei Mass Effect spielten die meisten Spieler einen guten Shepard. Nur etwa acht Prozent der Spieler erlebten einen bösen Helden. Warum also überhaupt mehrere Optionen einbauen?

Die erstellt der Spieler selbst und von denen wird dir keiner Widerworte geben, weil das irgendwie seltsam wäre. Aber im Lauf des Abenteuers hast du die Möglichkeit, mehrere Begleiter anzuheuern. Du kannst mit zwei Rangern und vier NPCs spielen oder vier selbst erstellten Figuren und zwei vorgefertigten, das ist ein Mix. Aber diese Begleiter haben alle ihre eigenen Meinungen und ihre eigene Moral – bei manchen sind die sehr stark ausgebildet. Wenn du zum Beispiel einen Polizisten mitnimmst, der als Marshall für Recht und Ordnung gesorgt hat, und dann in seiner Stadt versuchst, Zivilisten zu erschießen, wird er sich natürlich weigern. Wenn du aber darauf beharrst, wird er deine Gruppe schließlich verlassen und sich sogar gegen dich wenden. Jeder Begleiter weist ähnliche Verhaltensweisen auf, das geht los, wenn du ihn in die Party aufnimmst, und geht bis zum Finale so weiter, wo viele deiner Entscheidungen ihre größten Auswirkungen haben werden.

GameStar: Gibt es einen Unterschied im Design, wenn du Entscheidungen für ein Spiel mit einer Gruppe planst im Vergleich zu einem Spiel wie The Witcher 3, bei dem der Spieler nur Geralt kontrolliert? Ist Letzteres vielleicht sogar einfacher?

Thomas Beekers: Ich würde nicht pauschal sagen, dass es einfacher ist, sondern dass jede Variante uns als Entwicklern unterschiedliche Handwerkszeuge gibt. Wenn ich nur mit Geralt arbeiten kann, ist das vielleicht in mancherlei Hinsicht einfacher, aber in anderer auch herausfordernder. Ich habe eben nicht

mehrere Stimmen, die sich zu Wort melden und eine andere Meinung von außen einbringen können, wenn ich sie brauche. Das ist das Schöne an NPC-Begleitern, die erlauben uns genau das. Sie können als eine Art Stimme der Vernunft agieren, wenn ich zufällig auf eine Option klicke. Einer meiner Begleiter sagt dann: »Warte mal, wenn du das machst, glaubst du nicht, dass dann jenes passiert?« – »Oh stimmt, das könnte sein.«

GameStar: Geht ihr damit nicht ein großes Risiko ein, wenn es keine unvorhersehbaren Konsequenzen mehr gibt?

Thomas Beekers: Es ist Teil des Designs, ja. Aber um das klarzustellen, wir tragen in dieser Hinsicht nicht extra dick auf. Es ist nicht so, dass bei jeder deiner Entscheidungen ein Begleiter sich meldet und dich warnt, dass etwas Schlechtes passieren könnte. Uns ist es wichtig, dass wir dem Spieler eben nicht jedes Mal haarklein erklären, was geschehen wird – das wäre langweilig. Warum soll man sich entscheiden, wenn man schon vorher den Ausgang kennt? Wir wollen dagegen dafür sorgen, dass sich alle möglichen Ergebnisse sinnvoll aus dem Aufbau einer Quest-Situation ergeben. Wenn ich mich für etwas entscheide und etwas passiert ... also ich nenne mal ein Beispiel: Ich bin in einer Stadt und verhalte mich unhöflich zu mehreren Anwohnern. Am Ende stellt sich heraus, dass mein Verhalten beobachtet wurde und ich dafür am Ende beurteilt werde. Und diese Bewertung fällt nicht eben positiv aus, weil ich die ganze Zeit ein ziemlicher Arsch war. Wir hoffen, dass die Spieler in dieser Situation nicht sagen: »Ich konnte nicht ahnen, dass das passiert!« Stattdessen sollten sie fluchen

und sich erinnern: »Ah, Mist, das ergibt tatsächlich Sinn. Jetzt, wo ich darüber nachdenke, hat mir das Spiel gesagt, dass das passieren könnte. Es ist eine logische Folge meiner Taten.« Was nach einer Entscheidung passiert, sollte niemals komplett unvorhersehbar sein. Aber es wird natürlich dennoch Situationen in Wasteland 3 geben, wo man als Spieler überrascht wird.

Gut gegen Böse

GameStar: Bioware hat einmal verraten, dass 92 Prozent aller Mass-Effect-Spieler die guten Paragon-Optionen in Dialogen gewählt haben. Kannst du das bestätigen und ist es dann nicht ein ziemlich unnötiger Aufwand für Entwickler, böse Entscheidungsmöglichkeiten einzubauen?

Thomas Beekers: Das ist absolut wahr. Die meisten Leute wählen nicht die böse Option, sie neigen dazu, sich klassisch gut zu entscheiden. Hier bei Inxile ist es Teil unserer Designphilosophie, viel Arbeit in die Reaktion auf Randerscheinungen und sehr spezifische Spielerentscheidungen zu stecken. Dabei sind wir uns bewusst, dass das Ergebnis nur von vielleicht fünf Prozent aller Spieler jemals gesehen wird. Und das ist für uns okay, nicht jeder Spieler muss alles sehen, das ist ohnehin praktisch unmöglich. Wir als Entwickler haben nicht alles im Spiel gesehen, dafür ist es zu groß und komplex. Stattdessen wollen wir sicherstellen, dass das Spiel wirklich auf solche Entscheidungen abseits des Mainstreams reagiert und sie ernst nimmt. Es

soll einen echten Pfad durch das Spiel auf Basis dieser Entscheidungen bieten und sich befriedigend anfühlen.

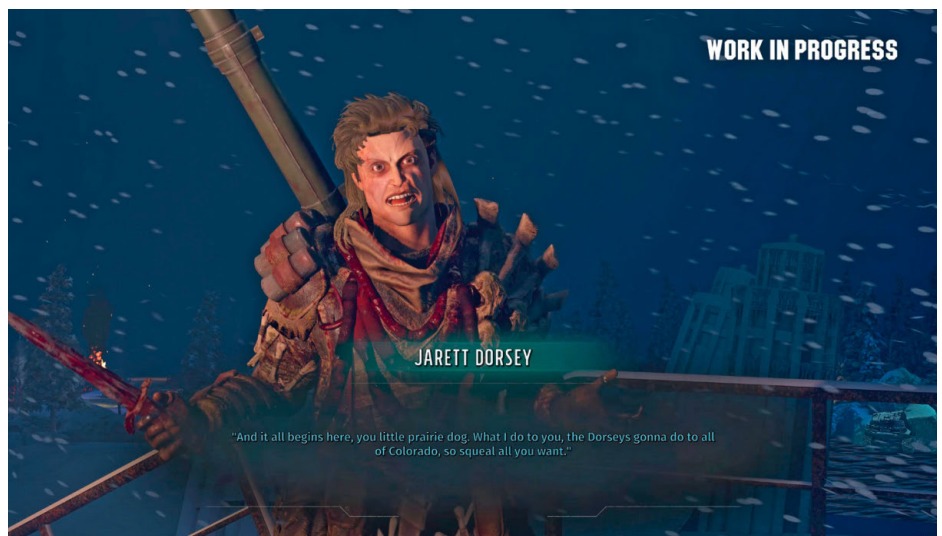
Was die guten Entscheidungen angeht: Es ist ein Unterschied, ob ich zu den 90 Prozent gehöre, die sich dafür entscheiden, oder ob mich das Spiel dazu zwingt, gut zu sein. Wenn ich dazu gezwungen werde, ist es nicht interessant. Wenn ich mich dafür entscheide, gut zu sein, obwohl das Spiel mir legitime andere Wahlmöglichkeiten bietet, verleiht das meinen Entscheidungen mehr Bedeutung. Selbst wenn ich niemals eine böse Option wähle. Wenn ich das Spiel teste und ein paar harsche Entscheidungen treffe, dann ist es wirklich befriedigend zu sehen, wenn mich das Spiel wissen lässt: »Hey, ich habe das gesehen. Hier sind die Konsequenzen deiner Taten.« Manchmal beeinflusst das lediglich, wie jemand mit dir spricht, manchmal gibt dir ein Händler einen Rabatt oder will nicht mehr mit dir verhandeln. Wir wissen, dass es Wahlmöglichkeiten geben wird, für die sich kaum jemand entscheidet. Aber wenn doch, dann ist es wichtig, dass das Spiel diese Entscheidung anerkennt und darauf basierend weitergeht.

GameStar: Oftmals wirkt böses Verhalten in Spielen wie eine nachträglich eingebaute Option oder ist sehr skurril, fast schon comichaft. Wie wollt ihr es in Wasteland 3 besser machen?

Thomas Beekers: In vielen Spielen neigt die böse Option dazu, ein Witz zu sein, erst recht in der Frühzeit der Rollenspiele. Das war nicht immer eine voll ausgearbeitete Route durch das Spiel, sondern eher etwas, das man ausprobiert und anschließend einen alten Spielstand geladen hat. Wir versuchen das zu vermeiden. Bei unseren bösen Entscheidungen geht es immer darum, ein nachvollziehbares Ziel zu erreichen, aber du hast einen eher brutalen und einen eher freundlichen Weg, es zu erreichen. Die brutale Option ist in diesem Fall der böse Weg, aber es fühlt sich legitim an und manchmal ist sie auch der beste Weg. Wasteland 3 spielt in einer harschen Welt. Es kann natürlich Dialogoptionen geben, die nur dazu da sind, den Spieler zu amüsieren. Wenn man einen Charakter zum Beispiel unnötig hart beschimpft, das ist eine legitime Option im Spiel, weil es ja auch zulässig im echten Leben ist. Das heißt natürlich nicht, dass es immer die beste Option ist. Unser Setting hilft uns hier. Wasteland 3 ist ein postapokalyptisches Spiel und in seiner Welt dreht sich alles um Grauschattierungen. Im Hauptkonflikt der Geschichte erklären wir als Entwickler nicht die eine Seite zu den Guten und die andere zu den Bösen und fragen den Spieler, für wen er sich entscheidet. Wir stellen euch zwei Menschen vor, die ehrlich gesagt mehr oder weniger das gleiche Ziel haben, aber ihre Methoden, um dies zu erreichen, unterscheiden sich sehr stark. Du kannst eine Meinung zu diesen Methoden haben, die eine dann naiv nennen und die andere brutal, und dich darauf basierend für eine der beiden Seiten entscheiden. In meinen Augen basieren auch viele der kleineren Entscheidungen im Spiel auf demselben Prinzip. Am Ende gibt es immer ein erstrebenswertes Ziel, das viele unterschiedliche Formen annehmen kann: Es kann darum gehen, Menschen zu helfen, aber auch das Erfüllen deiner Mission. Der Patriarch von Colora-



Der Patriarch ist eine der Schlüsselfiguren von Wasteland 3. Seine Methoden sind rabiatt, seine Ziele aber ehrbar. Die Desert Rangers gehen eine wackelige Allianz mit ihm ein.



Die Dialoge in Wasteland 3 sind sehr komplex und fragen viele Variablen wie bestimmte Skills, aber auch die Vorgeschichte eures Charakters ab.

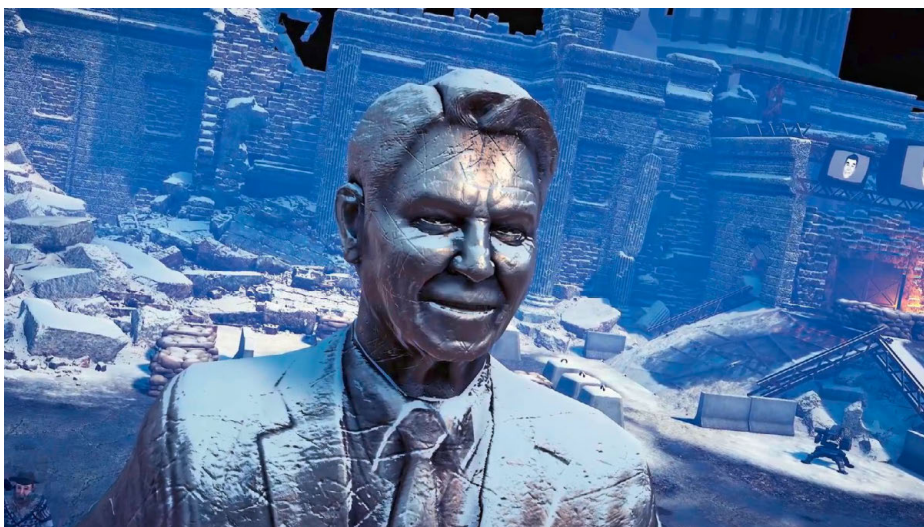
do will von dir, dass du seine Kinder zu ihm bringst. Aber dabei musst du dich vielleicht entscheiden, ob du deine eigentliche Mission verrätst [die sich um Arizona dreht, Anm. d. Red.]. Gleichzeitig kann es sein, dass du etwas wirklich Böses anstellen musst, um dich einer Gruppe anzuschließen und so Zugang zu einem der Kinder des Patriarchen zu erhalten. Ist das eine typisch böse Entscheidung? Ich finde nicht, weil sich die Charaktermotivation sehr natürlich anfühlt. Es ergibt Sinn, dass du dich so entscheidest, weil du das Leben der Leute in Arizona abwägen musst gegen das der Menschen, die in Colorado leben. Gut und Böse oder Schwarz und Weiß sind meiner Meinung nach nicht einmal passende Beschreibungen für solche Entscheidungen. Es ist eher eine Skala aus Graustufen.

GameStar: Und wie stellt ihr sicher, dass bestimmte Entscheidungen das Spiel nicht viel einfacher oder schwerer machen? Beispielsweise wenn man einen der für die Story relevanten NPCs tötet (das geht in Wasteland 3) und dann nicht mehr die damit verbundenen Aufträge erledigen kann.

Thomas Beekers: Das ist schwer und wenn ich ganz ehrlich bin, dann ist meine Antwort: Wir sorgen eben nicht dafür, dass es ausbalanciert ist. Wasteland 3 ist ein Rollenspiel, in dem du die Entscheidungen triffst und in dem du dann auch mit den Konsequenzen leben musst. Wenn du etwas anstellst, das jeden einzelnen Händler im Spiel gegen dich aufbringt, du keine Munition mehr kaufen kannst und deshalb ein großes Problem im



Kein wirkliches Happy End: Wasteland 3 ist eine düstere Zukunftsvision und wird am Ende nicht verkitscht. Es wird keinen idealen Lösungsweg für das Spiel geben.



Wenn ihr gegen die Gippers in Denver, Colorado kämpft, verschießt die riesige Statue von Ronald Reagan Laserstrahlen aus ihren Augen. Kein Witz.

Haufen Arbeit für uns als Entwickler. Aber dieser Aufwand lohnt sich, weil er beim Spieler den Eindruck erweckt, dass es sich um eine lebendige Welt handelt.

Bei komplexen Rollenspielen hast du aber auch eine zweite Ebene, bei der sich die Welt verändert. Ich kann die Akteure einer bestimmten Szene verändern. Auf Basis der Entscheidungen des Spielers wird eine ganze Region plötzlich von einer anderen Fraktion beherrscht. Und das hat dann Auswirkungen, wie Händler dieser Fraktion auf den Spieler reagieren. Für mich ist das Großartige an Rollenspielen, die so komplex wie Wasteland 3 sind, dass wir beide Methoden optimal nutzen können. Das ist eine besondere Stärke von Rollenspielen und mit ein Grund, warum ich dieses Genre liebe.

GameStar: Wie genau plant ihr denn die ganzen Entscheidungen?

Thomas Beekers: Da kommen die erwähnten Obsidian-Tools ins Spiel, die wir und theoretisch auch andere Microsoft-Studios jetzt nutzen können: Die geben uns mehr technische Möglichkeiten, verzweigte, komplexe Handlungsverläufe anzulegen. Zuvor mussten wir die alle per Hand planen. Das verwandelte sich sehr schnell in einen Albtraum. Jetzt haben wir Mittel und Wege, alles zu verfolgen: globale Veränderungen, verzweigte Quest-Strukturen, all das.

Obsidians Tools haben wir bereits bei Torment: Tides of Numenera benutzt, bevor Inxile und Obsidian beide zu einem Xbox Game Studio wurden. Das lag einfach daran, dass [Inxiles Chef] Brian Fargo eine sehr lange Geschichte mit den Obsidian-Gründern hat. Sie haben schon damals bei Interplay zusammengearbei-

tet. Unsere Firmen waren immer schon gute Freunde.

GameStar: Und wie komplex wird so ein Quest-Plan?

Thomas Beekers: Unsere komplexeste Quest ist so groß, dass sie nicht mehr auf einen Bildschirm passt. Es wird ziemlich kompliziert. Ich kann keine konkrete Zahl nennen, es ist mehr ein großer, sich verzweigender Baum, der sich von oben nach unten immer feiner verzweigt. Und natürlich vervielfacht sich alles, je tiefer du gehst. Wenn ich bei der ersten Entscheidung drei Auswahloptionen habe und jede davon darunter wieder drei Wege hat, wird die Gesamtzahl sehr schnell immer größer.

GameStar: Blick zurück: Wie würdest du die Komplexität von Wasteland 3 mit Teil 2 vergleichen?

Thomas Beekers: Ich bin am Anfang der Entwicklung von Wasteland 2 zu Inxile gewechselt, nicht lange nach der Kickstarter-Kampagne. Wasteland 3 ist mit weitem Abstand das komplexeste Rollenspiel, an dem ich hier gearbeitet habe. Jede unserer Quest verzweigt sich in der ein oder anderen Art. Wasteland 2 war ein bisschen grobkörniger. Beim Nachfolger haben wir alles verfeinert. Das ist sowohl den Tools zu verdanken, die wir nun haben, als auch der zusätzlichen Zeit. Der Kauf des Studios durch Microsoft hat uns sehr viel mehr Zeit beschert, um an diesem Spiel zu arbeiten und auch mal zu einer Quest zurückzukehren. Gutes Quest-Design ist ein schrittweiser Prozess. Man darf sich das nicht vorstellen, dass ich eine perfekte Quest auf dem Papier erstelle und jeder damit zufrieden ist. Ich muss sie

Spielverlauf hast, ist das für uns kein Balancing-Problem. Du hast dich so entschieden – und das ist Teil der Konsequenzen. Also ja, es gibt Entscheidungen, die das Spiel härter oder einfacher machen – für uns ist das einfach Teil des Spiels.

Warum Rollenspiele besonders komplex sind

GameStar: Immer mehr Spiele geben einem Entscheidungsmöglichkeiten und versprechen, dass die sich spürbar auf die Story auswirken. Telltale Games etwa hat mit The Walking Dead und den Quasi-Nachfolgern aber gezeigt, dass die Unterschiede dabei oft marginal oder Kosmetik sind. Wie kann man jenseits dieser oberflächlichen Veränderungen als Entwickler wirklich unterschiedliche Spielerlebnisse erzeugen?

Thomas Beekers: Ein offensichtlicher Unterschied [der Telltale-Spiele, Anm. d. Red.] zu Rollenspielen ist natürlich, dass diese systematischer aufgebaut sind und mehr Gameplay-Mechaniken besitzen. Das gibt uns deutlich mehr Wege, um den Spieler zu belohnen und seinen Pfad auszuweiten. Wir können ihm unterschiedliche Gegenstände oder Zugang zu verschiedenen Händlern geben, das sind ziemlich signifikante Konsequenzen. Aber auch, wenn wir nur von der Story sprechen, haben wir in Wasteland 3 immer zwei Ebenen. Es gibt die eine Ebene, wo die Welt dich quasi beobachtet. Viele meiner Entscheidungen verändern, wie die Leute mit mir sprechen – das ist etwas, das ich jetzt mal »ästhetische Reaktivität« nenne. Das klingt erstmal wenig aufwendig, aber wir nutzen das sehr viel und es ist ein

spielen, um zu erkennen, ob wir eine offensichtliche Entscheidungsmöglichkeit vergessen haben. Zum Beispiel bittet dich eine Fraktion darum, ihnen bei der Übernahme eines Gebiets zu helfen. Ich habe das auf dem Papier designt und mir die verschiedenen Wege ausgedacht, auf denen du ihnen helfen kannst. Aber dann fragt mich der erste Level-Designer, der das Ganze im Spiel umsetzen soll: »Aber was ist, wenn ich mich einfach umdrehe und meinen Auftraggeber erschieße?« Das ist eine zulässige Entscheidung in unserem Spiel und ich muss sicherstellen, dass das Spiel darauf in einer logischen Art und Weise reagiert.

Was besser werden soll

GameStar: Es gibt ja mehrere Fraktionen in Wasteland 3. Musst du dich denn einer davon anschließen und was für Auswirkungen hat das auf das Ende?

Thomas Beekers: Nein, wir haben keine derartige Struktur, bei der du dich einer Fraktion anschließen musst und das über deine Endsequenz entscheidet. Dein Ende ist sowohl frei als auch sehr kompliziert, da Entscheidungen über die ganze Spielzeit hinweg Einfluss darauf nehmen, wie das Spiel ausgeht. Es gibt keine Situation am Ende des Spiels, wo wir dir drei Optionen geben und das war es. Wir haben eine ganze Tabelle mit vielen hundert Notizen, die über die Konsequenzen von jeder wichtigen Entscheidung auf das Ende informieren.

GameStar: Und gibt es in Wasteland 3 eigentlich auch eine Art Happy End, bei dem schließlich alle Fraktionen in Frieden zusammenleben? Gibt es einen idealen Lösungsweg für das Spiel?

Thomas Beekers: Ich glaube nicht, dass es ein Ende gibt, bei dem alle Charaktere im Spiel glücklich und am Leben sind. Es ist ein postapokalyptisches Szenario, brutal und harsch. In unserer Endsequenzen-Matrix kannst du auf jeden Fall bessere Enden bekommen, wenn du darauf hinarbeitest. Aber manchmal ist »besser« auch Ansichtssache. Wer ist deiner Meinung nach besser dafür geeignet, Colorado in Zukunft anzuführen? Wie kannst du deine Mission, die Ranger in Arizona zu unterstützen, deiner Meinung nach am besten erfüllen? Es gibt auf jeden Fall ein paar Enden, die sich so anfühlen, als ob du deine Mission nicht ganz erfüllt hast, und das Spiel wird dir das auch sagen. Die Mehrheit der Ergebnisse befinden sich in dieser Gruppe: Kein Totalausfall, aber auch kein Happy End, sondern irgendwo dazwischen. So wie es auch oft in der Realität ist. Du kannst niemals alle glücklich machen und alles geht bestens aus. In vielerlei Hinsicht spiegelt Wasteland 3 also die Realität wieder.

GameStar: Kannst du uns noch mehr darüber erzählen, wie man in Wasteland 3 mit den Fraktionen zusammenarbeitet und was das für Auswirkungen hat auf das Spielererlebnis hat?

Thomas Beekers: Die Fraktionen sind für uns kein großer mechanischer Teil des Gameplays, sie sind vor allem wichtig für die Handlung. Es gibt diese großen Gruppen, die in der Welt existieren, und die Skala, die in deinem Charakterbildschirm Auskunft über deine Beziehung zu den Fraktionen gibt, gibt Auskunft darüber, wie du dich in der Geschichte entschieden hast. Wenn ich



Gegen wen ihr in Wasteland 3 kämpft, bestimmt ihr mit euren Entscheidungen oftmals selbst.



Am Ende von Fallout 4 verlangen die vier Fraktionen wie die Railroad oder die Synths, dass der Spieler zwei andere Gruppierungen restlos auslöscht.

in Denver die Gippers treffe [durchgeknallte religiöse Fanatiker, die eine sprechende Riesenstatue des ehemaligen US-Präsidenten Ronald Reagan verehren], kann ich ihnen helfen oder mich gegen sie stellen. Diese Entscheidung ist der größte Faktor, der über meine Beliebtheit bei ihnen entscheidet. Ich kann sie nicht betrügen und trotzdem noch Freunde mit ihnen werden.

Wie es nach Wasteland 3 weitergeht

GameStar: Noch mal zurück zu Daten und Statistiken: Habt ihr eigentlich Daten der Spieler aus Wasteland 2, die euch dabei helfen, den Nachfolger besser zu machen?

Thomas Beekers: Bei Wasteland 2 hatten wir keine gute Möglichkeit, Messungen vorzunehmen. Unser Design basiert oft darauf, das zu machen, was wir selbst als große Rollenspielfans lieben und gerne spielen würden. Aber das ist natürlich keine perfekte Methode. Wasteland 2 wurde per Kickstarter finanziert, wir standen daher sehr stark im Austausch mit der Community und haben viel Feedback von Spielern bekommen, nachdem die Early-Access-Version veröffentlicht wurde. Wir hatten aber keine Telemetrie. Wir haben jedoch mit anderen Entwicklern geredet, die diese Daten sammeln, und greifen auf Daten zurück, die öffentlich sind. Wir blicken aber auch mit Spannung auf den Release von Wasteland 3. Denn mit dem größeren Umfang und den fortschrittlicheren Tools haben wir uns auch das Ziel gesetzt, bei diesem Spiel die erwähnte Telemetrie sammeln zu können. Die Daten wollen wir dann nutzen, um die nächsten Inxile-Spiele zu verbessern. ★

Hunde in Videospielen

GUTE JUNGS UND BESTE FREUNDE

In manchen Spielen sind sie treue Weggefährten und Kampfbegleiter, in anderen sogar die Hauptfiguren oder ein witziger Running-Gag. Fest steht: Hunde machen das Leben eines Menschen einfach besser, ob im richtigen Leben oder in virtuellen Welten.

Von Sascha Penzhorn



Hunde machen alles besser. In Spielen und im richtigen Leben.

Egal, ob ihr Fallout in der modernen oder in der klassischen Variante bevorzugt, habt ihr es mit Sicherheit nicht übers Herz gebracht, Schäferhund Dogmeat einfach im Ödland seinem Schicksal zu überlassen. In Divinity: Original Sin gibt es von Hunden ein paar witzige Quests, wenn ihr euch die Mühe macht, mit ihnen zu kommunizieren. Und in Spielen wie Okami oder The Legend of Zelda: Twilight Princess werdet ihr sogar selbst zum Vierbeiner. In diesem Artikel dreht sich darum alles um Hunde (und Wölfe) in Videospielen.

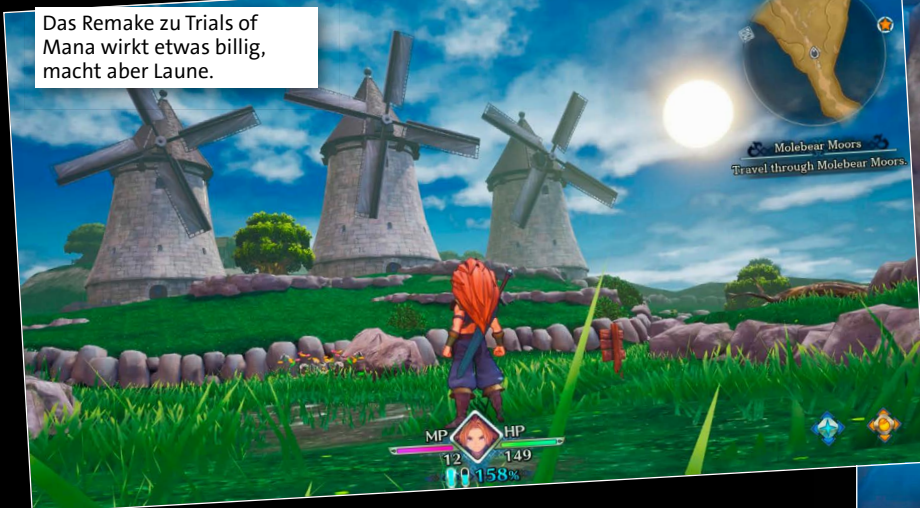
Karl – Trials of Mana

Als großer Fan von Secret of Mana auf dem SNES war ich massiv enttäuscht, als der Nachfolger des Spiels, Seiken Densetsu 3, seinerzeit nur in Japan erschien und keinen westlichen Release und eine Übersetzung erhielt. Dabei war das Spiel absolut fantastisch und seiner Zeit weit voraus! Es gehörte nicht nur zu den optisch schönsten Spielen mit einem der besten Soundtracks auf seiner Plattform, sondern war auch noch ein überraschend komplexes Rollenspiel. Man

bildete eine Dreiergruppe aus insgesamt sechs spielbaren Charakteren, die allesamt eine eigene Hintergrund-Story, einzigartige Stärken und Schwächen und sogar ein verzweigtes Klassensystem hatten. Jeder Held hatte »gute« und »böse« Aufstiegsmöglichkeiten für seine Klasse, zudem verteilte man Attributpunkte und rüstete jede Figur indivi-

duell aus. Ein Rollenspiel im besten Sinn. Über viele Jahre waren Spieler ohne Japanischkenntnisse auf Fan-Übersetzungen angewiesen, bis Seiken Densetsu 3 plötzlich überraschend mit offizieller Übersetzung unter dem Namen Trials of Mana auf moderne Plattformen

Das Remake zu Trials of Mana wirkt etwas billig, macht aber Laune.





Für die KI von Held und Hund gibt es in Secret of Evermore Anpassungsmöglichkeiten.

kam. Zudem erschien 2020 ein Remake zum Spiel, vollvertont und komplett in 3D. Das hält sich sehr originalgetreu an seine 16-Bit-Vorlage und erzählt einmal mehr die tragische Geschichte der sechs Helden, die allesamt mit Verrat, Verlust und sehr viel Schmerz zu kämpfen haben. Eine dieser deprimierenden Hintergrundstorys dreht sich um den Bestienmenschen Kevin. Macht ihr diesen zu eurer Hauptfigur, seht ihr ihn im Intro mit seinem besten Freund Karl, einem Wolfswelpen, der niemals von Kevins Seite weicht. Die beiden wachsen gemeinsam auf, spielen miteinander, erleben Abenteuer ... und dann wird Karl aus irgendeinem Grund plötzlich aggressiv und greift Kevin an – euer erster Kampf im Spiel.

Ihr habt keine andere Wahl, als euch gegen euren besten Freund zu verteidigen. Gewinnt ihr die Auseinandersetzung, erliegt der ehemals treue Vierbeiner kurze Zeit später seinen Verletzungen und ihr erlebt eines der herzerreißendsten Intros, die ein klassisches JRPG je hatte. Während die anderen Helden im Spiel in die Welt ziehen, um Ra-

che zu nehmen, verschollene Familienmitglieder zu finden und Antworten auf brennende Fragen suchen, ist Kevins Motivation, Karl zurück ins Leben zu bringen. Mag sein, dass mir die Nostalgiebrille hier beim Spielen geholfen hat, aber Trials of Mana macht mir im Remake heute noch so viel Spaß wie Jahrzehnte zuvor in der SNES-Variante.

Hund – Secret of Evermore

Zwar gab es in Europa und Nordamerika keine SNES-Fortsetzung zu Secret of Mana, dafür erschien dort Secret of Evermore. Das wiederum gab es nicht in Japan, sollte speziell den westlichen Markt ansprechen und spielt sich recht ähnlich wie Secret of Mana, von Ringmenüs über das actionlastige Kampfsystem bis hin zu einem Begleiter und ... oh ja, der Begleiter ist ein Hund. Der hat keinen fest vorgegebenen Namen, also müsst ihr hier selbst kreativ werden. Wichtiger ist aber, dass er die Story zum Spiel überhaupt erst startet. So folgt ihr eurem Vierbeiner zu Spielbeginn durch eine Stadt (Großostheim in der deutschen Version, da-

Undertale erzählt die Geschichte von Menschen und Monstern auf eine Art, die ihr so garantiert noch nie erlebt habt.



Long ago, two races ruled over Earth:
HUMANS and MONSTERS.

mals der Firmensitz der deutschen Nintendo-Niederlassung), nachdem dieser entfleucht, um eine Katze zu jagen. Kurze Zeit später werdet ihr in eine fantastische Welt voller Monster teleportiert und kämpft dort (natürlich!) ums Überleben.

Das Besondere an eurem Hund ist, dass sich dessen Aussehen verändert, je nachdem, in welcher zeitlichen Epoche der Spielwelt ihr unterwegs seid. In Secret of Evermore reist ihr nämlich fleißig durch die Zeit. Im urzeitlichen Prähistoria ähnelt euer Mitstreiter beispielsweise einem übergroßen, zotteligen Wolf. Im futuristischen Assitopia mutiert er derweil zum fliegenden Toasterhund. Unabhängig von seiner Form kämpft der treue Begleiter nicht nur für euch, sondern kann auch nach Gegenständen und alchemistischen Zutaten suchen. Das Teil ist nicht ganz so episch wie Secret of Mana und hat auch keinen kooperativen Mehrspielermodus, spielt sich aber auch heute noch hervorragend und ist einen Blick wert, falls ihr es 1996 verpasst habt. Die Musik zum Spiel stammt übrigens von Jeremy Soule, der auch die legendären Soundtracks zu Spielen wie Icewind Dale, Guild Wars und Skyrim komponiert hat.

Annoying Dog – Undertale

Man muss sich darauf einlassen und mit der primitiven Optik leben können, aber für mich und unzählige Fans ist Undertale eines der besten Spiele aller Zeiten. Es stellt so ziemlich alles auf den Kopf, was ich in unzähligen Jahren an Rollenspielerfahrungen gesammelt habe, hat einen sehr schrägen Sinn für Humor und steckt voller Hunde. Die meisten von ihnen kann man streicheln, einer von ihnen raucht (!) Hundekuchen, ein anderer nervt einfach: Annoying Dog. Mit dem bekommt ihr es zu tun, wenn ihr im Spiel auf ein legendäres Artefakt stoßt. Der Raum mit diesem Artefakt ist versteckt. Ihr müsst erst mal ein kleines Musikkpuzzle lösen und an einem Piano eine bestimmte Melodie nachspielen, bevor ihr den begehr-



Die Helden von Trials of Mana haben alle traurige Hintergrundgeschichten. Diese Dame kann sich in Schnee und Eis keine warmen Klamotten leisten.



Manche Spieler machen es sich zur Aufgabe, Welpen in die Welt zu setzen, um sie anschließend kreativ abzumurksen.



WolfQuest ist das ultimative Rollenspiel für Tierfreunde und Wildpinkler.

ten Gegenstand überhaupt erst entdeckt. Dann liegt der Schatz vor euch, auf einem Podest, magisch leuchtend. Und erinnert irgendwie an einen roten Gummiball. Wollt ihr den Gegenstand an euch nehmen, erhaltet ihr eine Fehlermeldung: »Du trägst zu viele Hunde mit dir.« Ein Blick ins Inventar zeigt, dass sich dort tatsächlich ein Vierbeiner befindet. Der Annoying Dog. Löst ihr den Hund über den Use-Befehl aus, stürzt er sich umgehend auf das legendäre Artefakt und absorbiert es. Danach verschwindet er einfach spurlos. Also fast. In eurem Inventar hinterlässt er euch einen Gegenstand als Anden-

Euer eigenes Rudel – WolfQuest

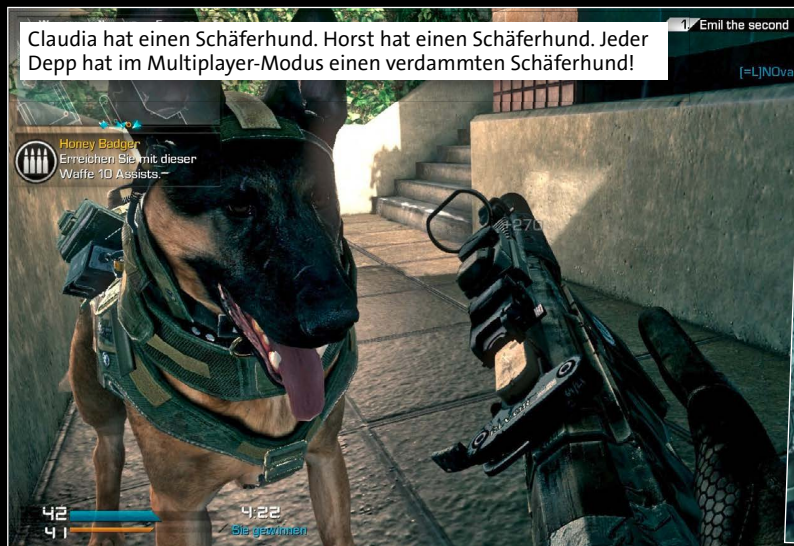
Okay, Hand aufs Herz: Ich habe WolfQuest niemals selbst gespielt und beobachte das Teil ein wenig wie einen Autounfall. Es ist echt nicht schön, ich wünsche es niemandem und möchte niemals selbst darin verwickelt werden. Ein Blick in die Spielbeschreibung verrät mir, dass man als junger Wolf startet, der fressen muss, um zu überleben. Ist man schließlich groß und stark, macht man sich auf die Suche nach einem Partner. Im Idealfall wird man fündig und hat einige Zeit später ein Rudel niedlichster Fellbabys an der Backe. Die wie-

derum muss man beschützen und dafür sorgen, dass sie nicht von irgendwelchen Bären gefressen werden. Klingt zumindest nicht komplett uninteressant, wenn man auf so was steht. Allerdings sieht bereits der Trailer aus wie etwas, das auf der PlayStation 2 für seine hässliche Grafik abgestraft worden wäre. Eine kurze YouTube-Recherche zeigt mir außerdem, dass viele Spieler gerne und häufig von der Funktion Gebrauch machen, ständig und überall das Bein zu heben. Na ja, immerhin realistisch.

Was mich am meisten an diesem Spiel fasziniert, ist aber die sehr aktive Community. Auf Steam erfreut sich WolfQuest derzeit an knapp 1.100 Wertungen, von denen stolze 90 Prozent positiv sind. Ein Blick ins Forum zeigt, dass es Rollenspiel-Server gibt. Also Server, auf denen Spieler ausschließlich als ihre gespielten Vierbeiner agieren und handeln. Das Forum zeigt aber auch, dass bestimmte Spieler gezielt nach RP-Servern speziell für Erwachsene suchen. Ich wage nicht, zu fragen, weshalb. Andere Thread-Ersteller ärgern sich derweil darüber, dass viele Besucher auf ihren Servern in voller Absicht ihre Jungtiere auf kreative und lustige Weise über den Jordan zu schicken. Auch dazu gibt's Threads: »Die lustigsten Tode eurer Welpen«. Vielleicht ist das Spiel ja tatsächlich ein Hit, der mir für immer verborgen bleibt. Dieses Risiko nehme ich in Kauf. Meine Nachbarn sind Nudisten. Die gehen nackt mit der ganzen Familie campen, spielen nackt Tischtennis und gehen nackt angeln. Die sind bestimmt auch alle voll nett. Bei denen möchte ich allerdings ebenso wenig mitmachen wie bei der Online-Community von WolfQuest.

Riley – Call of Duty: Ghosts

Call of Duty nervt mich mit Lootboxen, CoD-Points, überkauften Premium-Editionen und Vorbestellungen. In Modern Warfare 2019 muss ich wenigstens nicht mehr draufzahlen, um Neuauflagen alter Karten spielen zu dürfen, dafür werde ich hier für Kosmetik



Claudia hat einen Schäferhund. Horst hat einen Schäferhund. Jeder Depp hat im Multiplayer-Modus einen verdammten Schäferhund!



Online-Gegner killt der Hund sofort. Hurra ...

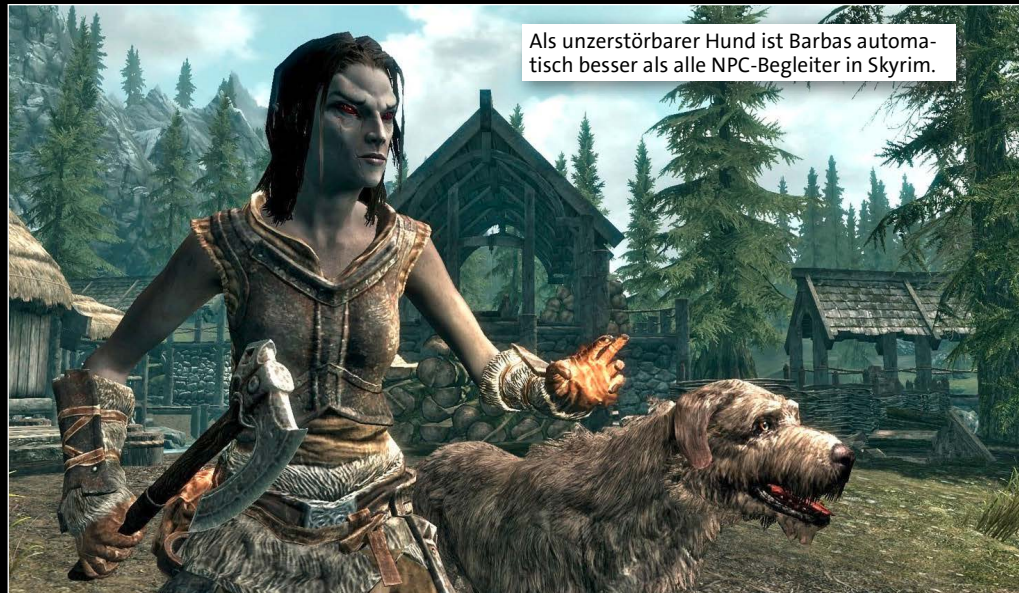
wie abgetrennte Gliedmaßen zur Kasse gebeten, die früher einfach zur unzensurierten Version des Spiels gehörten. Allein die Namen der Spiele nerven mich schon: Wir haben Modern Warfare (2007), Modern Warfare Remastered und noch mal Modern Warfare (2019). Wahrscheinlich heißt das nächste Spiel der Reihe, das in diesem Jahr erscheint, dann einfach wieder Black Ops, weil Zahlen mittlerweile anscheinend uncool sind. Zumindest ein neu aufgelegtes Call of Duty: Ghosts werden wir aber wohl nicht mehr bekommen, denn das möchte irgendwie keiner. Dabei war eine der wichtigsten Figuren im Spiel ein Hund.

Schäferhund Riley hat zwei wichtige Funktionen: Erstens unterstützt er Spieler in Missionen, indem er beispielsweise Terroristen überwältigt und in Schach hält oder euch Wildtiere wie Wölfe und Bären vom Leib hält. Zweitens vernichtete er die Performance der allermeisten bei Erscheinen gängigen Rechner, wenn ihr die Option für dynamisches Fell aktiviert hattet. Dann wurde Rileys Haarpracht so lang und geschmeidig wie in einem Shampoo-Werbespot und wehte mindestens doppelt so dramatisch bei der allerkleinsten Bewegung im Wind. Das sah vollkommen unrealistisch aus, kostete euch im Schnitt 20 oder mehr Bilder pro Sekunde und blieb darum auf den meisten Rechnern auch durchgehend abgeschaltet.

Immerhin: Einen eigenen Schäferhund gab's auch als schnelle und einfache Killstreak-Belohnung im Multiplayer. So rannte jeder Horst in jedem Match mit seiner Töle rum, die euch komplett zerlegt hat, wenn ihr dem Viech auch nur einen Schritt zu nah gekommen seid. Richtig super wurde das natürlich erst mit dem kosmetischen Wolfs-Skin aus dem Cash Shop. So kam überhaupt erst die richtige, lebensnahe Atmosphäre im Spiel auf. Denn wer kennt sie nicht, die dressierten Antiterror-Wölfe der Polizei? In späteren Teilen der Reihe wurde auf die Begleit-Vierbeiner verzichtet. Weshalb, wird wohl auf ewig ein Rätsel bleiben. Zumindest Nvidia HairWorks, das für die Fell-Effekte verwendet wurde, läuft inzwischen besser und sieht richtig gut aus. Zwar nicht an Riley, aber seit vielen Jahren am Hexer Geralt von Riva in The Witcher 3.

Hugo – Nottingham

Bei meinen Artikeln gibt's für gewöhnlich immer mal eine Passage aus dem richtigen Leben. In diesem Fall muss ich etwas mögeln, denn streng genommen war mein Hund ein Steppenwaran. Das liegt an der sogenannten Housing Crisis in Nottingham, wo ich wohne. Die bewirkt unter anderem, dass bezahlbarer Wohnraum immer knapper wird. Gleichzeitig stehen unzählige Häuser leer, weil sie sich niemand leisten kann. Ich drücke eine recht saftige



Als unzerstörbarer Hund ist Barbas automatisch besser als alle NPC-Begleiter in Skyrim.

Miete für das mehr als fragwürdige Privileg ab, in einer Behausung zu leben, in der Wasser aus der Deckenlampe in meiner Küche tropft, wenn der Nachbar über mir ein Bad nimmt. Ich fürchte mich vor dem Tag, an dem unweigerlich kurze, gekrauste Haare aus dem Lichtschalter quellen. Mein Vermieter ist im Prinzip mindestens Satan (oder schlimmer) persönlich und kümmert sich um nichts. Wenn es mir nicht passt, kann ich ja gehen und Platz machen für den nächsten Trottel, der womöglich bereit ist, sogar noch mehr Miete zu zahlen als ich.

Hunde sind hier nicht erlaubt, denn die machen Krach und riechen komisch. Aber gegen Warane steht nichts im Mietvertrag. Also habe ich eines Tages Hugo adoptiert. Der war ein anderthalb Meter langer Steppenwaran. Bellte nicht, roch nach nichts und funktionierte ziemlich exakt wie jeder handelsübliche Hund, ob ihr es glaubt oder nicht. Hugo teilte sich die Bude mit zwei (komischerweise erlaubten) Katzen, kam für Streicheleinheiten aufs Sofa geklettert und beschäftigte sich mit Hundespielzeug wie Bällen und einem alten Schuh. Den schleppte er manchmal an, zum Tausziehen. Er hielt dir den Latschen hin, bis du ihn angefasst hast, zerrte dann am anderen Ende und rotierte manchmal wie wild um seine eigene Achse wie ein wütendes Krokodil, das versucht, am Wasserloch eine Gazelle zu ertränken. Wenn er genug hatte und müde war,

kletterte er zurück in sein Terrarium – Warane sind Kaltblüter, die brauchen zum Ausruhen etwas mehr als ein Hundekörbchen.

Auf Familienfeiern, beispielsweise zu Weihnachten, kam er mit und ließ sich von der entzückten Verwandtschaft mit Shrimps füttern. Eine gruselige Riesenechse, die von der Oma ganz vorsichtig und sanft winzige kleine Krebs-Snacks annimmt. Wir haben ihn auch regelmäßig an die Leine genommen und sind mit ihm im Park spazieren gegangen. Für die Familie war er der Hund. Die haben immer gefragt: »Bringt ihr den Hund mit?« Dass ich von ihm in der Vergangenheit spreche, liegt daran, dass Steppenwarane leider nicht besonders alt werden. Nach zehn Jahren ging er leider von uns. Falls ich in diesem Leben noch mal reich heirate, wird mein nächster Hund ein Krokodil.

Barbas – The Elder Scrolls 5: Skyrim

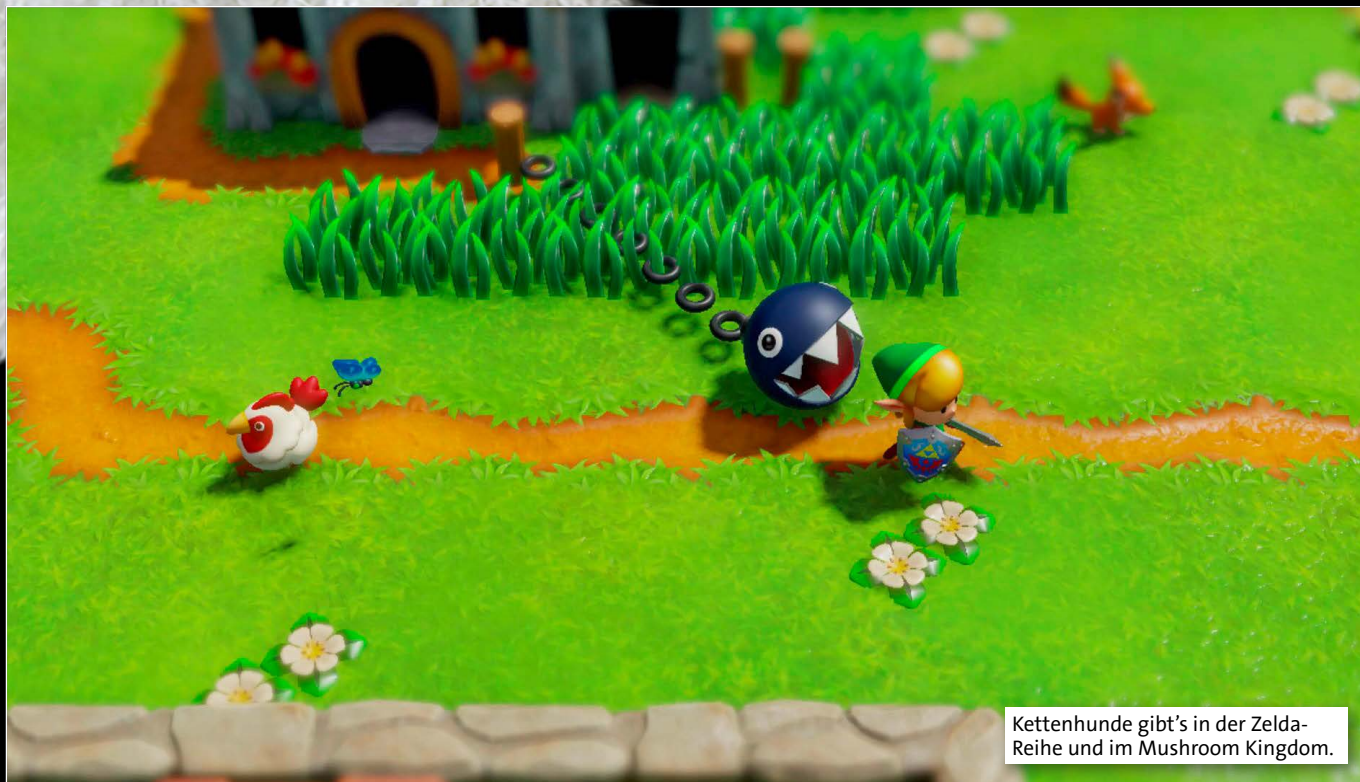
Achtung, knapp neun Jahre alter Spoiler: In Skyrim gibt es einen sprechenden Hund! Wenn ihr ihm begegnet, kann er eure Ver-



Leben mit einem Waran bedeutet, dass manchmal die Badewanne besetzt ist.

Haustierkampf in 3 ... 2 ...





Kettenhunde gibt's in der Zelda-Reihe und im Mushroom Kingdom.

wunderung nicht verstehen. Immerhin fliegen überall Drachen rum, Völker wie die Khajiit sind sprechende, zweibeinige Katzen, also was ist denn bitte so außergewöhnlich an einem Hund, der sich mit euch unterhält? Nun, da wäre die Tatsache, dass er das einzige sprechende Exemplar im gesamten Spiel ist. Zudem ist er der Gehilfe des daedrischen Prinzen Clavicus Vile. Damit ist er streng genommen gar nicht wirklich ein Hund, sondern nimmt nur gerne die Form eines Vierbeiners an. Im Spiel könnt ihr ihn wahlweise mit seinem Herrchen wiedervereinen oder ihn im Tausch gegen eine verzauberte Axt auch einfach plattmachen.

Alternativ könnt ihr das mit dem Umbringen auch einfach bleiben lassen und Barbas als Begleiter behalten. Dann folgt er euch zusätzlich zu eurem aktuellen NPC-Begleiter, falls ihr gerade einen habt. Zudem beißt der Kollege gar kraftvoll zu und ist nebenher unsterblich. Das ist besonders für Spieler, die keine Mods installieren können oder möchten, durchaus hilfreich. Falls es euch in Elder Scrolls Online mal in die Schnittermark verschlagen sollte, könnt ihr Barbas dort ebenfalls während einer Quest begegnen. Zum permanenten Mitstreiter lässt er sich dort nicht umfunktionieren, aber darum spielt ihr ja schließlich ein MMO. Da rennen pausenlos unzählige potenzielle Gefährten überall um euch herum. Ob ihr wollt oder nicht. Brrr!

Kettenhund – Super Mario Bros. 3

Eigentlich ist er gar kein Hund, sondern ein bissiger, bellender Ball an einer Kette. Sein englischer Name ist Chain Chomp, in Japan heißt er Wan-Wan. Zum ersten Mal taucht der Kettenhund in Super Mario Bros. 3 auf, kommt inzwischen aber in unzähligen Mario-Games vor. Angeblich wurde dieser son-

derbare Bewohner des Mushroom Kingdom durch ein Erlebnis aus Shigeru Miyamotos Kindheit inspiriert. Ein bissiger Hund soll auf ihn zugerannt sein, um an ihm einen Geschmackstest vorzunehmen, wurde letzt-

endlich aber von seiner Kette davon abgehalten. Dementsprechend verhält sich dieser Feind nun im Spiel – zumindest meistens. Es gibt aber auch Varianten, die sind überhaupt nicht bissig oder verfügen über



Spielt regelmäßig Warframe oder wir töten euren Hund!



Inzwischen existieren auch Weltraumkatzen und viele andere Pets im Spiel.

keine Kette und rollen einfach nur so herum. In Super Mario Odyssey könnt ihr einen Kettenhund über eure verzauberte Kopfbedeckung kontrollieren. In Mario Tennis Aces ist Wan-Wan endlich und zum allerersten Mal ein vollwertiger, spielbarer Charakter. Dort hält er seinen Tennisschläger mangels Extremitäten vorsichtig zwischen den spitzen Zähnen. Die Kette ist hier gnädigerweise nirgends festgemacht, sodass ihr euch frei über den Platz bewegen könnt. Übrigens begegnen euch Kettenhunde nicht nur in der Welt von Mario, sondern auch in The Legend of Zelda, beispielsweise in A Link to the Past und Link's Awakening (im Original genauso wie im Switch-Remake). Laut einem Interview im japanischen Guidebook zu A Link to the Past war der Kettenhund ursprünglich als Feind für das Zelda-Spiel gedacht und existierte vorerst nur als Konzeptkunst. Die wurde intern vom Mario-Team aufgegriffen, woraufhin die bissige Kugel schließlich in Super Mario Bros. 3 ihr Debüt hatte, noch vor ihrem Erscheinen in Hyrule.

Kubrows – Warframe

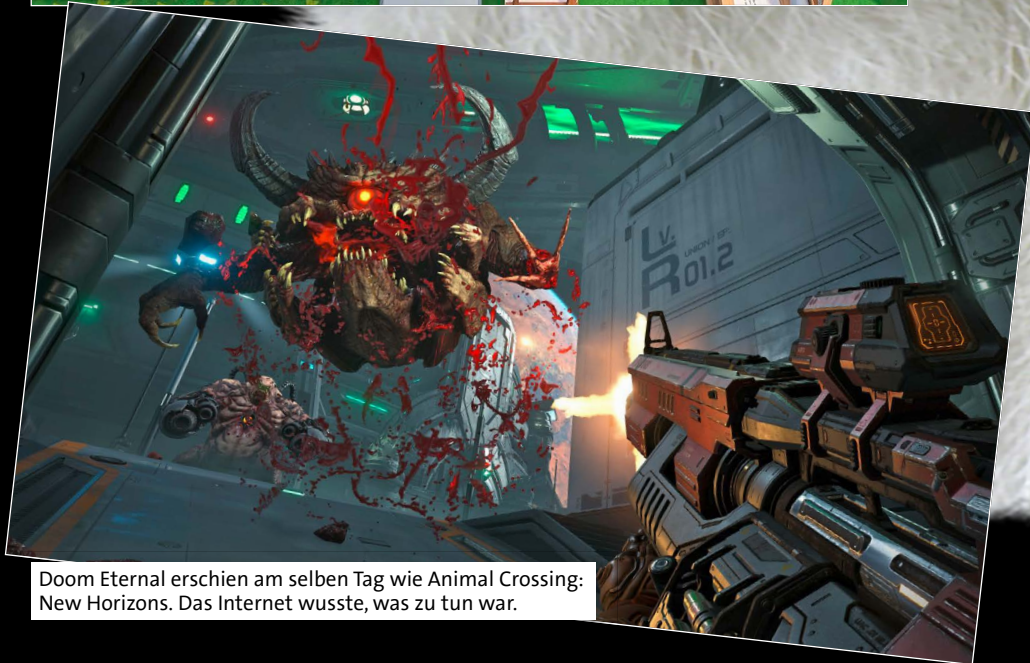
Habt ihr zu lange nicht im Spiel vorbeigeschaut, tötet Warframe zur Begrüßung euren Hund. So kann man Leute natürlich auch dazu, ähem, ermutigen, sich regelmäßig einzuloggen und das Spiel nicht zu vernachlässigen. Überhaupt waren Kubrows, die züchtbaren Hunde im Spiel, bei ihrer Einführung im Jahr 2014 ein ziemlicher Albtraum. Dabei ist die Idee dahinter eigentlich ganz cool und passt hervorragend zum düsteren SciFi-Setting des Spiels: Kubrows sind stark mutierte, genetisch modifizierte Vierbeiner, die ihr künstlich in einem Inkubator über gesammelte DNA-Proben züchtet. Auf dem Papier ist das echt super – ihr bekommt einen treu ergebenden Begleiter, der Seite an Seite mit euch in den Kampf zieht und je nach Züchtung verborgene Schätze findet, euch unsichtbar macht und vieles mehr.

In der Realität habt ihr ein genetisch instabiles Monster bekommen, das ihr über regelmäßige Aufbauinjektionen künstlich am Leben erhalten musstet. Blieb die (schweineteure) Spritze aus, startete ein Verfall, der immer weiter voranschritt, bis ihr eurem Kubrow wieder lebensrettendes Serum verpasst habt oder euer Hund den Löffel abgegeben hat. Dieser Prozess lief auch dann weiter, wenn ihr überhaupt nicht aktiv gespielt habt. Grundsätzlich ließ sich das aufhalten, indem ihr euren Vierbeiner in Stasis gesteckt, also eingefroren habt. Hattet ihr das aber vergessen und bleibt dem Spiel einfach mal einige Tage fern, wurdet ihr beim nächsten Login von der Meldung begrüßt, dass euer Kubrow leider, leider, leider über die Wupper gegangen ist.

Die Community war verständlicherweise wenig begeistert von diesem Feature. Immerhin nahmen die Entwickler das User-Feedback ganz fix zur Kenntnis und sorgten schon 2019 (nur fünf Jahre später!) dafür, dass Haustiere in Warframe nicht länger



Animal Crossing: Wenn du in deiner Freizeit virtuell Unkraut jäten willst.



Doom Eternal erschien am selben Tag wie Animal Crossing: New Horizons. Das Internet wusste, was zu tun war.

dauerhaft sterben, wenn die Injektionen ausbleiben. Im Juni 2020 wurde der genetische Verfall der Kubrows endlich völlig als Feature entfernt. Nicht ganz so dramatisch und eine Ecke lustiger war ein vorübergehender Bug, der es ermöglichte, Kubrow-DNA mit den Genen von Weltraumkatzen, sogenannten Kavats, zu kreuzen. Weil das Resultat so nie vom Spiel vorgesehen war, spielten hier sämtliche Animationen, Texturen und überhaupt alles verrückt, was Spielern Höllenhaustiere bescherte, die direkt dem Necronomikon entstiegen waren.

Isabelle – Animal Crossing

Animal Crossing ist ein Phänomen, das ich nicht begreife. Ich meine, da gibt es dieses grenzenlose, unvorstellbare Medium Videospiel. Dort kannst du alles machen, was du dir überhaupt vorstellen kannst. Auf Drachen reiten. Die Welt erobern. Und meine Freunde so: »Ich will Unkraut rupfen und meine Hypothek zurückzahlen.« Animal Crossing ist nichts für mich. Ich weiß das genau, denn ich habe das vor Jahren mal auf dem 3DS ausprobiert. Dort konnte man seinen Inselbewohnern Briefe schreiben. Meine Nachbarin hieß Tangy, die war halb Katze und halb Orange. »Liebe Tangy«, schrieb ich ihr. »Wer war dein Vater? Die Katze oder die Orange? Kannst du mir vielleicht ein Diagramm zeichnen?« Einen Tag später erhielt

ich eine automatisch generierte Antwort, die überhaupt nicht auf meine Nachricht einging. Super! Da kann ich genauso gut dem Kundendienst von Rockstar schreiben!

Ich habe dann meine andere Nachbarin, Whitney, angeschrieben. Whitney ist eine Wölfin. Sie schrieb mir zurück, dass sie sich sehr über meinen Brief gefreut hat und ihn jeden Abend vor dem Einschlafen liest. Aha! Da geht doch was! »Liebe Whitney«, fing ich meinen nächsten Brief an. »Wollen wir uns heute Abend um 20:37 Uhr hinter dem Passbildautomaten treffen? Vielleicht magst du mir ja zeigen, wo ich meinen Knochen vergraben kann. ;)« Am nächsten Abend dann keine Spur von ihr hinter dem Automaten. Also besuchte ich sie zu Hause und erwischte sie mit dem Nachbarn. Irgendein zugezogener Bär. Bären sind flauschig und horten Klopapier, da kann ich nicht mithalten.

Isabelle ist ein Hund. Davon abgesehen ist sie mir eigentlich so egal wie Animal Crossing selbst. Aber dann erschien Animal Crossing: New Horizons ausgerechnet am selben Tag wie Doom Eternal. Und das Internet war umgehend überflutet mit Crossover-Artworks, Videos und kompletten Doom-Mods, in denen Isabelle Seite an Seite mit dem Doomslayer kämpft. Und das ist großartig. Manchmal ist das Internet echt prima. Nicht oft. Aber wenn, dann so richtig. ★

Die Schlange in The Banner Saga (hier im zweiten Teil der Reihe) erinnert an Níðhöggr, die nordische Drachengestalt, die ein Zeichen für den Weltuntergang ist. (Quelle: villains.fandom.com)

Nordische Sagen in Spielen

SKANDINAVISCHESCHAUER

Geisterhafte Pferdegestalten, die wehrlose Kinder ertränken, blutrünstige Wikinger-Zombies und übermächtige Raben, die sich von Leichen ernähren. Die nordische Mythologie ist nichts für zarte Gemüter, aber eine Schatzkiste für Spieleentwickler auf Ideensuche. Von Nora Beyer

Skandinavien in vorchristlicher Zeit: Wie überall auf der Welt ist man auf der Suche nach Erklärungen für Naturereignisse wie Blitze, Überschwemmungen, Dürren oder Stürme. Mythen entstehen, und Mythen machen Welten. Und die nordische mythologische Welt ist bunt und blutrünstig. In Skandinavien gibt es eine Reihe schriftlicher Quellen, die von mächtigen Göttern und dem Weltuntergang erzählen. Etwa die Lieder-Edda und Prosa-Edda, zwei literarische Werke, niedergeschrieben wohl im christianisierten Island des 13. Jahrhunderts. Die Lieder-Edda enthält die Völuspá, das wohl bedeutendste Gedicht des nordischen Mittelalters, in dem Klassiker der nordischen Mythologie prophezeit werden – wie der Weltuntergang Ragnarök. Aber auch andere Texte und lateinische Berichte erzählen von

der wilden Welt nordischer Sagen. Was sich durch die von den Skalden, die höfischen Dichter im mittelalterlichen Skandinavien, überlieferte Mythologie wie ein roter Faden zieht: tiefer Pessimismus.

Wikinger-Spuren in Spielen

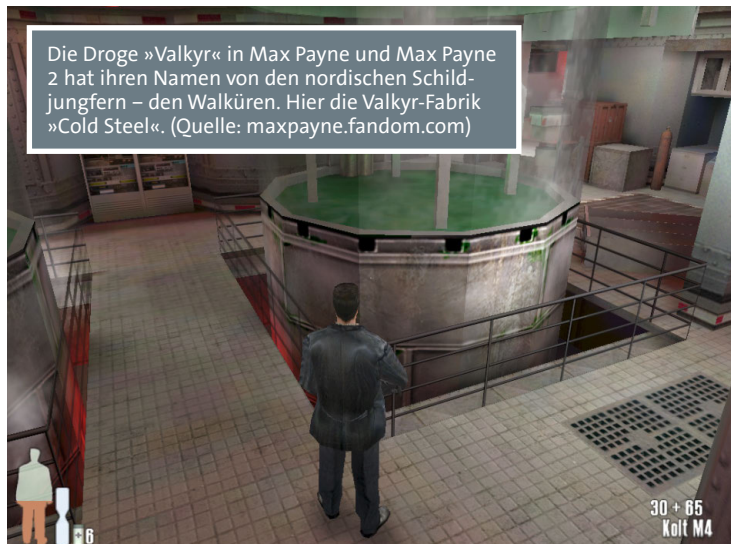
Kein Wunder also, dass die Farbtöne eher düster sind. Ebenso wie die Gestalten und Figuren, die in den Erzählungen auftauchen. Aber gerade das macht sie interessant für viele Spiele. Spuren nordischer Mythologie tauchen dabei längst nicht nur im Horror-Genre auf. In Max Payne und Max Payne 2 finden sich etwa immer wieder Zitate nordischer Sagen. Die Droge »V« (für Valkyr) etwa. Die ist benannt nach den Walküren, den Schildjungfern der nordischen Mythenwelt. Geistwesen aus dem Gefolge

des Göttervaters Odin. Sie wählen auf dem Schlachtfeld diejenigen aus, die ehrenvoll gefallen sind (»Einherjer«) und führen sie ins Jenseits nach Walhalla. Das kennt man: Walhalla, der Kriegerhimmel. In Halo trägt der Held eine Spezialrüstung mit dem Namen »Mjolnir Powered Assault Armor«. Mjöl-nir heißt der legendäre Hammer des Gottes Thor. Und in EVE Online sind zahlreiche Schiffe nach nordischen Figuren benannt: die »Einherij Kämpfer-Dronen« oder die »Titan«-Schiffe aus der »Ragnarok-Klasse«.

Nordisch durch und durch

Die Sagen kommen aber nicht nur als Fragmente und Schnipsel in Spielen vor. Viele Titel befassen sich sehr detailreich mit der Sagenwelt der Wikinger. Und manche lassen uns sogar ganz eintauchen in die von

Die Droge »Valkyr« in Max Payne und Max Payne 2 hat ihren Namen von den nordischen Schildjungfern – den Walküren. Hier die Valkyr-Fabrik »Cold Steel«. (Quelle: maxpayne.fandom.com)



Eine Spritze der Droge »Valkyr« in Max Payne. Das Zeug steigert die Leistungsfähigkeit, macht im Gegenzug aber süchtig. (Quelle: maxpayne.fandom.com)



1 Die »Mjolnir Powered Assault Armor« in Halo ist nach Thors legendärem Hammer benannt. **2** Die Walküren geleiten die ehrenvoll Gefallenen vom Schlachtfeld nach Walhalla. Hier auf einer Zeichnung von Emil Doepler, 1905. **3** Im nordischen Kriegerhimmel Walhalla erfreuen sich die verdienten Helden an guter Verpflegung. Zeichnung von Emil Doepler, 1905. **4** Auch das neue Assassin's Creed Valhalla spielt in der nordischen Mythenwelt.

begegnungen ihren ganz eigenen Kampf kämpft. Die Draugr in Hellblade: Senua's Sacrifice sind besonders furchteinflößend: Anstelle menschlicher Köpfe tragen sie blutige Tierköpfe oder Schädel, aus denen lange Äste wie Knochen wachsen oder dornig-bedrohlich alle Züge verbergen.

Der nordische Zombie löst genau aus denselben Gründen Angst und Unbehagen aus wie sein »The Walking Dead«-Verwandter. Oder überhaupt alle Erzählungen und Legenden von Untoten: Nicht zu sterben, wenn man tot ist – das ist Blasphemie, undenkbar! Ein Verrat nicht nur an klassischen Glaubensvorstellungen, sondern an ganz grundlegenden Regeln des Lebens: Zwischen Leben und Tod gibt es nur genau eine Richtung, in die die Reise geht. Die Grenze zwischen Leben und Tod ist eine endgültige, unumkehrbare, unerschütterliche. Deswegen sind Zombies seit jeher beliebt in Gruselgeschichten: Weil sie eine Grenzüberschreitung verkörpern, die gegen alle geltenden Regeln verstößt.

Valravn – Der Rabe des Todes

Der Tod (oder das Untote) ist überhaupt das Leitmotiv in vielen Spielen mit Elementen nordischer Mythologie. Ein Gruselcharakter der Extraklasse ist Valravn – der Rabe des

Geistern, Göttern und anderen blutrünstigen Wesen bevölkerte Welt. Aktuell zum Beispiel das jüngst angekündigte Assassin's Creed Valhalla mit seinem nordischen Szenario. Kein Wunder, schließlich bietet dieser Hintergrund massenhaft Stoff für Spielerträume, aber auch Alpträume: Menschenopfer, Schlachtengetümmel, Götterzwiste und Ungeheuer. Vorhang auf für das Bestiarium nordischer Horrorgestalten in Spielen.

Draugr – Der Wikinger-Zombie

Triefend nasse, wandelnde Wasserleichen. Oder blutverschmiert, mit klaffenden Wunden. Die Draugr sind im skandinavischen Volksglauben Tote, die als Wiedergänger so, wie sie gestorben sind, erscheinen. Grausige Gestalten, die einem das Blut in den Adern gefrieren lassen. Sie haben übermenschliche Kräfte, sind magisch begabt und können sich sogar in Tiere verwandeln. In einigen Geschichten beschränkt sich ihr Aktionsradius auf den eigenen Grabhügel. In anderen Erzählungen verlassen sie nachts ihre Gräber, um auf den Firstbalken von Dächern zu reiten und Dorfbewohner in Angst und Schrecken zu versetzen. Es heißt oft, dass sie mit normalen Waffen nicht verwundet werden können und man den Kopf vom Rumpf trennen und den Körper verbrennen müsse, um sie endgültig zu vernichten. Ein gruseliger Anblick und eine kämpferische Herausforderung – der Draugr ist der perfekte Spielegegner. In God of War tauchen die nordischen Wiedergänger in diversen Varianten auf. Es

gibt solche, deren Körper bei Kontakt mit oder bei einem Angriff von Held Kratos explodieren. Andere besitzen übernatürliche Geschwindigkeit. Die Draugr in God of War erscheinen als missgestaltete Kreaturen mit glühenden, seelenlosen Augen.

Beliebte Zombies

Auch in The Elder Scrolls: Skyrim stolpern wir in der nordisch angehauchten Spielwelt immer wieder über die Wikinger-Zombies. Eines der jüngeren Beispiele von Wiedergängern in Spielen ist das ganz in der nordischen und keltischen Mythologie verankerte Action-Adventure Hellblade: Senua's Sacrifice. Hier folgen wir der Pikten-Kriegerin Senua, die irgendwo zwischen fragmentierter, psychotischer Persönlichkeit und nebulösen und doch zugleich tödlich realen Mythen-



Konzeptzeichnung eines Draugr in God of War. (Quelle: godofwar.fandom.com)





Die »Einherij Kämpfer-Drone« in EVE Online bezieht sich auf die »Einherjer« – die ehrenvoll auf dem Schlachtfeld Gefallenen, die von den Walküren nach Walhalla geleitet werden. (Quelle: eve.fandom.com)



Die Wiking-Zombies in God of War: gruselig und furchteinflößend. (Quelle: godofwar.fandom.com)

Todes. In Hellblade erscheint er als Monstrosität zwischen Mensch und Rabe. Er ist einer von zwei Bossgegnern, die das Tor ins sagenumwobene Helheim öffnen zu können. Er ist eine dürre Gestalt mit spinnengleichen Gliedern, an denen lange Fetzen schwarzer Bänder herabhängen, die an alpträumerische Flügel erinnern. Sein Kopf ist ein blanker Schädel, an dessen Ende Rabenfedern wachsen. In Legenden dänischer Folklore heißt es, ein Valravn entstehe, wenn ein König auf dem Schlachtfeld getötet, aber nicht begraben werde. Die Raben, die ihn fressen, würden dann zu Valravn. Der Valravn, der das Herz des Toten frisst, erlange übermenschliche Kräfte und würde zugleich böshaft und niederträchtig. In anderen Versionen heißt es, Valravn seien rastlose Seelen, die des Nachts durch die Lande fliegen. Und das einzige, was ihnen Erlösung verschaffen kann, ist Kinderblut.

Geisterpferde und Kindsmord

Ja, auch vor Kindern macht die nordische Mythologie keinen Halt. Auf eine besonders grausige Figur stoßen wir im Indie-Adventure Year Walk: das Bäckahästen, grob übersetzt

etwa »Bachpferd«. Ein bösartiges, geisterhaftes Raubtier, das oft in Gestalt eines Schimmels an Bächen, Flüssen und Seen lauert. Dort verlockt es mit Vorliebe Kinder dazu, auf seinem Rücken zu sitzen, und springt mit ihnen dann flugs ins Wasser, wo sie jämmerlich ertrinken. Es heißt, sein Maul sei voller scharfer Fangzähne. Das Bäckahästen hat einiges mit den Nixen, Wasserhexen und Meerjungfrauen mitteleuropäischer Legenden gemein. Genau wie sie verführt das Bäckahästen Menschen – und manchmal auch andere Tiere – ihm nachzufolgen und bringt diesen dann den Tod in nassem Grab. In Year Walk müssen wir das bleiche Geisterpferd mit Kindergestalten füttern, um im Spiel weiterzukommen. Schaurig.

Von Drachen und Weltuntergängen

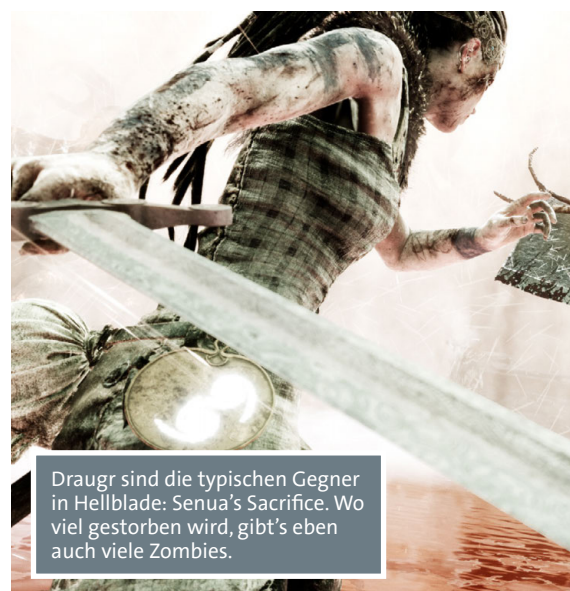
Eine andere, wohl eine der prominentesten Tiergestalten der nordischen Mythologie ist der Drache Nídhögr. Je nach Überlieferung ändert sich seine Rolle und Bedeutung.

Die Forschung deutet den roten Faden in den Versionen aber so: Der Drache ernährt sich in oder nach der Endzeit vom Blut der Toten. Endzeit? Genau, gemeint ist das berühmte Ragnarök, die Götterdämmerung. Der Weltuntergang, wie es die Völuspá prophezeit. Götter und Riesen liegen im Streit miteinander, in dessen Folge die ganze Welt untergeht. Angekündigt wird das durch vier Katastrophen: zuerst der Fimbulwinter, ein bitterer Winter. Dann der Weltenbrand, ausgelöst durch Surt, den Flammenriesen. Als Drittes die durch die Midgardschlange verursachte Flut – das Versinken der Welt. Und als Letztes geht das Licht buchstäblich aus: Der Wolf Skoll frisst die Sonne und alles versinkt in Dunkelheit. Aber in der letzten Schlacht, die dann tobt, fallen nicht alle Götter. Die Geschichte hat doch ein Happy End: Nach dem großen Morden wird eine neue und gereinigte Welt entstehen.

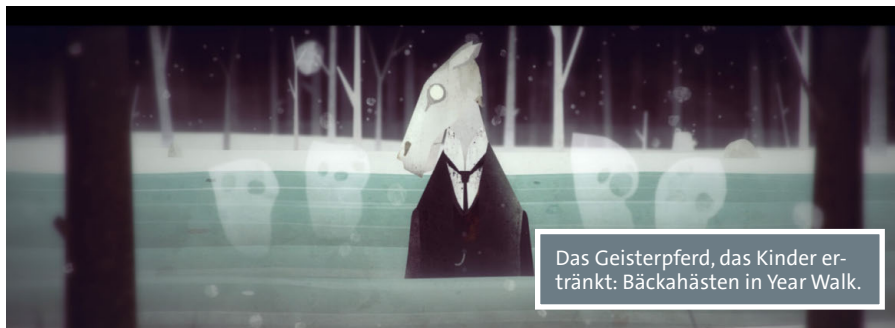
Die Drachen- oder Schlangengestalt als Vorbote des Weltuntergangs finden wir im Strategie-Rollenspiel The Banner Saga. Auch wenn sich die Entwickler hier einiges an



»Wenn du durch die Hölle gehst – geh weiter.« Dieses Motto gilt auch für Senua in Hellblade.



Draugr sind die typischen Gegner in Hellblade: Senua's Sacrifice. Wo viel gestorben wird, gibt's eben auch viele Zombies.



Das Geisterpferd, das Kinder ertränkt: Bäckahästen in Year Walk.



Bloß weg hier! In Through The Woods begegnen wir einer klassischen Horrorgestalt nordischer Mythologie: dem Troll.

künstlerischer Freiheit herausgenommen haben – die Schlange, die in allen Teilen der Spielreihe auftaucht und das Land verwüstet, erinnert stark an Nídhögr aus der nordischen Mythologie. Und wie in den Legenden herrscht in The Banner Saga ein geisterhaftes, apokalyptisches Zwielficht. Alles Zitate des Weltuntergangs, wie er in der Völuspá prophezeit wird.

Nachts im nordischen Wald

Aber es muss nicht immer gleich der Weltuntergang sein. Die Sagenwelt Skandinaviens ist auch im vor-apokalyptischen Zustand voll von ungeheuren Gestalten und schaurigen Zeitgenossen. Im Indie-Adventure Through The Woods stolpern wir auf der Suche nach unserem Sohn des Nachts – nur mit einer mickrigen Taschenlampe bewaffnet – in die Wildnis hinter der Urlaubs-Blockhütte. Wir geraten in der Finsternis des tiefen Waldes urplötzlich hinein in Wikinger-Geisterdörfer und uralte Historie. Und treffen auf einen Klassiker nordischer Mythologie: den Troll. Ein Fabelwesen mit unberechenbarem Charakter. Wie die »fairies« der anglo-kel-

tischen Tradition ist der Troll der nordischen Mythologie oft als Mischwesen dargestellt. Mal eher ein Zwerg, dann wieder riesenhaft. Mal in Richtung von eher menschenfreundlichen Feen und Elfenwesen, dann wieder boshafter Wald-, Wasser- oder Berggeist. Trolle sind wahre Klassiker in Spielen, vor allem in Rollenspielen mit Fantasyanteil wie in der altherwürdigen Baldur's-Gate-Reihe. In Through The Woods, das vom Osloer Studio Antagonist AS, entwickelt wurde, begegnen wir einem besonders großen, böartigen und furchteinflößenden Exemplar der nordischen Mythenfigur. In der Dunkelheit wirkt die schattenhafte Gestalt, die uns verfolgt und zur Strecke bringt, sobald sie uns entdeckt, umso furchteinflößender, weil wir komplett hilflos sind. Also, Taschenlampe aus und ums eigene Leben schleichen.

Hinter dem Grauen

Trolle, Drachen, Untote. Und weiter? Was soll das eigentlich alles? Und hat das irgendwo auch einen tieferen Sinn – neben dem offensichtlichen Unterhaltungswert? Gehen wir zurück zum Anfang: Skandinavien in vorchristlicher Zeit. Wie überall auf der Welt ist man auf der Suche nach Erklärungen

für Naturereignisse wie Blitze, Überschwemmungen, Dürren oder Stürme. Die ganzen Geschichten, Figuren und Fabelwesen dienen ja dazu, Dinge zu erklären, die mit dem damaligen Stand der Wissenschaft (die es ohnehin noch nicht wirklich gab) einfach nicht erklärbar waren. Die nordische Mythologie ist reich an bildhafter Sprache, Allegorien, Interpretationen und Auslegungen. Die Geschichten von Göttern und Riesen, Drachen und Weltuntergängen sind episch. Und sind, in ihrem Kern und trotz aller Blutrünstigkeit und allem Pessimismus auch immer Geschichten vom Durchhalten, Überwinden, Weitermachen – genau wie in Spielen. Und wie am Ende der Götterdämmerung, wenn nach all dem Chaos und Tod dann doch die Hoffnung auf einen Neuanfang besteht.

Wenn du durch die Hölle gehst

In der nordischen Mythologie mit all ihren Horrorgestalten gibt es in allen Geschichten immer ein Gegenmittel, eine Möglichkeit der Abwehr, der Umkehr. Wirf ein Stück Stahl zwischen das Pferd und das Wasser – und das Bäckahästen wird das gestohlene Kind nicht ertränken können. Gegen Draug helfen in der Regel bestimmte Runeninschriften. Und wer seine Toten stets bestattet, wird auch keine Probleme mit Valrav'n bekommen. Bei all der nordischen Dichte an übernatürlichem Bösen und Blutrünstigen gibt es doch stets einen Gegenzauber. Und wo es den nicht gibt, da ist die Herausforderung vielleicht eben das Durchkommen. Meisterhaft hat das Hellblade: Senua's Sacrifice verbildlicht. In der düsteren und gewalttätigen Suche der Kriegerin im Außen der Spielwelt spiegelt sich die Schwere ihres inneren Kampfes wider, der sich in zunehmend psychotischen Zuständen äußert. Am Ende schafft sie es direkt hinein nach Helheim, in die Unterwelt. Und steht Hel selbst, der Göttin des Todes, gegenüber. Und dann, hinter all dem Grauen, wie in der Geschichte von Ragnarök, ist irgendwo das Licht. Wie heißt es so schön: Wenn du durch die Hölle gehst – geh weiter. Keine Wikinger-Weisheit. Aber eine, die die nordische Mythologie uns lehren kann. Auch in Spielen. ★



Valrav'n: Dem Raben des Todes müssen wir uns in Hellblade: Senua's Sacrifice stellen, um die Tore nach Helheim zu öffnen.



Goldschürfer gesucht: Star Citizen liefert Journalisten eigentlich jede Menge spannende Geschichten. Aber die meisten Redakteure scheuen davor zurück, diese Nuggets zu schürfen. Denn der Arbeitsaufwand ist riesig – und die Fans sind bei Fehlern unerbittlich.

Star Citizen und die Journalisten

ALBTRAUM UND GOLDGRUBE

Redakteur Peter Bathge berichtet von den Herausforderungen, die die Berichterstattung zum Weltraum-MMO Star Citizen mit sich bringt.



Peter Bathge

Peter Bathge scheut sich eigentlich nicht, kontroverse Aussagen zu Spielen zu treffen – nach 15 Jahren als Spieltester hat er daraus eine Karriere gemacht. Doch bei all seinen Meinungsbeiträgen hat ihm ein Thema nie so viele Probleme bereitet wie Star Citizen. Die Gründe dafür verrät er hier.

Als Spielejournalist über Star Citizen zu schreiben, fühlt sich manchmal so an, als würde man durch ein Minenfeld navigieren. Das liegt zum einen an der emotional geführten Debatte um das Weltraum-MMO von Chris Roberts, zum anderen an den besonderen Herausforderungen der Recherche – und zu einem kleinen Teil auch daran, dass man im Spiel inzwischen ein Minenleger-Raumschiff für 725 Dollar kaufen kann. Ich beschäftige mich seit rund vier Jahren auf professioneller Ebene mit Star Citizen. Als Fan von Weltraum-Shootern habe ich die Entwicklung natürlich schon zuvor verfolgt, aber als Journalist ist das derzeit wohl ambitionierteste PC-Spiel erst 2016 so richtig in meinen Fokus gerückt. Ich bin ganz ehrlich: Ich wollte lange Zeit nichts mit der Berichterstattung um Star Citizen zu tun haben.

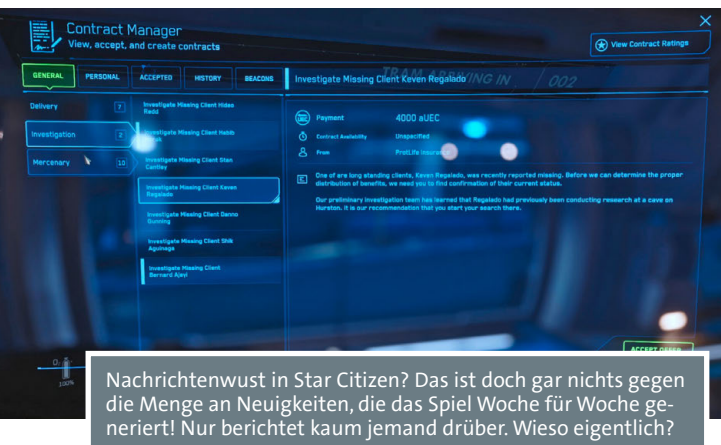
In diesem Essay will ich euch einen Blick hinter die Kulissen geben und erklären, warum mir das Schreiben über Star Citizen so lange Angst gemacht hat – und warum ich noch heute mit mir selbst hadere, wann immer es etwas über den geistigen Freelancer-Nachfolger zu berichten gibt. Dabei verrate ich euch auch den Grund dafür, warum so wenige Redaktionen über Star Citizen schreiben – obwohl das größte Crowdfunding-Spiel aller Zeiten eigentlich jede Woche spannende Geschichten, irre Sensationsmeldungen und spektakuläre Bilder produziert.

Eine Goldgrube, in der kaum jemand nach Nuggets sucht

Es gibt Themen, bei denen ist die Berichterstattung ein No-Brainer: Wenn eine neue Season bei Call of Duty startet, Blizzard frische Infos zu Diablo 4 rausrückt, es bei Steam einen bis dato unbekannten Topseller gibt oder ein Modder irgendwas in der Unreal Engine nachbau, dann sind Spielmagazine wie GameStar sofort zur Stelle. Aus gutem Grund: Das Leserinteresse an solchen Geschichten ist in der Regel sehr hoch. Bei Star Citizen stellt sich das Ganze aber etwas schwieriger dar.

Massenmedien und Mainstream-Webseiten haben ein seltsames Verhältnis zu Star Citizen. Das liegt auch an einem scheinbaren Widerspruch: News zu Star Citizen zählen oft mehrere Hundert Kommentare, das Suchvolumen und die Anzahl der Klicks für den Titel liegen jedoch bestenfalls auf mittlerem Niveau. Im Vergleich mit anderen veröffentlichten und kommentierten Spielen zeigt sich, dass sich das gefühlte hohe Interesse am Weltraum-MMO von Cloud Imperium Games nicht automatisch in hohen Zugriffszahlen widerspiegelt. Wenn über Star Citizen berichtet wird, dann entweder als Aufreger (»Feature XY wurde verschoben«), als Statusmeldung über die Finanzierung (der 300-Millionen-Dollar-Meilenstein wurde noch im Juni erreicht) oder – selten – mit Berichten über neue Features und Ankündigung von Alpha-Versionen oder Free-Fly-Gratiswochen.

Ich nehme GameStar da nicht aus: Auch meine Kollegen und ich konzentrieren uns auf diese drei Säulen der Berichterstattung, wobei GameStar im deutschen und internationalen Vergleich zweifelsohne am regelmäßigsten von allen vergleichbaren Newsseiten über Star Citizen schreibt. Das hat einen einfachen Grund: Es ist auch als Journalist nicht leicht, in das riesige, komplexe Universum von Star Citizen einzusteigen und dort durchzublicken. Und das hat zur Abwechslung mal nichts mit farbigen Weltraumnebeln zu tun.



Nachrichtenwust in Star Citizen? Das ist doch gar nichts gegen die Menge an Neuigkeiten, die das Spiel Woche für Woche generiert! Nur berichtet kaum jemand drüber. Wieso eigentlich?

Für Star Citizen muss man Experte werden – oder welche finden

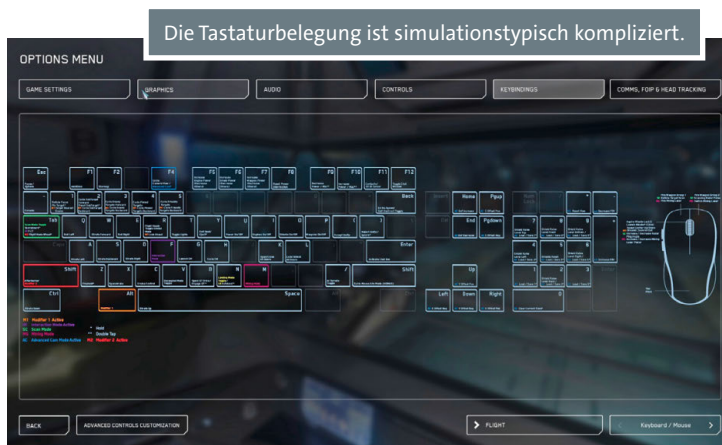
Um die Berichterstattung über Star Citizen zu verstehen, gebe ich euch mal einen kleinen Blick hinter die Kulissen: Entwickler Cloud Imperium Games hat keine klassische PR-Abteilung. Das Management der Kommunikation zwischen Firma und der Öffentlichkeit, bekannt als Public Relations, funktioniert bei Star Citizen nämlich anders als bei fast allen anderen Spielen. Pressemitteilungen gibt's hier in der Regel nicht, Informationen zum Spiel werden auf der eigenen Webseite, in mehreren wöchentlichen Video-Shows wie Inside Star Citizen sowie in Newslettern an die bestehenden Backer geteilt. Das ist auf der einen Seite lästig, auf der anderen aber auch eine große Chance.

Während bei anderen Spielen Pressetermine und durchgetaktete Veröffentlichungsrythmen mit exakten Release-Daten von Trailern und Screenshots wenig Freiheit bei der Vorberichterstattung lassen, kann man als Journalist bei Star Citizen nach Belieben aus dem großen Fundus an Informationen schöpfen. Und weil wenige klassische Newsseiten diesen aufwändigen Weg gehen, besteht auch wenig Konkurrenz. Das ist das versprochene Gold: Bei Star Citizen lassen sich oft spannende Geschichten erzählen, die niemand sonst auf dem Schirm hat. Gerade zu Beginn wirkt das aber eher einschüchternd als befreiend.

Die eingeschworene, teils elitäre, zu großen Teilen dem Hardcore-Gamer-Segment zuzuordnende Fangemeinde des Spiels ist derweil sehr gut darin, diese Neuigkeiten über Raumschiffe, geänderte Features und Release-Roadmaps in ihren eigenen Reihen zu analysieren und zu verbreiten. Für Außenstehende resultiert dies in einem Flickenteppich aus Quellen und durch weitere Herausforderungen wie die Komplexität der Simulation, die Fluidität der Entwicklung und die Masse an versprochenen Inhalten geht schnell die Übersicht flöten.

Skeptische Fans

Ohne PR-Hilfe ist es schwerer für Journalisten, Zugriff und Einblick in Star Citizen zu erhalten, von Kontakt mit Teammitgliedern, Rückfragen oder der Organisation exklusiver Berichte und Enthüllungen ganz zu schweigen. Vielsagendes Detail: Meines Wissens hat Cloud Imperium Games bis heute keinen Ersatz für den im Februar gegangenen PR-Manager des Unternehmens angeheuert. Und wenn der Kontakt mit Cloud Imperium Games doch zustande kommt, ist das nicht immer von Vorteil. Exklusive Berichte über neue Raumschiffe in Star Citizen haben in der Vergangenheit den Ärger eines Teils der Community erregt. Weil der Rest der Entwicklung so transparent gestaltet ist und die Macher sich ihrer besonderen Beziehung zu den Fans rühmen, wirkt jede zurückgehaltene Information, jedes exklusiv vorab präsentierte Raumschiff auf manch einen Spieler



Die Tastaturbelegung ist simulationstypisch kompliziert.

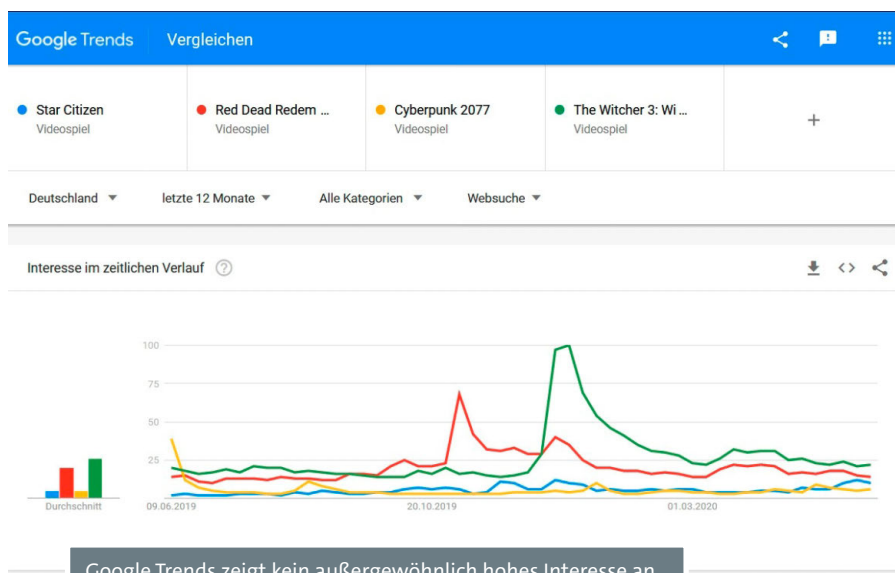
wie Verrat an der Sache. Ohnehin herrscht in der Star-Citizen-Gemeinde Skepsis gegenüber klassischer Presse, auch weil Journalisten in der Vergangenheit mit vermeintlich unfairer Berichterstattung für Furore gesorgt haben. Spieler werfen den Pressevertretern etwa vor, jahrelang dem umstrittenen Entwickler Derek Smart eine Plattform geboten zu haben, um Star Citizen und Chris Roberts persönlich zu kritisieren.

Gleichzeitig gibt es aber auch eine Gegenbewegung, die Star Citizen, seinem Finanzierungsmodell und Roberts' vollmundigen Versprechen deutlich ablehnend gegenübersteht und sich von Journalisten mehr Kritik daran wünscht. Und von beiden Seiten hagelt es garantiert Schimpf und Schande, sobald man bei der Darstellung der komplexen Spielfeatures und Zusammenhänge einen Fehler macht oder mal eine vor drei Jahren getätigte Aussage von Chris Roberts vergisst, die ja ganz eindeutig darauf hinweist, dass in Zukunft ...

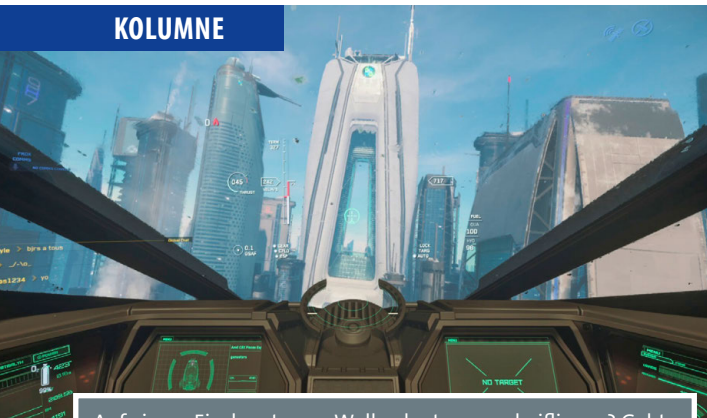
So befinden sich meine Kollegen und ich in einer ständigen Zwickmühle, angesichts derer sich so manch einer zweimal überlegt, sich überhaupt eingehender mit Star Citizen zu beschäftigen. Mir bleibt keine andere Wahl: Mein Chef zwingt mich dazu. Kleiner Scherz. Um in diesem Umfeld ausgewogen über das Spiel berichten zu können, ist es für Journalisten wie mich unabdingbar, auf Expertenwissen zurückzugreifen. Erst als ich mit langjährigen Spielern von Star Citizen sprach, habe ich die Faszination vieler Menschen an diesem noch unfertigen Weltraum-Traum so richtig verstanden. Und im Interview mit Wirtschaftswissenschaftlern ging mir auf, wie clever Chris Roberts' Geschäftsmodell für Star Citizen ist.

Eintauchen ins Universum

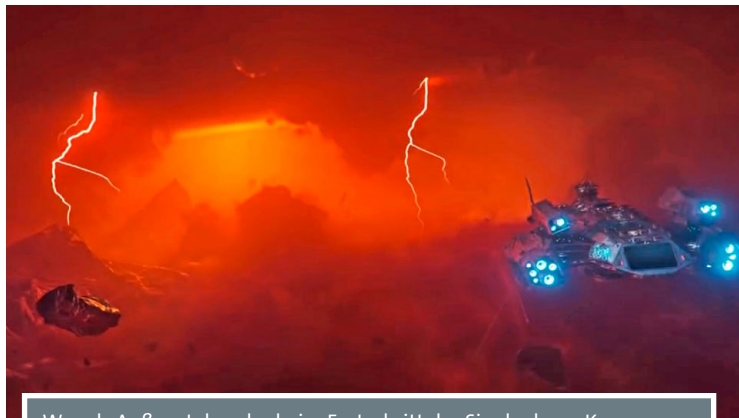
Sich so ausführlich mit anderen Menschen über ihr Lieblingsspiel auszutauschen, ist für meinen Berufsstand – so ehrlich



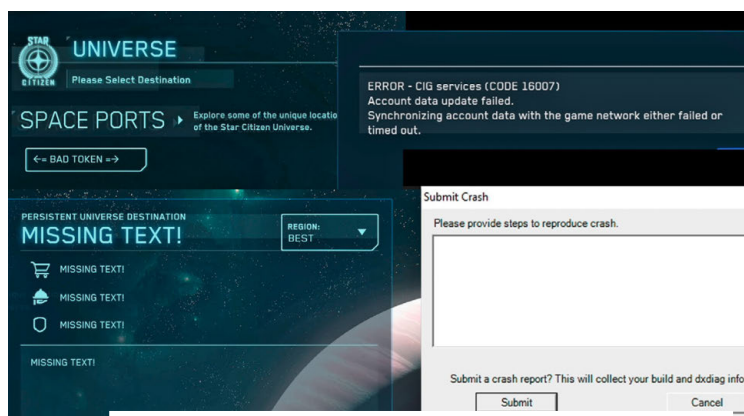
Google Trends zeigt kein außergewöhnlich hohes Interesse an Star Citizen (blaue Linie) bei Suchanfragen. Das fünf Jahre alte The Witcher 3 wird deutlich öfter in die Suchleiste eingegeben.



Auf einem Eisplaneten an Wolkenkratzern vorbeifliegen? Geht aktuell nur in Star Citizen und es sieht selbst auf der zweithöchsten Detailstufe wunderschön aus.



Wer als Außenstehender beim Fortschritt der Singleplayer-Kampagne Squadron 42 durchblicken will, muss sehr viele trockene Newsletter lesen – oder einen Star-Citizen-YouTuber abonniert haben.



Eine kleine Auswahl von Fehlermeldungen, die mir beim Spielen von Star Citizen begegnet sind. Es dauert nunmal noch eine ganze Weile, bis dieses Spiel fertig ist.



Fünf Minuten in Star Citizen, ich komme aus dem Aufzug und das ist das erste, was ich sehe: NPCs, die auf einem Sofa stehen, statt darauf zu sitzen. Solche kleinen Fehler sind Alltag im Spiel und das ist angesichts des frühen Zustands auch logisch. Aber dadurch werden sie nicht automatisch weniger frustrierend.

muss ich sein – bei weitem nicht die Norm. Denn als Spieltester sind wir es gewohnt, über ein Spiel auf Basis unserer eigenen Erfahrungen zu schreiben. Das ist bei solch einem Riesenspiel wie Star Citizen aber nicht so einfach wie beim Gros der Spiele. Letztens Endes gilt bei Star Citizen wie bei jedem Thema, über das man als Journalist schreibt: Man sollte natürlich wissen, wovon man redet. Ergo entschloss ich mich Anfang 2020, endlich mal das persistente Universum zu besuchen, das als Idee im Kopf von Chris Roberts entstand und inzwischen Hunderttausenden Spielern eine Heimat bietet. Bis vor kurzem noch erschien mir das wie eine gute Idee. Ich lag soooo falsch.

Ich habe Star Citizen gespielt – und es bereut

Es gehört zum Star-Citizen-Paradox, dass man dieses Spiel, dem ständig vorgeworfen wird, es würde eh nie fertig werden, schon seit Jahren ausprobieren kann. Aber ich glaube: Nur die wenigsten machen das. Die wenigsten Kritiker – und die wenigsten Journalisten. So langsam verstehe ich warum. Beim Versuch, Star Citizen zu spielen, krachte ich gegen eine Wand – mit aktiviertem Afterburner. Ohne YouTube-Tutorial oder Hilfe durch einen bereits spielenden »Guide« ist der Einstieg in Star Citizen schier überwältigend. Man muss viel Motivation mitbringen, sich festbeißen und darf nicht locker lassen, muss lern- und anpassungsfähig sein. Es gibt so viel zu entdecken: riesige Planeten, majestätisch im Nichts hängende Raumstationen, Multi-Crew-Raumschiffe mit einer Länge von Hunderten von Metern.

Aber all das ist nicht so einfach zu begutachten: Wer die schönen Flecken, die beeindruckenden Szenen in Star Citizen sehen will, muss sie freilegen. Das erfordert Arbeit. Ja, Arbeit. In einem Spiel, das zuvorderst Spaß machen sollte. Und hier war für mich der Knackpunkt bei meinem Selbstversuch erreicht: Es fällt mir schwer, Star Citizen zu spielen. Auch wegen der Bugs.

Es ist eine Sache, sich selbst zu sagen, dass es Star Citizen derzeit nur als Alpha-Version zu spielen gibt. Dass Star Citizen enorme Fortschritte gemacht hat. Dass da aber natürlich noch nichts in Sachen Optimierung passiert ist. Das Ganze dann aber

selbst zu spielen und NPCs dabei zuzuschauen, wie sie über der Treppe zur U-Bahn-Station von New Babbage durch die Decke fallen und weiter unten wieder im Boden verschwinden, ist dann aber eine ganz andere Geschichte. Wie soll ich ein redaktionelles Video erstellen, wenn ich statt nach Lorville alle paar Minuten aus dem Spiel fliege? Ich muss es so offen sagen: Star Citizen hat mich abgetörnt. Es ist als Pressevertreter schwierig, dieses Spiel gebührend zu begleiten, wenn man nebenbei noch zig andere Spiele auf dem Schirm hat, andere Artikel Korrektur liest, Videos produziert oder Podcasts aufzeichnet. Twitch-Streamer und YouTuber, die sich auf eine Handvoll Spiele konzentrieren können, sind da unter Umständen im Vorteil.

Nix für nebenbei

Star Citizen ist eben kein Spiel, das man mal eben so nebenbei »covert«, wie man unter Journalisten sagt. Für Star Citizen muss man sich Zeit nehmen. Die meisten Spieleredakteure haben dafür glaube ich keine Zeit. Ich will sie mir nehmen. Auch weil unter GameStar-Plus-Usern ein sehr hohes Interesse an diesem Spiel besteht. Liebe Fans: Ich will euch eine diesem Spiel würdige Berichterstattung bieten, keine Frage. Aber es ist sehr, sehr schwer. Das Gameplay-Video zu Star Citizen habe ich vorerst auf Eis gelegt. Zum einen weil bei GameStar im Juni mit Find Your Next Game eh schon genug Arbeit auf mich wartet. Zum anderen weil ich Angst habe, mit einem Schnellschuss Star Citizen Unrecht zu tun. Ich will mich nicht in den Kommentaren entschuldigen müssen, weil ich dem Freelancer-Raumschiff aus Versehen drei statt zwei M4A Laser-Autocannons angedichtet habe. Oder holprige Flugszenen zeigen, die mich als Newbie outen. Ich will zeigen, was Star Citizen schon jetzt alles bietet. Das ist nur gar nicht so einfach und schon gar nicht schnell gemacht. Vielleicht frage ich einfach mal im GameStar-Forum nach Unterstützung. Da gibt's bestimmt genug Experten, die wissen, wie man nach Gold schürft und dabei Erfolg hat.

Wie sind eure Erfahrungen mit dem »Projekt« Star Citizen? Schreibt es uns gerne an brief@gamestar.de! ★

Lernen kann so einfach sein: Das Strategiespiel Covid: The Outbreak beweist, dass sich Spielspaß und Bildung nicht ausschließen müssen.



Covid: The Outbreak

DAS UMGEKEHRTE PLAGUE INC.

Covid: The Outbreak wurde innerhalb weniger Monate entwickelt, ist aber überraschend anspruchsvoll und ausgereift. Denn dahinter stecken erfahrene Entwickler. Von Natalie Schermann

2020 beschäftigt die Welt vor allem das Coronavirus. Auch um die Spielebranche machten die Folgen der Pandemie keinen Bogen. Einige Indie-Entwickler nahmen die Pandemie zum Anlass, sich an einer Umsetzung der aktuellen Situation zu versuchen. Zwischen simplen Virus-Shootern und witzig gemeinten Husten-Simulatoren sticht vor allem das Strategiespiel Covid: The Outbreak heraus. Das Spiel des polnischen Studios Jubees überzeugt nicht nur mit guter Qualität und herausforderndem Spielablauf, sondern macht auch neugierig. Covid: The Outbreak versteht sich als Lernspiel.

Strategie- und Lernspiel in einem

Allein schon beim Wort »Lernspiel« verdrehen viele die Augen. Denn als erstes kommen Spiele in den Sinn, die einen unglücklichen Versuch unternehmen, Kindern spielend Mathematik oder Biologie beizubringen. Diese haben seit jeher den Ruf, langweilig zu sein und wenig Gameplay-Herausforderung zu bieten. Warum entschied sich das polnische Entwicklerstudio aber trotzdem dazu, genau diese Art von Spiel zu entwickeln – und es auch noch als solches zu vermarkten? »Wir haben uns dazu entschlossen ein Lernspiel über das Coronavirus zu machen, weil es so viele Fake News und merkwürdige Ratschläge von »Experten«

gibt, die immer noch im Internet kursieren und Falschinformationen verbreiten – und das kann potenziell Menschen gefährden«, erklärt Pawel Nitta, PR-Manager des Entwicklerstudios Jubees. »Wir dachten uns also, dass wir mit dem Bildungsaspekt des Spiels diesen Falschinformationen entgegenwirken können – und vielleicht können wir ja sogar einige Leben retten.« Während der Entwicklung betrieb das Studio daher

viel Recherche. Die Informationen im Spiel stammen aus Dokumenten und Statistiken, die von der WHO veröffentlicht wurden. Aber auch Experten arbeiteten eng mit dem Team zusammen, um Fehler zu vermeiden: »Wir hatten ein erstrebenswertes Ziel und so war es auch nicht schwer, gute Verbündete zu finden, die uns dabei geholfen haben, unsere Ziele zu erreichen. Wir sind sehr dankbar für die Leute, die ihre Expertise mit uns in



Auch Ndemic Creations, die Entwickler von Plague Inc., arbeiten aus aktuellem Grund an einem neuen Spielmodus, in dem ihr die Seuche bekämpft, statt sie zu verbreiten.

dieser kurzen Zeit geteilt haben.« Für Covid: The Outbreak haben die Entwickler das Internet durchforstet – auch nach Falschmeldungen und Ammenmärchen: »Wir haben während der ganzen Entwicklung geforscht. Wir haben alles aufgesammelt, was das Internet hergibt, auch das schlechte Zeug«, erzählt Pawel Nitta. »Und dann haben wir uns mit Experten beraten, um herauszufinden, wie wir weiter vorgehen können. Jedes Mal, wenn man an etwas arbeitet, was für die Öffentlichkeit bestimmt ist, muss man aufpassen, dass man keine Falschinformationen weitergibt. Wir haben also jede Information doppelt und dreifach überprüft.« Die Fake News und Gerüchte schafften es letztlich auch ins Spiel, um die Spieler darauf aufmerksam zu machen und zu zeigen, welche Auswirkungen diese auf Politik, Wirtschaft und das Vertrauen der Bevölkerung den Gesundheitsbehörden gegenüber haben können. Denn darum geht es in Covid: The Outbreak: Die Spieler sollen einen Einblick bekommen, wie weitreichend die Auswirkungen des Coronavirus sind. Im Strategiespiel nimmt der Spieler die Rolle einer globalen Gesundheitsorganisation ein und verfolgt das Ziel, einen Impfstoff gegen das Virus zu finden – eine Art Anti-Plague-Inc. also.

In gewohnter Manier hat der Spieler zu jeder Zeit den Überblick über die Ausbreitung des Virus auf der Welt. Dabei ist den Entwicklern ein Aspekt besonders wichtig, wie Pawel Nitta erklärt: »Unser Spiel dreht sich um das Coronavirus, aber nicht um die aktuelle Covid-19-Pandemie wie wir sie gerade erleben. So hat in unserem Spiel das Virus seinen Ursprung in unterschiedlichen Ländern [je nach Schwierigkeitsgrad, Anm. d. Redaktion].« Nun liegt es am Spieler, seine Ressourcen (Geld, Medikamente und Wissenschaftspunkte) zu managen, ein Auge auf die Ausbreitung zu haben, die richtigen Entscheidungen zu treffen und in diplomatische Verhandlungen zu treten. Schnell wird klar: Das Strategiespiel ist viel herausfordernder und tiefgründiger, als man es von einem Titel erwarten würde, der innerhalb



Covid: The Outbreak überrascht mit seiner Komplexität. Einige Maßnahmen können erst getroffen werden, wenn eine entsprechende Verordnung umgesetzt wurde.



Auf der Weltkarte können wir beobachten, wie schnell sich das Coronavirus verbreitet.

weniger Monate entwickelt wurde.

»Unser Team hat sehr viel Erfahrung mit Strategiespielen wie etwa Realpolitik, und jetzt Realpolitik 2 und Dark Moon. Covid: The Outbreak [in einer kurzen Zeit] zu entwickeln, war also im Rahmen unserer Möglichkeiten«, sagt Pawel Nitta. »Wir waren uns sicher, dass wir unseren Spielern eine tolle Erfahrung bieten und gleichzeitig eine hohe Spielqualität an den Tag legen können. Mit dem Ergebnis sind wir auch sehr zufrieden.

Aber das Wichtigste ist: Die Spieler sind zufrieden mit unserem Lernspiel. Und das ist das, was für uns zählt!«

Kein typisches Lernspiel

Doch wie vermittelt Covid: The Outbreak nun seine Lerninhalte? Statt uns eine langweilige Präsentation aufzutischen, bei der das Gameplay daraus besteht, Slider weiterzuklicken, schickt uns Covid: The Outbreak mitten ins Geschehen. Die meisten Informationen erhalten die Spieler während ihrer Partie: Hier werden interessante Fakten zu Viren und Bakterien, ihrer Verbreitung und ihrer Bekämpfung ins Gameplay eingebunden. Durch zufällige Ereignisse informieren



Das Spiel legt großen Wert darauf, den Spielern den Umgang mit Fake News beizubringen, indem es sie Entscheidungen und ihre Konsequenzen ausspielen lässt.

Spielen für den guten Zweck

20 Prozent aller Einnahmen aus den Monaten Mai und Juni gehen an gemeinnützige Organisationen, die den Kampf gegen das Coronavirus und seine Folgen sowie die Entwicklung eines Impfstoffs unterstützen. Covid: The Outbreak könnt ihr sowohl auf Steam als auch bei GOG erwerben und damit den Entwickler bei diesem Vorhaben unterstützen. »Das ist ein wichtiges Ziel und wir sind unendlich dankbar für alle, die das unterstützen. Schließlich bekämpfen wir hier einen gemeinsamen Feind«, sagt Pawel Nitta, der PR-Manager von Jubeed.

Weitere »Lernspiele«

Natürlich ist Covid: The Outbreak nicht das erste Spiel, das beweist, wie spannendes Gameplay, eine tolle Spielerfahrung und Lernen Hand in Hand gehen können. Auch die folgende kleine Auswahl zeigt anschaulich: Lernen muss nicht langweilig sein.

Assassin's Creed Origins & Odyssey Discovery Tour: Der Discovery-Modus in Assassin's Creed Origins und Odyssey wurde von Ubisoft mit dem Ziel eingefügt, den Spielern in einem virtuellen Museum geführte Touren zu historischen Schauplätzen zu ermöglichen. Hier können das antike Ägypten und das antike Griechenland ganz ohne Kämpfe oder Quests erkundet werden.

Beyond Blue: Die Entwicklung von Beyond Blue wurde unterstützt von den BBC Studios und einigen führenden Ozeanexperten. Der Spieler taucht ein in die Welt der Ozeane – im wahrsten Sinne des Wortes. Hier gilt es, die Tiefen zu erkunden und die Lebewesen kennenzulernen. Minidokumentationen mit echten Videoaufnahmen und Interviews von Ozeanexperten sollen die Lernerfahrung abrunden.

Valiant Hearts: Viele Spiele nehmen sich historische Ereignisse als Grundlage, um ihre fiktiven Geschichten darauf aufzubauen. Die Inspiration für Valiant Hearts waren etwa Briefe aus dem Ersten Weltkrieg. Als Spieler hat man nun die Möglichkeit, reale historische Ereignisse kennenzulernen und ein Verständnis für die Handlungen und Motivationen der Menschen jener Zeit zu gewinnen. Allerdings sollte man hier darauf achten, dass reale Fakten sich häufig mit fiktionalen Erzählungen vermischen.

Portal: Videospiele fördern unser räumliches Denken und unsere Logik. Spiele wie Portal und Portal 2 regen genau diese Regionen unseres Gehirns an, indem sie knifflige Rätsel mit spannendem Gameplay verbinden.

uns die Forscher aus unserem Labor beispielsweise darüber, dass sich Viren in Afrika aufgrund des trockenen Klimas schneller ausbreiten. Als Spieler müssen wir nun die Entscheidung treffen, ob wir ein Hilfspaket für die betroffenen Bereiche mit Geldern, Medikamenten und Forschungspunkten zu-



Realpolitik ist ein globales Strategiespiel, in dem wir eine moderne Nation anführen. Der Nachfolger Realpolitik 2 (Bild) soll im Herbst 2020 erscheinen.

sammenstellen wollen – oder ob wir die Ressourcen behalten und dafür eine schnellere Ausbreitung in Kauf nehmen wollen. Und hier liegt die Stärke des Lernspiels: Statt uns also einfach nur mit Fakten zuzuschütten, erlaubt es Covid: The Outbreak, näher auf diese Informationen einzugehen, indem wir für das Gameplay wichtige Entscheidungen treffen müssen. Das führt wiederum zu einem besseren Verständnis dafür, wie viele Facetten bei der Entscheidung von Maßnahmen eine Rolle spielen.

Auch der Kampf gegen Fake News ist Teil des Gameplay: Die Spieler werden vor die Wahl gestellt, ob sie die Informationen kommentieren wollen (was einige Ressourcen kostet) oder ob sie diese einfach so stehen lassen wollen. Entscheidet man sich für Letzteres, wird man mit den Folgen konfrontiert und lernt so – im Grunde nebenher –, welche Verhaltensformen während der Pandemie zu welchem Ergebnis führen.

Der Hauptfokus des Spiels liegt unumstritten auf dem Gameplay, das auch Steam-Nutzer begeistern konnte und viele positive Reviews einbrachte. Doch Covid: The Outbreak erinnert immer wieder daran, dass es sich auch um ein Lernspiel handelt. So auch in den Ladebildschirmen: Wo andere Spiele

Tipps zum Gameplay geben oder an bestimmte Tastenkürzel erinnern, nutzt Covid: The Outbreak die Zeit, um den Spieler mit kleinen Informationshappen zu versorgen. Wusstet ihr zum Beispiel, dass Mücken das Coronavirus nicht übertragen können und Stiche damit ungefährlich sind?

Covid: The Outbreak ist nicht nur ein spannendes und herausforderndes Strategiespiel, das Spiel schafft es auch, die Grenzen zwischen Unterhaltung und Lernen verschwimmen zu lassen. Schon das etwa fünfminütige Intro wirkt durch seine Inszenierung im Vergleich zu den alten Filmen aus dem Biologieunterricht wie ein Thriller. Jujubee beweist mit ihrem Projekt also: Bildung muss nicht langweilig sein.

Ja zu mehr Lernspielen

Erstaunlich wenige Entwickler trauen sich an Lernspiele. Denn obwohl diese den Ruf haben, langweilig und altbacken zu sein und das genaue Gegenteil von einem spannenden Spielerlebnis zu bieten, sind Spiele doch eigentlich eine wundervolle Plattform, um Wissen zu verbreiten. Und Covid: The Outbreak zeigt, dass sich Wissensvermittlung und spannende Spielerfahrung nicht ausschließen müssen und dass auch Lernspiele Spaß machen können. Wissenschaftler der Ruhr Universität Bochum fanden heraus, dass Spiele positive Auswirkungen auf die kognitiven Fähigkeiten des Menschen haben. So stellten sie fest, dass Spieler – im Kontrast zur zweiten Testgruppe von Nicht-Spielern – Informationen über Sachverhalte und Fakten besser behalten konnten. Ebenso wurde bei dieser Studie festgestellt, dass bei Spielern die Hirnregion Hippocampus eine stärkere Aktivität aufweist als bei Nicht-Spielern. Dieser Teil unseres Gehirns ist für das Gedächtnis und damit das Lernen zuständig. Videospiele fördern also unser Denkvermögen. Warum die Videospiele nicht auch als Lernplattform verwenden? Zudem fällt es vielen Menschen einfacher, sich an etwas zu erinnern, wenn sie damit eine bestimmte Assoziation haben. Und nicht zuletzt bieten Videospiele die Möglichkeit, etwas zu lernen, ohne das Gefühl zu haben, dass man seine Zeit mit Lernen verbringt. ★



Covid: The Outbreak will das Verständnis der Spieler für die Komplexität einer Pandemie wecken. Je nachdem wie hoch die Panik in einem Land ist, können bestimmte Maßnahmen nicht durchgesetzt werden. Unter Umständen verliert die Globale Gesundheitsorganisation auch an Einfluss.

Legendär schlecht! The 7th Guest

MIR GRAUT'S VOR DIR



Heinrich Lenhardt

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. In der CD-ROM-Anfangszeit wanderte Rebel Assault weitaus häufiger in sein Laufwerk als die technisch oft umjubelten Hi-Res-Schlaftabletten The 7th Guest und Myst.

ZEUGNIS



»Sensation oder Scharlatanerie? Ich neige fast zur zweiten Meinung, denn 700 MByte Verpackung für 22 Denksportaufgaben ist einfach nur dreist. Schließlich stammen manche der Puzzles noch aus dem letzten Jahrhundert. ... Das umgebende Blendwerk, sprich die Grafik und der Sound, sind ja wirklich phänomenal. Aber wo stecken denn die Features, für die so lange an diesem Spiel gearbeitet wurde? Ist es denn wirklich so schwer, ein paar Videosequenzen einer CD-ROM abzuspielen und aus ein paar Büchern mit Denksportaufgaben abzuschreiben?«
(PC Player 6/1993, 62 von 100 Punkten)

»Die bombastische SVGA-Optik, die Filmsequenzen mit Sprachausgabe und Adventure hoffen. Pustekuchen, The 7th Guest ist wenig mehr als ein tolles gantomanische aufgeblähtes Digi-Rätselheft! ... Datenmassen allein machen halt noch lange kein gutes Spiel.«
(PC Joker 8/1993, 54 von 100 Punkten)

»Als Käufer wird man sich gut überlegen, ob man für eine beeindruckende Grafikdemo plus Rätsellecke 180 Marker auf den Tisch des Hauses zahlen will. Trotzdem darf man Virgin für The 7th Guest danken. Das Spiel erlaubt Leuten mit übergroßem Geldbeutel einen ersten schüchternen Blick in die Zukunft der elektronischen Unterhaltung.«
(Power Play 7/1993, 70 von 100 Punkten)

Je später der Abend, desto öder die Gäste: Hinter der prächtigen Kulisse eines CD-ROM-Pioniers lauern lästige Logeleien der hirnerbrannten Art. Wenigstens gibt's bei den Videos etwas zu schmunzeln.

Von Heinrich Lenhardt

Nicht nur Microsoft-Gründer Bill Gates glaubt, den neuen Standard für interaktive Unterhaltung gesehen zu haben. Seit einer ersten Messedemo auf der Winter-CES im Jahre 1992 tuschelt die Branche immer erregter über das neue Wunderspiel, das dem Medium CD-ROM zum Durchbruch verhelfen soll. Es ist ja auch wirklich erstaunlich, was das von Virgin Games finanzierte Ministudio Trilobyte aus der neuesten PC-Technologie herausholt: Digitalisierte Schauspieler geistern durch hochauflösende Kulissen, die mit dramatischen Kamerafahrten eingefangen werden. Sieht ja alles enorm beeindruckend

aus, aber was macht der Spieler da eigentlich? Den Entwicklern ist das lange Zeit auch nicht klar: Während der zwei Jahre der Produktion plagen sie sich vor allem mit technischen Herausforderungen wie Digitalisierung und Datenübertragungsraten. Erst gegen Ende widmet sich Trilobyte den Feinheiten des Spieldesigns – und greift in seiner Verzweiflung tief in Opas Rätselleiste.

»CD-ROM ist verdammt langsam«

Anfang der 90er werden CD-ROM-Laufwerke für den PC immer erschwinglicher, doch es mangelt an Spielen, die das neue Medium ausreizen. In den Tiefen des 700-MByte-Speichers verlieren sich vornehmlich liebevolle Diskettenumsetzungen und Shareware-Sammlungen. Bei Sherlock Holmes: Consulting Detective von 1991 werden immerhin digitalisierte Videos abgespielt, aber nur in einem winzigen Fenster. The 7th Guest verspricht dagegen bildschirmfüllende Grafikkunst in gehobener SVGA-Auflösung mit 24 Bit Farbtiefe, doch die Umsetzung dieses Vorhabens ist gelinde gesagt schwierig.

Die gemächliche Datenübertragungsrate der frühen Singlespeed-CD-Laufwerke macht den Programmierern zu schaffen. Bei der ersten Messedemo hatte man noch getrickst, die lief komplett von der Festplatte. Zwei Lektionen habe man gelernt, erklärt Graeme Devine in seinem Vortrag auf der Game Developers Conference 1993: »Erstens: CD-ROM ist verdammt langsam. Und zweitens: CD-ROM ist verdammt langsam.« Mit gerade mal 150 Kilobyte pro Sekunde schleichen die Daten auf den Computer. Hingekriegt hat Trilobyte das »unmögliche« Spiel dann doch, mit Kompressionstricks, Letterbox-Rändern und kreativem Pragmatismus. Als sich herausstellt, dass die in die Spielgrafik einkopierten Schauspieler einen gespenstisch wirkenden Rand haben, macht man aus dem Fehler ein Feature: Die Personen werden kurzerhand zu Geistern erklärt.

Geladene Gäste im Gruselhaus

In The 7th Guest erforschen wir das unheimliche Haus des Spielzeugerfinders Henry Stauf. Unheimliche Visionen flüstern ihm



Die sechs Hausgäste beraten sich in der Bibliothek. Um die dürftige Digitalisierung zu erklären, wurden die Charaktere als Geister deklariert und transparent gemacht. Was erstaunlicherweise ins Spiel passte.



Die Eingangshalle der Stauf-Villa, in der jede Bewegung mit einer zähen Animation verbunden ist. Der Knochenhand-Cursor zeigt an, ob wir uns drehen oder vorangehen können. Aber immer schön langsam.

Genre: Adventure
Publisher: Virgin Games
Entwickler: Trilobyte
Veröffentlichung: 1993

Legendär, weil: ... der Appetit auf exklusive CD-ROM-Spiele den Hype um das ambitionierte Grafikwunder schürte. Vorerenderte SVGA-Animationen und digitalisierte Schauspieler versprachen ein spektakuläres Multimedia-Abenteuer.

Schlecht, weil: ... die mühsam zusammengedackelten Spielideen aus frustrierenden Kopfnüssen von anno Tobak bestehen. Bonus-Geduldssprobe: Gemächliche Kamerafahrten und digitalisierte Videoclips lassen sich nicht abrechen.

Fazit: Von allen guten Geistern verlassener Grafikblender, dem Millionen Käufer auf den Hardware-Leim gingen. Das kommt dabei heraus, wenn der eigentliche Spielablauf bei der Entwicklung eine stark untergeordnete Rolle spielt.

Eingebungen für seine Kreationen zu, die enorm begehrt sind. Komisch nur, dass immer mehr Kinder mit Stauf-Spielsachen an den Folgen einer mysteriösen Krankheit sterben. Vom Meister selbst hat man lange nichts gesehen, er verschanzt sich in seiner unheimlichen Villa am Stadtrand. Umso größer ist die Neugier, als er plötzlich sechs Gäste in sein Anwesen einlädt: Wer dort eine Nacht verbringt, soll seinen Herzenswunsch erfüllt bekommen. Doch es gesellt sich ein ungebetener siebter Gast dazu, dessen Identität wir im Spielverlauf enträtseln.

Heiterkeit beim Geisterspiel

Die digitalisierten Schauspieler flimmern betont geisterhaft durch die Kulisse, offensichtlich hat niemand die Nacht in Villa Stauf überlebt. Beim Betreten neuer Räume und nach Absolvierung von Rätselaufgaben werden immer wieder Videoclips abgespielt, die eher Heiterkeit als Gruselstimmung auslösen. Auch Hausherr Stauf hat Kurzauftritte, mit irrem Blick und unheilvollen Drohungen. Selbst während einiger Puzzles kann er sich Gesprächsbeiträge nicht verkneifen, was im-

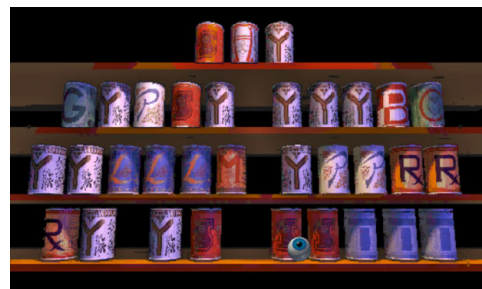
mer wieder für kurze Zwangspausen sorgt, denn beim Abspielen der audiovisuellen Delikatessen sind keine Interaktionen möglich. Zu allem Überfluss ist der Gastgeber schwer verständlich, in vielen Szenen ist die Musik zu laut abgemischt und Luxus wie Soundeinstellungen oder Untertitel gibt es nicht.

»Was würde Mutti spielen?«

Die Geschichte entwerfen Rob Landeros und Graeme Devine als erstes, inspiriert werden sie dabei von der David-Lynch-Serie »Twin Peaks«. Als man sich Gedanken um das Spieldesign macht, gilt das Motto »Was würde Mutti spielen?« Das Werk soll möglichst leicht zu bedienen sein, die Prachtkulisse nicht von Text verunstaltet werden. Mutti steht anscheinend auf obskure Denksportaufgaben: Um die einzelnen Räume der Villa freizuschalten und ihre Geheimnisse zu entdecken, lösen wir 22 Knobelaufgaben. Die sind eine sonderliche Mischung aus Zahlenrätseln, Labyrinthen, Wortbildungen, Schachproblemen und ähnlichen Logeleien, die teils in mehreren Varianten wiederholt werden. Das wirkt nicht von ungefähr reichlich altbacken: Einige geplante Ideen mussten laut Devine verworfen werden, weil Urheberrechtskonflikte drohten. Auf der Suche nach Beschäftigungen für den Spieler kramten die Entwickler schließlich in Copyrightfreundlichem Material aus dem 19. Jahrhundert – The 7th Guest füllt die Grafik von morgen mit den Spielideen von vorgestern.

Es bleibt uns ein Rätsel

Kein Wunder, dass Henry Stauf in den Wahnsinn getrieben wurde. Eines haben die Kraut-und-Rüben-Rätsel aus der untersten Mottenkiste nämlich gemeinsam: Sie machen keinen Spaß. Beim dritten Schachbrettesuch ist die Motivation schon längst mattgesetzt, nebenan in der Wortsalat-Abteilung verzweifeln wir am gewagten Lösungssatz »Shy gypsy slyly spryly tryst by my crypt«. Bei der Mikroskop-Knobelei strecken sogar die Entwickler die Waffen: Das Brettspiellied gegen den Computergegner ist dermaßen schwer, dass selbst Programmierer Devine daran scheitert. Folgerichtig macht er daraus eine optionale Aufgabe, die fürs Durchspielen nicht nötig ist – eine Information, die dem Spieler freilich vorenthalten wird. In der



Die »Shy Gypsy« strapaziert die Nerven des Spielers ebenso wie die Regeln der Grammatik. Wir bilden den Lösungssatz durch den Austausch der Buchstabendosen.

Bibliothek gibt es Hinweise zu den einzelnen Rätseln, was im Hinblick auf die unklare Aufgabenstellung auch bitter nötig ist. Wiederholte Hilfesuche führen dazu, dass sich ein Puzzle in Wohlgefallen auflöst.

Stirb langsam

Auch die vorerenderten Kamerafahrten zehren kräftig an den Nerven. Das Staunen über die hochauflösende Prachtkulisse weicht rasch einer gewissen Genervtheit, weil jeder Positionswechsel und jede Drehung mit langwierigen Animationen verbunden sind. Leider ist es nicht möglich, per Mausklick schnell zum Zielfeld zu springen oder die Videoszenen vorzeitig abubrechen. Dafür können wir bereits gesehene Clips erneut aufrufen, um uns an den dick aufgetragenen schauspielerischen Leistungen des Geisterensembles zu erfreuen. Das Resultat ist ein mühsamer Spielablauf, der Vergleiche mit quälend langsamen Alpträumen nicht zu scheuen braucht.

Multimedia-Murks für Millionen

Die Designleichen im Keller haben dem Verkaufserfolg ebenso wenig geschadet wie der ungewöhnlich hohe Preis von fast 200 Mark. Für viele frischgebackene CD-ROM-Besitzer ist The 7th Guest ein Vorzeigespiel, mit dem man die neue Hardware ausreizen kann. Virgin Games setzt über zwei Millionen Exemplare ab, doch der Mangel an Substanz rächt sich: Als Trilobyte 1995 die Rätselmasche bei The 11th Hour fortsetzt, ist das Käuferinteresse trotz verbesserter Videotechnik abgekühlt. Selbst Fans der ersten Stunde suchen das Weiße: Weitere Beifallsbekundungen von Bill Gates sind nicht überliefert. ★



Statt der Objektpuzzles von typischen PC-Adventurespielen erwarten uns 22 willkürliche Knobelaufgaben, darunter alleine drei Schachprobleme. Dann doch lieber ein richtiges Schachprogramm.



Nach der Meisterung eines Rätsels gibt es oft Videoszenen. Das reicht aber nicht als Lohn für den spielerischen Frust, Handlung (und Charaktere) sind zu durchsichtig (und mangels Untertitel schwer verständlich).

ONE PCs und Notebooks mit den Intel Core K-CPU's der 10. Generation

Ohne Multiplikatorsperre & übertaktbar



Technology
Provider
Enthusiast
PC Specialist
2020



ONE GAMING PC GS06

Intel Core **i7-10700K** mit 8x 5.10 GHz
GeForce **RTX 2080 SUPER** KFA² EX mit 8 GB
16 GB (2x 8 GB) DDR4 **3200 MHz** RAM
1 TB WD Blue **NVMe SSD**
ASRock **Z490 PHANTOM GAMING 4/ac**

inkl. Windows 10 Home
inkl. Gears Tactics & mehr im Wert von >300 €
inkl. Star Wars Jedi: Fallen Order
& mehr im Wert von >130 €

Art-Nr. 61031



36 MONATE GARANTIE

1.978,81 €¹

oder Finanzkauf² z. B. **36,13 €**
mtl. Laufzeit: 72 Monate

Intel 10. Generation

bis zu **5,3 GHz**

Maximale Prozessortaktfrequenz mit Intel Turbo-Boost-Technik 2.0

bis zu **10 Kerne**

Gleichzeitig spielen, aufnehmen und streamen.

bis zu **20 Threads**

Intel Hyper-Threading-Technik

Weitere Systeme findest Du unter: **one.de/10th-gen**



ONE GAMING PC GS02

Intel Core **i5-10400F** mit 6x 4.30 GHz

16 GB (2x 8 GB) DDR4 2666 MHz RAM

GeForce **RTX 2060** KFA² OC mit 6 GB

512 GB Samsung **NVMe SSD**

36 MONATE GARANTIE

989,40 €¹

oder Finanzkauf² z. B. **18,06 €**
mtl. Laufzeit: 72 Monate

Windows 10 Home

600 W be quiet! System Power B9
ASRock B460M PRO4
inkl. Windows 10 Home
inkl. BullGuard Internet Security 2020

Art-Nr. 61027



ONE GAMING PC GS03

Intel Core **i5-10600K** mit 6x 4.80 GHz

16 GB (2x 8 GB) DDR4 **3200 MHz** RAM

Radeon **RX 5700 XT** Powercolor Dual mit 8 GB

512 GB Samsung **NVMe SSD** + **1 TB** WD Blue **HDD**

36 MONATE GARANTIE

1.434,64 €¹

oder Finanzkauf² z. B. **26,20 €**
mtl. Laufzeit: 72 Monate

Windows 10 Home

600 W be quiet! System Power B9
ASRock Z490 PHANTOM GAMING 4/ac
inkl. Windows 10 Home
inkl. Gears Tactics & mehr im Wert von >300 €

Art-Nr. 61028



ONE GAMING PC GS04

Intel Core **i7-10700K** mit 8x 5.10 GHz

16 GB (2x 8 GB) DDR4 **3200 MHz** RAM

GeForce **RTX 2070 SUPER** KFA² EX mit 8 GB

512 GB Samsung **NVMe SSD** + **1 TB** WD Blue **HDD**

36 MONATE GARANTIE

1.780,93 €¹

oder Finanzkauf² z. B. **32,52 €**
mtl. Laufzeit: 72 Monate

Windows 10 Home

700 W be quiet! System Power 9
ASRock Z490 PHANTOM GAMING 4/ac
inkl. Windows 10 Home
inkl. Gears Tactics & mehr im Wert von >300 €
inkl. Star Wars Jedi: Fallen Order & mehr im Wert von >130 €

Art-Nr. 61029



ONE GAMING PC GS05

Intel Core **i9-10900K** mit 10x 5.30 GHz

32 GB (2x 16 GB) DDR4 **3200 MHz** RAM

GeForce **RTX 2080 Ti** KFA² EX mit 11 GB

1 TB WD Black **NVMe SSD**

36 MONATE GARANTIE

2.968,23 €¹

oder Finanzkauf² z. B. **54,20 €**
mtl. Laufzeit: 72 Monate

Windows 10 Home

750 W be quiet! Power Zone
ASRock Z490 Steel Legend
inkl. Windows 10 Home
inkl. Gears Tactics & mehr im Wert von >300 €
inkl. Star Wars Jedi: Fallen Order & mehr im Wert von >130 €

Art-Nr. 61030



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. 2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499€. Effektiver Jahreszins von 9,9% bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 9,47% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die BNP Paribas S.A. Niederlassung Deutschland, Standort München: Schwanthalerstr. 31, 80336 München. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 4 PAngV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.



AQUA SERIES

Premiumversand
mit **DHL**



produziert in
DEUTSCHLAND



ultraleise und
SUPERCOOL



VON HAND gefertigte
anpassbare **UNIKATE**



maximale
PERFORMANCE



AB **1.484,11€**



one.de IT-Handels GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens
Informationen zu den Versandkosten finden Sie unter: www.one.de/versandkosten



Intels neues Top-Modell im Vergleichstest

WIE GUT IST DER NEUE CORE I9 10900K?



Kann Intels neues Top-Modell die AMD-Vorherrschaft gefährden? Wir testen den Core i9 10900K im Vergleich zu Ryzen 3000 und aktuellen Core i7- und Core i5-Prozessoren mit Benchmarks. Von Nils Raettig

Mit dem neuen Core i9 10900K legt Intel gegen AMD Ryzen und den eigenen Core i9 9900K nach. Um sich von der AMD-Konkurrenz abzusetzen, die in Sachen Preis-Leistung spätestens seit der Ryzen-3000-Generation die Nase vorn hat, wird vor allem an der Kernzahl und Taktrate geschraubt.

Der neue Prozessor kostet viel: In ersten Preisvergleich-Listungen liegt der Core i9 10900K mit zehn Kernen bei etwa 590 Euro, der Core i9 9900K mit acht Kernen kostet ungefähr 540 Euro. AMDs Ryzen 9 3900X mit zwölf Kernen ist dagegen bereits für knapp 450 Euro zu haben. Macht sich dieser signifikante Preisunterschied zwischen Intel und AMD auch in Sachen Performance bemerkbar?

dem Einsatz eines Kühlers aber sicherstellen, dass er sich laut Herstellerangaben für diesen Prozessor eignet.

Spiele-Benchmarks

In unseren Spiele-Benchmarks kann sich der Core i9 10900K insgesamt erwartungsgemäß an der Spitze des gesamten Prozessor-Testfeldes platzieren. Der Vorsprung gegenüber dem Core i9 9900K fällt dabei aber sehr gering aus. Dank Thermal Velocity Boost erreicht der 10900K in unserem offenen Testaufbau mit dem leistungsstarken Kühler Noctua NH-D15 dabei meist hohe 4,9 GHz auf all seinen zehn Kernen. Die Tempe-

raturen liegen dabei unter Spielelast in einem Bereich von 65 bis 70 Grad.

Unsere Benchmark-Titel liegen den Ryzen-Prozessoren nicht ganz so gut wie den Intel-Modellen mit sehr hohen Taktraten. In der Spiele-Praxis wirklich relevant sind die Unterschiede aber nicht. Das gilt auch für die aktuellen Core-i5- und Core-i7-Modelle im Testfeld: Trotz geringerer Kernzahl im Vergleich zum Core i9 10900K ermöglichen sie eine sehr hohe Spieleleistung. Das könnte in aktuelleren Titeln etwas anders aussehen, auch wenn wir nicht wirklich mit allzu großen Unterschieden rechnen. Für den Test der Ende 2020 erwarteten Ryzen-4000-Mo-

10900K vs. 9900K:

Die wichtigsten Unterschiede

Wenn ein neues Top-Modell erscheint, stellt sich immer die Frage, was es anders macht als das bisherige CPU-Flaggschiff. Im Falle des 10900K fallen die Unterschiede zum 9900K überschaubar aus. Den Core i9 9900KS klammern wir hier bewusst aus, da der 9900KS nicht mehr erhältlich ist.

Core i9 10900K (Comet Lake) vs. 9900K (Coffee Lake Refresh)

- zwei Kerne mehr (zehn statt acht Kerne)
- höhere Taktraten (3,7/5,3 GHz statt 3,6/5,0 GHz)
- höhere thermische Verlustleistung (125 statt 95 Watt)
- höherer offizieller Speichertakt (2.933 MHz statt 2.666 MHz)

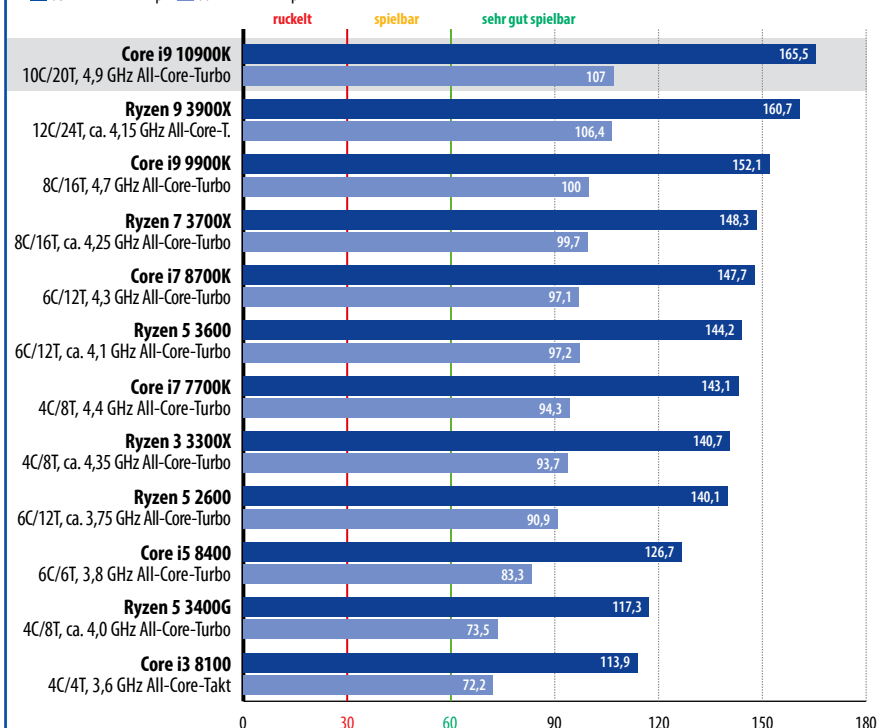
Mit Blick auf die Fertigung setzt Intel auch beim Core i9 10900K immer noch auf die bereits vor sechs Jahren mit Skylake (Core i 6000) erstmals verwendete 14-nm-Fertigung, wenn auch in optimierter Form. Kühler für den Vorgänger-Sockel 1151 passen grundsätzlich auch auf die neuen – und zwingend erforderlichen – Mainboards für den Sockel 1200. Gerade im Falle des Core i9 10900K mit einer TDP von 125 Watt solltet ihr vor

Performance-Rating Spiele

Unter 45 fps nicht mehr optimal spielbar.

Testsystem: Geforce GTX 1080 Ti, 16,0 GByte DDR4-2933, Windows 10

■ durchschnittliche fps ■ 99th Percentile fps



Gemessen in fps. Je höher, desto besser.

delle ist aber ein Update des Testsystems mit neuen Spielen geplant.

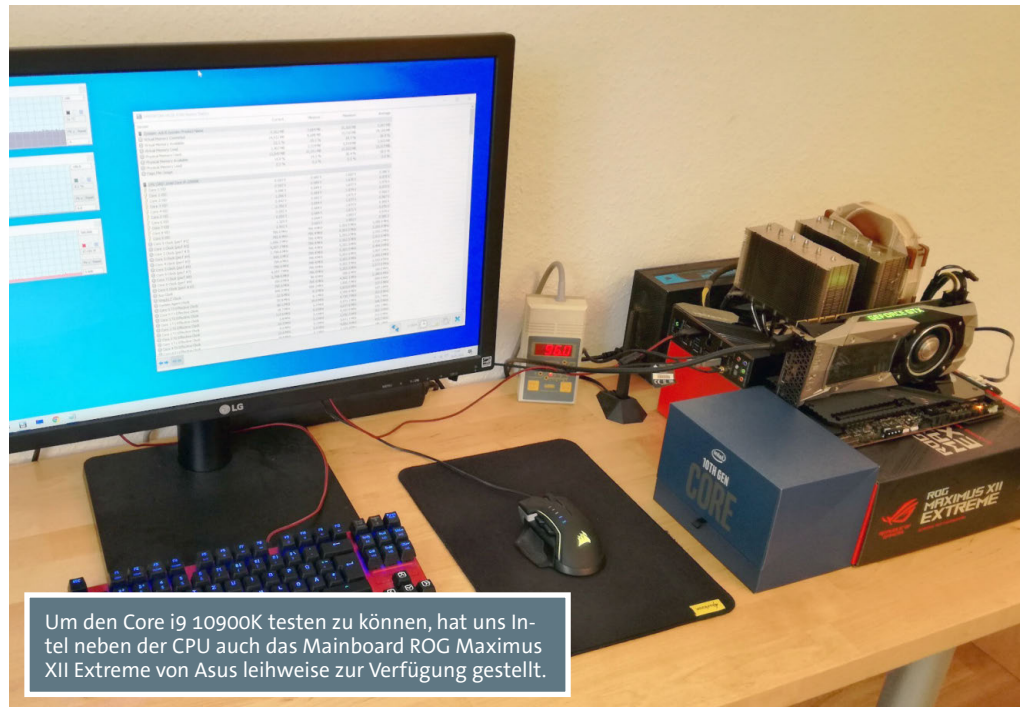
Anwendungs-Benchmarks

Die beiden zusätzlichen Kerne des Core i9 10900K im Vergleich zum 9900K machen sich in unseren Anwendungstests deutlich stärker positiv bemerkbar als noch in den Spiele-Benchmarks. Insgesamt ist der Core i9 10900K damit auch dank seiner hohen Taktraten die flotteste CPU im Testfeld. Viele Kerne werden nicht immer ausgeschöpft: Wenn eine Anwendung wie im Falle des Cinebench R15 sehr gut mit hoher Kernzahl skaliert, können sich die Ryzen-Prozessoren mit mehr als zehn Kernen klar vom Core i9 10900K absetzen. Spielt dagegen auch die Taktrate auch eine größere Rolle, liegt eher die Intel-CPU knapp vorne.

Gerade bei den Anwendungs-Benchmarks, die die zehn CPU-Kerne im Vergleich zu Spielen meist deutlich stärker belasten, ist außerdem eines zu bedenken: Die Intel-CPU kann ihre maximale Taktrate wegen TDP-Grenzen nur recht kurze Zeit halten. So liegen bei unserem Test mit Handbrake nur ungefähr die ersten 30 Sekunden 4,9 GHz auf allen Kernen an, danach sinkt der Wert auf etwa 4,4 bis 4,5 GHz.

Streaming-Benchmarks

Der Core i9 10900K ist die erste Intel-CPU in unserem Testfeld, der es gelingt, beim Streamen über den Prozessor zu Twitch.tv ganz ohne verlorene Frames auszukommen. Wie in den Anwendungstests sind auch hier



Um den Core i9 10900K testen zu können, hat uns Intel neben der CPU auch das Mainboard ROG Maximus XII Extreme von Asus leihweise zur Verfügung gestellt.

die zehn Kerne ein sehr wichtiger Faktor. Der Core i9 9900KS ist zwar sehr nahe dran, das gleiche Kunststück hinzubekommen, aber erst mit dem 10900K kommt es bei unseren fordernden Einstellungen in hoher Bildqualität und 1080p-Auflösung mit 60 fps zu keinerlei Ruckeln oder Haken im Stream.

Da die Ryzen-Prozessoren oft eine hohe Kernzahl bieten, schneiden sie beim Streamen stets sehr gut ab. Das bedeutet zwar auch einen höheren fps-Verlust im Spiel

selbst, die Mischung stimmt bei den Ryzen-Modellen mit mindestens acht Kernen aber aus unserer Sicht deutlich mehr als im Falle vergleichbar teurer Intel-CPU's.

Zu hoher Stromverbrauch?

Mit Blick auf die Leistungsaufnahme zeigen unsere Messungen, dass es seinen Preis hat, zwei Kerne mehr als im Falle des Core i9 9900K mit noch höheren Taktraten zu betreiben. Bei keinem anderen Testsystem ist die Leistungsaufnahme so hoch wie im Falle des Core i9 10900K. Wenn es um die Energieeffizienz geht, muss man zwar auch seine sehr hohe Leistung berücksichtigen. Man merkt dem Core i9 10900K aber an, dass die bereits seit sechs Jahren angewandte 14nm-Fertigung langsam an ihre Grenzen kommt.

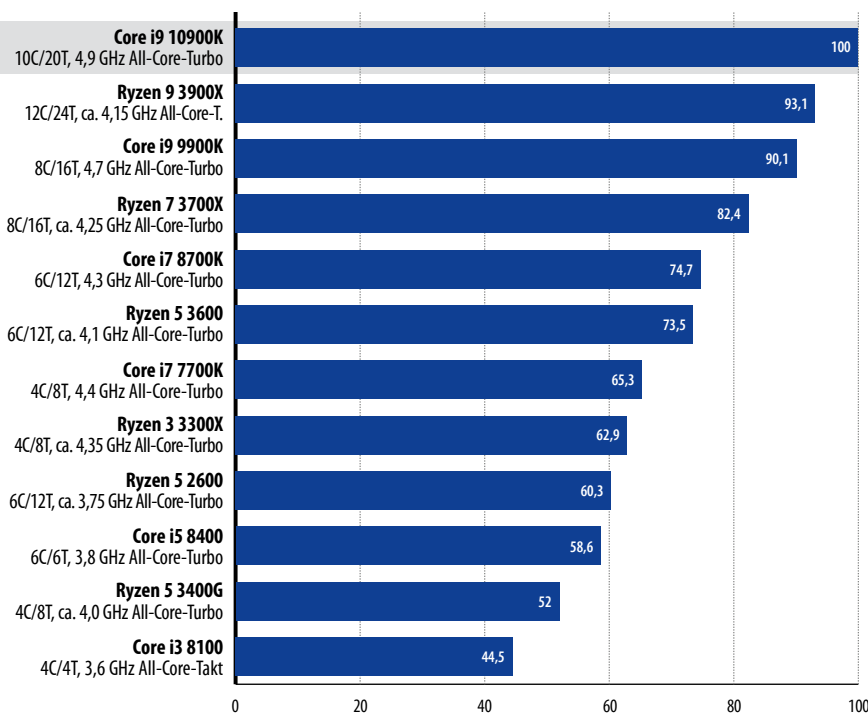


Um die Prozessoren der Core-i-10000-Reihe zu betreiben, ist ein neues Mainboard mit dem Sockel 1200 nötig. Das derzeit für über 1.000 Euro gelistete Luxusmodell Aorus Waterforce Extreme von Gigabyte muss es aber nicht gleich sein, es gibt auch deutlich günstigere Alternativen für unter 150 Euro.

Performance-Rating Anwendungen

Testsystem: GeForce GTX 1080 Ti, 16,0 GByte DDR4-2933, Windows 10

■ Prozent



Angabe in Prozent. Je mehr, desto besser.

Wie gut lässt sich der Prozessor übertakten?

Grundsätzlich scheint Potenzial vorhanden: Wir konnten unser Testmodell auf Antrieb in Spielen stabil mit 5,2 statt 4,9 GHz auf allen Kernen betreiben – und das, ohne die Spannung anzuheben. Diese Steigerung der Taktrate von 300 MHz hat aber bereits ohne erhöhte Spannung große Folgen für die Leistungsaufnahme und die Temperatur:

- **Stromverbrauch:** Die Leistungsaufnahme steigt in AC: Origins auf etwa 200 Watt.
- **Hitze-Entwicklung:** Die Temperatur steigt von 65 bis 70 Grad auf über 90 Grad.
- **Lautstärke:** Der CPU-Lüfter dreht sich mit 1.500 statt 900 Umdrehungen pro Minute.

Wer plant, den Core i9 10900K mit einem passenden Mainboard mit Z490-Chipsatz zu übertakten, der sollte also für eine sehr gute Kühlung sorgen und am besten sogar auf eine Wasserkühlung setzen.

Für wen ist der 10900K geeignet?

Im Grunde genommen gilt für das neue Top-Modell von Intel das gleiche wie für die vergangenen Top-Modelle: Die hohe Investition lohnt sich lediglich dann, wenn man unbedingt die schnellste Desktop-CPU von Intel nutzen möchte, zumal auch der Kauf eines neuen Mainboards zwingend nötig ist. Gerade in einem reinen Gaming-PC kommt man dagegen auch sehr gut mit deutlich günstigeren Modellen von AMD oder den Core-i5- und Core-i7-CPU von Intel aus, die es bereits für etwa 400 Euro weniger gibt. Stehen

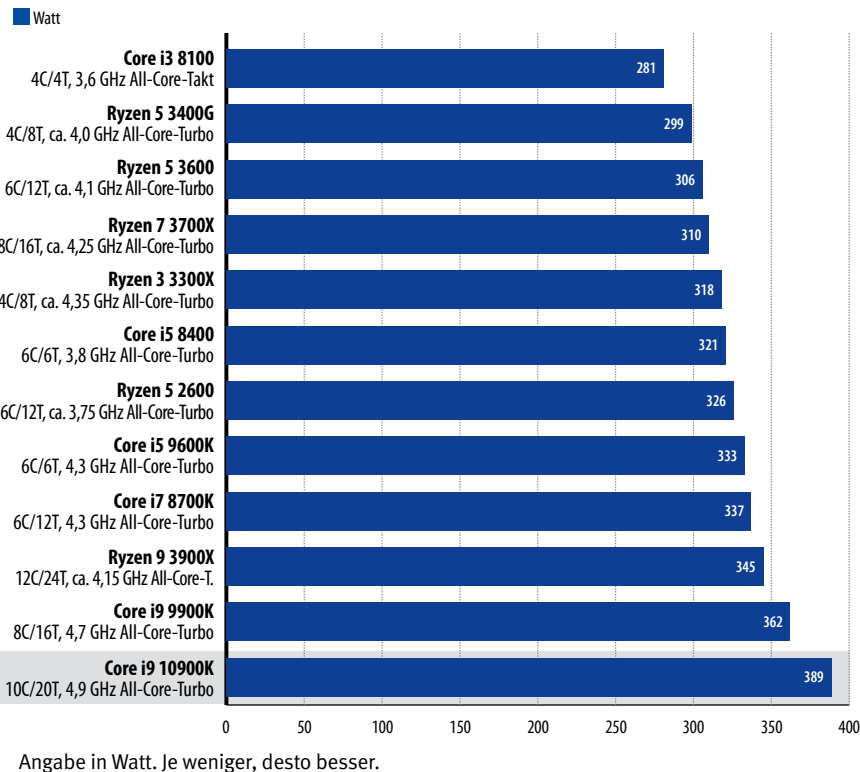
auch Anwendungen im Fokus, führt gleichzeitig kaum ein Weg an AMDs Ryzen 9 3900X vorbei. Er hat nicht nur zwei Kerne mehr zu bieten, sondern ist auch über 100 Euro güns-

tiger. Insgesamt hat der Core i9 10900K damit abseits des »Top-Modell«-Bonus einen schweren Stand und kann an AMDs Preis-Leistungs-Dominanz nicht rütteln. ★

Leistungsaufnahme: Spielelast

gesamtes Testsystem

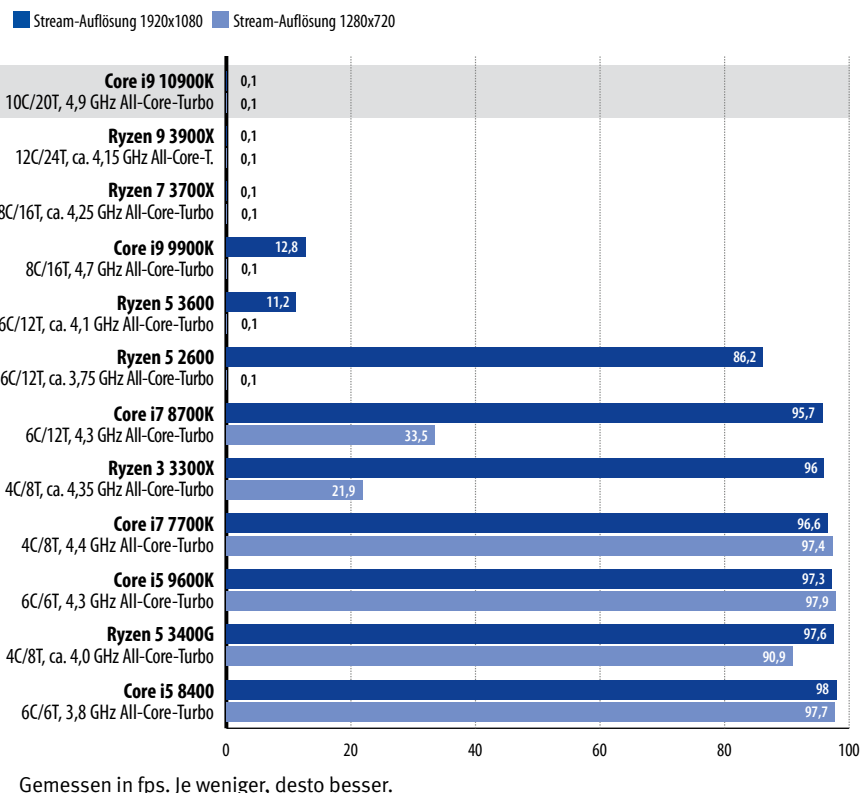
Testsystem: GeForce GTX 1080 Ti, 16,0 GByte DDR4-2933, Windows 10



Streaming: Verlorene Frames im Stream

OBS zu Twitch.tv

AC: Origins (CPU-Preset »Medium«, Bitrate 5.000, 60 fps, x264)



Nils Raettig
@nraettig

Ich finde es schon bemerkenswert, wie schwer sich Intel damit tut, eine echte Antwort auf AMDs Ryzen-Prozessoren zu geben. Natürlich kann man einerseits sagen, dass ihnen das auch mit der inzwischen sechs Jahre alten 14nm-Fertigung immer noch gelingt – schließlich ist der Core i9 10900K mal wieder eine sehr, sehr schnelle CPU. Andererseits ist der Kontrast zu AMDs stetigen Fortschritten mit der Zen-Architektur und der sehr guten Mischung aus hoher Kernzahl und Leistung zum fairen Preis kaum von der Hand zu weisen. Für einen Spiele-PC ist all das am Ende gar nicht mal von so großer Bedeutung. Hier hat in den meisten Fällen nach wie vor die Grafikkarte klar den größeren Einfluss auf die fps, insbesondere in höheren Auflösungen wie WQHD oder 4K und mit Modellen aus der Mittelklasse statt aus dem High-End-Bereich. Ich bin aber trotzdem sehr froh, dass es AMD mit Ryzen so gut gelungen ist, eine echte Alternative zu Intel-Prozessoren darzustellen. Und der Release des Core i9 10900K ändert daran nichts.



KING MOD SYSTEMS MONOCHROMATIC GAMING- & STREAMING-PC

Kräftiger Gaming-PC mit doppeltem Wakü-Kreislauf

- Wassergekühlte CPU und GPU mit schicken Messing-Tubes
- Stylisher Distro-Plate G1 von Lian Li mit RGB-LED-Beleuchtung
- High-End-CPU Intel Core i9-10900K & NVIDIA GeForce RTX 2080 Ti



STELLE DEINEN
TRAUM-PC
ZUSAMMEN!



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. 16% 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.

Preis-Leistungs-Verhältnis seit 2008

Wie hat sich das Preis-Leistungs-Verhältnis bei Nvidias Geforce-Grafikkarten entwickelt? Reddit-Nutzer Hic-Sunt-Leones ist dieser Frage nachgegangen und hat aus verschiedenen Daten ein Diagramm für Midrange-Karten seit 2008 erstellt. Wenig überraschend bekommt man durch die technologische Weiterentwicklung mit jeder Generation mehr Leistung fürs gleiche Geld. Das Interessante daran ist, welche Sprünge die Architekturen im Vergleich zu ihren Vorgängern gemacht haben und ob sich daraus etwas für die RTX 3000 Ampere ableiten lässt.

Die RTX 2060 kann sich dem Diagramm zufolge nur um knapp 18,9 Prozent (Performance pro Dollar) vom Vorgänger GTX 1060 6GB absetzen und macht damit den kleinsten Sprung, gemessen an den anderen untersuchten Grafikkarten. Das dürfte auch in etwa der allgemeinen Erwartung entsprechen, denn die RTX 2000 stehen generell im Ruf, nur eine durchschnittliche Leistungssteigerung erfahren zu haben – abseits von Raytracing versteht sich. Den größten Satz in puncto Performance pro Dollar machte die Pascal-Architektur alias GTX 1000. Im Diagramm steht die GTX 1060 6GB stellvertretend für alle anderen Modelle und übertrifft die GTX 960 dabei um 52,9 Prozent.

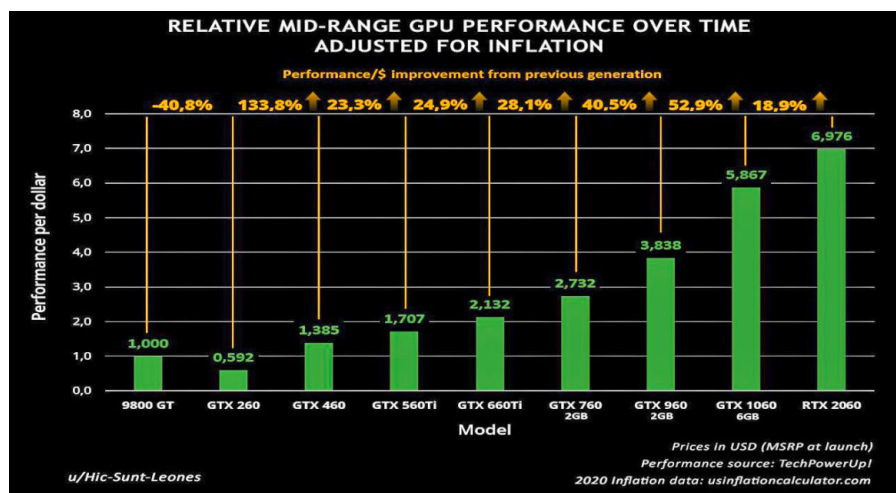
Was könnte das für die RTX 3000 bedeuten?

Zu den Preisen der RTX 3000 Ampere gibt es bislang keine Informationen. Noch nicht einmal in der Gerüchteküche hat diesbezüglich

irgendwas geköchelt. Zugegebenermaßen ist es in diesem Jahr auch nicht leicht darüber Spekulationen anzustellen: Vieles wird davon abhängen, wie gut sich AMDs RDNA2-Grafikkarten, zu denen auch die viel diskutierte Radeon RX Big Navi gehört, schlagen und was sie kosten. Auch ist unklar, wie und ob sich die Corona-Krise auf die Preisgestaltung auswirkt. Was aber als allgemein gesichert gilt, ist, dass die Ampere-Architektur einen deutlichen Leistungssprung gegenüber Turing (RTX 2000) markieren wird. Fasst man alle Gerüchte und Leaks zusammen, scheinen 40 bis 50 Prozent nicht unrealistisch, auch wenn sich das natürlich noch nicht mit absoluter Sicherheit sagen lässt.

In Summe scheint vieles darauf hinzudeuten, dass die RTX 3000 in Sachen Preis-Leistung ähnlich herausragen könnten wie die GTX 1000 vor knapp vier Jahren. Extrapoliert man die relative Performance (im Vergleich zur 9800 GT), könnte eine RTX 3060 bei angenommen gleichen Preisen wie für die RTX 2060 einen Leistungsindex von rund 10,100 Punkten (im Diagramm) erreichen. Was die RTX 3000 Ampere vielleicht kann, lest ihr in der nächsten Meldung hier drunter.

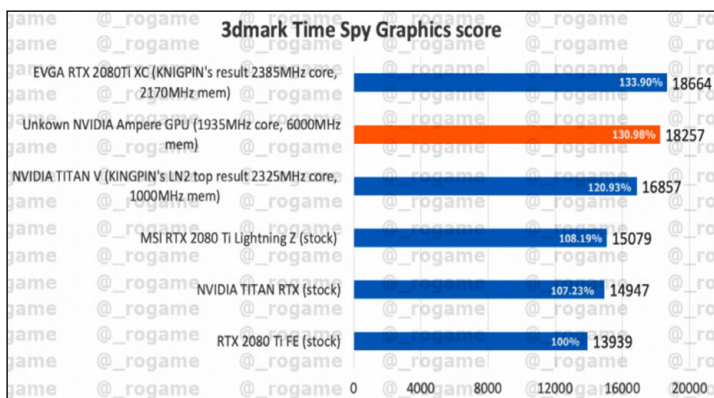
Performance pro Dollar von Nvidias Midrange-GPUs seit 2008 im Vergleich. Die 9800 GT bildet die Basis (1,000), von der aus sich alle anderen GPUs ableiten. (Bildquelle: Reddit/u/Hic-Sunt-Leones)



Nvidia Geforce RTX 3080 Ampere

31 Prozent schneller als RTX 2080 Ti?

Die unbekannte Ampere-GPU im Vergleich zur RTX 2080 Ti Founders Edition und einigen Custom-Modellen. (Bildquelle: Hardwareleaks.com)



Ein geleakter Benchmark zu einer Nvidia Ampere macht derzeit im Netz die Runde (via Hardwareleaks.com). Die noch »unbekannte GPU« ist demnach um 31 Prozent schneller als die RTX 2080 Ti. Auf den ersten

Blick klingt das gut, auf den zweiten macht sich etwas Ernüchterung breit: Hieß es nicht aus früheren Gerüchten und Leaks, die RTX 3080 Ti sei um mindestens 50 Prozent schneller? Jedoch gibt es Hinweise darauf, dass wir hier gar nicht die RTX 3080 Ti

oder RTX 3090 sehen, sondern die RTX 3080.

Was spricht für die RTX 3080?

Normiert man die Benchmark-Ergebnisse der aufgeführten Modelle der RTX 2080 Ti

(Punktzahl / Kernzahl / Boost-Takt = X, gerundet auf fünf Nachkommastellen) auf die Kernzahl (Punktzahl / Boost-Takt / X = Kernzahl), kommt man für die unbekannte Ampere-GPU auf rund 5.453 Rechenkern. Ampere wiederum dürfte aufgrund der Struktur-breiten-Verkleinerung von zwölf auf sieben Nanometer und generellen Verbesserungen der Architektur eine deutlich gesteigerte Leistung pro Takt (Instructions per Cycle, IPC) gegenüber Turing (RTX 2000) bieten. Nimmt man eine IPC-Steigerung von 20 Prozent ($X * 1,2$) an, kommt man für die unbekannte Ampere-GPU auf rund 4.536 Kerne. Das kommt den aktuellen Gerüchten, nach denen die Geforce RTX 3080 mit 4.352 CUDA-Kernen bestückt sein soll, sehr nahe. Doch bestätigt ist diesbezüglich noch nichts.

Infos, Leaks & Gerüchte

Gegenüber der Ryzen-3000-Reihe, die auf der Zen-2-Architektur basiert, soll Ryzen 4000 um 100 bis 200 MHz höher takten. Gleichzeitig soll auch die Leistung pro Taktzyklus (Instructions per Cycle, IPC) gesteigert werden. Hier wurden oftmals 17 Prozent genannt, was ein Kern-normiertes Leistungsplus von rund 20 Prozent vermuten lässt. Zuletzt wurde die Zahl jedoch korrigiert und eine IPC-Steigerung bei Zen 3 von zehn bis 15 Prozent vorhergesehen, was vermutlich immer noch in Performancezugewinnen im Bereich von 15 Prozent resultieren könnte. Zen 3 wird in einem optimierten 7nm-Verfahren gefertigt werden. Die Rede ist sogar von EUV-Technik (Extreme Ultraviolet). Allein dadurch dürfte die Effizienz der Chips verbessert respektive die Leistung angehoben werden. Hinzu kommen noch etwaige architektonische Vorteile wie ein neues Kern-Design, beispielsweise die Umgruppierung des Cache. Generell soll auch der sogenannte CPU-Core-Complex (CCX) überarbeitet werden. Demnach wird er bei Zen 3 nicht mehr höchstens vier Kerne beherbergen, sondern ganze acht. Das könnte gerade für Nutzer, für die acht Kerne und 16 Threads ausreichend sind, von großem Interesse sein, wie unser Test zum Ryzen 3 3300X zeigt. Denn wenn alle Kerne auf einem Core-Complex Platz finden, bedarf es nicht mehr des sogenannten »Infinity Fabric« für die Kommunikation zwischen den Kernen. Gleichzeitig können alle Kerne auf einen gemeinsamen L3-Cache zurückgreifen. Dadurch verringern sich die Signallaufzeiten, was wiederum zu besserer Effizienz beziehungsweise höherer Leistung führen kann. Ryzen 4000 mit Zen-3-Architektur soll zudem die letzte Prozessor-Generation für den AM4-Sockel bilden. Wie AMD aber erst kürzlich bekanntgegeben hat, werden die neuen CPUs dabei nicht mit allen älteren AM4-Boards kompatibel sein, sondern lediglich mit Boards, auf denen ein 500er-Chipsatz verbaut ist. In der AMD-Community sorgte die Ankündigung zuletzt für Enttäuschung.

Berichten der taiwanischen Digitimes zufolge könnte Ryzen 4000 bei TSMC in einem Verfahren mit fünf statt sieben Nanometer gefertigt werden. Bislang galt ein 7-nm-Verfahren als gesichert, zumal AMD dies selbst mehrfach bestätigte. Mögliche Gründe für einen



Erste Lebenszeichen vom Ryzen 4000 werden in den kommenden Monaten erwartet.

Wechsel in der Fertigung entgegen den bisherigen Ankündigungen könnten etwaige Verzögerungen beim Release sein. Dazu aber mehr im nächsten Abschnitt. Das Wichtigste zusammengefasst:

- Zen-3-Architektur, optimiertes 7nm-Verfahren (vielleicht sogar EUV-Technik), eventuell auch fünf Nanometer
- Um 100 bis 200 MHz gesteigerte Taktraten gegenüber dem Vorgänger Zen 2 alias Ryzen 3000
- IPC-Steigerung um die 15 Prozent
- neues Kern-Design, überarbeiteter Core-Complex mit acht statt vier Kernen
- letzte AM4-Generation, jedoch offiziell nur mit 500er-Platinen kompatibel

Wann ist mit Ryzen 4000 zu rechnen?

Bislang stand ein Release gegen Ende 2020 im Raum. Viele vermuteten daher eine Produktvorstellung im Rahmen einer AMD-Keynote auf der von Anfang Juni auf den 28. bis 30. September verschobenen Computermesse Computex in Taipeh. Es gibt aber auch Hinweise darauf, dass sich der Launch von Ryzen 4000 bis 2021 verzögern könnte. So soll es Probleme während der Testphase der Serverprozessoren Epyc Milan geben. Im Rahmen der Bekanntgabe aktueller Quartalszahlen hat AMD aber erneut von Ende 2020 gesprochen. Aus Taiwan stammen jedoch Gerüchte, die den Release der Ryzen 4000 erst 2021 voraussagen. Als Grund werden die nach wie vor stark nachgefragten Ryzen 3000 und auch die angeblich mangelnde Konkurrenz durch Intel genannt, die bei Desktop-Prozessoren auch weiterhin auf 14-nm-Verfahren setzen. Gleichzeitig hat AMD mit den Ryzen 3000XT einen Refresh für den 7. Juli 2020 angekündigt.

Windows 10

Update stillt den RAM-Hunger von Chrome und Edge

Der hohe Bedarf an RAM gehört zu den großen Ärgernissen, mit denen sich viele Nutzer von Chrome, Edge und Firefox herumschlagen. Doch das Windows 10 Update 2004 schafft Abhilfe. Das Update beinhaltet konkret einen Wert namens SegmentHeap, der die Standard-Heaps für Win32-Anwendungen überschreibt. Dadurch verringert sich der RAM-Bedarf der betreffenden Anwendung, wie Microsoft offiziell angibt (via Windows Future): »Der Wert SegmentHeap zeigt an, dass Segment-Heap genutzt wird. Dabei handelt es sich um eine moderne Heap-Implementierung, die generell den RAM-Bedarf verringert. Dieses Element wird von Windows 10 Version 2004 (Build 19041) und später unterstützt. In der Informatik wird mit Heap, zu Deutsch Haufen oder Halde, eine

baumförmige (tree) Datenstruktur bezeichnet.«

Was bringt das?

Die Verbesserungen durch SegmentHeap sorgen für eine Verringerung des RAM-Bedarfs von Microsoft Edge um bis zu 27 Prozent. Auch wenn dieser Wert je nach Anwendungsart und Browserkonfiguration variieren kann, dürfte sich ein gutes Viertel weniger RAM-Auslastung deutlich bemerkbar machen. Google will ebenfalls auf SegmentHe-

Die RAM-Last von Browsern erreicht mitunter schwindelerregende Höhen.

Task-Manager					
Datei Optionen Ansicht					
Prozesse Leistung App-Verlauf Autostart Benutzer Details Dienste					
Name	Status	CPU	Arbeits...	Datenenträ...	Netzwerk
Apps (8)					
> Discord (32 Bit) (2)		0%	61,2 MB	0 MB/s	0 MB/s
> Firefox (12)		1,3%	1.994,4 MB	0,1 MB/s	0,3%
> FortiClient Console (2)		0,2%	49,6 MB	0 MB/s	0 MB/s
> Google Chrome (8)		0,1%	265,5 MB	0 MB/s	0 MB/s
> Microsoft Teams (5)		1,1%	505,2 MB	0,1 MB/s	0 MB/s
> paint.net (5)		0%	204,3 MB	0 MB/s	0 MB/s
> Spotify (32 Bit) (3)		0%	26,8 MB	0 MB/s	0 MB/s
> Task-Manager		1,9%	25,5 MB	0 MB/s	0 MB/s

ap setzen. Ob auch Mozilla mit Firefox nachzieht und eine ähnliche Anweisung zur Nutzung von SegmentHeap in Firefox implementieren wird, ist derzeit noch unklar.

EINKAUFSFÜHRER SELBSTBAU-PCS

Disclaimer: Auswirkungen der derzeitigen Krise

Der Markt beruhigt sich: Zwar sind einige Bauteile ausverkauft oder teurer als üblich, aber die Preise erholen sich langsam und die Verfügbarkeit wird besser. Wir raten trotzdem weiter nicht zu überstürzten Panikkäufen. Kauft nur dann, wenn ihr wirklich etwas braucht. Auch wenn wir versuchen, diese Kaufberatung stets so aktuell wie möglich zu halten – PC-Komponenten schwanken teilweise stark im Preis. Aktuell steigen die Preise für Speicherprodukte wie RAM und SSDs, was die Zusammenstellungen etwas verteuert. Bei nicht mehr verfügbaren Produkten suchen wir aber so schnell wie möglich nach Alternativen.

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.

Staub im Gehäuse – wie ihr das vermeiden könnt

Staub schadet der Performance: Staub kann den PC langsam aber sicher schwächen und sogar beschädigen. Langfristig leidet durch Schmutz und Staub die Kühlung der Komponenten im Gaming-PC. Wenn Staub in die Lüfter oder die Kühlrippen gelangt, verringert sich die Kühlleistung. Das Gehäuse ist deshalb durchaus wichtig und nicht nur optisches Beiwerk: Ein hochwertiges Case steigert zwar nicht die Leistung des PCs, ist aber sein Geld wert. Es sollte ausreichend Platz lassen für Luftzirkulation und künftige Upgrades. Außerdem braucht ihr gute Staubfilter, um eure Komponenten zu schützen. Das Antec P7 in den günstigeren PCs ist auf jeden Fall ein guter Allrounder.

500 EURO GAMING-PC: FORTNITE UND FULL HD

Auch unsere günstigste Konfiguration bietet dank Radeon RX 570 (8,0 GByte VRAM) und Ryzen 3 3100 genug Leistung, um aktuelle Spiele mit sehr hohen Details flüssig in Full HD darzustellen. Die CPU ersetzt unsere bisherigen Vorschläge, den Ryzen 3 3200G und 1200 (12nm) – der neue Ryzen 3 3100 bietet mit vier Kernen und Multithreading eine Leistung fast auf dem Niveau eines Intel Core i7-7700K und lässt sich später problemlos aufrüsten.

Geeignet für:

- Fortnite bei hohen fps, Battlefield 5 und FIFA 20
- Auflösungen bis 1920x1080



CPU	AMD Ryzen 3 3100	Alternate (ca. 110 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. 65 Euro)
Grafikkarte	ASROCK Phantom Gaming Radeon RX570 8GByte OC	Alternate (ca. 152 Euro)
SSD	Crucial BX500 SSD 240 GByte SATA 3	Amazon (ca. 36 Euro)
Gehäuse	Antec P7 Silent	Galaxus (ca. 61 Euro)
Netzteil	Corsair VS Series VS450	Saturn (ca. 45 Euro)
Fazit	Für etwas mehr als 500 Euro spielt ihr mit dieser Konfiguration jedes Spiel in Full HD. Späteres Aufrüsten ist auch kein Problem.	569 Euro

700 EURO GAMING-PC: MAXIMALE DETAILS IN FULL HD

Der Ryzen 5 2600 spielt mit sechs Kernen und Multithreading auch in aktuellen CPU-Vergleichen noch gut mit, preislich ist ihm momentan eh schwer das Wasser zu reichen. Die GTX 1660 Super schafft ebenfalls so gut wie jedes Spiel mit maximalen Details und hohen Bildwiederholraten in Full HD. Grafikkarte und CPU stehen schnelle 16 GByte RAM zur Seite. Ein guter Allrounder-PC.

Geeignet für:

- Blockbuster wie Red Dead Redemption 2
- Auflösungen: 1920x1080 mit maximalen Details, 2560x1440 mit Abstrichen



CPU	AMD Ryzen 5 2600	Alternate (ca. 135 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. 65 Euro)
Grafikkarte	Gigabyte GeForce GTX 1660 Super OC 6GByte	Saturn (ca. 249 Euro)
SSD	Crucial MX500 500 GByte	Amazon (ca. 67 Euro)
Gehäuse	Antec P7 Silent	Galaxus (ca. 61 Euro)
Netzteil	Corsair VS Series VS450	Saturn (ca. 45 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.	722 Euro

1.000 EURO GAMING-PC: GAMING IN WQHD

Der Ryzen 5 3600 (6 x 3,6 GHz) und die Radeon RX 5700 bilden das Rückgrat des PCs und schaffen fast jedes Spiel mit maximalen Details und hohen Bildwiederholraten auch in WQHD. Hier empfehlen wir dank des höheren Budgets eine 1.000-GB-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	Amazon (ca. 179 Euro)
CPU-Kühler	be quiet! Pure Rock	Amazon (ca. 39 Euro)
Mainboard	MSI B450-A Pro Max	Saturn (ca. 100 Euro)
Arbeitsspeicher	Corsair Vengeance LPX (DDR4-3000) 16 GByte Kit	Amazon (ca. 65 Euro)
Grafikkarte	Sapphire Radeon Pulse 5700 XT 8 GByte	Saturn (ca. 379 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. 67 Euro)
Fazit	Für nur 1.000 Euro erhaltet ihr einen PC, der in WQHD sehr hohe Bildwiederholraten bei maximalen Details liefert.	1.024 Euro

1.300 EURO GAMING-PC: ECHTZEIT-RAYTRACING

Der 1.300-Euro-PC bietet im Vergleich zum 1.000-Euro-PC ein Plus an Leistung und das nicht nur beim Zocken. Dank stärkerer CPU und Grafikkarte schafft er auch Raytracing. Die CPU wird durch die neue AMD-Architektur sehr 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.

Geeignet für:

- jedes aktuelle Spiel in Full HD, WQHD und 4K
- Auflösungen bis 3840x2160



CPU	AMD Ryzen 7 3700X	Amazon (ca. 299 Euro)
CPU-Kühler	be quiet! Pure Rock Slim	Amazon (ca. 22 Euro)
Mainboard	MSI B450-A Pro Max	Saturn (ca. 100 Euro)
Arbeitsspeicher	Corsair Vengeance LPX (DDR4-3000) 16 GByte Kit	Amazon (ca. 65 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	Corsair VS Series VS550	Amazon (ca. 67 Euro)
Fazit	Für 1.300 Euro erhaltet ihr einen Highend-PC, der selbst in 4K brilliert. Zusätzlich könnt ihr noch Echtzeit-Raytracing nutzen.	1.297 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 und schafft in jeder Gamingsituation 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. 299 Euro)
CPU-Kühler	be quiet! Pure Rock Slim	Amazon (ca. 22 Euro)
Mainboard	MSI B450-A Pro Max	Saturn (ca. 100 Euro)
Arbeitsspeicher	Corsair Vengeance RGB Pro 16 GB DDR4-3200	Saturn (ca. 99 Euro)
Grafikkarte	KFA2 Geforce RTX 2080 Super	Media Markt (ca. 759 Euro)
SSD	Crucial MX500 1 TByte	Amazon (ca. 120 Euro)
Gehäuse	be quiet! Pure Base 500 Schwarz	Saturn (ca. 75 Euro)
Netzteil	be quiet! Pure Power 11 600W CM	Alternate (ca. 89 Euro)
Fazit	Der 1.500-Euro-PC ist etwas für Spieler, die auch in grafisch anspruchsvollen Titeln das Maximum herausholen möchten.	1.563 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 10700K zurückgegriffen. Die starke Single-Core-Performance des bis zu 5,1 GHz taktenden 10700K sorgt für maximale Performance im 4K-Bereich, aber auch bei niedrigeren Auflösungen, dazu kommt die Multithreadleistung durch acht Kerne und 16 Threads.

Geeignet für:

- jedes aktuelle und kommende Spiel, von Half-Life: Alyx bis Cyberpunk 2077
- Auflösungen bis 3840x2160



CPU	Intel Core i7 10700K	Alternate (ca. 429 Euro)
CPU-Kühler	be quiet! Dark Rock Pro 4	Alternate (ca. 85 Euro)
Mainboard	MSI MPG Z490 Gaming Plus	Amazon (ca. 172 Euro)
Arbeitsspeicher	Corsair Vengeance RGB Pro 16 GB DDR4-3200	Saturn (ca. 99 Euro)
Grafikkarte	Gigabyte Geforce RTX 2080 Ti Windforce 11GB	Alternate (ca. 1.199 Euro)
SSD	Crucial MX500 1 TByte	Amazon (ca. 120 Euro)
Gehäuse	be quiet! Pure Base 600 Schwarz	Saturn (ca. 75 Euro)
Netzteil	be quiet! Pure Power 11 600W CM	Alternate (ca. 89 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.	2.269 Euro



DIESEN MONAT WIEDER MIT GROSSER VOLLVERSION

GameStar Plus gibt es bereits ab 1,15€ pro Woche*.
Steig jetzt ein und sichere dir deine Plus-Vorteile:

- ⊕ **Exklusive Inhalte:** ausführliche Analysen und Hintergrundberichte
- ⊕ **Podcast:** Doppelt so viele Folgen vom GameStar Podcast
- ⊕ **Heft-Abonnenten:** Bis zu 40% Rabatt



 **GAMESPLANET**

GRATIS VOLLVERSIONEN

Jeden Monat erhältst du mit GameStar Plus
ein Gratis-Spiel. Im Juli: Dishonored

SPIELE NOCH GÜNSTIGER

Bei jedem Kauf über Gamesplanet sparst
du nochmal 5 Prozent auf deinen Warenkorb.



GameStar



PLUS

www.gamestar.de/plus

*Jahresabo ohne Heft-Archiv zu 4,99€ monatlich

FIND YOUR X GAME

Unser E3-Ersatzprogramm Find Your Next Game auf GameStar.de kam bei euch Lesern (hoffentlich auch hier im Heft) richtig gut an. Wir bauen deshalb das Erfolgskonzept natürlich weiter aus! Von Markus Schwerdtel

Find Your First Game

Erinnert ihr euch noch an euer erstes Spiel? Ja? Aber vermutlich falsch! Das Gedächtnis lässt nach, die Nostalgie verkürzt vieles und überhaupt gibt keiner gern zu, dass sein erstes Computerspiel Moorhuhn oder Ibiza Babe Watch war. Wir helfen euch dabei, euer echtes First Game zu finden. Ein umfangreicher Fragebogen ermittelt mit ausgeklügelten Antworten (»Es war eher grünlich.«, »Die Intromusik ging so: Dadaadadaadadaa.«, »Die 3,5"-Disk vom Schulhof war mit rotem Edding beschriftet.«) mögliche Kandidaten für euer erstes Spiel. Exklusiv für Nutzer von GameStar Plus haben wir einen Spezialisten für Fernhypnose engagiert, der euch via Discord in eure frühesten Spielertage entführt und euch eure Gaming-Premiere erneut erleben lässt. Und falls das Ergebnis zu peinlich ist (Ibiza Babe Watch!), liefert unser Listenartikel »Die 250 besten ersten Spiele« jede Menge Alternativen mit Street Cred.



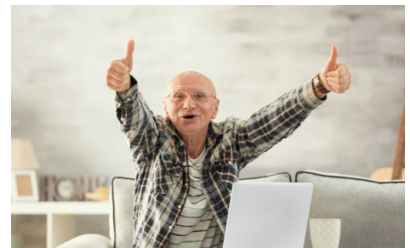
Find Your Worst Game

Ihr sitzt gemütlich mit den Kumpels zusammen und philosophiert über das schlechteste Spiel, das ihr jemals installiert habt. Kevin, der alte Wichtigtuer, prahlt mit jeder Menge Abstürzen pro Sekunde. Großmaul Günther gibt damit an, wie oft er in einer Nacht Patches installieren kann und muss. Wer hier mithalten will, braucht profundes Wissen über die Abgründe der Spielebranche, muss durch schultertiefen Software-Sumpf gewatet sein, darf vor keiner Early-Access-Asset-Flip-Abzocke zurückschrecken. Damit ihr all das nicht selbst machen müsst, gibt's Find Your Worst Game! Unsere Praktik... Redakteure gründen tagtäglich durch die Steam-Releases, immer auf der Suche nach dem Schlimmsten vom Schlimmen. Mit dem Genre »Müllspiel« führen wir auch gleich ein zugehöriges Wertungssystem (eine bis zehn Kloschüsseln) ein. In Sachen schlechtestes Spiel kotzt euch keiner mehr was vor!



Find Your Best Game

Ihr habt Equip gegründet, Skill-Kombis durchprobiert, die Reflexe trainiert, eine Nährlösungsinfusion legen lassen – und all das nur, damit ihr den letzten großen Boss auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad legen könnt. Und wer jubelt euch danach zu? Niemand! Und mitgeschnitten habt ihr auch nix, es gibt also nicht mal einen Videobeweis. Damit ist dank der neuen Suchfunktion Find Your Best Game auf GameStar.de jetzt Schluss! Ihr gebt einfach den Spielnamen und ungefähren Zeitpunkt eures Triumphs ein. Dank einer Kooperation mit CIA, SWR, Mossad und Facebook spüren wir eine Videoaufnahme eures Sieges auf und stellen sie auf euren YouTube-Kanal (die Zugangsdaten haben unsere Partner gleich mitbesorgt). Dank eines asiatischen Dienstleisters hat euer Kanal aus dem Stand fünf Mio. Abos und das Video innerhalb von Sekunden 1,2 Milliarden Views, im Gegenzug »übernehmen« wir die Monetarisierung.



Find Your Board Game

Immer nur am Computer spielen, das ist doch langweilig! Wie wäre es mit einem geselligen Brettspiel mit Freunden? Doch die Auswahl ist groß und die Verkäuferin im Laden schaut euch nur komisch an, als ihr fragt, ob Mensch ärgere dich nicht denn einen Killcounter hat und ob Siedler von Catan eigentlich ins 4X-Genre fällt. Und sind diese Pappdinger für Kinder überhaupt echte Brettspiele?! Einmal mehr eilen wir zu Hilfe, diesmal mit Find Your Next Board Game! In Partnerschaft mit führenden Baumärkten heben wir euer Brett-Game auf ein neues Level. Egal ob unbehandelte Fichte im Budgetbereich oder hochwertige Wildeiche (natürlich geölt, lebhaftes Sortierung für ausdrucksstarke Maserung) – wir haben das Richtige für euch am Start. Und das Beste: Wenn ihr euer Brett über den Affiliate-Link auf unserer Website bestellt, gibt's fünf Liter Holzseife gratis. Damit jedes Spiel sauber flutscht!



Find Your Drinking Game

Sie sind pubertär, verführen zum übermäßigen Alkoholkonsum und gehören verboten – das ist der Ruf, den Trinkspiele hierzulande nicht zu Unrecht haben. Doch neben den Studentenklassikern »Beer Pong«, »Meiern« und »Eine Ente« gibt es eine ganze Reihe von stilvollen Einschenkeritualen, die selbst elitären Connaissseuren gerecht werden. Nachdem wir uns in der GameStar-Redaktion zu letzterem Personenkreis zählen, haben wir es auf uns genommen, die 100 wichtigsten Trinkspiele aus aller Welt auszuprobieren und durchzuspielen. Rein zu Recherchezwecken, versteht sich. Egal ob polynesischer Pisco, mongolischer Milchschnaps oder ein ordentlicher Klarer aus Deutschland – wir haben sie alle nebst landestypischen Trinkspielen für euch ausprobiert. Der Listenartikel Find Your Next Drinking Game ist allerdings noch nicht fertig. Das machen wir dann, sobald der Kopfschmerz etwas nachgelassen hat.



Find Your Last Game

Selbst die schönste Spielerkarriere ist irgendwann vorbei. Wenn die Stunden knapp und die Hände zitterig werden, stellt sich für jeden von uns die Frage: Wie fülle ich die wenige verbleibende Zeit mit maximalem Spielspaß? Vielleicht eine jetzt aber wirklich allerletzte Runde Civilization? Wir sind jedenfalls mit unserer Top-Liste Find Your Last Game (defaultmäßig im Dark Mode unserer Website) zur Stelle und helfen bei der Entscheidung. Ihr klickt die für euch zutreffenden Suchkriterien (»leichte Demenz«, »steife Finger«, »Gedächtnis? Hä?«) an, unser Algorithmus findet das für euch passende letzte Spiel. Auch hier haben wir uns Kooperationspartner an Bord geholt, die euch mit geschmackvollen Ebenholz-Mäusen, Kerzenständern und Blumenarrangements ausstatten. Auf Wunsch organisieren wir auch einen erfahrenen Beerdigungsprediger, der euer letztes Spiel pietätvoll auf Twitch kommentiert.



Die GameStar-Ausgabe 09/2020 erscheint am 19.08.2020.



1 Death Stranding TEST

Lassen sich Kisten auch mit Maus und Tastatur gut balancieren? Wir probieren es in Hideo Kojimas Endzeitvision aus.

2 Trackmania TEST

Trackmania? Ist das etwa ein Remake? Ja, aber von Trackmania Nations. Wird sind sehr verwirrt, testen aber trotzdem.

3 F1 2020 TEST

Statt für irgendwelche dahergelaufenen Rennställe zu fahren, bauen wir uns in F1 2020 unser eigenes Team auf.

4 Noch geheim PREVIEW

Weil wir kein Embargo reißen wollen, nur so viel: Es geht um die Fortsetzung einer beliebten Serie.

IMPRESSUM

Vergl. 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, Sigurn Trier
Redaktion Petra Schmitz (ltd.), Valentin Aschenbrenner, Peter Bathge, Philipp Elsner, Dmitry Halley, Michael Herold, Nils Raettig, Natalie Schermann, Fabiano Uslenghi, Kai Schmidt, Elena Schulz, Geraldine Hohmann, Tobias Veltin, Dennis Michel

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, Holger Harth, Tobias Drexel, Tobias Kluge, Maurice Weber
Layout und Design Sigurn Trier (ltd.), Eva Beck, Christian Müller
Redaktionsassistentin Nicole Zeugner, Janine Negele
Lektorat Christian Neffe
Freie Mitarbeiter Nora Beyer, Martin Deppe, Manuel Fritsch, Alexander Köpf, Heinrich Lenhardt, Sascha Penzhorn, Florian Zandt, Dennis Ziesecke

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 Speicherung 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
www.gamestar.de/shop

Jetzt bestellen 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-Abo ausgenommen).

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten Postbank Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70,
IBAN: DE43 6001 0070 0000 3117 04, BIC: PBNKDEFF

Vertrieb Handelsauflage MZV GmbH & Co. KG
Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim
Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113
E-Mail: info@mzv.de Web: www.mzv.de

ISSN-Nummern DVD XL: ISSN 2193-4894, DVD: ISSN 1610-6547,
Magazin: ISSN 1610-6520, PDF: ISSN 2193-4886

Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich.

ANZEIGEN

Anzeigen GameStar Anschrift der Redaktion
Ansprechpartner Martin Schmaus (-735)
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:





be quiet![®]

BESTFORM - IN JEDER HINSICHT **PURE** ROCK 2

Außerordentlich hohe Kühlleistung, signifikant leiser Betrieb

Der Pure Rock 2 überzeugt mit einer Vielzahl toller Features. Seine größte Stärke liegt aber buchstäblich in seiner Form. Der Kühler ist erhältlich in Schwarz und Silber.

- Starke Kühlleistung von 150W TDP
- Vier 6mm Heatpipes mit HDT-Technologie
- Asymmetrisches Design hält Speicherbänke frei
- Pure Wings 2 120mm PWM Lüfter (max. 26,8 dB(A))

Erhältlich bei:

alternate.de · arlt.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



EIN STURM ZIEHT AUF
17. JULI 2020

