Exklusive Abo-Edition 5,99 EURO | 6,99 EURO (XL-Version)

Die ganze Faszination der PC-Spiele

GameStar

OKTOBER 10/2020





www.nvidia.de

NVIDIA GEFORCE

DVDs und Vollversionen sind nur Teil der GameStar-XL-Ausgabe 10/2020.

Eine DVD-Hülle zum Ausdrucken findet ihr auf www.gamestar.de/dvdhuelle102020.

VOLLVERSIONEN 10/2020

Bridge Constructor Portal, Port Royale 3 und Deadly Days sind nicht auf dem Datenträger: Keys der Codekarte auf GameStar.de/codes gegen Spiele-Key einlösen (gültig bis 30.11.2021)! Es wird ein kostenloses Steam-Konto benötigt.

BRIDGE CONSTRUCTOR PORTAL



Bridge Constructor Portal verbindet Portal und Bridge Constructor. In 60 Testkammern gilt es, Brücken für einen Konvoi zu bauen, um diesen sicher zum Ausgang zu bringen.

PORT ROYALE 3



Port Royale 3 entführt euch in die Karibik des 17. Jahrhunderts. Als Händler oder Pirat sollt ihr feindliche Schiffe erobern, Städte plündern oder ausschweifend Handel treiben.

DEADLY DAYS



Zombie-Apokalypse! Und ihr müsst die Überlebenden retten. Das Roguelite überrascht mit schrägen Ideen und verrückten Waffen. Und einer ziemlich ungewöhnlichen Optik.

CONSTRUCT: ESCAPE THE SYSTEM



Ihr befindet euch in einem Computersystem und müsst in Ego-Perspektive entkommen. Entpackt das Spiel einfach auf eurem System, startet die Exe, und schon kann's losgehen.

VIDEOS 10/2020

USK ab 16 freigegeben

VIDEOS

Marvel's Avengers

Halo Infinite

Mortal Shell

Troy: A Total War Saga

Microsoft Flight Simulator

Rückblick 10/10

Die 100 besten Strategiespiele, Platz 1

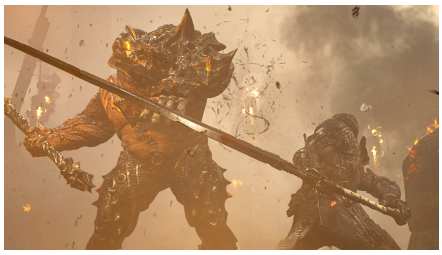
Die 100 besten Strategiespiele, Platz 2

Die 100 besten Strategiespiele, Platz 3

Die 100 besten Strategiespiele, Platz 4

Die 100 besten Strategiespiele, Platz 5

HIGHLIGHTS



MORTAL SHELL

Die Entwickler haben das Spiel als Hommage an den Genre-König Dark Souls beschrieben. Und das war nicht geflunkert.



DIE 100 BESTEN STRATEGIESPIELE

In zehn Videos (die Plätze 6 bis 10 davon auf der DVD XL) reden wir über die Sieger unseres großen Rankings.

XL-VIDEOS

20 Jahre Deus Ex

Talk: Modern Warfare - Season 5

Stellaris

Windbound

Die 100 besten Strategiespiele, Platz 6

Die 100 besten Strategiespiele, Platz 7

Die 100 besten Strategiespiele, Platz 8

Die 100 besten Strategiespiele, Platz 9

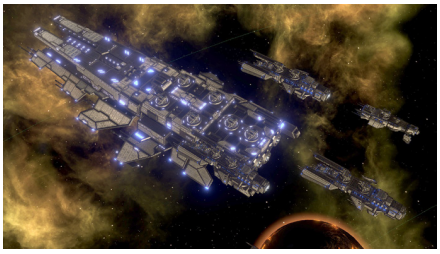
Die 100 besten Strategiespiele, Platz 10

XL-HIGHLIGHTS



20 JAHRE DEUS EX

Henner Thomsen geht der Frage nach, ob Deus Ex heute noch das Meisterwerk ist, als das es in unseren Köpfen rumspukt.



STELLARIS

Stellaris hat sich verändert. Stephan Bliemel klärt im Video, ob es sich lohnt, das Spiel jetzt noch zu beginnen.

UNSERE DEFINITION VON LUXUS



DARK POWER PRO 12

High-End Technologie und Performance

Das Dark Power Pro 12 ist mehr als ein Netzteil - es ist ein Statement! Nur das Beste ist gut genug für Dich. Technologie auf höchstem Niveau, außerordentlich leiser Betrieb und ein zeitloses Design.

- 80 PLUS Titanium Effizienz (bis zu 94,9%)
- Volldigitale Steuerung und Full-Bridge-Topologie
- Nahezu unhörbarer, rahmenloser Silent Wings Lüfter
- Trichterförmiger Lufteinlass mit Mesh-Lüftergitter



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

be quiet!®



Editorial

Petra Schmitz,
leitende Redakteurin

ES WAR ANDERS

Wenn ihr dieses Heft in den Händen haltet, ist die gamescom 2020 schon einige Wochen vorbei, das ist unserem Erscheinungsrhythmus und dem Termin der Messe geschuldet. Ich will aber trotzdem noch ein paar Worte darüber verlieren: Eine rein digitale Messe mit einer vergleichsweise kurzen Vorlaufzeit kann dem ursprünglichen Event natürlich niemals gerecht werden, dafür fehlt es einfach an Interaktion, an Menschen, an Emotionen, die überspringen. Es fehlen die Eindrücke – in all ihrer wundervollen Vielfalt. Aber insbesondere wir – so zumindest mein persönliches Empfinden – haben das Kind ziemlich gut geschaukelt. Mit Streams, mit Entwicklerinterviews, mit Spielevorstellungen. Das hat mir als Zuschauerin (ich war zusammen mit ein paar Kollegen anderweitig für die Messe tätig) ein warmes Gefühl von ein bisschen Normalität beschert. Wie ist es euch ergangen? Habt ihr die Messe gleich unter »Lass ich dieses Jahr ausfallen!« abgehakt, oder habt ihr die Streams verfolgt? Und wenn ja, was hat euch bei der ersten digitalen gamescom gefehlt?

Die wilde Zeit beginnt

Es herbstelt hart, zumindest in meiner Ecke Deutschlands. Und das bedeutet wie in jedem Jahr: Große Spielenamen lassen nicht mehr lange auf sich warten. Am meisten bin ich tatsächlich auf das neue Call of Duty gespannt (ihr lest mehr in unserer Titelstory darüber). Und das gar nicht mal so sehr wegen der Action und wegen der Entscheidungen, die kriegen Treyarch und Raven Software schon hin. Gerade Treyarch hat mit Black Ops 3 bereits bewiesen, dass ein Call of Duty auch anders als auf Schienen ablaufen kann. Ich frage mich vielmehr, wie die Berichterstattung über Cold War und insbesondere die Rolle von Ronald Reagan darin ablaufen wird. Es ist eine Sache, sich einen Präsidenten für ein Spiel (oder einen Film) auszudenken, aber eine völlig andere Hausnummer, eine reale Person der Geschichte in eine fiktionale Handlung einzubetten und sie illegale Militäroperationen billigen zu lassen. Ich glaube, wir können uns auf einige interessante Gedanken zu dem Spiel freuen. Und hoffe darauf, dass die anschließenden Diskussionen konstruktiv bleiben. Bis dahin wünsche ich euch ...

... viel Spaß beim Lesen und Spielen!





Sonderheft: Flight Simulator

Nun ist es fertig, unser großes Sonderheft zum Flight Simulator. Ihr findet darin Tipps für Einsteiger und Profis, Guides zu allen Flugzeugen, ein schickes Poster sowie als Highlight einen Code für den Xbox Game Pass PC. Mit dem könnt ihr 30 Tage lang vollkommen gratis durch die Lüfte gondeln und euch selbst einen Eindruck vom neuen Flight Simulator verschaffen. Das große GameStar-Sonderheft zum Flight Simulator bekommt ihr beim Händler eures Vertrauens, oder ihr bestellt es einfach unter **www.gamestar.de/flightsimulator**.

INHALT

TITELSTORY

14 Call of Duty Black Ops: Cold War

Wir haben es uns angeschaut: Das neue Call of Duty wird erstaunlich mutig, traut sich aber vielleicht doch nicht genug.

16 In guten Händen

17 Sequel oder Reboot?

AKTUELL

8 Dragon Age 4

8 Star Wars: Squadrons

8 Doom Eternal: The Ancient Gods

9 Leisure Suit Larry: Wet Dreams Dry Twice

9 Age of Empires 3: Definitive Edition

9 Chorus

10 Kolumne: Eine PS5 zum Launch zu kaufen, ist Wahnsinn

13 Termin-Update

TESTS

38 Genre-Charts / So werten wir

40 Microsoft Flight Simulator

52 Crusader Kings 3

Wir klären, wie sich das Mittelalter-Globalstrategiespiel im Vergleich zu seinem berüchtigten Vorgänger schlägt.

59 Project Cars 3

62 Iron Harvest

66 Wasteland 3

Polierter als der Vorgänger und schön groß: Wasteland 3 zeigt sich von seiner besten Rollenspielseite.

70 Horizon Zero Dawn

76 The Wind Road

80 Troy: A Total War Saga

84 Fast & Furious Crossroads

88 Spiritfarer

90 Mortal Shell

92 Fall Guys

94 Kolumne: Das Erfolgsrezept von Fall Guys













PREVIEWS

20 Gotham Knights

Gehört das noch zu Arkham? Wird es ein Servicegame? Erscheint es auf Steam? Gotham Knights wirft viele Fragen auf – wir liefern die Antworten.

24 Kolumne: Gotham Knights – Am größten Problem ist der Mainstream schuld

26 Going Medieval

32 Black Geyser: Couriers of Darkness

MAGAZIN

98 Gegen die Abstumpfung

104 Auch Amazon kann nicht hexen

Hinter Amazons MMO New World steckt eine Menge Geld. Aber trotzdem scheitert der Internetriese mit seinen Videospielen an allzu bekannten Hürden.

108 Gaming Virgin: Mafia zum ersten Mal gespielt

Zum 18. Geburtstag des Klassikers prüft unser Autor den öffentlichen Personennahverkehr in Lost Heaven auf Herz und Nieren. Nein, das ist kein Witz.

114 Wie Doom die Welt retten soll

HARDWARE

120 CPU-Kaufberatung

123 Kolumne: Intel ist zu träge

124 Nvidia RTX 3000 mit PCI Express 4.0

124 AMD Ryzen 3000

125 AMD Radeon RX Big Navi

125 Intel Core i9 9900K & Co.

126 Einkaufsführer Komplett-PCs

RUBRIKEN

3 DVD-Inhalt

5 Editorial

6 Inhalt

12 Feedback

36 Das Team

129 Die Vorletzte

130 Vorschau / Impressum

Dragon Age 4

DAS DAUERT NOCH

Mit einem neuen Teasertrailer meldete sich Dragon Age 4 zur gamescom 2020 zurück. Und auch wenn es sich beim Teaser nur um ein Entwicklertagebuch handelt, verrät dieses doch so einiges über das kommende Rollenspiel von Bioware. Laut Bioware machen die Arbeiten an Dragon Age 4 gute Fortschritte. Dabei sollen Fans der Reihe jedoch bedenken, dass die Entwicklung aktuell unter erschwerten Bedingungen stattfinde. Die Herausforderungen Corona und Homeoffice hätten die Mitarbeiter aber gut gemeistert. Casey Hudson (General Manager bei Bioware) zufolge steckt Dragon Age 4 aktuell aber noch in einer »frühen Produktionsphase«. Doch wir wissen bereits, dass in Dragon Age 4 der Kampf gegen den (hinterhältigen) Altelf Solas ansteht. Nachdem Solas in Dragon Age: Inquisition noch unser schlimmster Freund und/oder bester Feind war, plant er nun mit der Vernichtung des Kontinents Thedas, seine eigene Heimatwelt wiederherzustellen. Dem hauptverantwortlichen Autoren Patrick Weekes zufolge ordnet sich Dragon Age 4 vor allem einem wichtigen Motiv unter: »Was passiert, wenn du nicht über Macht verfügst? Und was passiert, wenn die Mächtigen nicht gewillt sind, etwas zu übernehmen?«



Solas soll unser Hauptgegner in Dragon Age 4 werden.

Star Wars: Squadrons

GUT und BÖSE



In der Kampagne von Star Wars: Squadrons wechseln wir zwischen Rebellen und Imperium.

EA hat einen Storytrailer zu Star Wars: Squadrons veröffentlicht, der eine Mission aus Perspektive des Imperiums zeigt – inklusive VR-Modus. Im Video ist Prinzessin Leia zu sehen, die von der Zerstörung Alderaans erzählt. Aber die Rebellen stellen sich dem Imperium mutig entgegen. Im Spiel nehmen wir nicht die Rolle Leias oder eines bestimmten Rebellen ein, wir kämpfen auf Seiten des Imperiums. Allerdings nicht nur, denn in Squadrons dürfen wir für beide Seiten kämpfen, abwechselnd die ganze Kampagne hindurch, der Konflikt der beiden Fraktionen steht immer im Vordergrund. Das könnte ein Balanceakt werden, mal schauen, wie die Entwickler das lösen. In der gezeigten Mission sollen wir eine Spionin retten, nachdem sie wichtige Informationen über »Project Starhawk« beschafft hat. Hinter den gegnerischen Linien müsst ihr Verteidigungssysteme ausschalten und dann die Verbündete in Sicherheit bringen. Es werden noch weitere Aufträge kurz angerissen – zum Beispiel das Bombardieren einer Werft. Nach Missionen wie diesen geht es zurück zur jeweiligen Basis. Ihr unterhaltet euch dort mit Squad-Mitgliedern und kümmert euch um euer Raumschiff, individualisiert es und bringt Upgrades an. Das Spiel soll am 2. Oktober 2020 erscheinen.

Doom Eternal: The Ancient Gods

Das GROSSE Finale

Die Doom-Saga soll per DLC abgeschlossen werden. Ein mutiges Experiment ohne große Änderungen: keine neuen Waffen, keine neuen Skills, und der Doom Slayer startet mit vollem Arsenal. Doch das zweiteilige Addon The Ancient Gods hat andere Prioritäten. Die etablierten Figuren führen den Slayer in die große Schlacht gegen den Dark Lord. Doch die Kampagne ist nicht die einzige Neuerung.

- neue Kampagne, die das Finale der neuen Saga bildet.
- neues Master Level: Super Gore Nest für ganz Harte
- neue Gegner: unter anderem gefallene Maykr-Engel, ein blauer Summoner und eine neue Version des Tyrant.
- Battle Mode: Der Multiplayer bekommt neues Matchmaking, neue Maps, Dämonen und härtere Strafen für Ragequitter.

Ihr könnt die Erweiterung auch spielen, wenn ihr Doom Eternal nicht besitzt. Der erste Teil des DLCs erscheint am 20. Oktober 2020. Er kostet im Year One Pass, in dem auch der zweite Teil enthalten sein wird, 25 Euro. Als einzelne Version wird er 16 Euro kosten.



Ja, richtig gesehen: In The Ancient Gods geht es nicht nur aufs, sondern auch ins Meer.

Leisure Suit Larry: Wet Dreams Dry Twice

HAPPY END FÜR LARRY?

In Leisure Suit Larry: Wet Dreams Dry Twice begibt sich Serienheld Larry mal wieder auf die Suche nach der großen Liebe. Im Rahmen der gamescom 2020 haben wir mit Malte Schmidt, dem Creative Director von Entwickler CrazyBunch, über die Fortsetzung des schlüpfrigen Adventures gesprochen. Er äußerte sich dazu, welche Neuerungen euch im zweiten Serienteil nach dem Reboot erwarten und ob Larry als Figur jemals glücklich werden darf. Schmidt erklärt, dass Leisure Suit Larry: Wet Dreams Dry Twice in erster Linie eine klassische Fortsetzung sei. Die Neuerungen stecken deshalb vor allem im Detail:

- nahtlose Weitererzählung: Erstmals in der Serie knüpft die Geschichte direkt an die Ereignisse des Vorgängers an.
- größerer Umfang: mehr Rätsel, mehr Apps für Larrys Handy und mehr Minispiele.
- mehr Komfort: Ein Questlog enthält alle wichtigen Aktivitäten und hilft teilweise bei Rätseln.
- Erkundung: über 50 handgezeichnete Schauplätze zum Erkunden.

Seit über 33 Jahren taucht Larry schon in Videospielen auf. Seine wahre große Liebe konnte er bislang aber noch nicht in die Arme schließen. Ob er jemals wirklich sein Happy End finden darf, beantwortet Schmidt folgendermaßen: »Ich glaube generell, es spricht bei einer Serie, die unendlich lang gehen kann, dagegen, dass man der Hauptfigur irgendwie ein Ende beschert, weil das impliziert, dass die Figur zu einem Endpunkt kommt. Bei Larry ist das aber noch einmal besonders, weil man nicht genau weiß, ob er ein Happy End überhaupt verdient hat. Ist das eine gute Konklusion für die Figur? Was aber wichtig ist: Ich finde Larry darf auch glücklich sein.« Leisure Suit Larry: Wet Dreams Dry Twice erscheint am 15. Oktober 2020 bei Steam und GOG.

Findet Larry im nächsten Serienteil endlich seine große Liebe und damit sein Happy End?



Age of Empires 3: Definitive Edition

DER UNGELIEBTE TEIL WIRD SCHÖNER

Das 4K-Remaster des Strategieklassikers wurde auf der gamescom 2020 erstmals gezeigt. Auch einen ersten Trailer mit Spielszenen gibt es. Aber was macht die Definitive Edition im Detail besser?

- zwei neue Völker: Inka (defensiv) und Schweden (offensiv)
- eine authentischere Darstellung der nordamerikanischen Ureinwohner
- zwei neue Spielmodi: »Historische Schlachten« und »The Art of War«, eine Tutorialkampagne für den Multiplayer
- Cross-Plattform-Multiplayer zwischen Steam und Microsoft-Store möglich
- Physik- und Zerstörungseffekte werden detaillierter.
- schlauere KI-Gegner, vor allem auf dem neuen Schwierigkeitsgrad »Extrem«

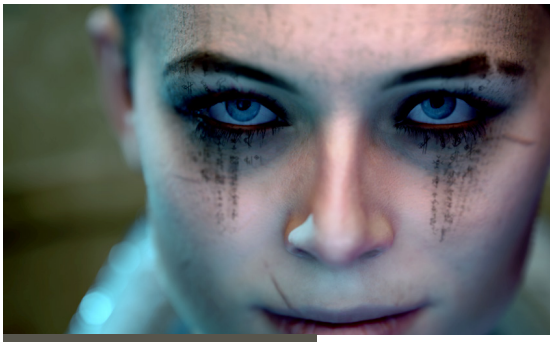
Age of Empires 3: Definitive Edition erscheint bereits am 15. Oktober 2020 auf Steam und im Xbox Game Pass.



Age of Empires 3 wird nicht nur aufgehübscht, sondern bekommt auch neue Inhalte.

Chorus

EIN RAUMSCHIFF ALS FREUND



Heldin Nara will sich in Chorus von ihrer Schuld befreien.

Auf der gamescom 2020 präsentierten die deutschen Entwickler von Fishlabs erstmals echtes Gameplay ihres kommenden Weltraum-Actionspiels Chorus. Das Wichtigste zuerst: Chorus spielt sich wie ein reinrassiges Weltraum-Actionspiel und nicht wie eine Simulation à la Star Citizen oder Elite Dangerous. Vielmehr haben sich die Entwickler von Space-Shootern wie Freelancer oder Star Wars: Rogue Squadron inspirieren lassen und würzen das Ganze mit ein bisschen Action-Rollenspiel: Im Verlaufe von Chorus lernt Heldin Nara sogenannte Riten. Das sind spezielle Skills und Angriffe. Wie in einem schnellen Action-Rollenspiel lassen sich diese Riten zu mächtigen Kombos verketten. Auch zur Story gab's neue Informationen: Bisher wussten wir, dass die Pilotin Nara, die mit ihrem lebendigem Raumschiff Forsaken die Hauptrolle spielen wird, von einem mysteriösen Kult namens »The Circle« gejagt wird. Nara war jedoch selbst einmal Teil dieses Kults: In ihrer Vergangenheit war sie sogar die rechte Hand seines unheimlichen Anführers, der in der Spielwelt nur als »The Prophet« bekannt ist. In ihrem früheren Leben haben Nara und ihr Schiff viele unschuldige Leben genommen. Im Verlaufe der Geschichte von Chorus wollen die beiden ihre Gräueltaten vergessen machen, indem sie die finstere Organisation und ihren Anführer daran hindern, das gesamte Universum zu unterjochen. Chorus soll 2021 erscheinen.

Neue Konsolen in greifbarer Nähe

EINE PS5 ZUM LAUNCH ZU KAUFEN, IST WAHNSINN

Da rafft man sich zum Blick über den Tellerrand auf und dann das: Das Launch-Lineup der neuen Konsolen sieht mager aus, sowohl PlayStation 5 als auch Xbox Series X gehen die Gründe für ein Next-Gen-Upgrade aus.



Peter Bathge

Peter Bathge ist seit 2018 Redakteur bei GameStar und sieht sich erstens seit jeher primär als PC-Spieler und ist zweitens notorischer Konsolenkauf-Trödler. Die Xbox 360 hat er sich erst mit der Vorstellung der überarbeiteten S-Variante gekauft. Er kennt den Red Ring of Death daher nur aus Erzählungen. Die PlayStation 3 folgte drei Jahre nach dem Launch. Und auf den Nintendo GameCube wartete Peter satte zehn Jahre. Auch bei der PS4 zahlte sich seine Geduld aus: Erst als die Pro-Version erschien, biss Peter an.



Die wirklich spannenden PS5-Exklusivspiele wie Horizon: Forbidden West kommen erst weit nach dem Launch.

Ob man eine neue Konsole wie die PlayStation 5 oder Xbox Series X bereits zum Release im November 2020 kauft, hängt nicht nur vom Preis und der verbauten Hardware ab, sondern vor allem von den Spielen. Oder genauer gesagt: von den Spielen, die man hofft, irgendwann auf diesem teuren Stück Plastik spielen zu können. Konsolenkäufer erwerben nämlich nicht nur einen schwarzen oder weißen Klotz, der CPU, Grafikkarte, Arbeitsspeicher und – neu – SSD-Festplatte beherbergt. Nein, wer sich eine PS5 oder Xbox Series X kauft, erwirbt vor allem ein Versprechen. Das Versprechen auf neue, wunderschöne, nie dagewesene Spiele. Aber damit hapert es 2020 so sehr wie nie, denn das Launch-Lineup neuer PS5-Spiele und nur auf Xbox Series X möglicher Grafikgranaten wird gefühlt jede Woche schmaler.

Trostlose Konsolenzukunft 2020

Der Ausblick auf den Next-Gen-Herbst 2020 treibt wenige Monate vor der geplanten Veröffentlichung von PlayStation 5 und Xbox Series X selbst beinharten Konsolenfans die ein oder andere Sorgenfalte auf die Stirn. Was zur Hölle sollen wir an Weihnachten auf der PS5 denn überhaupt spielen? So wie es aktuell aussieht, besteht die Antwort zu einem Großteil aus Last-Gen-Spielen mit kleinen Grafikverbesserungen. Und dabei liegt die mutmaßlich größte Verantwortung auf den Schultern des mutmaßlich größten Hits des Jahres: Cyberpunk 2077. Kein Wunder, dass bei der PC-affinen GameStar-Community der Wunsch nach einer neuen Konsole immer weiter sinkt. Der Release von Third-Party-Spielen wie Assassin's Creed Valhalla, FIFA 21, Resident Evil: Village, Call of Duty Black Ops: Cold War oder Watch Dogs Legion als PS5- und Xbox-Series-X-Version wird schon dafür sorgen, dass sich Next-Gen-Käufer nicht langweilen. Aber echte Kaufanreize erzeugen die angesichts der bisher kaum demonstrierten grafischen Unterschiede nicht – diese Rolle erfüllen traditionsgemäß die großen Exklusivspiele von Microsoft und Sony.

Doch, oh weh, bereits kurz nach der ersten Gameplaypräsentation zur PS5 Anfang Juni war klar, dass wir zum Launch der neuen Sony-Konsole weder mit Horizon 2: Forbidden West noch mit Ratchet & Clank: Rift Apart rechnen dürfen – zwei Spielen, die angeblich besonderen Nutzen aus der neuen Technik ziehen. Die Zukunft der Konsole mag rosig aussehen, aber sie ist auch fern. Das vorerst nur für PS5 und PC angekündigte neue Spiel der Dishonored-Macher, Deathloop. Wurde verschoben auf 2021. Project Athia? Vorerst nur eine Grafikdemo? Das abgefahrene Science-Fiction-Spiel Pragmata hat was von Hideo Kojimas Werken, erscheint aber erst 2022, ist also erst recht kein

Launchtitel. Bliebe noch das Remake von Demon's Souls, das durchaus ein zugkräftiger Launchtitel wäre, aktuell aber blöderweise noch keinen Releasetermin hat.

Mit welchen wundervollen Exklusivspielen dürfen PS5-Käufer denn dann ihren Kauf rechtfertigen? Mit dem Showcase-Titel Astro's Playroom, der die neuen Funktionen des Dual-Sense-Controllers vorstellen soll? Destruction Allstars? Sackboy: A Big Adventure? Alles recht beliebige Dutzendware. Spider-Man: Miles Morales ist das einzige »große« Exklusivspiel, das zum Release der PS5 verfügbar sein wird. Und das ist wohl auch »nur« ein zum Standalone aufgeblasener DLC, der auf den Mechaniken und der Technik des ersten Spider-Man von 2018 basiert.

Aber wie sieht's auf der anderen Seite des Konsolenlagers aus, beim Konkurrenten Microsoft? Es ist kaum vorstellbar, aber dort ist die Situation sogar noch ernüchternder. Halo Infinite war als große Initialzündung geplant, der Shooter sollte zum Launch die Xbox-Fanboys ausrasten lassen. Das hat er bereits vorab geschafft, aber auf unerwartete Weise: Viele Spieler beschwerten sich über die ihrer Meinung nach angestaubte Grafik, und prompt verschob Microsoft das Spiel auf 2021. Xbox-Series-X-Käufer können sich daher darauf freuen, abseits der erwähnten Third-Party-Spiele auf ihrer neuen Konsole solch spannende Titel wie das ein Jahr alte Gears 5 in aufpolierter Fassung zu spielen. PC-Spieler gehen ohnehin die Argumente für den Kauf einer Xbox aus, seitdem Microsoft alle Spiele auf beiden Plattformen veröffentlicht und mit dem Game Pass endlosen Nachschub liefert. Angekündigte Xbox-und-PC-Spiele wie Stalker 2, Avowed, State of Decay 3, Fable, Forza Motorsport und Hellblade 2 sind allesamt Zukunftsmusik. Ein Release vor 2021 ist äußerst unwahrscheinlich und lässt das Launch-Lineup der Xbox Series X zusammenschrumpfen.

Ein Blick in die Vergangenheit

Es sieht also schlecht aus für PS5 und Xbox Series X, wenn man danach geht, was ihr mit der Konsole Ende dieses Jahres aus Gamingsicht wirklich anstellen könnt. Cyberpunk spielen? Okay, aber das geht auch anders. Dafür 300, 400 oder gar 500 Euro für neue Hardware auszugeben, erscheint irrsinnig. Nur: Der Kauf einer neuen Konsole war zum Launch schon immer purer Wahnsinn. Und da rede ich gar nicht von den tumultartigen Szenen, die sich dereinst beim PS4-Release abgespielt haben, als Lieferengpässe zu einem Run auf Geschäfte führten, der in Zeiten von Corona-Abstandsregeln unmöglich scheint. Nein, die Sache ist die: Auch bei vorangegangenen Konsolengenerationen mussten Erstkäufer (Early Adopter) ihr teures Stück Hardware mit der ein oder anderen mittelprächtigen Software füttern, bevor die richtig guten Exklusivspiele erschienen.

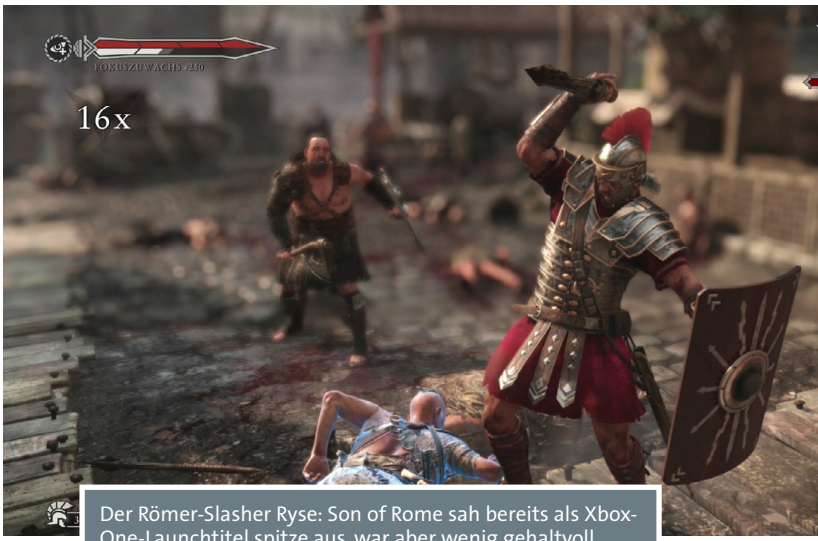
Schauen wir uns die PlayStation 3 an. Auf deren Käufer warteten mit Resistance: Fall of Man und Call of Duty 3 gleich zwei mittelprächtige Ego-Shooter im Regal. Die PS3-Version des damals schon ein halbes Jahr alten The Elder Scrolls 4: Oblivion lockte derweil wohl nur Hardcorefans hinter dem Ofen hervor. Dazu gab's Rennspiel-»Perlen« wie Motorstorm und Ridge Racer 7. Die Xbox One hatte 2013 mit Dead Rising 3, Ryse: Son of Rome und Killer Instinct ein berühmt-berüchtigt mieses Launch-Lineup zu bieten. Immerhin gab's mit Forza Motorsport 5 einen guten Racer, und die Third-Party-Publisher lieferten mit Battlefield 4, Assassin's Creed 4: Black Flag und Call of Duty: Ghosts solide bis sehr gute Spielekost. Die letzten drei Titel erschienen natürlich auch für die PS4, die im Rückblick jedoch ebenfalls ein überwiegend maues Launch-Lineup vorzuweisen hatte. Das Beat 'em up Resogun war 2013 unter anderem deshalb so erfolgreich, weil es im Gegensatz zum Grafikblender Killzone: Shadow Fall und dem von Beginn an verspotteten Action-Adventure Knack zumindest gutes Gameplay bot. Das PS4-Rennspiel Driveclub erlitt dagegen zum Launch einen Totalschaden wegen Serverproblemen. Schaut man noch weiter in die Vergangenheit, findet man bei der PlayStation 2 ein Überangebot an den damals konsolentypischen Fighting Games und Renn- sowie Sportspielen (SSX!). Ausnahme war der Beginn der eigenwilligen Timesplitters-Shooterserie. Die Xbox 360 hatte wie ihr Enkel Xbox Series X kein Halo zum Release zu bieten, dafür aber das damals grafisch spektakuläre Perfect Dark Zero.



Halo Infinite erscheint erst 2021. Warum also eine Xbox Series X zum Launch kaufen, zumal Microsoft all seine Titel auch für den PC veröffentlicht?

Lehren aus dem Launch-Lineup

Der Launch einer Konsole folgt seit Jahrzehnten vertrauten Mustern: Die Marketingmaschinerie der beteiligten Publisher tut ihr Möglichstes, um die technischen Fähigkeiten der neuen Hardware zu demonstrieren, und unter den zum Launch verfügbaren Spielen gibt es immer mindestens einen Titel, der Grafik vor Gameplay stellt – und einen, der das große neue Feature (sei es Kinect oder Sixaxis) möglichst prominent bewirbt. Doch wer die hastig zusammengeschusterten Releasespiele genauer untersucht, wird schnell enttäuscht von der fehlenden Bandbreite und Komplexität. Daher lohnt sich der Kauf einer neuen Spielekonsole oft erst später, wenn Entwickler genug Zeit hatten, um sich mit den technischen Möglichkeiten der Hardware vertraut zu machen. Wenn die zusätzliche Prozessorleistung auch wirklich ausgenutzt werden kann. Wenn Spielkonzepte nicht mehr lediglich darauf basieren, Gimmicks wie besonders große Touchpads oder einen Bewegungssensor zu bewerben. Und wenn die Experten von Naughty Dog, The Coalition oder Santa Monica Studio ihrer Kreativität freien Lauf lassen können. Doch das geschieht nie direkt zum Launch einer neuen Konsole. Wer 2020 eine PS5 oder Xbox Series X kauft, sollte sich darüber im Klaren sein, dass er eine Investition in die Zukunft tätigt. Und zwar eine, die er in zwei, drei Jahren möglicherweise bereut, wenn Sony und Microsoft das unvermeidliche Konsolenupgrade auf PS5 Pro und Xbox Series X-2 ankündigen. ★



Der Römer-Slasher Ryse: Son of Rome sah bereits als Xbox-One-Launchtitel spitze aus, war aber wenig gehaltvoll.

FEEDBACK



Die 100 besten Strategiespiele

Also so richtig anfreunden kann ich mich mit diesem Ranking nicht. Die bisherigen haben mir sehr gut gefallen. Dabei ging es auch nie um die Platzierung. Das ist zweitrangig. Am meisten stand der Nostalgiefaktor im Vordergrund und nicht die Frage, ob nun Bloodlines, Witcher 3 oder doch Baldur's Gate das beste RPG ist. Doch in dieser Liste fehlen mir eindeutig einige Titel, die auf jeden Fall hätten dabei sein müssen – egal auf welchem Platz. Auch hätte man den Einzeltiteln einiger Serien nicht so viel Platz geben sollen. Denn das Resultat ist, dass man zu viele Annos, Total Wars oder Sims in der Liste hat. Dafür fehlen aber wiederum Titel, die meiner Meinung nach unbedingt in eine Liste der Strategiespiele (!) gehören und die Voraussetzungen viel eher erfüllen als ein Worms oder Lemmings. **Cp6uH75**

Eine Liste der 100 besten Strategiespiele, in der drei Die-Sims-Ableger auftauchen, aber kein Panzer General? Z ist auch nicht dabei? Alle drei Die Sims sind besser platziert als Master of Orion 2. So viele Fackeln und Mistgabeln gibt es gar nicht. **raygun79**

Ist Rise of Nations nirgendwo aufgetaucht? Also irgendwo unter den Top Ten hätte es reingehört. Ich hab's bestimmt überlesen, kann ja fast nicht anders sein. Ansonsten eine sehr schöne Aktion! **grandmaster style**

Generell eine tolle Aktion mit der Top-100-Liste. Es hat viel Spaß gemacht, sie zu lesen. Vielen Dank dafür. Ein paar Schönheitsfehler: Starcraft und Starcraft 2 viel zu weit hinten, das hätte ich mir dann doch eher im Bereich von Platz 1 bis 3 gewünscht. Command and Conquer wird ein wenig stiefmütterlich behandelt. Tiberian Sun taucht gar nicht auf, und Tiberium Wars und Kanes Wrath sind viel zu weit hinten.
Mr.Krustenkaese

Ich glaube nicht, dass es möglich gewesen wäre, eine Nummer 1 zu krönen, ohne dass 80 bis 99 Prozent der Leute widersprechen. Das spricht in meinen Augen aber dafür, dass es einfach so viele sehr gute Strategiespiele gibt, dass viele Leute mit einem jeweils ganz anderen Spiel ihren perfekten Sommer (oder Winter oder Semester oder was weiß ich) erlebt haben und dass viele Leute eben in unterschiedliche Spiele all das reinprojizieren, was für sie das Maximum an Spielspaß, entspannter Zeit und völligem Versinken im geilsten Hobby der Welt repräsentiert. Daher: Danke für die viele Arbeit, die tollen Zusammenfassungen und Empfehlungen, das tapfere Abstauben dieser alten und neuen Perlen, den Humor und großen Spaß, den ihr mit dieser Serie gezaubert habt! **DorianTheGray**

Stalker 2: Der Trailer hat mich enttäuscht

Mir geht es ganz genauso, Petra. Und ich fürchte, es liegt daran, dass GSC schon beim Entwickeln eines Trailers beweist, dass sie das Handwerk der Großen bis heute leider nicht verstehen. Da werden einfach nur verschiedene Ausschnitte aus der Zone wild durcheinander gewürfelt. Riesenrad, Anomalien, Lagerfeuer. Ohne Zusammenhang, ohne den Wunsch zu entfachen, mehr davon sehen zu wollen. **haep**

Da stimme ich zu, bisher sieht's noch sehr mau aus, ganz nett, aber nichts, was mich irgendwie bewegt. Es sieht noch sehr unfertig und stimmungslos aus, da bleib ich lieber dabei, alle paar Jahre mal wieder Stalker mit anderen Mods zu installieren. **Ikarooz**

Ich kann die Kolumne nicht so recht nachvollziehen. Es gibt endlich etwas von Stalker 2 zu sehen, und das soll ein Zeichen dafür sein, dass es beim Entwickler haken könnte. Der Trailer soll die Atmosphäre vermitteln und Lust auf mehr machen, sonst nichts. Etwas anderes wäre es, wenn es ein Gameplay-Trailer wäre, das ist es aber nicht. Nach dieser elendig langen Durststrecke soll GSC nicht das Rad neu erfinden, sondern ein technisch sauberes Stalker abliefern, mit einer stimmigen Welt, vielen Detailverbesserungen, einem soliden und spaßigen Gameplay und einer netten Story. Ich brauche keinen großen Wurf, ich will das, was GSC schon kann, und das im Jahr 2021. Nach dem Trailer kann ich unmöglich sagen, ob das Endprodukt was taugt oder nicht. Das sehen wir mit dem ersten Gameplay. Ich kann nicht nachvollziehen, warum man jetzt diesen Trailer so sehr kritisiert. **Marduk**

Valorant

Schöner Test, dennoch: Ein chinesisches Unternehmen ein Programm zum angeblichen Cheater-Schutz auf CPU-Basis installieren zu lassen, halte ich doch für mehr als fragwürdig. Solange Valorant dieses Programm einsetzt, werde ich das Spiel nicht wieder installieren. Auch wenn ich es selbst gerne gespielt habe. **sanihaus**

Danke für den Testbericht von Valorant. Ich finde es sehr sinnvoll, auch Free2Play-Titel zu testen. Letztendlich sind Tests zu Spielen, bei denen man für das einzelne Spiel nicht mehr zahlt, äußerst wichtig. Also für mich ist es ein wichtiges Instrument, das mir hilft, mit meinen begrenzten Ressourcen wirtschaftlich umzugehen. Ich schaue dabei allerdings schon seit einigen Jahren nicht mehr primär auf den Preis, der in den genannten Fällen ja entsprechend quasi ohnehin wegfällt, sondern vielmehr auf die im Erwachsenenalter knappe Zeit. Und da hilft es mir, einen Test durchlesen zu können, der mir eine Empfehlung zu den verfügbaren Titeln geben kann, statt jedes Spiel erst mal ausprobieren zu müssen. **cRUSh23**

Gähn! Nichts Neues und für mich noch immer nur ein CS:GO-Abklatsch mit Overwatch-Elementen. Alle seine Konkurrenten haben die einzelnen guten Aspekte eines Shooters auch, nur diese Kombination von CS:GO plus Helden-Shooter hat halt noch keiner. Aber das wollte halt bis jetzt auch keiner. Wenn man auf sowas steht, ist das Spiel vielleicht was für einen, aber für alle anderen halt nicht. Zudem steht Riot Games hinter dem Spiel. Hat quasi das Gütesiegel eines EA für mich, diese Firma. Und nein, das meine ich nicht positiv. **Jadekristall**

Ich bin ehemaliger CS:S-Profi (habe unter Vertrag und mit Management gespielt) und verstehe den ganzen Hate nicht. Aber wie es wohl meist im Internet ist, die Hater haben sich mitzuteilen, und die, die zufrieden sind, spielen einfach das Game. Also mir persönlich macht Valorant Spaß. Ich habe auch lange Overwatch und Apex gespielt, nun ist es eben Valorant. **LiquidSNES**

TERMIN-UPDATE

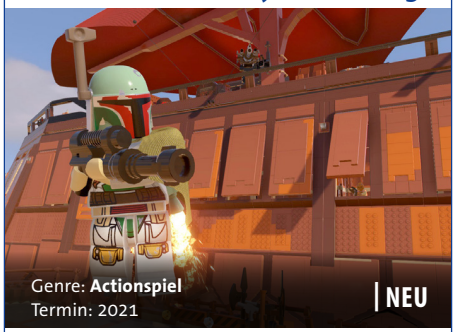
	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Termin
	Age of Empires 4	Echtzeitstrategie	Relic	01/20	2021
	A Juggler's Tale	Adventure	Kaleidoscube	08/20	2021
	Assassin's Creed Valhalla	Rollenspiel	Ubisoft Montreal	06/20, 09/20	17.11.2020
	Baldur's Gate 3	Rollenspiel	Larian	08/19, 04/20	2021
NEU	**Black Geyser: Couriers of Darkness**	Rollenspiel	GrapeOcean	10/20	2020
	Biomutant	Action-Adventure	Excitement 101	09/17	2020
	Builders of Egypt	Aufbaustrategie	Strategy Labs	06/20	1. Quartal 2020*
NEU	**Call of Duty Black Ops: Cold War**	Ego-Shooter	Treyarch, Raven Software	10/20	13.11.2020
	Chernobylite	Ego-Shooter	The Farm 51	-	2020*
	Chivalry 2	Action	Torn Banner	-	2020
NEU	**Chorus**	Weltraum-Action	Fishlabs	-	2021
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt Red	04/13, 08/18, 08/19, 10/19, 08/20	19.11.2020
	Der Herr der Ringe: Gollum	Action-Adventure	Daedalic	06/20	2021
	Deathloop	Ego-Shooter	Arkane	08/20	4. QUARTAL 2020
	Diablo 4	Action-Rollenspiel	Blizzard	-	2021
	Die Siedler	Aufbaustrategie	Blue Byte Düsseldorf	09/18	2021
NEU	**Dirt 5**	Rennspiel	Codemasters	-	16.10.2020
NEU	**Dragon Age 4**	Rollenspiel	Bioware	-	2022
	Dying Light 2	Actionspiel	Techland	-	4. Quartal 2020
	Elden Ring	Actionspiel	FromSoftware	-	2021
	Endzone: A World Apart	Aufbaustrategie	Gentlymad	06/20	2021
	Everspace 2	Weltraum-Action	Rockfish	10/19	3. Quartal 2021
	Far Cry 6	Ego-Shooter	Ubisoft Toronto	09/20	18.02.2020
NEU	**Going Medieval**	Aufbaustrategie	Foxy Voxel	10/20	2021
NEU	**Gotham Knights**	Action-Rollenspiel	Warner Bros. Montreal	10/20	2021
	Halo Infinite	Ego-Shooter	343	-	4. Quartal 2020
	Humankind	Rundenstrategie	Amplitude Studios	11/19, 08/20	2021
	Knights of Honor 2: Sovereign	Echtzeitstrategie	Black Sea Games	10/19	2021
NEU	**LEGO Star Wars: The Skywalker Saga**	Actionspiel	TT Games	-	2021
	Medieval Dynasty	Rollenspiel	Render Cube	05/20	2021
	Mount & Blade 2: Bannerlord	Rollenspiel	Taleworlds Entertainment	06/17, 10/18, 10/19, 06/20	2021*
	New World	Online-Rollenspiel	Amazon Game Studios	-	21.5.2021
	Nioh 2	Actionspiel	Team Ninja	04/20	2020
	Outriders	Actionspiel	People Can Fly	04/20, 07/20	4. Quartal 2020
	Pathfinder: Wrath of the Righteous	Rollenspiel	Owlcat Games	-	Jun 21
	Path of Exile 2	Action-Rollenspiel	Grinding Gear Games	01/20	2020
	Realms Beyond	Rollenspiel	Ceres Games	08/20	2021
	Rogue Company	Taktik-Shooter	Hi-Rez Studios	-	2020
	Second Extinction	Ego-Shooter	Systemic Reaction	08/20	2020
	Sherlock Holmes: Chapter One	Adventure	Frogwares	-	2021
	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	-
	Stalker 2	Ego-Shooter	GSC Game World	-	2021
	Star Wars: Squadrons	Weltraum-Action	Motive Studios	08/20	02.10.2020
	Stronghold: Warlords	Strategiespiel	Firefly	-	29.09.2020
NEU	**Suicide Squad: Kill the Justice League**	Actionspiel	Rocksteady	-	2022
	The Waylanders	Rollenspiel	Gato Salvaje Studio	-	1. Quartal 2021
	Vampire: The Masquerade - Bloodlines 2	Rollenspiel	Hardsuit Labs	05/19	2020
	Watch Dogs Legion	Actionspiel	Ubisoft	08/19, 09/20	29.10.2020
NEU	**World of Warcraft: Shadowlands**	Online-Rollenspiel	Blizzard	-	27.10.2020

Dirt 5



Auf der gamescom zeigte Codemasters den Streckeneditor von Dirt 5. Das Rennspiel erscheint im kommenden Oktober.

LEGO Star Wars: Skywalker Saga



Eigentlich hätte der Klötzchenkrieg der Sterne schon im Oktober erscheinen sollen, verschiebt sich aber nun auf Anfang 2021.

World of Warcraft: Shadowlands



Das neue Addon hat ein Releasedatum. Es soll uns bereits Ende Oktober in die namensgebenden Shadowlands entführen.

*Spiele in einer Early-Access-Phase.



Call of Duty Black Ops: Cold War

ANDERS UND DOCH VERTRAUT

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Activision Blizzard**
Entwickler: **Treyarch** Termin: **13.11.2020**

Das neue Call of Duty wird erstaunlich mutig, traut sich aber insgesamt vielleicht doch nicht genug.

Von Philipp Elsner

Es gehört genauso zu den jährlichen Spieleritualen wie ein neues FIFA: Activision kündigt Call of Duty an. Dabei stoßen die neuen Serienteile nicht immer nur auf positive Resonanz, was – neben einem gewissen Abnutzungseffekt – bestimmt auch an der schwankenden Qualität der Serienteile liegt. Dem eher mittelmäßigen Call of Duty: WW2 (GameStar-Wertung: 79) von 2017



CIA-Agent Adler (rechts im Bild) kennt keine moralischen Grenzen bei der Erfüllung seiner Mission. Die Entwickler nennen ihn »das Monster Amerikas«.



Der Vietnamkrieg ist in Form von Flashback-Missionen ebenfalls Schauplatz von Cold War, passend untermalt von Musik aus der Zeit.

folgte 2018 das sehr gute Black Ops 4 (Wertung: 87), der 2019er-Jahrgang war mit Modern Warfare sogar noch mal besser (Wertung: 89). Umso gespannter sind wir jetzt auf den nächsten Teil, der immerhin von Treyarch (eben den Machern von Black Ops 4) entwickelt wird. Das sogenannte CoD 2020 hat nun endlich einen Namen, heißt offiziell Call of Duty Black Ops: Cold War und versteht sich als direktes Sequel zum ersten Black Ops von 2010. Wir konnten das Spiel sehen, mit den Entwicklern sprechen und fassen für euch hier die wichtigsten Infos zu Setting und der Singleplayer-Kampagne zusammen.

Fiktiv, aber echt

Im Zentrum der Story von Black Ops: Cold War steht – wie der Name schon sagt – der Kalte Krieg, genauer gesagt die Ära der frühen 1980er-Jahre. Das nukleare Wettrüsten der Supermächte,



In guten Händen

Eigentlich wäre das Studio Sledgehammer (CoD: WW2) dieses Jahr mit dem nächsten Serienteil an der Reihe gewesen, aber Treyarch kehrt vorzeitig mit der Black-Ops-Reihe zurück – nur zwei Jahre nach Black Ops 4 (im Bild unten)! Wie war es möglich, so schnell einen neuen Teil zu entwickeln? Teil der Antwort ist Raven Software, die man für die Soldier-of-Fortune-Reihe, Quake 4, Wolfenstein 2009 oder Jedi Academy kennt. Das Team war auch an fast allen CoD-Teilen seit 2010 beteiligt . Black Ops: Cold War entsteht als Gemeinschaftsprojekt mit dem Raven-Team, das vor allem Setting, Storytelling und Artdesign verantwortet.



die Spannungen zwischen Ost und West, Spionage, der Krieg der Geheimdienste sind die Basisthemen, erzählen uns die Entwickler im Gespräch. »Zugleich wollen wir auch die Storystärken der Black-Ops-Reihe voll ausspielen: verdeckte Militäroperationen, Verschwörungen und eine gute Portion Paranoia und verstörende Momente«, erklärt Dan Vondrack, Creative Director beim unterstützenden Entwicklerstudio Raven Software. »Die Story ist zwar fiktional, aber wir bedienen uns bei US-Geheimdienstdokumenten aus dieser Zeit, die erst in den vergangenen vier bis fünf Jahren freigegeben wurden. Wir waren schockiert über einige Dinge, die wirklich passiert sind – und ich bin sicher, den Spielern wird es genauso gehen«, ergänzt Storyautor Murray Kraft.

Entsprechend finden wir uns im Verlauf der Geschichte nicht nur hinter feindlichen Linien mit dem Finger am Abzug wieder, sondern auch in zwielichtigen und verrauchten Hinterzimmern an einem Tisch mit US-Präsident Ronald Reagan, hochrangigen Generälen und CIA-Agenten. Wir planen streng illegale Operationen und organisieren die Jagd auf einen russischen Spion mit dem Codenamen Perseus. An der Seite des Spielers kehren mit Woods, Mason und Hudson dabei auch einige aus den Vorgängern bekannte Gesichter zurück.

Zurück in die 80er!

Wie wichtig den Machern das authentische 80er-Jahre-Feeling ist, merkt man direkt am Soundtrack: Mit den unverwechselbaren Synthesizerklängen eines »Blue Monday« von New Order oder dem Rocksound von »Hit Me With Your Best Shot« von Pat Benatar untermalt, wirken die gezeigten Szenen sofort wie aus einer anderen Zeit.

Aber auch bei den Klamotten und der Ausrüstung der Figuren legt das Team großen Wert auf Authentizität: »Von der kultigen Mode über die Fahrzeuge bis hin zur militärischen Ausrüstung dieser Zeit versuchen wir, den späten 70er- und frühen 80er-Jahren bis ins Detail treu zu sein«, erklärt Lead Artist Ryan Butts von Raven Software. Im Zusammenspiel mit der passenden Beleuchtung (pinkes Neonlicht darf natürlich nicht fehlen) und der Musik kommt unweigerlich ein 80s-Agententhriller-Flair auf, das an »Atomic Blonde« und Co. erinnert. Die Entwickler machen aus dem Vergleich mit dem Klassiker des Agentengenres übrigens keinen Hehl und fügen im Gespräch gleich noch Filme wie »Die drei Tage des Condor« oder Serien wie »Chernobyl« und »Deutschland 83« als Inspirationsquellen hinzu. Auf-



Verfolgungsjagden gehören auch in Cold War mit zum Standardprogramm. Bei der Action gibt sich das Spiel gewohnt linear und oldschool.

fällig zurückhaltend geben sich die Entwickler übrigens in Sachen Ernsthaftigkeit und Realismus. Hatte man sich für Modern Warfare noch den »Ernst des Krieges« auf die Marketing-Fahnen geschrieben und offensiv mit Kriegsgräueln und kontroversen Szenen geworben (die sich später lediglich als geschmacklose Effekthascherei herausstellten), präsentiert man Cold War etwas ehrlicher und geerdeter. »Es ist ein Unterhaltungsprodukt mit einer fiktionalen Geschichte. Natürlich sind uns die historischen Hintergründe wichtig«, erklärt Dan Vondrak. »Wir bedienen uns bei Verschwörungstheorien und wahren Ereignissen gleichermaßen – es ist eine Mischung.«

Ein Call-of-Duty-Rollenspiel?

Aber genug über Setting und Stimmung – wie spielt sich Black Ops: Cold War denn nun? Um ein Gefühl für das Gameplay zu bekommen, zeigen uns die Entwickler Ausschnitte aus einer Handvoll Missionen und erklären die Neuerungen. Besonders heraus sticht dabei ein Hauch Rollenspiel, der neuerdings durch Call of Duty weht.

Das beginnt damit, dass wir erstmals in der Serie keine vorgefertigte Figur spielen, sondern uns per Charaktereditor zwischen Frau, Mann oder »Geschlecht unbekannt« sowie Hautfarbe, Herkunft und ein paar anderen Parametern entscheiden. Auf den Spielablauf wirkt sich die Auswahl jedoch kaum aus: Je nach psychologischem Profil bekommen wir lediglich kleine Boni, etwa mehr Sprintausdauer für den »Einzelgänger«, mehr Schaden für den »Brutalo« oder schnelleres Zielen für den »Profi«.

Selbst sprechen wird unser erstellter Charakter im Spiel allerdings nie, stattdessen sollen Spieler ihrem Charakter »durch Entscheidungen und Dialogoptionen im Spiel eine Stimme verleihen«, wie Projektleiter Vondrak es ausdrückt. Konkret heißt das: Call of Duty 2020 hat Multiple-Choice-Dialoge, mehrere Lösungswege in manchen Missionen und sogar Nebenquests.

Eine Mission, mehrere Wege

Die Entwickler zeigen uns eine Szene, in der wir einem Informanten unsanft auf die Pelle rücken und dabei die Wahl haben, ob wir ihn direkt mit dem Tod bedrohen oder lieber versprechen, ihn zu verschonen, wenn er mit uns redet. »Solche Momente gibt es nicht in jeder Mission, aber wir bauen optionale Missionsziele, unterschiedliche Pfade und Entscheidungen dort ein, wo es für die Story sinnvoll ist«, erklärt Dan Vondrack. Dazu gehören zwei optionale Nebenquests, die man im Laufe der Kampagne durch Hinweise und Beweisstücke freischalten kann. All das soll sich auch auf den Ausgang der Hauptstory auswirken: Die Entwickler bestätigen, dass es in Black Ops: Cold War unterschiedliche Enden geben wird.

Aber wie sieht diese Freiheit im Spiel konkret aus? Die Macher zeigen uns eine Mission in Moskau, wo wir als Doppelagent im



Die Einsätze führen uns unter anderem nach Asien, Lateinamerika und in die UdSSR. Solche Weltreisen gehören in Call of Duty einfach irgendwie dazu.



Der Eiserne Vorhang zwischen Ostblock und westlichen Mächten spielt im Kalten Krieg eine zentrale Rolle. Die Berliner Mauer ist deshalb als Schauplatz natürlich ein Muss.

Sequel oder Reboot?

Cold War wird von den Entwicklern nicht als Neustart bezeichnet, sondern setzt nach den Ereignissen des ersten Teils an. Aber wenn Cold War ein Sequel zu Black Ops 1 (Bild) ist, was ist dann mit den anderen Fortsetzungen? Immerhin gibt es doch schon ein Black Ops 2 und Black Ops 3. Grundsätzlich solle Cold War die recht große zeitliche Lücke vor Black Ops 2 (das im Jahre 2025 spielt) füllen, erklärt Dan Bunting, der Vizechef bei Treyarch. Die Handlung der alten Nachfolger bleibe aber dennoch Kanon innerhalb der Subserie. Die Entwickler betonen, dass man das erste Black Ops nicht gespielt haben müsse, um Cold War zu verstehen. Veteranen würden aber viele Figuren wiedererkennen und Anspielungen auf das Original finden.



»Love is a Battlefield« oder »We Belong« stiegen in den Charts noch höher ein.

KGB-Hauptquartier auf der Suche nach Geheiminformationen sind. Wir können uns in dem mehrstöckigen Gebäude frei bewegen und entscheiden, ob wir lieber einen Gefangenen verhören, heimlich Schlüsselkarten stehlen oder hohe Offiziere erpressen, um ans Ziel zu kommen – es gibt keinen streng linearen, von den Designern vorgegebenen Pfad, den wir nehmen müssen. Geballer ist hier erstmal Fehl am Platz, stattdessen wird vergiftet, verhandelt oder bestochen. Das erinnert an die Mission im deutschen Hauptquartier von Call of Duty: WW2.

Kein CoD ohne Kabumm!

Natürlich wäre es aber kein Call of Duty, wenn nicht am Ende doch wieder das MG ausgepackt und die KGB-Einrichtung zu Kleinholz verarbeitet würde! Ein anderer Auftrag führt uns zusammen mit Frank Woods auf ein Trainingsgelände der russischen Spetsnaz-Sondereinheit in der Ukraine. Doch was als Stealth-Einsatz beginnt, endet auch hier in einer wilden Actionsequenz, wobei wir im Alleingang dutzende Soldaten und Panzerfahrzeuge zerlegen und alle paar Sekunden irgendetwas explodiert. Call of Duty bleibt eben auch 2020 im Kern ganz glasklar Call of Duty: Trotz aller Agenten- und Rollenspiel-Allüren steht Blockbuster-Action weiter als Hauptgericht auf dem Speiseplan. Hier könnte sich das Spiel selbst im Weg stehen, denn so richtig scheinen die Ballersequenzen nicht in das Szenario zu passen, das so sehr von Diskretion und Geheimniskrämerei lebt.

Warum erst ein KGB-Büro infiltrieren, wenn wir danach ohnehin alles und jeden darin durchlöchern? Warum zu Beginn aufwändig einen Charakter basteln, wenn sich diese Wahl später nicht im Spiel auswirkt? Ja, der Rollenspielansatz hat Potenzial – aber ob CoD das auch ausschöpfen kann, muss es erst noch beweisen. Immerhin: Die Waffen klingen ähnlich satt und wuchtig wie in Modern Warfare und die Shootouts machen schon beim Zusehen richtig Laune.

Ist Cold War denn auch ein echtes Black Ops?

Und was ist mit dem geleakten Vietnam-Setting? Black Ops: Cold War spielt zwar komplett in den 80er-Jahren, führt uns aber in Flashback-Missionen zum Beispiel nach Laos, wo wir als US-Soldat mit einer M16 im Anschlag durch geflutete Reisfelder robben und traumatische Kriegserfahrungen unseres Teams nacherleben.

Neben einer neuen (und sehr brutalen) Exekutionsanimation im Nahkampf zeigen uns die Entwickler hier auch den paranormalen Anteil des neues Call of Duty: Wie schon im ersten Black Ops, werden in den Paranoia- und Erinnerungssequenzen physikalische Gesetze außer Kraft gesetzt. Dann steht zum Beispiel die Zeit still, der Level verformt sich vor unseren Augen, oder Objekte aus den 80er-Jahren tauchen auf einmal in Vietnam auf. »Es wäre einfach kein Black Ops ohne zumindest eine Mission, in der es um Gehirnwäsche oder Realitätsverlust geht«, erklärt uns Dan Vondrak. Ähnlich wie im KGB-Abschnitt haben wir hier außerdem die Wahl, wie wir spielen, indem wir zwischen mehreren Erinnerungen wählen: Schnappen wir uns den Granatwerfer und gehen in die Offensive, oder bleiben wir als Scharfschütze im Hintergrund?

Diese Entscheidungsfreiheit geht allerdings nie so weit wie zum Beispiel in richtigen Open-World-Spielen wie Far Cry 5 oder AC Odyssey. Black Ops: Cold War ist und bleibt ein Ego-Shooter, der aber durch seine ruhigen und nonlinearen Abschnitte mehr Abwechslung verspricht, als wir von der Serie bisher gewohnt waren. Ob sich all diese tollen Ideen am Ende gut ins Spiel einfügen, oder eher aufgesetzt wirken, wird sich aber erst beurteilen lassen, wenn wir das neue Call of Duty selbst testen können. ★



Woods ist wieder mit von der Partie. Wir spielen ihn allerdings nicht selbst.



Verkleidet als Offizier infiltrieren wir ein russisches Militärgebäude.

Meinung



Philipp Elsner
@RootsTrusty

Die zugegeben wenigen Szenen, die ich bisher aus Black Ops: Cold War gesehen habe, versprühen definitiv den Charme der 80er-Jahre – vom Soundtrack bis zu den Klamotten passt hier alles wunderbar zusammen und verschmilzt super mit dem Spionage-Thriller-Szenario. Es ist schwer zu beschreiben, warum sich die Atmosphäre so stimmig anfühlt. Ist es das schummrige Hinterzimmer, wo wir Befehle vom US-Präsidenten entgegennehmen? Sind es die dunklen Gassen Berlins, wo wir zwischen Ost und West Geheimagent spielen? Oder die Grundstimmung von Verschwörung und Verrat? Vermutlich alles zusammen. Weniger zuversichtlich bin ich bei den Rollenspielelementen. Warum einen Charakter erstellen, wenn meine Wahl im Endeffekt völlig egal ist? Und werde ich eine CoD-Kampagne wirklich nochmal durchspielen, um diesen zweiten Lösungsweg zu versuchen, der doch zum mehr oder weniger gleichen Ergebnis führt? Ich bin unsicher. Denn was mir die Präsentation auch deutlich gemacht hat, ist, dass neben all dem coolen Geheimdienstkram wieder viel Dauerfeuer auf wenig schlaue Gegnerhorden, Verfolgungsjagden und Explosionen im Michael-Bay-Takt auf dem Programm stehen. Ein Genre-Mauerfall wird Call of Duty deshalb auch 2020 definitiv nicht.

Fractal

DEFINE 7
DEFINE 7 XL
DEFINE 7 COMPACT

ELEGANT UND LEISE



Erhältlich bei:
www.kmcomputer.de
www.bora-computer.de

K&M COMPUTER
gut beraten.

BORA COMPUTER

SCHWANTHALER COMPUTER



%

Jetzt NEU!

RABATTE für Schüler & Studenten

Riesengroßes SORTIMENT

Professionelle BERATUNG

Technischer SERVICE

WWW.KMCOMPUTER.DE
WWW.BORA-COMPUTER.DE
WWW.SCHWANTHALER-COMPUTER.DE



Gotham Knights

KOOP-ACTION OHNE BATMAN

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Warner Bros.** Entwickler: **Warner Bros. Montreal** Termin: **2021**

Gehört das noch zu Arkham? Wird Gotham Knights ein Servicegame? Erscheint es auf Steam? Gotham Knights wirft viele Fragen auf – wir liefern die Antworten.

Von Fabiano Uslenghi

Selten hat eine Spieleankündigung gleichzeitig so viel gezeigt und doch so wenig verraten. Nach dem Reveal von Gotham Knights im Rahmen des DC Fandome (einer virtuellen Fanconvention mit Panels zu DC-Comics-Themen wie Filmen, Serien, Comics und eben auch Spielen) gibt es weiterhin viele Fragen, die das Spiel umgeben. Die Entwickler von Warner Bros. Games Montreal haben neben dem Ankündigungstrailer direkt noch eine fast achtminütige Gameplaypräsentation gezeigt, in der Batgirl und Robin gegen Mr. Freeze in den Kampf ziehen, der mal wieder die Welt vereisen will. Dabei ließ man die Fans aber noch zu vielen kleinen und großen Details im Dunkeln. Wir tun es deshalb dem besten Detektiv der Welt gleich und nehmen den Gameplaytrailer noch einmal ganz genau unter die Lupe. Außerdem haben wir alle weiteren Informationen rund um das neue Batman-Spiel zusammengetragen, das eigentlich gar kein Batman-Spiel ist. Ihr wollt wissen, was für ein Spiel wirklich unter der Maske steckt? Dann seid ihr hier richtig.

Fortsetzung der Arkham-Spiele?

Die größte Verwirrung nach dem Gameplayvideo betraf sicherlich den Handlungsrahmen des Spiels. Denn Warner Bros. entging offenbar, dass viele Spieler hier mit einer Fortsetzung der hochgradig populären Arkham-Reihe von Rocksteady gerechnet hatten. Zumal das Entwicklerteam mit Arkham Origins ja bereits selbst ein Prequel innerhalb dieses Universum beisteuerte. Zusätzlich sorgte die Ausgangslage für das Gefühl, man wolle direkt an Arkham Knight anschließen. Warum genau, erklären wir im folgenden Absatz. Wollt ihr nicht zum Ende von Batman: Arkham Knight gespoilert werden, bitte einfach überlesen.

! Dieser Absatz enthält Spoiler!

Wenn ihr Arkham Knight zu 100 Prozent durchgespielt habt, dann kennt ihr bestimmt das berüchtigte Knightfall-Protokoll. Nachdem Batmans Identität als Bruce Wayne aufgedeckt wurde, sprengt er (scheinbar) sich selbst samt seiner Villa in die Luft und wird zu einer Art Racheengel. Doch bleibt es letztendlich offen, ob er hier tatsächlich stirbt. Gotham Knights scheint dieses Knightfall-Ende aufzugreifen.



In Gotham Knights übernehmen Batmans Mitstreiter Red Hood, Robin, Batgirl und Nightwing den Schutz Gothams.

»Batman: Gotham Knights« hieß auch eine Comicreihe, die DC von 2000 bis 2006 veröffentlichte.



Aufhänger des Ganzen ist eine Videobotschaft, die Bruce Wayne nach seinem (vermeintlichen?) Tod abschickt.



Die Missionen sind entweder allein oder mit einem Begleiter spielbar. Hier versuchen Batgirl und Robin, Mr. Freezes Wettermaschine auszuschalten.

Am Beginn der ersten Spielszenen zu Gotham Knights schickt Batman eine Nachricht an seine Mitstreiter, dass er tot sei und die Aufgabe, Gotham zu beschützen, in die Hände von Batgirl, Robin, Nightwing und Red Hood lege. Allerdings passt das alles nicht so richtig zusammen. Am offensichtlichsten widerspricht der Theorie von der Arkham-Fortsetzung etwa die vollkommen einsatzfähige Batgirl. Dabei handelt es sich bekanntermaßen um Barbara Gordon, die wir in den Arkham-Spielen allerdings als an den Rollstuhl gefesselte Oracle kennenlernen. Denn Barbara hat ihren Batgirl-Umhang an den Nagel gehängt, nachdem ein Angriff des Jokers ihre Wirbelsäule durchtrennte. Zudem hat »Red Hood« Jason Todd nicht die aus Arkham Knight bekannte J-Narbe auf der Wange, sondern eine hässliche, lange Verletzung, die etwa von einer Klinge herrühren könnte. Obwohl der düstere Grafikstil durchaus für eine Arkham-Fortsetzung sprechen würde, tun es die Details nicht. Keine schlechte Detektivarbeit für blutige Anfänger ohne Fledermausmaske, oder?

Um die Fans und uns nicht unnötig Rätselraten zu lassen, haben die Entwickler es allerdings schon offiziell gemacht: Gotham Knights hat inhaltlich nichts mit den Arkham-Spielen zu tun. Gegenüber der Webseite Comicbook.com stellte Warner Bros. Montreal klar, man würde eine ganz neue Geschichte erzählen, die zwar in DCs Batman-Universum spiele, aber keine Verbindung zu Arkham Asylum und seinen Nachfolgern habe. Hier wird also die erprobte Multiverse-Idee des Comicverlags aufgegriffen, die im Kino beispielsweise die Batman-Versionen von Ben Affleck, Michael Keaton und Robert Pattinson nebeneinander existieren lässt – nur eben in jeweils anderen (Spiegel-)Versionen der Erde. Das Arkham-Universum wird stattdessen wie es sich gehört von Arkham-Entwickler Rocksteady etwa zum gleichen Zeitpunkt mit Suicide Squad: Kill the Justice League erweitert.

Wie viel Rollenspiel steckt in Gotham Knights?

Nicht nur die Welt von Gotham Knights distanziert sich von den Arkham-Spielen. In Sachen Gameplay gehen die Entwickler ebenfalls eine gänzlich andere Route. Auf den ersten Blick erinnern gerade die Fortbewegung mit dem Enterhaken und die actionlastige Spielmechanik an Arkham, doch es handelt sich nicht um ein herkömmliches Action-Adventure. Gotham Knights wird laut den Entwicklern ein Open-World-Action-Rollenspiel. Was damit gemeint ist, haben wir dank unseres Batcomputers genau analysiert. Nein, wir haben natürlich keinen Batcomputer! Analysiert haben wir es aber trotzdem. Mit unseren Computerhirnen!

Keine Freeflow-Kämpfe

Bevor Arkham Asylum überhaupt ein Batman-Spiel war, sollte es ein auf Rhythmus basiertes Actionspiel werden. Daraus entstand aber letztlich das famose Freeflow-System, dank dem Batman fließend von Gegner zu Gegner springt, Angriffe auskontert und seine Gadgets ins Spiel bringt. Go-

Der Rat der Eulen

Der Trailer zu Gotham Knights ließ neben Batmans Tod eine weitere Bombe platzen – wenn auch erst gegen Ende: Offenbar geht es im Spiel um den Rat der Eulen (Court of Owls), eine Geheimorganisation, die der Bat-Familie bereits in den Comics das Leben schwer machte. Die Eulen herrschen im Verborgenen schon seit der Kolonialzeit über Gotham und lenken die Geschicke der Stadt. Der Rat beschäftigt in der Regel einen mächtigen Auftragskiller, genannt Talon (Kralle), der unter dem Schutz einer Eulenmaske Probleme aus dem Weg räumt. Der Talon stammt aus einem Pool im künstlichen Kälteschlaf gehaltener Individuen – was die Szene mit den vermeintlichen Särgen aus dem Trailer erklärt – und kann nach seinem Tod durch ein Ritual wiederbelebt werden.



Der Talon ist der Auftragskiller des Rats der Eulen.



Natürlich dürfen auch toll inszenierte Bosskämpfe, etwa gegen Mr. Freeze, nicht fehlen.

tham Knights wird dieses bewährte Kampfsystem nicht verwenden. Im bisher gezeigten Material bekommen zwar ebenfalls eine Menge Schurken von Batgirl und Robin eine Kieferkorrektur, die Kämpfe laufen jedoch anders ab als in Arkham Asylum. Gekontert wird etwa überhaupt nicht. Stattdessen ergreifen die Helden die Initiative und lassen immer zuerst die Schläge auf die Handlanger von Mr. Freeze einprasseln. Allerdings kann bei Bedarf ausgewichen werden. Zusätzlich sind die aufploppenden Schadenszahlen, Lebensbalken und Levelanzeigen ein deutlicher Hinweis: Wenn ihr die Oberhand gewinnen wollt, müsst ihr eure Stats verbessern und könnt nicht mehr einfach fledermausgleichem Reaktionsvermögen sei Dank ganze Horden umbrezeln.

Freischaltbare Skills und Heldenstufen

Ob wir in einem Kampf Erfolg haben, wird stattdessen viel stärker vom Build unseres Helden abhängen. Laut Warner Bros. sollen wir jeden Helden so anpassen können, dass er zu unserer bevorzugten Spielweise passt. Vermutlich wird es also verschiedene Skillbäume geben, die unterschiedlichste (Bat-) Fähigkeiten freischalten.

Im Kampf sind diese Spezialmanöver von Ladungen abhängig, die wir unter dem Lebensbalken sehen. Batgirl besitzt in der Gameplaydemo vier Stück und setzt diese Ladungen sowohl für surrende Batarangs ein als auch, um einen echten Fledermausschwarm herbeizurufen, der die Gegner einhüllt. Da wir in Gotham Knights zudem schleichen können, wird es vermutlich Builds geben, deren Fähigkeiten eher hierbei zum Einsatz kommen. In der Gameplaydemo werden etwa unaufmerksame Handlanger aus dem Hinterhalt direkt ausgeschaltet. Noch ist nicht bekannt, ob solche Manöver möglicherweise von höherstufigen Gegnern verhindert werden können.

Meinung



Fabiano Uslenghi
@StillAdrony

Ich wundere mich gar nicht, dass Gotham Knights gerade für so viel Verwirrung sorgt. Der fulminante Einstieg mit Batgirl auf ihrem schicken Motorrad und eine Optik, die einfach sehr nach den Arkham-Spielen aussieht, wecken nun mal auch die Hoffnungen auf einen Nachfolger. Ob diese Assoziation jetzt beabsichtigt war oder nicht: Sie tut Gotham Knights nicht sehr gut. Denn offenbar soll das Spiel mithilfe von Rollenspielsystemen auf Service getrimmt werden. Das wird eine gänzlich andere Erfahrung. Mich stimmt der Service-Gedanke deshalb noch sehr skeptisch. Doch in einem Koop-Abenteuer mit Batgirl oder Red Hood auf Gangsterjagd gehen? Ja, bitte!

Bat-Crafting

Eigentlich keine große Überraschung: Natürlich könnt ihr alle vier Helden von Gotham Knights in ganz unterschiedliche Heldenstrampler stecken. Wie das genau abläuft, wurde noch nicht verraten. Aber da sich die Kostüme der Helden im ersten Trailer und beim Gameplay deutlich voneinander unterscheiden, ist stark damit zu rechnen. Spannend wird die Frage, ob die Kostüme wie bei Arkham rein optischer Natur sind oder bestimmte Werte haben. Sehr wahrscheinlich wird es eine Form von Equipment geben, mit dem wir Fähigkeiten stärken oder Debuffs abwehren können. Möglicherweise können wir dieses Equipment sogar zusammenbasteln oder verbessern. Wie wir darauf kommen? Jedes Mal, wenn Batgirl im Gameplay einen Handlanger umhaut, bekommt sie nicht nur Erfahrungspunkte, sondern auch



Wir können uns frei durch Gotham bewegen, um von Einsatzort zu Einsatzort zu kommen.

Die Zahlen über den Köpfen der Gegner geben deren Level an und signalisieren etwa, ob wir sie durch ein Stealth-Manöver ausschalten können.

 Anders als im Spiel war Batgirl hier nicht Barbara Gordon, sondern Cassandra Cain.

Suicide Squad: Kill the Justice League

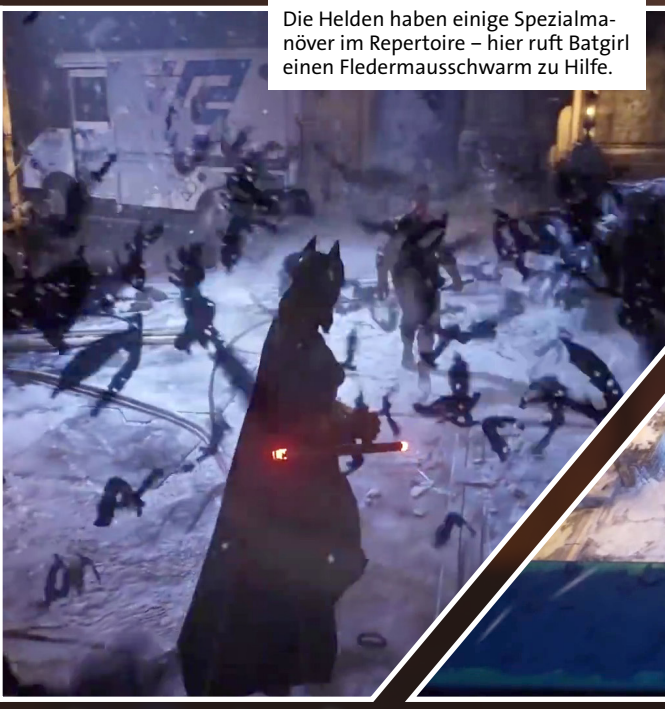
Die wahre Fortsetzung der Arkham-Reihe ist noch in weiter Ferne und soll erst 2022 erscheinen. Darin dreht die Justice League aus unbekannten Gründen am Rad: Superman begeht im ersten Trailer einen kaltblütigen Mord. Höchstwahrscheinlich macht auch der Rest der Justice League die mysteriöse Wandlung durch, ihr könntet im Spiel also auf böse Versionen von Wonder Woman, Aquaman, Flash und Co. treffen, wenn ihr mit dem Suicide Squad loszieht, um im Auftrag der Regierung die Heldentruppe zu erledigen. Der Gründer von Arkham-Entwickler Rocksteady Games, Sefton Hill, erklärte, dass viele bereits bekannte Plots in Suicide Squad fortgesetzt würden. Deshalb bleibt angesichts des Endes von Arkham Knight noch fraglich, ob wir tatsächlich auch auf Batman treffen, der ja eigentlich ebenfalls zur Justice League zählt. Bisher gab es noch keine Spielszenen zu sehen, der erste Trailer ist lediglich ein Cinematic-Video. Im Rahmen der Enthüllung verrieten die Macher aber ein paar erste Details: Es handelt sich um ein Action-Adventure mit einer Open World. Ihr könnt es allein im Singleplayer-Modus oder mit Freunden im Koop spielen – es sind also ein bis vier Spieler möglich.



diverse Ressourcen. Die Ressourcen sehen nach Metall oder Mineralien aus. Also wahrscheinlich genau der Kram, den wir für neue Ausrüstung brauchen. Da stellt sich die Frage nach der Logik: Geld und Ressourcen sollten für die Erben des Multimilliardärs Bruce Wayne eigentlich keine Rolle spielen.

Wird Gotham Knights ein Servicegame?
So offensichtliche Rollenspielelemente schreien ja geradezu nach langanhaltendem Service. Allerdings sollten wir hier nicht zu früh urteilen. Gotham Knights wird sehr wahrscheinlich kein weiterer Loot-Shooter-Verschnitt im Stil von Destiny oder The Division. Dafür ist der Multiplayer-Part nicht ausgeprägt genug. Zwar könnt ihr das Spiel im Koop angehen, allerdings höchstens zu zweit. Euren Drop-in-Partner trefft ihr innerhalb der Spielwelt, wenn ihr seinem eingeblendeten Symbol samt Abstandsangabe folgt. Außerdem wissen wir noch recht wenig über die Queststruktur. Klassische Servicegames versuchen oft mit Aufgaben zu arbeiten, die sich leicht dutzendfach reproduzieren lassen. Natürlich haben wir in der Demo eine Storymission gegen Mr. Freeze und seine Wettermaschine gesehen, doch Nebenaufgaben der Marke »Erledige X Gegner« oder »Rette NPC Y« lassen sich gerade in einer offenen Spielwelt, wie es sie in Gotham Knights zu geben scheint, einfach umsetzen. Wie stark der Nebenquest-Grind in Gotham Knights ausfällt und ob es Seasons oder tägliche Belohnungen gibt, ist nicht bekannt. Wir rechnen mit einer dauerhaften Unterstützung durch DLCs und freischaltbaren Skins. Damit wäre der Service von Gotham Knights eher mit Assassin's Creed: Odyssey zu vergleichen als mit The Division.

Keine Veröffentlichung auf Steam?
Obwohl das Spiel offiziell für den PC angekündigt wurde, findet ihr auf Steam bislang noch keine Produktseite dazu. Das liegt aber nicht unbedingt daran, dass Gotham Knights nicht auf Valves digitalem Vertriebskanal erscheinen wird. Besser gesagt: Noch wurde überhaupt keine Plattform angekündigt. Das Spiel gibt es bisher weder auf Steam oder bei Epic, noch bei Gog.com oder Amazon. Bekannt ist bisher nur das Veröffentlichungsjahr: »Schon« 2021 soll es losgehen. Eventuell könnte die fehlende Produktseite bei Steam andeuten, dass Warner Bros. über andere Vertriebswege nachdenkt – möglicherweise exklusiv für Bat-OS? Nein, Spaß beiseite. Wir sind ziemlich sicher, dass Warner Bros. das Action-Rollenspiel über die traditionellen Vertriebswege veröffentlichen wird. Experimente nebenher sind immer möglich, aber der Publisher muss angesichts der angeschlagenen finanziellen Lage des Mutterkonzerns WarnerMedia (ein Konglomerat aus Time Warner und der Telekommunikationsgesellschaft AT&T) natürlich ordentlich Gewinn machen. Und das kann man nur, wenn man ein möglichst großes Publikum anspricht. ★



Die Helden haben einige Spezialmanöver im Repertoire – hier ruft Batgirl einen Fledermausschwarm zu Hilfe.



Wie von den Arkham-Titeln gewohnt, dürfen wir über Gestänge schleichen und uns per Enterhaken durch die Lüfte schwingen.

Barbara wachte wie in den Arkham-Spielen als Oracle über die Geschicke der Bat-Helden.



Eingeblendete Gegnerlevels über den Köpfen – diese Spielmechanik ist nicht mehr zeitgemäß, findet Dimi.

Assassin's Creed Origins hetzt euch die immer gleichen Gegner, nur in stärkerer Ausführung, auf den Hals.

Gotham Knights

AM GRÖSSTEN PROBLEM IST DER MAINSTREAM SCHULD

Gotham Knights ist kein neues Arkham-Spiel, erbt aber trotzdem sehr viel von der Batman-Reihe. Doch es gibt einen Zankapfel, der für mehr als bloß fragwürdiges Gamedesign steht. Von Dimitry Halley



Dimitry Halley

Dimi ist völlig verrückt nach Batman. Er sammelt die Comics seit knapp zehn Jahren, hat die Arkham-Spiele bis zur allerletzten Riddler-Trophäe durchgespielt, sogar den 2D-Ableger Blackgate auf 100 Prozent abgeklappert. Doch selbst ohne all das würde Dimi darauf schwören, dass wir in Gotham Knights irgendwann gegen einen gehirngewaschenen Batman kämpfen. Wer wettet dagegen?

Was ist dieser neue Trailer zu Gotham Knights doch großartig! Da flattert nicht nur Batgirls Umhang vor Aufregung, sondern auch mein Fanherz: ein Blockbuster-Batman-Spiel ohne Batman? In dem ich endlich mal seine Erben Nightwing, Batgirl, Red Hood und Robin verkörpere? Ein geistiger Nachfolger der grandiosen Arkham-Serie? Und der Rat der Eulen, die wohl coolste Batman-Story der frühen 2010er? Da lache ich freudig auf – ganz ohne Joker-Gas! Doch dann sehe ich das tatsächliche Pre-Alpha-Gameplay und runzle die Stirn. Gotham Knights hat den gleichen Level-XP-Bumms wie das neue (umstrittene) Avengers-Spiel. Und fast jeder Open-World-Blockbuster der letzten drei Jahre. Batgirl und Robin kämpfen gegen Level-10-Feinde – und die Entwickler betonen, wie schwierig das mit niedrigerem Level wäre. Herrje, da leuchten die Servicegame-Alarmsirenen.

Gotham Knights schneidet bisher sehr gut bei den Leuten ab. Die YouTube-Kommentare zeigen Vorfreude und Begeisterung. Der einzige Kritikpunkt, der sich überall im Netz findet, hängt mit den RPG-Mechaniken zusammen: Sogenanntes »Level Gating« ist mittlerweile zum Unding geworden, das beispielsweise Assassin's Creed Valhalla ganz bewusst hinter sich lassen will. Und hier hake ich ein. Meine These: Wer Gotham Knights wegen der RPG-Level-Inhalte verteufelt, ärgert sich eigentlich über ein viel tieferes Problem. Und an dem sind die Entwickler nicht alleine schuld.

Was ist denn so schlimm an Levels?

Die GameStar-Community liebt Rollenspiele! Das ist klarer als Kloßbrühe aus Gebirgsquellwasser. Unsere Leser würden The Witcher 3 nicht nur als bestes Rollenspiel, sondern auch als Sport-, Strategie- und Golfsimulationsmeilenstein deklarieren. Und Geralt levelt auch fleißig auf. Was ist also problematisch, wenn Gotham Knights



Löblich: Mit Assassin's Creed Valhalla will Ubisoft weg vom Levelgating.

Das Servicegame Marvel's Avengers setzt auf ein ähnliches System wie Gotham Knights.

aus einer Batman-Prügelei ein Action-Rollenspiel macht? Zumal das Spiel sich ja gar nicht als neues Arkham sieht. Ich behaupte: Immer wenn Gegner in modernen Triple-A-Actionspielen Levels haben, dann werdet ihr nervtötend oft das Gleiche machen. Denn Gegner mit Levels haben in Nicht-Rollenspielen eigentlich nur drei Aufgaben:

1. **Level Gating:** Sie halten euch mit hohem Level aus Gebieten raus, in denen ihr noch nicht sein solltet.
2. **Progression:** Sie erzeugen ein Fortschrittsgefühl, weil ihr bisweilen ziemlich schuften müsst, um aufs gleiche Level zu kommen.
3. **Immer »neue« Herausforderungen:** Sie kaschieren gleichförmiges und/oder schlechtes Gamedesign.

Der letzte Punkt ist besonders wichtig. Viele moderne Open-World-Spiele haben nur eine Handvoll Gegnertypen, die ihr über 40 Stunden hinweg immer und immer wieder bekämpft. Damit das nicht eintönig wird, gaukelt euch ein stetig wachsendes Level Fortschritte vor, obwohl ihr strategisch immer das Gleiche tut. Speerkrieger Z kämpft halt wie Speerkrieger A, aber kloppt euch auf niedrigen Levels mit einem Treffer weg. Assassin's Creed Origins ist hier ein gutes Beispiel. Und ausgerechnet die Arkham-Spiele bilden das perfekte Gegenteil.

Falsch abgebogen

Ein Batman: Arkham Knight braucht keine Gegnerlevels, weil die Kampagne permanent neue Feinde aus dem Hut zaubert, die mich zum Umdenken zwingen. Normale Rambos müssen gekontert, Knüppelschläger entwaffnet, Stromknüppelschläger betäubt, Schildträger übersprungen und Brutes umrundet werden. Je weiter ihr im Spiel seid, desto mehr Kampfmanöver und Gadgets benötigt Batman zum Überleben! Gute Gegner verbessern im Lauf des Spiels nicht nur die Nummer über ihrem Kopf, sondern agieren cleverer, stärker, besser. Auch ein Ghost of Tsushima zwingt mich in jedem neuen Areal seiner Open World ein bisschen zum Umdenken. Mongolen schießen plötzlich mit Feuerkanonen nach mir, hetzen Falken auf mich, tunken Pfeile in Gift.

Gute Spiele perfektionieren ihre sogenannten »Gameplay Loops«. Das sind im Prinzip kleine Gameplayeinheiten, meinetwegen 30 Sekunden, die so viel Spaß machen, dass ihr sie immer wieder angeht: die Kloppereien in Arkham City, ein Schwertduell in Tsushima, eine Ballerei in Max Payne. Auf dem Papier wiederholt ihr oft die gleichen Handlungen, es fühlt sich aber nicht so an. Hat ein Spiel funktionierende Loops, wird die Community viel verzeihen. Moderne Spiele tricksen hier gern. Sie kaschieren schlechte Gameplay Loops, indem sie ein Belohnungssystem drüberstülpen. Die klassische Grindfalle. Ja, Hasen zu kloppen macht null Spaß – aber in zehn Minuten schalte ich mir damit eine tolle Waffe frei. Ja, Gegner verhalten sich dumm, aber ich muss eben doch leveln, um sie zu besiegen. Und diese Trickserei fällt auf.

Worüber ärgern wir uns wirklich?

Wir wittern ein künstlich aufgestülptes Level-Up-System, weil wir uns am Ende einer Trendwelle befinden. Die Leute haben in den letzten drei Jahren so viele lahme Level-Gating-Spiele erlebt – Far Cry: New Dawn, Ghost Recon: Breakpoint, wahrscheinlich Marvel's Avengers. Gotham Knights gewinnt an der Front keinen Blumentopf, weil die Leute damit vor allem zweierlei verbinden: unzählige Wellen der immer gleichen Gegner sowie die Jagd nach immer besserer Ausrüstung. Wir fühlen uns veräppelt, wenn man uns immer die gleichen ... äh ... Äpfel vor die Nase hält. Diese formelhaften Trends sind in der Gaming-Welt vor allem im Triple-A-Bereich zermürbend. Zum einen gleichen sich innerhalb eines Konsolenzyklus viele Spiele einander an. Plötzlich hat jeder Shooter Deckungsmechaniken, jeder Gegner eine Levelzahl über dem Kopf, und dauernd werden Knöpfchen eingeblendet, die ich drücken muss. Dass Spiele voneinander lernen, ist super, aber zwischen Lernen und Kopieren gibt's eben einen Unterschied.

Außerdem hängen solche Trends fast immer mit Geld zusammen. Die Level-Ups existieren meist, um Spielzeit zu erhöhen. Und erhöhte Spielzeit macht aus einem Produkt ein besseres Servicegame, und das kann man wiederum besser monetarisieren – durch Skin-Shops, Battle Pass, DLCs und so weiter. Dass dieser Weg die Leute sauer macht, haben diverse Publisher erkannt. Ubisoft segelt mit AC Valhalla in eine neue Richtung, Call of Duty wirft DLCs über Bord, und selbst EA kickte jüngst den Ultimate-Team-Modus aus UFC 4 raus. Gotham Knights wirkt hier merkwürdig aus der Zeit gefallen. Ähnlich wie beim zehnten Gears-of-War-Klon merken die Leute auch hier, dass hinter den Levels der Gegner kein tolles System stecken kann. Und bei Release 2021 wird der Trend noch deutlich altbackener anmuten. Daraus will ich dem Spiel gar keinen Strick drehen – ich freue mich (wie all die positiv gestimmten Fans) nach wie vor darauf, weil es ja durchaus ein tolles Actionspiel werden kann. Aber die Skepsis gegenüber Levelsystemen kann ich nicht nur nachvollziehen, sie ist auch die Schuld der gesamten Blockbuster-Branche. ★

Der britische Universalgelehrte Thomas Carlyle beschrieb damit den vorherrschenden Massengeschmack.

Going Medieval

STUNDENLANGE MITTELALTER-FASZINATION

Genre: **Strategie** Publisher: **The Irregular Corporation** Entwickler: **Foxy Voxel** Termin: **2021**



Weil die Waren alle draußen liegen, bauen wir ein neues Lagerhaus. Going Medieval steckt voller solcher Miniaufgaben, die wir uns selbst stellen.

In Going Medieval baut ihr eure Dörfer zu Festungen und großen Städten aus. Wir haben uns im Strategiespiel als Bauer, Architekt und Jäger versucht. Von Peter Bathge

Das ach so düstere Mittelalter sieht in Going Medieval eigentlich ganz freundlich aus: warme Farben, saftige Wiesen und glückliche Dorfbewohner, die blühende Felder bestellen und putzige Tiere im Wald jagen. Krankheit, Tod und Elend: Gibt's laut den Machern erst mit den nächsten Patches! Wenn das mal keine rosigen Zukunftsaussichten sind. Dabei hat das Aufbaustrategiespiel ein postapokalyptisches Szenario: In einer fiktiven Version des 14. Jahrhunderts hat in Großbritannien die Pest 95 Prozent der Bevölkerung ausgelöscht. Die wenigen Überlebenden müssen die Zivilisation wiederaufbauen, werden aber von Barbaren und religiösen Fanatikern bedrängt. Der Spieler startet mit drei Dorfbewohnern eine neue Siedlung, muss Ressourcen sammeln, Verteidigungsanlagen bauen und Angriffe mit Schwert und Bogen abwehren.

Going Medieval bedient sich dabei großzügig an Elementen bekannter und erfolgreicher Strategiespiele wie Stronghold, Banished, Stardew Valley, Rimworld und sogar (in Sachen Voxeltechnik) Minecraft. Nach mehreren Spielstunden mit der Closed Beta von Going Medieval steht für uns jedenfalls fest: Dieser Mix klappt! Going Medieval hat alle Zutaten, um ein richtig leckerer Mittelalter-Mix zu werden – wenn die bislang unbekannten Entwickler nach dem offiziellen Early-Access-Start im Herbst fleißig weiter patchen, dürfte uns hier ein echter Aufbau-Überraschungshit erwarten.

 Wir haben Going Medieval in der Betaversion vor dem Early-Access-Release gespielt.

Mittelalter für Einsteiger

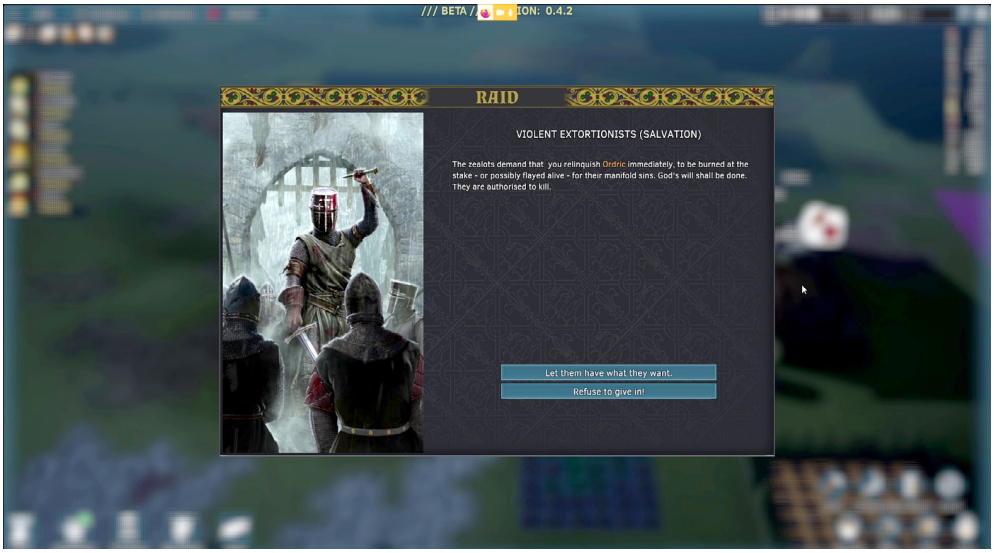
Okay, das mit dem fehlenden Tod war gelogen, eure Dorfbewohner können in Going Medieval sterben, etwa an Altersschwäche. Nur ist das bisher so selten der Fall, dass man sich als gestandener Aufbauspieler fast ein bisschen die beinharten Winter und verheerenden Seuchen aus dem Konkurrenten Banished herbeiwünscht. Ja, auch in Going Medieval wandert die Uhr automatisch weiter, und jeder Tag bringt uns dem kalten Winter mit Eis und Schnee (und erfrorenen Pflanzen) näher. Es gibt Angriffe von Kannibalen und anderen Widersachern, Kämpfe mit Schwert und Schild – aber am Ende ist uns beim Spielen nur ein einziger Dorfbewohner weggestorben. Der Übeltäter war ein Wolf, den wir unvorsichtigerweise zur Jagd ausgeschrieben hatten.

Going Medieval ist in dieser Hinsicht also deutlich verzeihender als Banished, dank großzügiger Lebensbalken der Figuren und reicher Ernte beim Anlegen von Gemüsefeldern kommt man gut durch den Winter. Angreifer sind zudem so nett, trotz stetig steigender Truppengröße vorzeitig abzuziehen, wenn sie ein paar unserer Dorfbewohner bewusstlos geschlagen haben.

Aber gut, künftige Patches sollen hier noch mehr Herausforderung ins Spiel bringen, das hat Entwickler Foxy Voxel bereits angekündigt. Noch befindet sich Going Medieval ja nicht einmal offiziell im Early Access! Aber es macht dennoch schon verdammt viel richtig, denn das grundsätzliche Gameplay motiviert enorm.



Unser Dorf in Going Medieval wächst: Unten haben wir ein großes Gebiet zum Graben freigegeben (gelb). Welche Ressourcen dort schlummern (hier etwa Eisen), sieht man vorher.



Wenn neue Siedler eintreffen, werden sie oft von einer Bande Soldaten verfolgt. Wer sich fürchtet, kann den Neuankömmlingen das Asyl verwehren.

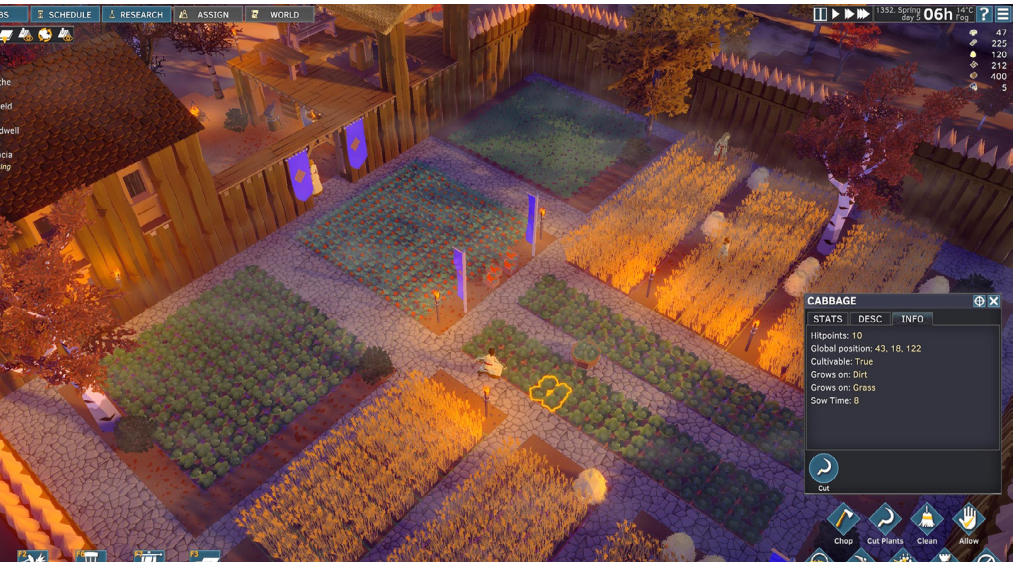
Siedler-Stronghold mit Selberbauen

In Going Medieval kontrolliert ihr eure Untertanten für gewöhnlich nicht selbst – nur für den Kampf könnt ihr zwangsrekrutieren und anschließend wie in einem Echtzeitstrategiespiel herumkommandieren. Ansonsten gehen sie aber selbstständig Tätigkeiten wie Pflanzen, Graben, Bauen, Wunden verarzten oder Kochen nach. Was sie gerade machen, beeinflusst ihr, indem ihr jedem Siedler unterschiedliche Prioritäten in der Jobübersicht gebt: Okay, Gwen kann gut bauen und hat einen Bogen – sie soll möglichst oft jagen, aber auch ein bisschen Wände zimmern, wenn es sonst gerade nichts zu tun gibt. Sechs Prioritätsstufen erlauben ein sehr feines Austarieren von Schwerpunkten – je mehr Bewohner sich automatisch eurer Siedlung anschließen, umso mehr lohnt sich das Spezialisieren. Das erinnert stark an eine 3D-Version des großartigen Rimworld. Die kleinen Männchen haben zwar keine Gesichter, aber Skills und Traits – je öfter sie einen Job ausüben, umso besser werden sie darin. Wer eine Leidenschaft für ein bestimmtes Feld besitzt, sammelt darin doppelt so schnell Erfahrung und erreicht irgendwann die Höchststufe zehn in dieser Fertigkeit.

Wer Beeren pflückt oder Bäume umhackt, produziert Ressourcen, von denen es mehrere Dutzend gibt. Zum Träger ausgerufene Siedler (ein simpler Skill, den jeder gleich gut ausführen kann) bringen das Zeug automatisch zu einer zuvor ausgewiesenen Sammelstelle. Am besten ist die überdacht und von Wänden umgeben, denn Regen und die Temperatur verderben Nahrungsmittel mit der Zeit. Auch Kleidung und Waffen zerfallen irgendwann zu Staub – das dauert aber eine ganze Weile, so kommt man nie ins Schwitzen. Häuser errichtet ihr in Going Medieval völlig frei – es gibt keine vorgefertigten Bauwerke, sondern ihr zieht Wände ein, verlegt den Boden und kümmert euch um Fenster, Türen und die Einrichtung, etwa ein eigenes Bett für jeden Dorfbewohner. Ähnlich wie beim Klassiker Dungeon Keeper funktioniert die Weiterverarbeitung von Rohstoffen über separat platzierte Handwerksstationen. Am Herd wird gekocht, an der Schmiede werden Waffen produziert, in der Schreibstube Schriften erstellt, um später neue Technologien zu erforschen. Anders als in Dungeon Keeper können aber in einem Raum oder Haus mehrere Produktionsstätten stehen, solange genug Platz vorhanden ist. Manche Objekte haben natürlich gewisse Standortvorteile. So ist ein Lagerfeuer im Haus wenig effektiv, ein Ofen draußen im Regen aber noch unnützer. Schade: Dies wirkt sich aktuell zumindest lediglich auf die Produktionsgeschwindigkeit aus. Es gibt keine unvorhersehbaren Katastrophen wie ein Feuer fangendes Strohdach. Auch Krankheiten fehlen derzeit in Going Medieval. Trotzdem wird's nicht so schnell langweilig.

Hilfe, ich kann nicht aufhören!

So wie die Siedlung wächst auch das Feature-Set von Going Medieval mit jeder Spielstunde. Der Forschungsbaum enthält noch nicht alle finalen Produktionszweige (Chemie und Brauerei fehlen etwa), aber motiviert schon jetzt enorm mit regelmäßigen Freischaltungen. Zudem gelingt es dem Strategiespiel, dass uns ständig neue Optimierungsmöglichkeiten auffallen. Erst brauchen wir mehr Ton, also müssen wir ein neues Feld zum Graben ausweisen. Dann fällt uns auf, dass es nicht genug Brennmaterial für den Hochofen gibt – also schnell neue Bäu-



Der Voxel-Grafikstil ist putzig und für das Aufbaugenre eher ungewöhnlich. Die voll dreh- und zoombare 3D-Kamera lässt sich gut bedienen und sorgt für Übersicht.



Zurzeit laufen die Gefechte noch nicht so geordnet ab, wie die Entwickler sich das vorstellen. Auch Belagerungsgerät fehlt aktuell.



Die Bau-Tools von Going Medieval sind angenehm umfangreich und erlauben dem mittelalterlichen Bürgermeister und Burgherrn viel Individualisierung.

me zum Abholzen freigeben. Der Kohl auf den Feldern ist reif – wieso erntet den keiner ab? Ach so, vergessen, das Feld wieder freizugeben, man kann nämlich Bewohnern explizit verbieten, bestimmte Ressourcen zu benutzen. Dann müssten wir endlich auch mal Mylisant ihre neue Rüstung anziehen, und überhaupt ist ein weiteres Haus für unser stetig wachsendes Lager notwendig. Dank der eingängigen Steuerung fühlt sich kaum etwas davon wie Arbeit an. Bauvorhaben lassen sich auf mehreren Höhenstufen durchführen, und es gibt unterschiedliche Mauertypen. Mit ein bisschen Kreativität lassen sich bereits hübsche Burgen und adrett platzierte Wege anlegen, es gibt dekorative Elemente wie Fackeln und Banner. Das Interface ist vielleicht noch nicht besonders hübsch, aber funktional. Rechts oben seht ihr alle verfügbaren Rohstoffe, und mit den Buttons in der unteren rechten Bildschirmecke verteilt ihr Aufgaben an eure Siedler. Links unten gibt's das Baumenü – hier sollten die Entwickler vielleicht für die Produktionsgebäude unterschiedliche Untermenüs anlegen, derzeit wird's mit längerer Spielzeit leicht unübersichtlich. Über dem Baumenü habt ihr eure Dorfbewohner im Blick und was sie gerade so anstellen.

Momentan gibt es noch kleine Ärgernisse bei der Bedienung, besonders das Platzieren von Dächern ist unnötig umständlich. So existiert etwa ein Limit für die Größe von Dächern, das erst beim Aufziehen der Fläche kommuniziert wird – da hat man in aller Regel aber bereits die Wände gesetzt und muss sie anschließend teilweise abreißen. Denn eine Funktion, um Objekte zu versetzen, gibt es nicht – zumindest bei Handwerkertischen würde das Sinn ergeben. Das Lagersystem kennt zwar mehrere Flächentypen, damit Abfall und Waffen nicht zusammen mit Baustoffen abgelegt werden. Doch weil alle restlichen Ressourcen im allgemeinen Lagerplatz landen und sie sich nur eingeschränkt stapeln lassen, kann man nur schwer auf einen Blick erkennen, wie es um die Lagerkapazität steht. Das hat Stronghold schon vor fast 20 Jahren besser hinbekommen. Auch klickt man beim Auswählen einzelner Objekte gerne mal unabsichtlich daneben. Gute Nachricht: Die Entwickler sammeln aktuell viel Feedback von Beta spielern, vor allem über ihren Discord-Channel. Das hat sich bereits ausgezahlt, so wurde etwa während unserer Spielzeit ein Patch veröffentlicht, der beim Platzieren von Objekten mit einem kleinen Pfeil die Richtung angibt, aus der Siedler damit interagieren können. Ungemein praktisch!

Ein bisschen Die Sims, aber noch nicht genug

Dank eines leicht zu bedienenden Arbeitsplans organisiert ihr die Zeiten, in denen jeder Dorfbewohner arbeitet und schläft. Abhängig von ihrer Persönlichkeit zieht es die ein oder andere Figur vor, früher aufzustehen oder pünktlich zu Bett zu gehen. Auch

CORSAIR

IHR SETUP AUF IHREN BEFEHL

CUE
A CORSAIR INTERFACE

ÜBERNEHMEN SIE DAS VOLLE KOMMANDO ÜBER IHR SYSTEM

iCUE FÜR GAMING
Herrschen Sie Über Ihr Universum

iCUE FÜR BUILDS
Gaming zu Ihren Bedingungen

iCUE FÜR FORTSCHRITTLICHE STEUERUNG
Schöpfen Sie das volle Potenzial Ihres Systems aus

IHR GESAMTES SETUP ZU IHRER VERFÜGUNG

PERIPHERIE


K70 RGB MK.2 LP

MM800 RGB

DARK CORE RGB PRO


iCUE NEXUS


VIRTUOSO SE


LT100



KOMPONENTEN


iCUE H100i PRO XT


RM650


DOMINATOR PLATINUM RGB


COMMANDER PRO


LIGHTNING NODE PRO


QL RGB

ANPASSBARE AKTIONEN UND MAKROS • ANPASSBARE EQ-EINSTELLUNGEN • LÜFTERSTEUERUNG • BELEUCHTUNGSSTEUERUNG • LEISTUNGSSTEUERUNG
LEISTUNGSÜBERWACHUNG • PUMPENSTEUERUNG • TEMPERATURÜBERWACHUNG



ENTFESSELN SIE DAS POTENZIAL VON iCUE



/CORSAIR CORSAIR.DE



Im Winter frieren die Einwohner, das schlägt sich erst auf ihre Moral und dann auf ihren Lebensbalken nieder.

besondere Vor- und Nachteile wie mehr Geschwindigkeit oder langsameres Verheilen von Wunden gibt's. Eure Untertanen müssen essen und schlafen, ansonsten haben sie noch sehr wenige Bedürfnisse. Das soll sich ändern, im Rahmen des Early-Access-Programms wird Going Medieval laut Entwickleraussage mehr Wert auf die Beziehungen zwischen Einwohnern legen. Das betrifft auch das Liebesleben, das aktuell komplett fehlt – genauso wie Nachwuchs. Neue Einwohner kommen lediglich von außen ins Dorf, meist verbunden mit einem kurz danach drohenden Raubüberfall. In Zukunft soll es dann auch Sinn ergeben, Dorfbewohner ins Exil zu schicken, etwa wenn sich Rivalitäten entwickelt haben. Davon fehlt in der Beta aber noch jede Spur.

Lass uns kämpfen!

Was dagegen schon in Grundzügen enthalten ist, sind die militärischen Auseinandersetzungen mit KI-Feinden. Wer zu Spielbeginn nicht den pazifistischen »Builder«-Modus ohne störende Überfälle gewählt hat, muss sich in schöner Regelmäßigkeit mit aggressiven Invasoren auseinandersetzen. Im fertigen Spiel sollen Siedler mit Silberzunge diese Angreifer dazu überreden können, die Seiten zu wechseln. In der Beta müssen wir uns aber noch profan auf Schild und Speer verlassen, um uns des Problems zu entledigen. Das funktioniert ordentlich. Die Gegner-KI kennt nur eine Strategie: Alle drauf! Sie reagiert aber immerhin auf die Anwesenheit von Bogenschützen, denn die werden gern mal zuerst niedergemetzelt. Also die Fernkämpfer besser auf die Mauern schicken und den Eingang zur Siedlung verschließen – ein Burgtor existiert aktuell nicht, nur Holztüren. Die Wegfindung ist gut, auch die der eigenen Soldaten. Aber ausgefeilte Taktiken sind aktuell kaum erfolgreich umzusetzen, das Gekloppe findet unausweichlich in einem großen Knubbel aus Figuren statt.

Für die Zukunft hat Foxy Voxel mehr militärische Optionen angekündigt, es soll schweres Belagerungsgerät geben. Wir würden uns zudem Formationen wünschen, wenn wir später tatsächlich mal Dutzende Rekruten auf unserer Seite haben. Immerhin lässt sich das Verhalten der Siedler in drei Stufen anpassen, von Fliehen bis Aggressiv. Im Laufe der Early-Access-Phase wollen die Entwickler auch noch weitere Fraktionen und andere Siedlungen ins Spiel einbauen, mit denen man dann ganz klassisch handeln und sich verbünden kann. Ein entsprechender Mehrspielermodus ist aber nicht geplant, ebenso gibt's noch keine Infos zu einer möglichen Kampagne – vermutlich setzt das Spiel ganz auf den Endlosmodus. Ein Releasedatum oder den angepeilten Preis von Going Medieval wollten uns die Entwickler auch auf Nachfrage nicht verraten: Der Betatest läuft noch bis zum 17. August, auf der Steam-Seite steht in Sachen Launch nur »Coming Soon«. Hoffentlich dauert das nicht mehr allzu lange. ★

Foxy Voxel



Der serbische Entwickler Foxy Voxel ist ein kleines Independent-Studio. Es besteht aus nur sieben Mitarbeitern (drei Programmierern, einem Animationskünstler, zwei Game Designern und einem Communitymanager). Das Team kann auf eine lange Branchenzugehörigkeit zurückblicken und hat Erfahrung mit Story- und Puzzle-Spielen für PC und Mobile-Plattformen. Die Truppe arbeitet nach eigenen Worten »an Spielen, die sie selbst gerne spielen würden«. Die Inspiration zu Going Medieval kam zusammen mit der Vorliebe des Teams für Survivalspiele durch Titel wie Oxygen Not Included und Rimworld.

Meinung

Peter Bathge
@GameStar_de



Darf ich mal kurz ins Schwärmen darüber geraten, wie ausgereift und technisch fertig sich Going Medieval so weit vor Release schon anfühlt? Obwohl ich bisher nur eine Betaversion spielen konnte und Foxy Voxel noch gut ein Jahr im Early Access am Spiel feilen möchte, gab es in über fünf Stunden Spielzeit nicht einen Absturz und kaum nennenswerte Bugs zu verzeichnen. Gute Arbeit! Aber auch kein Wunder, schließlich arbeiten die sieben Entwickler auch schon über zwei Jahre am Spiel. Unter spielerischen Gesichtspunkten macht Going Medieval ebenfalls viel richtig. Der umfangreiche Forschungsbaum hält mir immer eine weitere Karotte vor die Nase, und das stete Wachstum der Siedlung stellt mich vor neue Herausforderungen: Eben noch lege ich Flachsfelder an, um daraus Winterkleidung zu schneidern, dann ziehe ich eine mehrstufige Eisenproduktion hoch, und schließlich kümmere ich mich endlich mal um das Loch in der Stadtmauer. Dank des cleveren Jobmanagements und der guten Dorfbewohner-KI, die (fast) immer tut, was sie soll, habe ich stets die volle Kontrolle. Selbst das Bauen macht mir als altem Minecraft-Muffel Spaß, auch wenn das Interface besonders bei der Platzierung von Dächern noch ein Update vertragen könnte. Apropos: Künftige Patches sollten noch ein bisschen an der Survival-Schraube ziehen. Ich mag meine Aufbauspiele ja gemütlich und entspannt, aber bisher ist Going Medieval selbst für meinen in dieser Hinsicht simplen Geschmack zu einfach. Zum Glück haben die Entwickler das schon für kommende Patches auf dem Schirm – genau wie mehr Optionen bei Militär und menschlichen Beziehungen. Wer sich für das Genre begeistern kann, sollte Going Medieval im Auge behalten: Das sieht gut aus!

COOLER MASTER

Make It Yours.

MASTERLIQUID

ML240L V2 RGB

ML120L V2 RGB

VERBESSERTES V2 RBG - Mit lebendigerer RGB-Beleuchtung, verbesserter Kühlung und deutlich leiserer Leistung legt der ML240L V2 RGB die Messlatte für Mainstream-Wasserkühler noch höher.



RGB 16.7 Million Colors | ASUS AURA SYNC | GIGABYTE RGB FUSION READY | MSI RGB MYSTIC LIGHT SYNC | ASRock POLYCHROME SYNC

Erhältlich bei:
www.kmcomputer.de
www.bora-computer.de



K&M COMPUTER gut beraten.

www.kmcomputer.de

Berlin-Mitte
Alexanderstraße 3 | 10178 Berlin

Bremen
Faulenstraße 38 | 28195 Bremen

Bremen Habenhausen
Ernst-Buchholz-Straße 3 | 28279 Bremen

Dortmund
Kampstraße 80 | 44137 Dortmund

Duisburg
Max-Peters-Straße 19-21 | 47059 Duisburg

Düsseldorf
Am Wehrhahn 76 | 40211 Düsseldorf

Essen
Vereinstraße 14 | 45127 Essen

Hamburg Barmbek
Fühlsbüttler Straße 324 | 22307 Hamburg

Hamburg Eimsbüttel
Fruchtallee 83 | 20259 Hamburg

Kaiserslautern
Merkurstraße 49 | 67663 Kaiserslautern

Kassel
Kurt-Schumacher-Str. 13 | 34117 Kassel

Kiel
Gutenbergstraße 1 | 24223 Kiel

Köln
Hohenstaufenring 10 | 50674 Köln

Leipzig
Ehrensteinstr. 49 | 04105 Leipzig

München
Nordendstraße 23 | 80801 München

Mannheim
Casterfeldstraße 142-144 | 68199 Mannheim

Nürnberg
Willy-Brandt-Platz 20 | 90402 Nürnberg

Stuttgart
Gutenbergstraße 68-70 | 70176 Stuttgart

Wiesbaden
Alte Schmelze 21 | 65201 Wiesbaden

BORA COMPUTER

www.bora-computer.de

Aachen Templergraben
Templergraben 27 | 52062 Aachen

Düren
Arnoldsweilerstraße 9-11 | 52351 Düren

Leverkusen
Dönhoff Str. 39 | 51373 Leverkusen

Mönchengladbach
Friedrich Ebert Straße 53-55
41236 Mönchengladbach

SCHWANTHALER COMPUTER

www.schwanthaler-computer.de

München
Augustenstr. 51 | 80333 München

SNOGARD® PC, TV & ELECTRONICS

www.snogard.de

Frechen
Europaallee 63 | 50226 Frechen

Köln
Hohenstaufenring 16-18 | 50674 Köln

Black Geyser: Couriers of Darkness

TODSÜNDE GIER

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Grape Ocean** Entwickler: **Grape Ocean** Termin: **2020**

Das neue Oldschool-Rollenspiel Black Geyser weckt bei Fans von Baldur's Gate viele wohlige Erinnerungen. Auch weil die Kämpfe in Echtzeit ablaufen. Von Peter Bathge

Wer Rollenspiele nicht erst seit The Witcher 3 liebt, fühlt sich bei Black Geyser: Couriers of Darkness sofort wie zu Hause. Das RPG atmet den Geist von Baldur's Gate und sieht Pillars of Eternity zum Verwechseln ähnlich: isometrische Perspektive mit 2D-Hintergründen, Multiple-Choice-Dialoge mit Charakterportraits, vielschichtiges Regelwerk mit komplexer Charaktererstellung. Dazu gehört auch ein Feature, von dem sich immer mehr Spiele abwenden: Echtzeitkämpfe mit Pausenfunktion! Black Geyser könnte damit eine Lücke füllen. Aber ist das alles, zu was der Indie-Titel taugt – ein Lückenfüller? Wir haben die Probe gemacht und uns ausführlich in die Beta gestürzt.



In der örtlichen Taverne treffen wir uns (derzeit) lediglich mit Auftraggebern.

Ein Bastard gegen die Rebellion

Das Abenteuer startet im Ort Deron-Guld. Hier planen Adelige eine Rebellion gegen das Königreich Isilmerald, und der König hat unseren Helden zwecks diplomatischer Verhandlungen entsandt. Eine kalkulierte Provokation: Als Bastard eines in Ungnade gefallenen Edelmanns besitzt der Avatar keine gesellschaftliche Stellung. Zusätzlich verkompliziert wird die Angelegenheit dadurch,



Kämpfen wie damals: Black Geyser setzt auf klassische Echtzeitkämpfe mit Pausenfunktion.

dass einer der Anführer der Rebellion den Vater der Spielfigur auf dem Gewissen hat. Das alles erfahren wir in teilweise vertonten, komplett englischen Dialogen zu Beginn der Beta, die den eigentlichen Spielstart ausspart und stattdessen mit Kapitel 2 beginnt. Unser Held ist bereits Stufe 4, und wir haben keine Möglichkeit, einen eigenen Charakter zu erstellen. Im fertigen Spiel wird das aber sehr wohl gehen; Spieler wählen aus fünf Rassen und 13 Klassen wie Totenbeschwörer, Templer oder Schwindler. Bis zu vier Gefährten schließen sich dem Haupthelden an, dessen Tod das Game Over bedeutet. Die Party soll unterwegs miteinander diskutieren, und Grape Ocean verspricht Romanzen zwischen Avatar und NPCs.

In Deron-Guld begleitet uns die Elfenmagierin Bjalla, die aber kaum einen Ton von sich gibt, sondern sich nur gelegentlich in Gespräche einmischt. Partymitglied Nummer zwei, der Krieger Arvex, ist ohnehin ein stoischer Geselle. Weitere vorgestellte Charaktere umfassen eine Heilerin und einen Zwergenkämpfer; hier punktet Black Geyser wie in so vielen Bereichen eher mit solider Ausführung als besonders großem Einfallsreichtum. Das wird auch in den bisher spielbaren Storybruchstücken offensichtlich: Deron-Guld wird von einer Seuche heimgesucht. Wer nicht an der mysteriösen Krankheit zugrunde geht, wird des Nachts von finsteren Gestalten verschleppt. Dazu kommen die Entbehrungen des Bürgerkriegs, und ausgerechnet jetzt sind auch noch die letzten Stollen in der nahen Mine eingestürzt, ein wichtiges Standbein der örtlichen Wirtschaft. Wer in seinem Leben schon ein paar Rollenspiele der Marke Neverwinter Nights oder Pathfinder: Kingmaker gespielt hat, den wird



Was es mit dem mysteriösen Steinkreis auf sich hat? Wer weiß?

an dieser Geschichte nicht viel schocken. Sie ist kompetent erzählt, und in der extra für Black Geyser erdachten Welt steckt offensichtlich eine Menge Lore, wenn man sich die Vielzahl an Göttern, Geistern und Erzählungen vergegenwärtigt, die in Gesprächen und Ingame-Büchern erwähnt werden. Aber vielleicht weisen die Quests ja mehr Einfallsreichtum auf?

Reise in die Vergangenheit

Während Diplomaten am Verhandlungstisch sitzen, wird unserer Heldengruppe aufgetragen, die Probleme von Deron-Guld anzugehen. Nebenbei sprechen wir in bester RPG-Tradition jeden NPC an, der einen eigenen Namen vorweisen kann, und lachen uns so die ein oder andere Nebenquest an. Deren Qualität kann noch nicht überzeugen: Mal sollen wir einfach eine wild gewordene Baumkreatur besiegen und erhalten dafür eine magische Axt, mal Herzen für einen Untoten sammeln. Standardkram also. Immerhin gibt's zuweilen unterschiedliche Optionen, den Untoten können wir nach getaner Arbeit endgültig unter die Erde bringen, als Belohnung gibt's eine magische Rune, mit der sich die eigene Ausrüstung verbessern lässt. Oder wir legen die Gesetze der Stadt etwas weniger strikt aus und lassen einen Missetäter mit guten Absichten laufen, statt ihn zu exekutieren. Dann wieder steht es uns frei, kränkelnde Söldner einfach umzunieten, statt nach einem Heilmittel zu suchen. Wer sich dafür entscheidet, verpasst aber die beste Quest in der Beta.

Der angesprochenen Söldnertruppe mit dem positiven Corona-Befund (Scherz!) sollt ihr nämlich eigentlich für die Hauptquest helfen – es geht aber auch weiter, wenn ihr



Die Seuche in Deron-Guld hat den Nebeneffekt, dass kaum Menschen unterwegs sind. Das ist weit weg vom lebendigen Athkatla in Baldur's Gate 2.



Rechts seht ihr das Crafting-Menü für das Mischen von Tränken.

sie niedermetzelt. Die Kerle sind in die Falle eines Kults der Zerstörungsgöttin Zoria gelaufen und wurden vergiftet. Entscheidet ihr euch dafür, dem gutem Pfad zu folgen, müsst ihr zuerst ein paar Banditen ausfindig machen. Die haben das Buch mit dem Rezept für ein Gegenmittel gestohlen. Die Strauchdiebe lungern an einer Wegkreuzung herum und haben das Buch als Zunder benutzt! Aber sie haben auch einen Stein mitgehen lassen, der magische Eigenschaften besitzt. Durch Gewalteinsatz oder unsere Überredungskünste (hohe Charakterwerte vorausgesetzt) lassen sich die Banditen davon überzeugen, uns das Artefakt auszuhändigen. Zurück beim Priester findet der heraus, dass es sich bei dem Stein um eine Zeitmaschine handelt. Wir sollen in der Zeit zurückreisen, um das Gegenmittel zu besorgen, als das Buch noch intakt und der Kult in einer Höhle aktiv war. Nach einigen Verwicklungen stoßen wir endlich auf die Phiole mit dem Gegenmittel – aber der Zeitreisezauber erlaubt es nicht, magische Gegenstände mit in die Zukunft zu nehmen. Also müssen wir einen anderen Weg finden. Und der involviert eines der coolen neuen Features.

Nicht so gierig!

Während Black Geyser bei der Erzählung bislang vertraute Pfade beschreitet, hat sich Grape Ocean in Sachen Gameplay ein paar neue Kniffe einfallen lassen – auch wenn man manches schon so ähnlich aus anderen Rollenspielen der ganz alten Schule kennt. Im Zeitreisebeispiel jedenfalls nutzen wir die Funktion, NPCs Gegenstände ins Inventar zu legen – idealerweise unbemerkt. Zurück in unserer ursprünglichen Zeitebene können wir das Gegengift dann einfach zurückklauen. Den größten Einfluss auf das Spielgefühl soll aber das Giersystem haben.



Die große Blume in der Mitte müssen wir in der richtigen Reihenfolge berühren, um ein Rätsel zu lösen.

In der Welt von Black Geyser manipulieren böse Götter die Welt, indem sie Sterbliche mit Gold und Ruhm locken. Wer der Gier nachgibt und etwa bei jeder Auftragsbelohnung nach einem Aufschlag fragt oder arme Bauern erpresst, der verändert wortwörtlich den Planeten. David Zakal, Gründer und CEO von Grape Ocean, erklärt es wie folgt: »Das Konzept von Gier ist eines der ungewöhnlichsten Elemente [des Spiels, Anm. d. Red.]. In unserer Geschichte ist das Verbreiten von Gier ein neuer Plan böser Götter, um die Welt der Sterblichen zu infiltrieren und zu kontrollieren. Deine Aktionen, ob gierig oder großzügig, können diesen Prozess beschleunigen oder verlangsamen, was direkte Auswirkungen auf das Spielerlebnis hat. Wie stark dieser Einfluss ist, wird von verschiedenen Umständen wie deinem Ruf im Spiel abhängen. Zu Spielbeginn hat der Level-1-Charakter zum Beispiel wenig Reputation und der Effekt deiner Aktionen auf die Gier der gesamten Welt ist nicht viel stärker als der eines normalen Bürgers oder Bauern.«

Die Verbreitung von Gier soll Händlerpreise beeinflussen, NPCs werden unfreundlicher, und das Schicksal einiger Figuren wendet sich ins Gegenteil. Die coolste geplante Auswirkung ist jedoch das Auftauchen von Plünderern, die Spielern den Loot nach einem Kampf vor der Nase wegschnappen sollen. Wir schreiben »geplante« und »sollen«, weil das ganze System in den wenigen Stunden mit der Beta nur graue Theorie war. David Zakal hat dafür eine einleuchtende Begründung: »Die Effekte der Gier sind nur messbar, wenn man einen größeren zeitlichen Maßstab anlegt, der die gesamte Handlung des Spiels einschließt. Die Beta spielt ausschließlich in Kapitel 2 und ist im Vergleich zum fertigen Spiel recht kurz.«

 3.467 Unterstützer trugen insgesamt 108.837 Euro zu dem Kickstarter-Projekt bei.

Nicht abzuschätzen ist darüber hinaus, wie prominent die eigene Burg im Spiel vertreten ist – ach ja, ihr bekommt eine Burg! Für jeden der vier Klassenarchetypen gibt's ein anderes »Stronghold«, bei den Magiern ist das ein transdimensionales Refugium. Optische Anpassungen nimmt das Spiel anhand der Klasse vor: Wintermagier etwa sehen um eins der Gebäude einen frostigen Rand aus Eiskristallen. In der Beta waren die Basen aber noch nicht enthalten; irgendwann sollen sich hier wie bei Pillars of Eternity die Begleiter tummeln, die sich gerade nicht in der Party befinden. Außerdem werdet ihr dort zum Beispiel in der Schmiede Waffen herstellen können. Allerdings habt ihr auch unterwegs eine Menge Crafting-Optionen. In Black Geyser könnt ihr mit einem Kessel und zahllosen Zutaten eure eigenen Tränke mischen. Rezepte findet ihr in der Spielwelt – oder ihr experimentiert wild herum. Das System ist erstaunlich komplex, denn zusätzlich könnt ihr Pflanzen, Insekten und Co. auch noch zerstoßen und daraus Pulver herstellen. Die blenden im Kampf Feinde oder haben magische Wirkungen.



Bei fetten Gegnern wie diesem Dämon am Ende der Beta ist viel Geduld gefragt.

Guter Standard

Die ganzen »Performance-Enhancer« erweisen sich im Kampf als nützlich, denn die Gefechte gegen Monster und Banditen sind in der Beta ganz schön anspruchsvoll. Die bewährte Kombination aus Echtzeit und Pause funktioniert gut, die künstliche Intelligenz der eigenen Figuren agiert ordentlich. Die Gegner lassen sich aber noch zu oft überlisten und schießen sich auf ein Ziel ein – da dürfen die Entwickler gerne noch ein bisschen Hirnmasse drauflegen. Black Geyser nutzt kein vorgefertigtes Regelwerk, die Zauber sind daher Neuerfindungen, orientieren sich aber grob an D&D-Klassikern. Unsere Magierin beschwört Zombies und Steinhagel, heilt kleine Wunden und hüllt sich in einen magischen Schild. Und wenn ihr gar nichts anderes übrigbleibt, wirft sie eben einen Schneeball. Na gut, es ist ein magischer Schneeball. Abgefahren ist auch der Gestaltwandler-Zauberspruch, durch den der Wirker immer die Form annimmt, die der aktuellen Situation am besten gewachsen ist. Wer viel Eisschaden nimmt, wird zum Frostgiganten mit hoher Resistenz gegen ... magische Schneebälle. Nimmt der Charakter dagegen viele allgemeine Wunden hin, verändert sich seine Gestalt in einen Troll, dessen Lebensenergie sich sehr schnell regeneriert.

Die Kämpfe laufen so ab, wie Veteranen es von Baldur's Gate und Co. gewohnt sind. Wer Pillars of Eternity gespielt hat, wird besonders viele »Das kenne ich irgendwoher«-Momente erleben. Denn Black Geyser setzt auf das gleiche Interface und technische Gerüst, lange Ladezeiten beim Wechsel von Gebieten inklusive, und sei es auch nur der Tritt durch eine Tür in ein winziges Haus. So sind es vor allem die nostalgischen Gefühle, die beim Spielen von Black Geyser: Couriers of Darkness angesprochen werden. Das war auch so geplant, wie David Zakal zugibt, als wir ihn fragen, was Baldur's-Gate-Fans am meisten an Black Geyser schätzen werden: »Die Atmosphäre und wie wir unsere Geschichte erzählen. Erinnerungswürdige NPCs und Begleiter. Der richtige Mix aus Epik und Alltag, aus lustigen und ernsten Elementen. Denk an königliche Affären und dämonische Rituale, aber auch an dahergelaufene Banditen und Trunkenbolde in Tavernen.«

Black Geyser soll noch 2020 erscheinen, für die Zeit nach dem Release sind zwei Addons angedacht. Aktuell konzentriert sich Grape Ocean Technologies aber voll auf das Hauptspiel. Es gibt noch genug Arbeit. ★



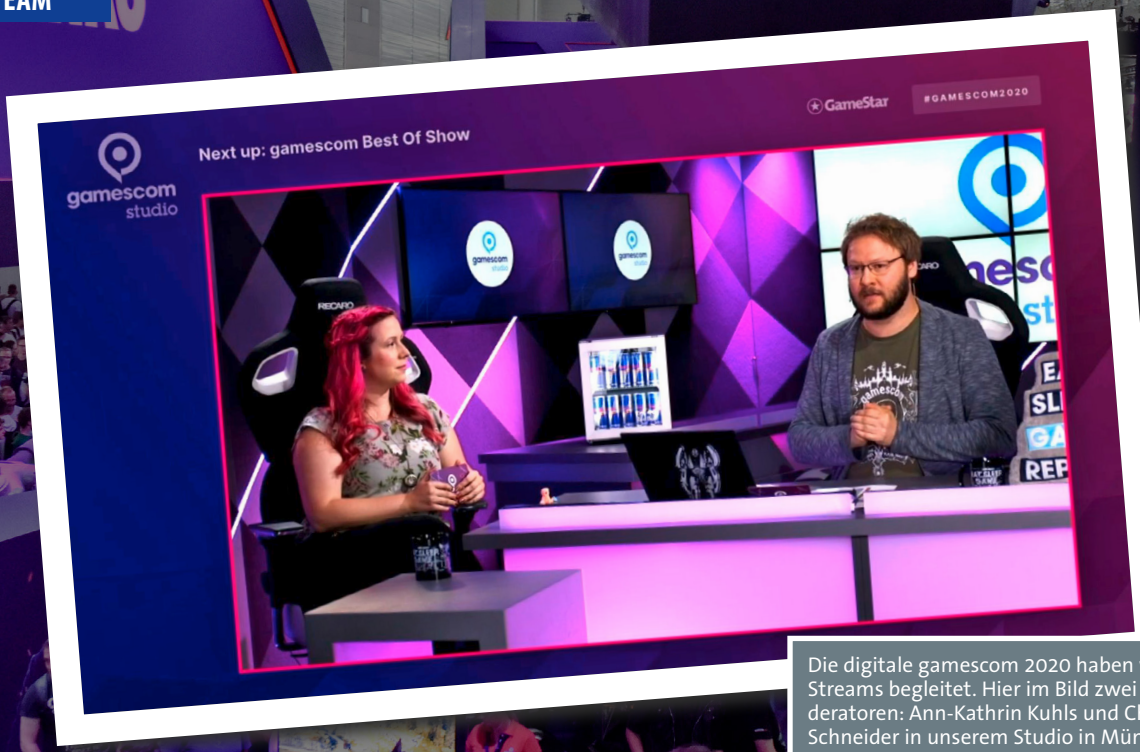
Manchmal gibt es alternative Lösungsmöglichkeiten, aber viele Quests in der Beta enden im Gefecht.

Meinung

Peter Bathge
@GameStar_de



Wie lange warte ich bitte schon auf dieses Spiel? Oder genauer: Wie lange warte ich schon darauf, dass ich endlich darüber berichten kann? Im Oktober 2018 (!) habe ich den Entwicklern die erste Mail geschrieben, in der ich ihnen eine exklusive Titelstory über Black Geyser vorschlug. Es folgten Verschiebungen über Verschiebungen, Grape Ocean musste mit Investoren verhandeln, die Betaversion verzögerte sich – und als dann Anfang Juli 2020 endlich der Spiel-Key eintrudelte, hatte ich keine Zeit dafür! Manche Geschichten kann man sich nicht ausdenken ... Inzwischen ist meine Odyssee aber abgeschlossen, ich habe Black Geyser mehrere Stunden gespielt – und als großer Fan von Pillars of Eternity und Baldur's Gate hat es mich nicht enttäuscht. Black Geyser bietet einfach mehr vom Bekannten und das ist ... okay. Neuerungen am etablierten Konzept existieren bislang vor allem auf dem Papier, abseits der Zeitreisemission gab's wenig Außergewöhnliches zu bestaunen. Leider auch in Sachen Geschichte; die Handlung kommt zu Beginn noch nicht so richtig in Fahrt. Aber gut, Black Geyser wird einen ja auch mindestens 40 Stunden beschäftigen, da ist noch viel Zeit für Überraschungen. Eine böse Überraschung könnte es noch in Sachen Releasetermin geben. Basierend auf der Beta wäre ich überrascht, wenn der 2020-Termin gehalten wird. Zwar sind mir fast keine Bugs aufgefallen, aber an den Ladezeiten sollte man noch feilen, und die Welt wirkte teils noch ganz schön leer. Bitte nachbessern, dann erwartet uns hier grundsolides Rollenspielfutter!



Die digitale gamescom 2020 haben wir mit Streams begleitet. Hier im Bild zwei unserer Moderatoren: Ann-Kathrin Kuhls und Christian Fritz Schneider in unserem Studio in München.

DAS TEAM



Heiko

Heiko Klinge, Chefredakteur

@HeikosKlinge

ZULETZT GEBAUT: Die Playlist fürs Münchner Musikquiz, das ich im September moderiere.
ZULETZT GESEHEN: Fußball! An eine kurze Sommerpause und das kompakte Champions-League-Turnier könnte ich mich gewöhnen.
ZULETZT GEDACHT: Warum kann ich nicht in mehr Spielen meine Freunde in den Arm nehmen? Wie viel Wirkung ein so kleines Feature entfalten kann! Spielt Spiritfarer!
SPIELEN – SCHÖN UND GUT, ABER HABT IHR EUCH IN CORONA-ZEITEN EIN NEUES HOBBY ZUGELEGT? Neu nur bedingt. Aber weil ich »dank« Corona öffentliche Verkehrsmittel meide, fahre ich wieder viel häufiger Fahrrad und stelle fest, wie sehr mir das eigentlich all die Jahre gefehlt hat – geistig wie körperlich.

Michael Graf, Chefredaktion

@Greu_Lich

ZULETZT GESCHRIEBEN: Meinen Namen unter einen neuen Mietvertrag. Wohnungstechnisch bewege ich mich schrittweise aus München heraus.
ZULETZT GESEHEN: Once Upon a Time in Hollywood. Ich hätte fast vergessen, dass Tarantino dahintersteckt. Doch dann kam das Ende.
ZULETZT GEDACHT: Spielen schön und gut, aber eigentlich hätte ich mir in Corona-Zeiten ein neues Hobby zulegen können.
SPIELEN – SCHÖN UND GUT, ABER HABT IHR EUCH IN CORONA-ZEITEN EIN NEUES HOBBY ZUGELEGT? Ist das eine Fangfrage? Wir wissen doch alle, dass Spielen das einzig wahre Hobby ist! Okay, und der Bau von Lego-Raumschiffen, aber dafür brauche ich kein Corona.

Micha





Markus

Markus Schwerdtel, Chefredaktion

@kargbier

ZULETZT GEGESSEN: Ein großes Steak mit Trüffeln, Urlaub ist sehr gut.
ZULETZT GESEHEN: Viel, viel Regen. Im Urlaub nur so ... äh, mittelgut.
ZULETZT GEDACHT: Urlaub, endlich Zeit für Wasteland 3 (denn es ist gut)!
SPIELEN – SCHÖN UND GUT, ABER HABT IHR EUCH IN CORONA-ZEITEN EIN NEUES HOBBY ZUGELEGT? Nein, aber alte wiederbelebt. Kann inzwischen etliche neue Stücke auf der Steirischen Harmonika spielen.

Natalie Schermann, Junior-Redakteurin

@theycallme_lie

ZULETZT GEGESSEN: Selbstgemachtes Sushi. Mein Papa behauptet, ich mache das beste Sushi der Welt. Guter Papa!
ZULETZT GESPIELT: Fall Guys mit Kollegin Géraldine und den Kollegen Holger und Fabiano.
ZULETZT GEDACHT: Wow, bin ich schlecht in Fall Guys. Dabei habe ich als Kind so viel für meinen Auftritt bei Takeshi's Castle geübt!
SPIELEN – SCHÖN UND GUT, ABER HABT IHR EUCH IN CORONA-ZEITEN EIN NEUES HOBBY ZUGELEGT? Ich habe wieder meinen Malpinsel in die Hand genommen und mir eine Ukulele gekauft. Jetzt stinkt es in meinem Zimmer nach Acrylfarben, und ich habe ein Instrument mehr, das ich nicht spielen kann.

Natalie







Petra Schmitz, Leitende Redakteurin

@Flausensieb

ZULETZT GEGESSEN: Hessische Kartoffelwurst. Klingt gruselig, ist aber sehr, sehr lecker.
ZULETZT GESEHEN: Die ersten Folgen der zweiten The-Boys-Staffel. Warum gibt es nicht alle Folgen auf einmal? Was soll das, Amazon?
ZULETZT GEDACHT: Da ist sie ja, die beste aller Jahreszeiten! Herbst, ich habe dich vermisst!
SPIELEN – SCHÖN UND GUT, ABER HABT IHR EUCH IN CORONA-ZEITEN EIN NEUES HOBBY ZUGELEGT? Ich habe endlich wieder angefangen, meine Gitarre (heißt Reiner, long story) regelmäßig zu quälen. Vielleicht kann ich zu Weihnachten mal mehr als vier Akkorde flüssig hintereinander spielen. Fürchtet euch!

Fabiano Uslenghi, Redakteur

@StillAdrony

ZULETZT GEBAUT: Wie Peter Möbelstücke aus einem schwedischen Möbelhaus. Aber keine Drei-Meter-Schränke. Bin ja nicht verrückt.
ZULETZT GESCHAUT: Auf Netflix endlich Cobra Kai angefangen. Ich war nie verrückt nach Karate Kid, aber genau so muss eine Serie mit ihren Zuschauern wachsen.
ZULETZT GEDACHT: Ich habe schon lange nicht mehr so intensiv die Tage bis zu einem Release gezählt wie bei Baldur's Gate 3.
SPIELEN – SCHÖN UND GUT, ABER HABT IHR EUCH IN CORONA-ZEITEN EIN NEUES HOBBY ZUGELEGT? Mit Videospielen und Tischrollenspiel kann ich mir selbst während Corona ein weiteres Hobby zeitlich nicht mehr erlauben. Aber ich wage mich endlich wieder an längere Buchreihen ran.









Philipp Elsner, Redakteur

@RootsTrusty

ZULETZT GETRUNKEN: Ein Bier namens Demolition Can der Brauerei Yankee & Kraut aus Ingolstadt. Schmeckt nach Tropenfrüchten.
ZULETZT GESEHEN: Tenet. Im Kino zu sein, war ja schon seltsam genug, aber dann hat auch noch der Film mein Gehirn geschmort.
ZULETZT GEDACHT: Das Blöde an der gamescom ist ja, dass man immer so viele geile Spiele sieht und niemals Zeit hat, sie alle zu würdigen – und zu spielen!
SPIELEN – SCHÖN UND GUT, ABER HABT IHR EUCH IN CORONA-ZEITEN EIN NEUES HOBBY ZUGELEGT? Eigentlich wollte ich wieder mit Warhammer 40k anfangen - Modelle, Bücher, Farben und der ganze Kram. Am Ende bin ich auf der Couch vor Netflix versumpft. Tja!

Dimitry Halley, Redakteur

@dimi_halley

ZULETZT GESPIELT: Ghost of Tsushima. Die Story ist zu schwarz-weiß, aber ich liebe es!
ZULETZT GESEHEN: Halloween von 2018. Ist okay. Reicht, um mich auf Halloween Kills im Oktober 2021 zu freuen.
ZULETZT GEDACHT: Letztens hat mich ein BMW-Ingenieur auf einer Party angesprochen, weil er GameStar-Fan ist. Ich liebe es, wenn Gaming verbindet, statt zu spalten.
SPIELEN – SCHÖN UND GUT, ABER HABT IHR EUCH IN CORONA-ZEITEN EIN NEUES HOBBY ZUGELEGT? Ich habe schon vor Corona angefangen, japanische Gundam-Kampfroboter zu bauen. Während Corona werde ich nur weniger schief dafür angeguckt, weil jeder 2020 ein bisschen verrückter geworden ist.









Maurice Weber, Video-Redakteur

@Froody42

ZULETZT GEGESSEN: Zu viel bestelltes Essen, weil während der gamescom einfach keine Zeit mehr für Selbstversorgung blieb. Schlimm!
ZULETZT GETRAGEN: Im wärmsten Sommer einen schweren Offiziersmantel und eine Pickelhaube für unseren Livestream zu Iron Harvest. Was tut man nicht alles!
ZULETZT GEDACHT: Eigentlich will ich dieses Kostüm gar nicht mehr zurückgeben! Ich wurde für diese Feldherrenuniform geboren!
SPIELEN – SCHÖN UND GUT, ABER HABT IHR EUCH IN CORONA-ZEITEN EIN NEUES HOBBY ZUGELEGT? Kein Hobby, aber ich habe angefangen, meine Wohnung umzubauen und zu renovieren. Wenn man da schon so viel Zeit verbringt, soll's auch maximal gemütlich sein!

Valentin Aschenbrenner, Redakteur

@valivarlow

ZULETZT GESPIELT: Far Cry 5 mal wieder ausgegraben, die wunderschöne Spielwelt lässt mich das ständige Kidnapping meiner Hauptfigur ganz vergessen!
ZULETZT GESEHEN: Aggretsuko, Staffel 3 und über die Vorteile einer Karriere als japanischer Popstar sinniert. Ob mir so ein Kleidchen steht?
ZULETZT GEDACHT: Habe ich meine Schreibtischpflanze zu wenig oder zu viel gegossen? Wahrscheinlich beides.
SPIELEN – SCHÖN UND GUT, ABER HABT IHR EUCH IN CORONA-ZEITEN EIN NEUES HOBBY ZUGELEGT? Nein. Dafür habe ich viele meiner alten Comics wieder ausgegraben: Preacher, The Boys, Tank Girl und, und, und ...









Christian Fritz Schneider, Video-Redakteur

@GrummelFritz

ZULETZT GESPIELT: MechWarrior 2: Mercenaries. Nach zwei Jahren habe ich endlich eine funktionierende Version. Ich bin so glücklich.
ZULETZT GESEHEN: Tenet. So müsste ein moderner James Bond aussehen – selbst wenn ich nur die Hälfte verstanden habe.
ZULETZT GEDACHT: Es sollte alternative Versionen von großen Spielen geben, für Leute, die wenig Zeit haben. Also Open World ohne Beschäftigungstherapie.
SPIELEN – SCHÖN UND GUT, ABER HABT IHR EUCH IN CORONA-ZEITEN EIN NEUES HOBBY ZUGELEGT? Haha, Haha, Hahahaha – Ha! Endlich habe ich eine gute Ausrede, um meine Kellerkind-Neigungen auszuleben. Da lege ich mir doch kein neues Hobby zu.

Peter Bathge, Redakteur

@GameStar_de

ZULETZT GEBAUT: Einen Drei-Meter-Schrank mit Schiebetüren. Ich verfluche dich, preisgünstiges schwedisches Möbelhaus!
ZULETZT VERABSCHIEDET: Meine PS4. Sie ist jetzt an einem besseren Ort. Auf Ebay.
ZULETZT GEDACHT: Warum genau soll ich mir im November jetzt eine PS5 kaufen, Sony?
SPIELEN – SCHÖN UND GUT, ABER HABT IHR EUCH IN CORONA-ZEITEN EIN NEUES HOBBY ZUGELEGT? Ich lerne Italienisch. Bisher aber nur mit leidlichem Erfolg, trotz sizilianischer Freundin. Dannazione!





GENRE-CHARTS

ACTION-CHARTS

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



EMPFEHLUNG SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE

Die Kämpfe bescheren mir Hochgefühle. Ich studiere Versuch um Versuch jeden Angriff eines feindlichen Samurai, jede Finte, jeden Trick – bis er mich nicht mehr überraschen kann.



DIMI

ABENTEUER-CHARTS

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



EMPFEHLUNG CLOUDPUNK

Das Point&Click-Adventure Cloudpunk ist nicht nur ein empfehlenswerter Indie-Geheimtipp, sondern generell eine exzellente Erfahrung für Cyberpunk-Liebhaber.



ELENA

STRATEGIE-CHARTS

Platz	Name	Sub-Genre	Wertung
1	**Anno 1800**	Aufbauspiel	89
2	**Desperados 3**	Echtzeittaktik	88
3	**Civilization 6: Gathering Storm**	Strategiespiel	88
4	**The Banner Saga**	Rundentaktik	88
5	**Gears Tactics**	Rundentaktik	88



EMPFEHLUNG PHOENIX POINT

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



MARTIN

SPORT-CHARTS

Platz	Name	Sub-Genre	Wertung
1	**Forza Horizon 4**	Rennspiel	92
2	**Dirt Rally 2.0**	Rennspiel	90
3	**Trials Rising**	Rennspiel	89
4	**F1 2020**	Rennspiel	89
5	**Microsoft Flight Simulator**	Flugsimulation	87



EMPFEHLUNG FOOTBALL, TACTICS & GLORY

Sportfreunden und strategieaffinen Spielern beschert Football, Tactics & Glory einige vergnügliche Stunden, der Rest spielt Probe. Es gibt nämlich auf Steam eine kostenlose Demo.



HARALD



TEST
SO WERTEN WIR

GameStar für Präsentation

85 GameStar Gold-Award

90 GameStar Platin-Award

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Sony Interactive Entertainment**
Entwickler: **Guerrilla Games** Termin: **7.8.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **60 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)**
Enthalten in: **–**

Details & Fakten

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

Awards

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

1 Systemanforderungen

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

2 Wertungskategorien

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

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

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

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

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

3 Abwertung / Aufwertung

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

4 Fazit

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

5 Wertung

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

HORIZON ZERO DAWN

1 SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 2500K / AMD FX 6300	Core i7 4770K / Ryzen 5 1500X
Geforce GTX 780 / Radeon R9 290	Geforce GTX 1060 / Radeon RX 580
8 GB RAM, 80 GB Festplatte	16 GB RAM, 80 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ wunderschöne Landschaften voller Details + mitreißender Soundtrack + atmosphärische Wetter- und Lichteffekte + lebensecht animierte Maschinen + gelungene deutsche Vertonung

2 SPIELDESIGN

+ Monster erfordern Taktik + spaßige Mischung aus Schleichen, Erkunden und Kämpfen + viele Möglichkeiten + nützliche Fertigkeiten – teils generische Open-World-Aktivitäten

BALANCE

+ fünf Schwierigkeitsgrade + ausführliche Tutorials + gut adaptierte Maus- und Tastatursteuerung – bestimmte Rüstungen und Waffen sehr mächtig – kein freies Speichern

ATMOSPHÄRE / STORY

+ sympathische und glaubhafte Heldin + lebendige Spielwelt + packende SciFi-Story mit spannender Prämisse + selbst Sammelobjekte haben viel zu sagen + überraschende Wendungen

UMFANG

+ zahlreiche Nebenaufgaben und Aktivitäten + DLC-Kapitel enthalten + lange Hauptquest + viele Bogenvarianten und Outfits + optionale Herausforderungen wie Brutstätten und Jagdgebiete

3 ABWERTUNG

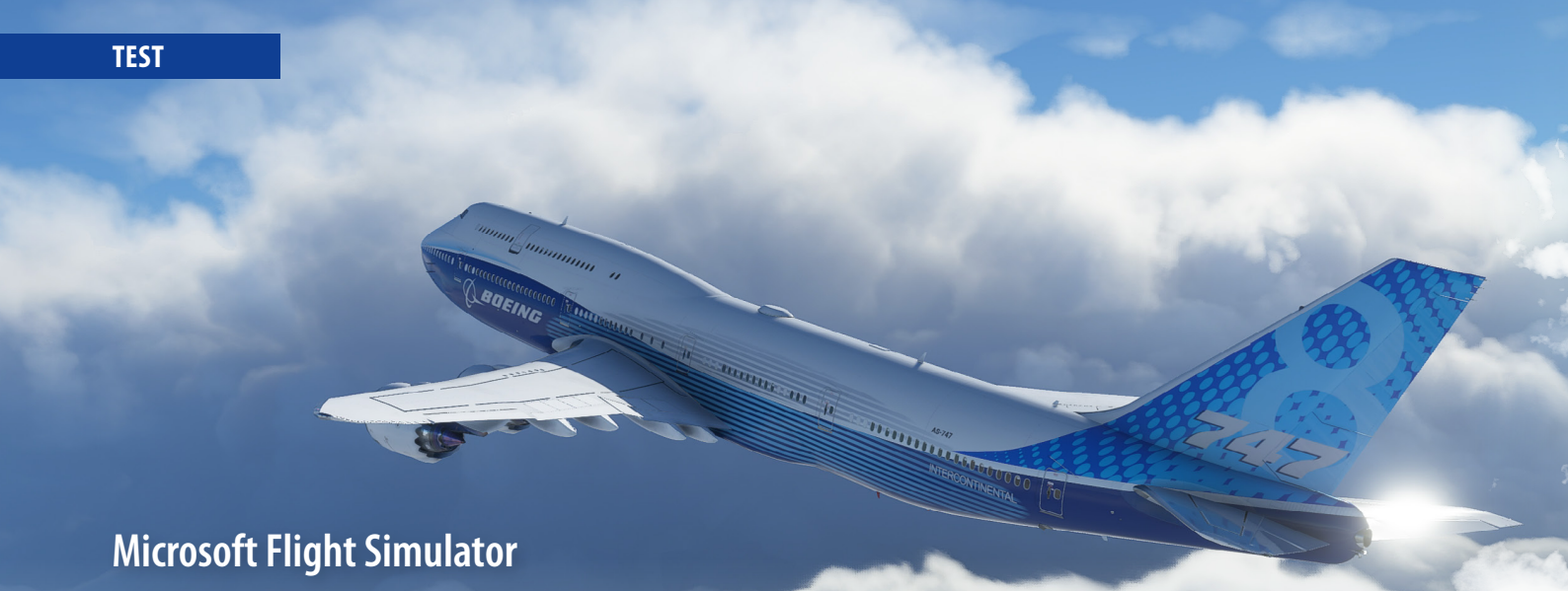
Wir werten Horizon Zero Dawn aufgrund technischer Probleme wie den Abstürzen zunächst um fünf Punkte ab.

91 -5

FAZIT

4 Horizon Zero Dawn begeistert mit einer abwechslungsreichen Open World, einer innovativen SciFi-Story sowie mit einer starken Heldin.

5 86



Microsoft Flight Simulator

DAS FASZINIERENDSTE »SPIEL« DES JAHRES





Genre: **Technische Simulation** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Asobo Studios** Termin: **18.8.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **70 Euro** DRM: **ja (Steam/Microsoft Store)** Enthalten in: **Xbox Game Pass**



Der Autor

GameStar-Gründungsmitglied Martin Deppe ist ein Durchschnittstyp – zumindest, was Flugsimulationen angeht. In die stürzt er sich zwar seit den frühen 90ern, vor allem in die militärischen, würde sich aber nie als Flugsimprofi bezeichnen. Denn ihm kommt es weniger auf schaltergenauen Profirealismus an, sondern auf das pure, ja fast archaische Fliegen. Darum sitzt er im neuen Flight Simulator auch lieber im Doppeldecker, im Amphibienflugzeug oder einem der »Buschflieger« als im mit Technik vollgestopften, dicken Airliner. Und darum fliegt er in bester Pfadfindermanier auch meistens nach Sicht, mit Kompass und Stoppuhr. GPS-Flüge, also quasi per Navi, sind auch noch okay, aber mit Autopiloten ist Martin noch nie richtig warm geworden. Wer also einfach nur wissen möchte, wie viel Spaß der Flight Simulator macht, findet in unserem umfangreichen Test alles Wissenswerte, um sich eine Meinung zu bilden.

Im Anschluss: Expertentest von einem echten Piloten

Der Flight Simulator soll nicht nur Spaß machen, sondern auch höchsten Realismusansprüchen genügen. Und wer kann das besser beurteilen als jemand, der auch im echten Leben im Flugzeug sitzt? Unser Gastautor Mario Donick steuert Ultraleichtflugzeuge und schreibt sonst für das FS Magazin. Von ihm erfahrt ihr in einem weiteren Artikel ab Seite 46, wie realistisch der Flight Simulator ist und warum ausgerechnet der Autopilot ein Problem für Simulationsenthusiasten darstellt.

Das Ziel des Flight Simulator: Gelegenheitsflieger und Fortgeschrittene genauso packen wie Simulationsprofis. Wir haben mit allen drei Gruppen Testflüge unternommen. Aber nur zwei sind glücklich. Von Martin Deppe

»Also der Frankfurter Flughafen, der geht ja gar nicht. Die echte Runway hat drei Prozent mehr Gefälle!« »Na und? Ich kann meinen Golfplatz sehen, mit allen Sandbunkern an der richtigen Stelle!« So verlief eines der vielen typischen Gespräche, die wir für diesen Test mit Flugsimulationsfans geführt haben. Denn der Microsoft Flight Simulator schafft etwas, was noch kein Flugsimulator zuvor geschafft hat: Er interessiert Gelegenheitsflieger und Grafikenthusiasten genauso wie Flightsim-Profis, die ihre Lieblingsmaschinen und -flughäfen besser kennen als mancher echte Pilot. Aber macht der neue Flight Simulator diese breit gefächerten Zielgruppen auch alle glücklich? Harte Antwort vorab: Nein, macht er nicht. Wer unbedingt und ausschließlich große Airliner realistisch und mit voller Autopiloten-Funktionalität fliegen will, könnte jetzt zu unserer zusätzlichen Experteneinschätzung nach diesem Test abdrehen – würde dann aber hier verpassen, warum der Flight Simulator in so vielen Punkten schlicht großartig ist. In diesem Sinne: Please remain seated!

Den kann jeder fliegen

Eine der größten Stärken des Flight Simulator ist seine Zugänglichkeit und Anpassungsfähigkeit. Wer noch nie einen Flugsimulator angefasst hat, kommt hier genauso schnell zurecht wie Fortgeschrittene, die zwar schon ordentlich fliegen, aber zum Beispiel mit dem Navigieren auf Kriegsfuß stehen. Denn ihr könnt zahlreiche Assistenten und Flughilfen dazuschalten und genau für euch anpassen: für Einsteiger etwa aufpoppende Textfenster wie »Jetzt Klappen mit F5 einfahren« oder vorm Zielflughafen eingeblendete »Landetunnel«, die euch den richtigen Anflugwinkel und -speed markieren. Einsteigern empfehlen wir auch das sehr gute Tutorial mit dem Schulflugzeugklassiker Cessna 152, das euch von der grundlegenden Steuerung bis zum ersten Alleinflug Schritt für Schritt begleitet – inklusive sympathischer Fluglehrerinnenstimme. Für Fortgeschrittene gibt's unter anderem Checklisten, die euch mit dem Cockpit eines bisher unbekannten Fliegers vertraut machen, das hilft auch Simulationsprofis beim schnellen

Kunstflugflieger wie der Doppeldecker Pitts Special haben ein Winkelgestänge an der linken Flügelspitze.



Bildschön, aber gefährlich: Das Flugplätzchen auf Saba in der Karibik hat eine saukurze Piste, dahinter geht's direkt ins Meer.

Umstieg auf eine neue Maschine. Das System mit den vielfältigen Assistenten gefällt uns deswegen so gut, weil es sich sehr gut an die eigene Lernkurve anpassen lässt. Wie bei einem Fluglehrer, der euch unterstützt, aber nach und nach auch selbst machen lässt. Das ist ein großer Motivationsfaktor!

Welche Steuerhardware brauche ich?

So, einmal müssen die Profis, die netterweise bei uns sitzen geblieben sind, noch ganz tapfer sein: Ja, der Flight Simulator lässt sich auch mit dem Gamepad steuern, oder sogar nur mit Tastatur und Maus. Das ist dann zwar so, als würdet ihr einen Shooter mit dem Joystick spielen – aber grundsätzlich geht's. Wir empfehlen aber zumindest einen Joystick, noch besser mit Schubregler. Wir haben aber auch aufwändigere Steuerhardware wie die Alpha Flight Controls von Honeycomb oder Thrustmasters TPR-Ruderpedale mit dem Flight Simulator getestet. Sowohl Erkennung als auch die vordefinierte Belegung funktionierten auf Anhieb. Vorsicht aber, wenn ihr bei laufendem Flight Simulator Steuerhardware umstöpselt – dabei ist uns das Programm oft … abgestürzt. Noch ein Tipp für Gamepad-Verweigerer: So ein Pad hat durchaus seine Daseinsberechtigung, denn damit könnt ihr im Flight Simulator sehr gut die Drohnenkamera steuern – eine der vielen detailliert einstellbaren Kameraperspektiven, die sich prima für eindrucksvolle Screenshots einsetzen lässt. Ihr könnt das Pad ja in der Schublade verschwinden lassen, falls eure Simulationskumpels spontan vorbeikommen.

Starten und landen? Nicht nötig!

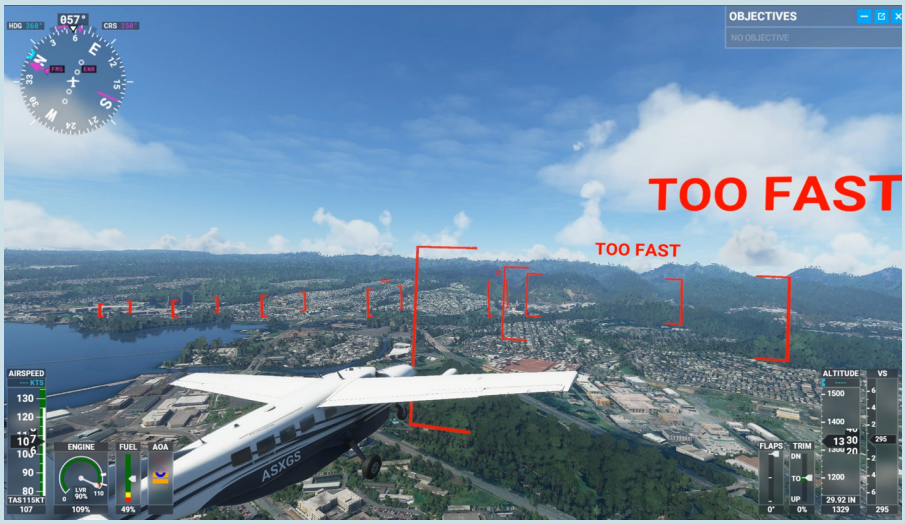
Auch die Wahl der Flugstrecke ist einsteigerfreundlich in wenigen Sekunden erledigt, lässt sich aber auch bis ins letzte Detail definieren. Auf einer rotier- und zoombaren Erdkugel seht ihr alle vorhandenen rund 37.000 Flughäfen, -plätze und -pisten. Die »Ich will einfach nur rumfliegen«-Variante: Anklicken, als Start- oder Zielflughafen markieren, Flugzeugtyp wählen, fertig. Alternativ gebt ihr den Namen oder den ICAO-Code eines Airports ein, beispielsweise EDDM für München. Ihr könnt auch irgendwo auf die Weltkugel klicken und dort direkt in der Luft starten. Konkrete Koordinaten lassen sich ebenfalls eingeben. Beispiel: Der Mount Everest thront auf 27,980800, 86,920770. Über Google/Bing Maps bekommt ihr auch die Koordinaten eures eigenen Hauses, wenn ihr die Adresse eingebt. Falls ihr zufällig auf dem Mount Everest wohnt, könnt ihr das ja gleich in einem Aufwasch erledigen.

Wer seinen Flug genauer anpassen mag, der wählt noch die gewünschten Runways für Start und Landung, sowie Wind, Wetter, Tageszeit, Flugverkehr. Entweder stellt ihr das selbst ein oder ihr nutzt die realen Online-Live-Daten. Je nach Flugzeugtyp und seiner Avionik – also Autopilot, Flight Management System etc. – legt ihr noch fest, ob ihr nach Sichtflugregeln (auch per GPS oder über VOR-Drehfunkfeuer) oder nach Instrumenten (IFR) fliegen wollt.

Vom Wasserauto bis zum Jumbo-Jet

Je nach Version des Flight Simulator (Standard, Deluxe, Premium Deluxe) sind 20, 25 respektive 30 Flugzeuge enthalten. Hubschrauber gibt's nicht (dürften aber später von Addon-Entwicklern angeboten werden), und Kampfflugzeuge bleiben komplett draußen – der FS 2020 ist ein rein ziviler Flugsimulator. Dafür gibt's mit der Icon A5 ein sehr cooles Amphibienflugzeug, das sich fast wie ein fliegendes Auto steuert – was unter anderem daran liegt, dass sein Cockpit von BMW designt wurde.

Wer keine Lust auf lange Landeprozeduren hat, ist in der Icon gut aufgehoben, denn der Spaßflieger kann auf jedem halbwegs breiten Gewässer landen und wieder star-



Für Einsteiger gibt es sehr viele Hilfen und Assistenten wie diesen eingeblendeten »Landetunnel«.

Dieses »Sighting Device« hilft beim Blick aus dem Fenster, sich mit 0, 45 oder 90 Grad akkurat am Horizont auszurichten.



Das Cockpit des Airbus A320neo ist genau nachgebildet. Die inkonsistent simulierten Airliner sowie teils gravierende Autopilotprobleme sind allerdings die größten Schwachpunkte des Flight Simulator. Das dürfte aber fast nur Profis stören.

ten, da reichen schon rund 400 Meter Wasserpiste. Für Kunstflieger sind die pfeilschnelle Extra 330 LT und der Doppeldeckerklassiker Pitts Special in der Ausführung S2S dabei, sogar mit Glasfenster nach unten. Es gibt »Buschflieger« mit besonders dicken Reifen, die auch kurze Buckelpisten meistern, ihr könnt Ultraleichtflugzeuge ausprobieren, luxuriöse Businessflugzeuge wie die Daher TBM 930 und die »Queen of the Skies« – die Boeing 747-8 Intercontinental. Alle genannten Beispiele sind bereits in der Standardversion des Flight Simulator dabei.

Dank der bereits genannten zahlreichen Assistenten und Flughilfen können auch Einsteiger die anspruchsvolleren oder komplexeren Maschinen gut steuern. Das Fliegen im Flight Simulator fühlt sich einfach richtig an, zumindest solange ihr in den kleineren Maschinen sitzt. Denn die Kleinflugzeuge sind deutlich besser simuliert als vor allem die Airliner. Die »Dickschiffe« beeindrucken zwar durch ihre schiere Größe und originalgetreu nachgebauten Cockpits, leiden aber unter Autopilotproblemen und einem inkonsistentem Flugverhalten. Dieses Problem kennen Genrefans zwar auch von anderen zivilen Flugsimulationen wie X-Plane 11. Dennoch kann der Flight Simulator in diesem kleinen, aber dennoch relevanten Teilbereich die Erwartungen nicht erfüllen, was auch eine höhere Wertung verhindert.

Wer den Flight Simulator hauptsächlich für lange (Inter)Kontinentalflüge einsetzen will oder generell viel Wert auf eine schraubengenaue Simulation legt, sollte deshalb – ebenfalls wie bei der Konkurrenz – lieber auf die Addons von PMDG, FS Labs, Aerosoft und Co. warten. Oder über seinen Schatten springen und in den kleineren Maschinen mal wieder per Sichtflug navigieren – denn da gibt der Flight Simulator so richtig Gas!

Guck mal, da wohne ich!

Microsoft nutzt für den Flight Simulator den hauseigenen Kartendienst Bing sowie Datenmaterial von Blackshark AI. Darauf basierend wird die gesamte Welt dargestellt. Das funktioniert überwiegend sehr gut, vor allem bei flachen Objekten wie Straßen, Feldern, Wäldern und so weiter – also alles, was ihr auch bei Google Earth oder eben Bing Maps gut von oben erkennen könnt. Das ist für den Sichtflug schon mal perfekt, denn Flüsse, Eisenbahngleise und Straßen dienten schon bei den ersten Flügen überhaupt als Orientierungshilfen. Auch Gebäude stehen da, wo sie hingehören, inklusive ihrer zumindest groben Grundrisse. Ihr könnt also zum Beispiel euer Haus, eure Schule, Uni, Arbeitsstätte dort finden, wo sie in der Realität stehen, auch wenn Fassaden, Farben oder Dachformen oft abweichen.

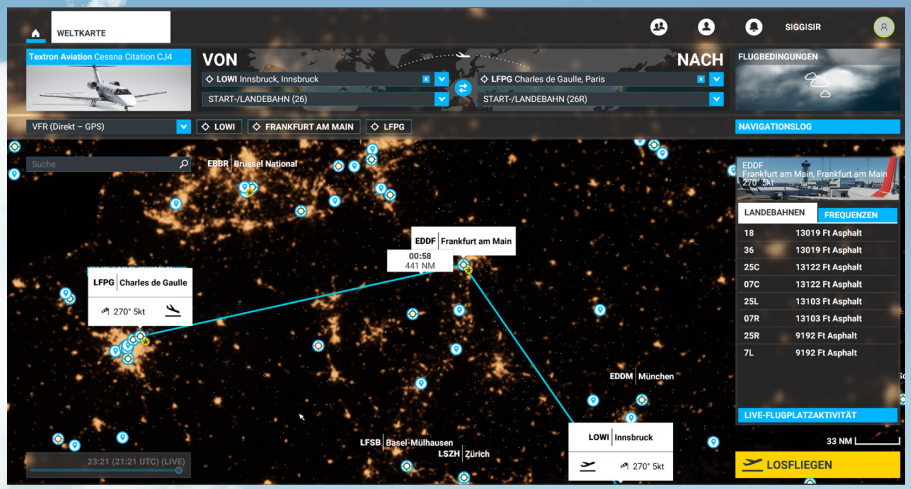
Allerdings hat der Flight Simulator häufig Probleme, die Höhe von Gebäuden (nicht von Bergen!) darzustellen. Krasses Beispiel: Das Ulmer Münster, das mit über 161 Metern



Ein echter Spaßflieger: das ikonische Amphibienflugzeug Icon A5. Sein Cockpit erinnert an ein Auto – was daran liegt, dass es von BMW designt wurde.

mal eben den höchsten Kirchturm der Welt hat, ist hier so flach wie eine Flunder. Auch beim über 50 Meter hohen Hermannsdenkmal im Teutoburger Wald ist nur der Unterbau zu sehen, Hermann selbst fehlt. Doch dann fliegen wir über das westfälische Münster und staunen, wie gut hier der Dom und andere Kirchen dargestellt sind.

Wir haben mal auf Bing Maps nachgeschaut, wie die genannten Gebäude dort zu erkennen sind – und ja, auch da sieht das Ulmer Münster wie ein rechteckiger Kuhfladen aus, während die helleren Münsteraner Kirchen in der Draufsicht deutlich besser dargestellt sind. Offenbar hat der Flight Simulator Probleme, zu dunkle, konturarme Aufnahmen höhenmäßig korrekt zu berechnen. Und manchmal interpretiert die Software ihre Kartendaten auch ganz falsch – da werden Straßenabschnitte zu Flüssen, oder auf dem Flughafen München kreuzen Autos eine Runway, weil die (echte) Unterführung als Kreuzung gedeutet wird. Viele solcher Patzer sind aber eher lustig als ärgerlich.



Auf der Weltkarte planen wir unseren Flug. Hier geht's von Innsbruck über Frankfurt nach Paris Charles de Gaulle. Das Nachtflugverbot ignorieren wir mal – oder stellen einfach die Zeit um.

Verschwundene Flughäfen

Unter den 37.000 generierten Flugplätzen, mit denen Microsoft wirbt, sind sogar Segelflug-Graspisten, auf denen alle Jubelwochen mal jemand abhebt – dafür fehlen selbst große Flughäfen wie Stuttgart momentan komplett, stattdessen ist nur eine öde Fläche zu sehen. Wer in der Suche trotzdem Stuttgart eingibt, bekommt den Stuttgart Municipal Airport angezeigt – der liegt allerdings im US-Bundesstaat Arkansas. Auch hier zeigt ein Vergleich mit Bing, dass das verwendete Kartenmaterial zu schlecht ist. Ein anderer Grund: Manche Flugplätze sind wegen einer militärischen (Teil-)Nutzung auf Karten verpixelt. Dafür wurden die 30 (bzw. 35 oder 40, je nach Version) handgebauten Airports überwiegend gut umgesetzt. Wie bei den Fliegern bekommt ihr eine große Bandbreite: etwa den Bugalaga Airstrip in Indonesien, der nicht nur wie eine »Indiana Jones«-Piste heißt, sondern auch so aussieht. Oder die Flugplatzklassiker Courchevel in den Schweizer Alpen und Lukla im Himalaya, auf denen ihr bergauf landen müsst – und zwar beim ersten Versuch, denn Durchstarten ist nicht, weil die jeweils einzige Runway vor einer Bergwand endet. Toll!

Andere handgebaute Großflughäfen locken gleich mit nahen, ebenfalls detaillierteren Sehenswürdigkeiten: Kairo mit Cheopspyramiden nebst Sphinx, Kapstadt mit seinem Tafelberg, Paris Charles de Gaulle mit diesem Eiffeldings. Doof: Der einzige handgebaute deutsche Flughafen ist Frankfurt am Main – und der ist auch nur in der Premium-Deluxe-Version dabei. Allerdings hat Nachschublieferant Aerosoft Addons angekündigt, darunter die Flughäfen Hamburg, Köln-Bonn und München. Dann bestimmt auch ohne Autos auf der Runway.

Donnerwetter, wie schön das ist!

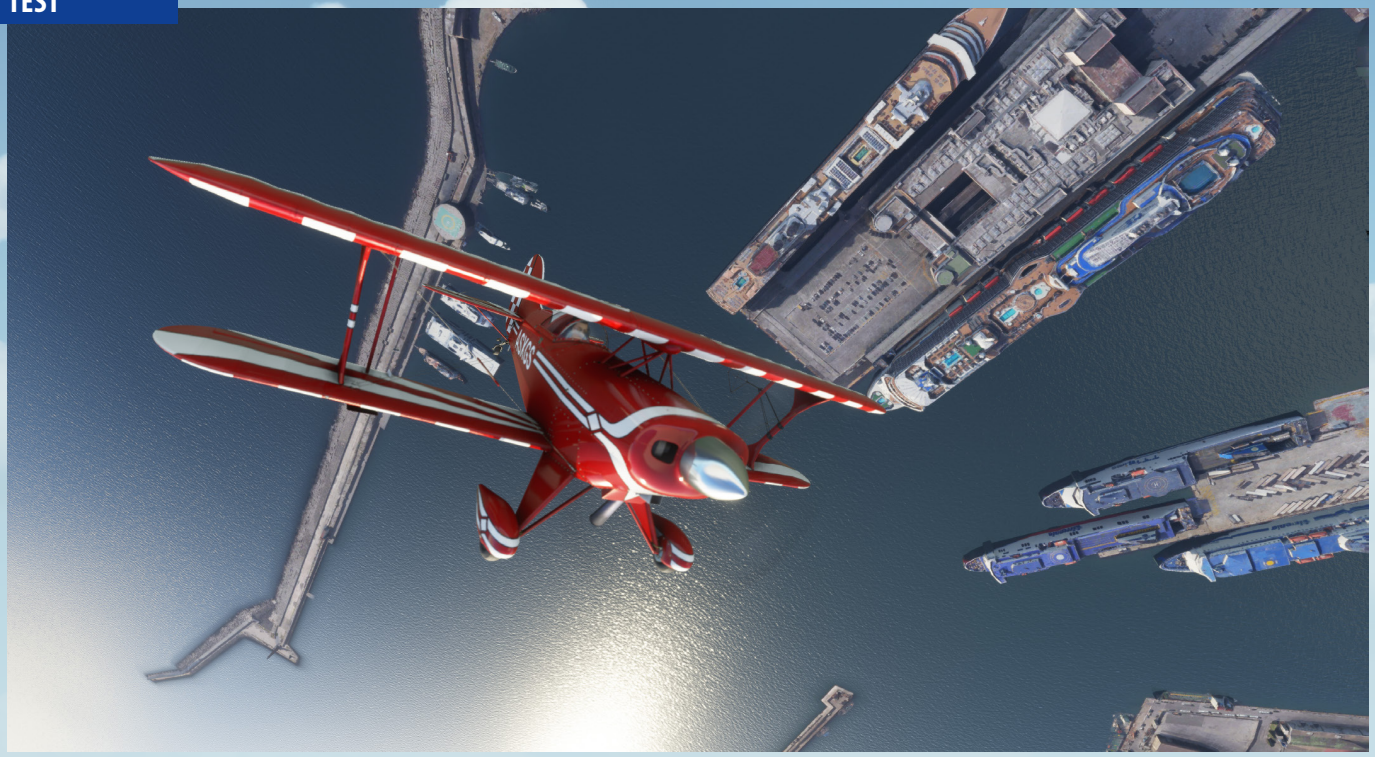
Bei der Darstellung von Wetter, Wind, Tages- und Nachtzeiten gibt's dafür nichts zu meckern. Ganz im Gegenteil! Der Flight Simulator inszeniert nicht nur die realistischsten, schönsten Wetterdarstellungen der Simulatorgeschichte, sondern auch der PC-Spiele überhaupt. Einfach mal bei Sonnenuntergang und ein paar Wölkchen eine Karibikinsel anfliegen – spätestens da wird euch klar, warum Fliegen am PC ein Traum sein kann. Oder ein Albtraum, wenn ihr bei Regenwolkensuppe und Scherwinden vom Affenfelsen auf Gibraltars Flughafen zusteuert, während dicke Tropfen auf die Scheiben pladdern. Umso größer das Erfolgserlebnis, wenn ihr heile runterkommt!

Wetter, Wolken, Winde und die Uhrzeit könnt ihr auch während eines Fluges anpassen. Wer es ganz realistisch mag, wählt die »Live«-Einstellungen, dann sind alle Bedingungen so, wie sie auch gerade vor Ort in der Realität herrschen. Die Wettereffekte spürt ihr nicht nur optisch: Ihr könnt bei-



Einer der gefährlichsten Flugplätze der Welt: Der »Garagenflugplatz« Lukla liegt direkt vor einem Steilhang. Von hier geht's auf den Mount Everest Trail.

Der Mount Everest ist nach dem britischen Vermesser George Everest benannt – der den Berg selbst nie gesehen hat.



Nichts für Flugangsthasen: der Doppeldecker Pitts Special S2S.

spielsweise einstellen, dass kalte Temperaturen nur die Scheiben vereisen lassen oder auch die Flügel – wenn eure Maschine keine Enteisungstechnik an Bord hat, könnt ihr nur fix in wärmere Schichten fliehen.

Meinung

Martin Deppe
@GameStar_de



Ich bin jemand, der im Eisenbahn Simulator lieber die gemütliche Dampflok fährt als den aktuellsten Hightech-ICE. Der sich lieber in einer Mustang P51-D in Weltkriegs-Dogfights stürzt, als in einer F/A-18 Hornet Raketen abzufeuern, die automatisch auf meilenweit entfernte Ziele aufschalten. Darum ist der Flight Simulator genau mein Ding: Hier muss niemand erst ewig lang Handbücher wälzen oder Checklisten abarbeiten, um überhaupt abzuheben. Hier kann ich hervorragend auf Sicht fliegen, meinen Wohnort samt Umgebung erkunden. Ich habe schon in zehn unterschiedlichen Städten gewohnt, und alle sind hier echt gut wiederzuerkennen. Okay, bis auf das platte Ulmer Münster – aber meine alte Schule ein paar hundert Meter weiter ist genauso gut zu sehen wie das Haus, in dem wir damals gewohnt haben. In Münster kann ich im Amphibienflugzeug sogar auf dem Aasee oder dem Kanal wassern! Klar, wer von einer Flugsimulation vor allem exakten Flugmodellrealismus erwartet und seinen Autopiloten bis ins tiefste Untermenü ausreizen will, der sollte noch auf die ersten Addons von Drittanbietern warten – so wie bei anderen Flugsimulationen bisher auch. Alle anderen Erwartungen erfüllt der Flight Simulator aber schon jetzt. Ein faszinierendes Beispiel dafür, was PCs technisch leisten können.

Was mache ich hier eigentlich?

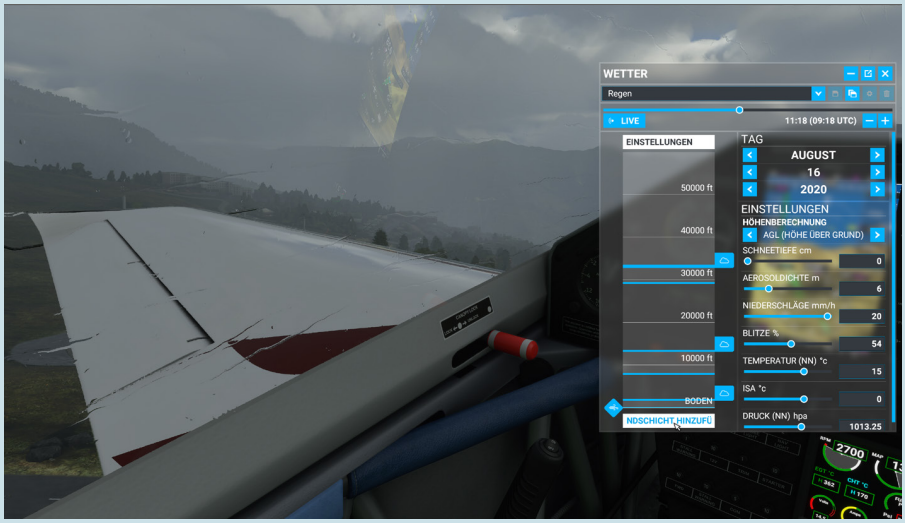
Der Microsoft Flight Simulator ist kein Spiel im klassischen Sinn. Es gibt keine Missionen oder Kampagnen, ihr schaltet keine neuen Flugzeuge oder Gebiete frei, ihr führt auch kein Unternehmen wie etwa beim Euro Truck Simulator 2. Jenseits der »Open World« gibt's lediglich zwei »Aktivitäten«: Bei den 24 »Landeherausforderungen« müsst ihr auf anspruchsvollen oder windigen Flugplätzen landen. Je sanfter und präziser ihr am Zielpunkt zum Stehen kommt, desto mehr Punkte kassiert ihr, die in einer Online-Highscoreliste eingetragen werden.

Aktivität Nummer zwei sind drei »Wildnisflüge« durch Patagonien, Arizona und den Balkan. Dabei fliegt ihr anhand markanter Wegpunkte ausschließlich nach Sicht, also nach VFR-Regeln. Wenn alles gut läuft, seid ihr nach schlappen acht bis zehn Stunden (!) am Ziel. Echten Stunden, wohlgemerkt. Aber ihr dürft unterwegs speichern, übrigens auch in der Open World. Wir gehen davon aus, dass nach Release weitere Herausforderungen dazukommen.

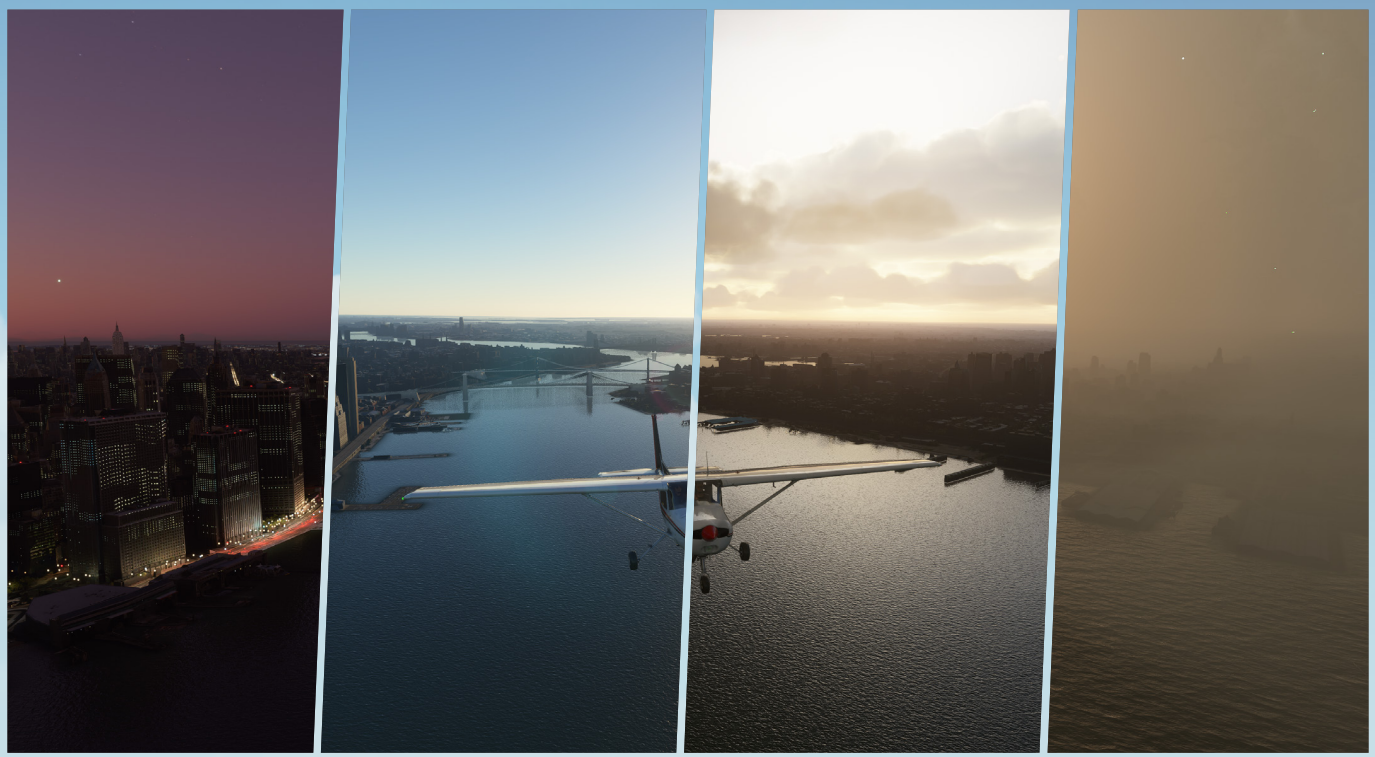
Trotzdem: Der Flight Simulator richtet sich vor allem an Flugzeugfans, die sich ihre Ziele gern selbst setzen, dazulernen und sich verbessern wollen. Stellt euch einfach einen riesigen Spielplatz vor, auf dem ihr euch von der schnellen Platzrunde bis zum abendfüllenden (oder noch längeren) Streckenflug austoben könnt. Oder auf dem ihr euer nächstes Urlaubsziel schon mal abfliegt. Selbst weit entfernte Ziele der Kategorie »Da wollte ich schon immer mal hin« sind im Flight Simulator kein Problem – egal ob der rote Uluru (früher: Ayers Rock) in Australien, der Mount Everest oder ein Flug über Hawaiis Inselgruppe inklusive Ehrenrunde über Pearl Harbor.

Multiplayer & VATSIM

Der Flight Simulator hat den Multiplayermodus gleich an Bord: Ihr könnt euch ganz einfach mit anderen Piloten verknüpfen, indem



In Courchevel pladdern Regentropfen auf unsere Extra 330LT.



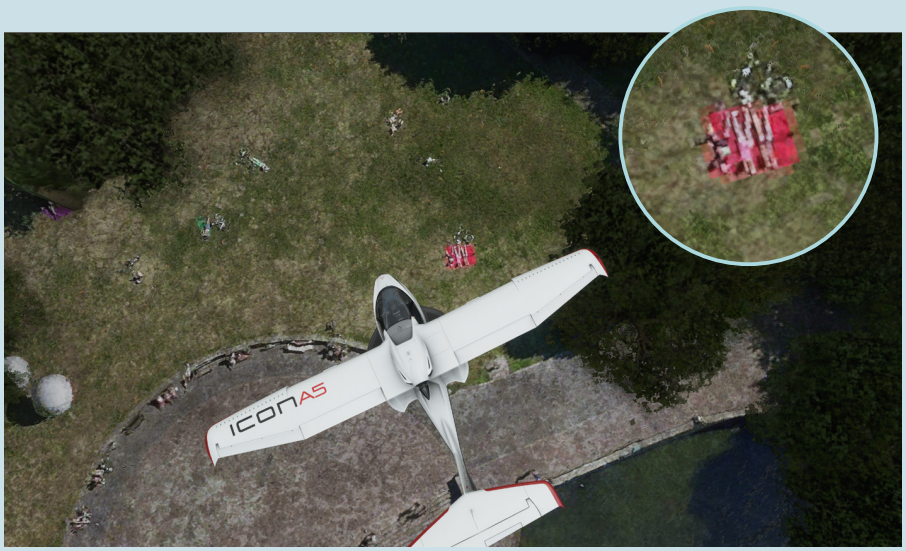
Wetter, Wind, Tageszeit etc. lassen sich genau anpassen: Hier dieselbe Szene mit Online-Live-Daten, klarem Himmel, verstreuten Wolken, Regen und Sturm.

ihr sie über ihren Accountnamen als Freunde hinzufügt. Auch Gruppen lassen sich so bilden, um zum Beispiel mit der eigenen Community Formationen zu fliegen. Freunde, die gerade online sind, werden euch auf der Weltkarte des Hauptmenüs als Flugzeugsymbol angezeigt, gleich mit aktueller Flugrichtung und -höhe. Und natürlich im Flug selbst: Dabei sind uns in der Luft keine Lags oder »Warp-Sprünge« aufgefallen, hier lief alles sehr rund. Am Boden kam es jedoch vor, dass der geparkte Flieger eines Mitspielers einen Meter in der Luft schwebte. Auch die Klappenpositionen wurden nicht immer korrekt übermittelt. Fünf Server gibt's derzeit, der westeuropäische lief mit rund 25 ms Latenz flott und stabil.

Wenn ihr »Live-Spieler« aktiviert, sind alle Spieler, die gerade online sind, auf eurem Server sichtbar. Das kann gerade auf beliebten Flughäfen wie Frankfurt schon mal voll werden – Flugzeuge kollidieren allerdings nicht, sondern fliegen durcheinander durch. Sonst bräuchte man tatsächlich auch noch Fluglotsen. Auf der Weltkarte seht ihr außerdem vorher, wo gerade viel los ist. Anderen Spielern zuzugucken kann auch sehr erheiternd sein: Als wir zum Beispiel von der winzigen Karibik-Piste auf Saba starten, haut es hinter uns einen Jumbo-Jet runter, der fast länger als die komplette Piste ist. Der Flight Simulator ist aber kein chaotisches GTA Online, die meisten Spieler fliegen zumindest bei unseren Testrunden sehr ordentlich, virtuelle Piloten sind eher diszipliniert. Und wie gesagt, die Option Live-Spieler könnt ihr auch deaktiviert lassen.

Welche Version soll ich nehmen?

Falls ihr nicht unbedingt einen bestimmten Flieger oder Airport aus der Deluxe- oder Premium-Deluxe-Version braucht, reicht die Standardversion des Flight Simulator völlig. Spart euch die zusätzlichen 20 beziehungsweise 50 Euro lieber für die bald erscheinenden Drittanbieter-Addons. Apropos sparen: Der Flight Simulator ist in der Standardversion bei Microsofts Game-Pass-Abo enthalten. Wer unsicher ist, ob der eigene PC den Simulator stemmen kann, findet hier eine günstige Testmöglichkeit. ★



Am Münsteraner Aasee, direkt an der Mensa, haben wohl mal ein paar Studenten gepicknickt …

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 4460 / Ryzen 3 1200	Intel i7 9800X / Ryzen 7 Pro 2700 X
Geforce GTX 770 / Radeon RX 570	Geforce RTX 2080 / Radeon VII
8 GB RAM, 150 GB Festplatte	32 GB RAM, 150 GB (SSD empfohlen)

PRÄSENTATION

✪ ✪ ✪ ✪ ✪

✚ beeindruckende Welt ✚ hervorragend dargestellte Flugzeugmodelle ✚ optisch detailgetreue Cockpits ✚ phänomenale Wettereffekte ✚ guter Sound und gute Sprachausgabe (Warnungen, Funk)

SPIELDESIGN

✪ ✪ ✪ ✪ ✩

✚ großartige Open World ✚ einsteigen und loslegen ✚ motivierendes »Da wollte ich schon immer mal hin!«-Gefühl ✚ Herausforderungen ✖ keine Missionen oder Karrieremodi

BALANCE

✪ ✪ ✪ ✩ ✩

✚ sehr viele Hilfen und Assistenten ✚ unterstützt sämtliche Steuerhardware ✚ guter Realismus bei kleineren Maschinen ✖ Probleme mit Autopiloten ✖ mäßig umgesetzter Flugverkehr

ATMOSPHÄRE / STORY

✪ ✪ ✪ ✪ ✩

✚ ein Traum für Sichtflieger ✚ viel Flughafenatmosphäre ✚ lädt zu Flügen ins Blaue ein ✚ auf Wunsch reale Wetterdaten ✖ lokale Terrainfehler wie flache Kirchen oder überflutete Straßenstücke

UMFANG

✪ ✪ ✪ ✪ ✩

✚ die ganze Welt lässt sich überfliegen ✚ 20/25/30 sehr unterschiedliche Flugzeuge ✚ rund 37.000 Flughäfen ✚ 30/35/40 handgemachte Airports ✖ einige große Flugplätze fehlen

FAZIT

Optisch extrem beeindruckender Flugsimulator auf Basis weltweiter Kartendaten. Für Sichtflug klasse, aber Schwierigkeiten mit Airlinern.



In der zehnten Klasse interviewte er den Turmwart in seiner luftigen Stube – und bekam eine Eins in Deutsch.



Microsoft Flight Simulator

EIN EXPERTE HEBT AB



Der Autor

Mario Donick fliegt im echten Leben Ultraleichtflugzeuge und am PC bevorzugt das realistische X-Plane. Außerdem kennt er das vom Flugzeughersteller Lockheed Martin entwickelte Prepar3D, das auf dem Flight Simulator X basiert und als professionelle Ausbildungs- und Übungssoftware verwendet wird. Als Autor schreibt Mario unter anderem für das FS Magazin, eine Fachzeitschrift für Flugsimulatoren. Kurzum: Wenn er uns eine Mail über »Flight-Level-Anfragen im ATC« und »Dienstgipfelhöhen« schreibt, verstehen wir Simulatoren-Noobs höchstens die Hälfte von dem, was da steht.

Der Flight Simulator sieht klasse aus – aber spielt er sich wirklich realistisch? Ein Ultraleichtpilot und langjähriger Simulatornutzer macht den Expertentest. Von Mario Donick

Kurz vor Veröffentlichung des neuen Microsoft Flight Simulator (MFS) fragt mich GameStar, ob ich nicht noch einen Artikel aus Expertensicht beisteuern möchte – eine »nerdigere Perspektive« soll es sein. Wo es nicht um reinen Spielspaß geht, sondern darum, was Simulationsprofis am neuen Simulator noch zum Glück fehlt. Gut, kein Problem, dann ziehe ich mal die Samthandschuhe aus und vergesse, dass mir der MFS bisher vor allem Spaß macht. Die Frage lautet: Können wir FSX, Prepar3D oder X-Plane von der Platte schmeißen oder sollten wir vielleicht noch etwas warten?



Die Boeing 747-8 ist ein schönes Flugzeug. Mehr als durch die geringe Systemtiefe wird der Flugspaß vor allem durch grundlegende Mängel des Autopiloten getrübt.

Flugzeugkritik

Wenn wir uns an der in vielen Fällen grandiosen Landschaft des Flight Simulator sattgesehen haben, verlagert sich das Interesse erfahrungsgemäß vom Sightseeing auf die Flugzeuge selbst. Ebenso erfahrungsgemäß werden bei mitgelieferten Standardflugzeugen eines Simulators nur die notwendigen Basics simuliert und das oft nicht so, wie es in einem echten Flugzeug der Fall wäre. Der Flight Simulator ist da keine Ausnahme. Um es ganz direkt zu sagen: Wer kompromisslos hohe Ansprüche an Realismus bei den Flugzeugmodellen hat, wird mit dem MFS out of the box vermutlich nicht glücklich werden und sollte abwarten, bis PMDG oder FSLabs ihre bekanntlich immer extrem detaillierten Addons dafür rausbringen.

Für andere Experten ist hingegen eher die Zuverlässigkeit der Teilaspekte wichtig, die modelliert sind. Dazu gehört, dass zuverlässige Workarounds möglich sind. Ist beispielsweise die automatische vertikale Navigation anhand FMS-Daten nicht simuliert, dann sollten zumindest die manuellen Autopiloten-Modi für den Steig- und Sinkflug zuverlässig sein. Erlaubt das FMS keine Programmierung eines Holdings (einer Warteschleife), dann sollte der Autopilot zumindest die eingestellte Flugrichtung vernünftig einnehmen beziehungsweise halten.



Optisch macht ein Airbus A320neo einiges her – spielerisch zeigt er im Flight Simulator aber Schwächen. Hier im Bild im Steigflug über Dresden.

Beispiel Airbus

Beginnen wir mit etwas Positivem: Eine grundsätzliche Besonderheit des Airbus-Autopiloten ist simuliert. Er hat einen sogenannten »Selected«-Modus, wo wir seine Funktion direkt auswählen (dafür ziehen wir die entsprechenden Knöpfe raus), und einen sogenannten »Managed«-Modus, wo er anhand des Flugplans agiert (dafür drücken wir die Knöpfe rein) – schön, dass dieses Prinzip umgesetzt ist, denn das ist etwas, worin sich die Airbus-Designphilosophie deutlich von Boeing unterscheidet. Große Bauchschmerzen bereitet aber das Verhalten des Autopiloten. Extreme Aussetzer im Geradeausflug wie noch in der Betaversion gibt es glücklicherweise nicht mehr. Höchstens ein minimales Schwanken um zwei bis vier Grad ist noch erkennbar. Beim Kurvenflug holt mir das Flugzeug manchmal zu weit aus, sodass es überschießt und dann wieder korrigieren muss.

Unverständlich ist auch, warum der Airbus beim Sinkflug im »Managed«-Modus immer eine Sinkrate von 6.000 Fuß pro Minute einnimmt – das sind 30 (!) Meter pro Sekunde. Außer bei einem Notabstieg wären 1.500-2.000 Fuß pro Minute (sieben bis zehn Meter pro Sekunde) normal. Kein Wunder, dass dann auch schnell die Overspeed-Warnung ertönt. Auch die automatische Triebwerksregelung zeigt Unstimmigkeiten. Beim Airbus aktivieren wir mit dem Schubhebel an bestimmten Einrastpunkten bestimmte Modi, zum Beispiel für Steig- und Sinkflug. Der gewählte Modus wird auf dem PFD angezeigt. Aber mitunter erscheinen Anzeigen, die nicht zusammengehören, sodass man nicht weiß: Ist die Anzeige falsch? Oder der Modus selbst? Mal erhöht der Auto Throttle zudem den Schub, wo eigentlich eine Reduzierung sinnvoller wäre, und mal umgekehrt – alles etwas unvorhersehbar.

Der Flug ohne Autopiloten erfolgt im Airbus durch Fly-by-Wire, das heißt, wir bewegen nicht direkt die Steuerflächen. Stattdessen sagen wir mit dem Sidestick dem Bordcomputer, was wir wollen. Der nimmt dann unter Berücksichtigung diverser Sicherheitsfaktoren die tatsächlichen Bewegungen an Höhen-, Quer- und Seitenruder vor. Das verhindert gefährliche Flugzustände. Das mit der Ausrichtung des Flugzeugs klappt im MFS halbwegs. Aber die Sicherheitsfunktionen sind etwas grobschlächtig. Wenn wir einen zu starken Rollwinkel einnehmen, steuert das Flugzeug zu abrupt dagegen.

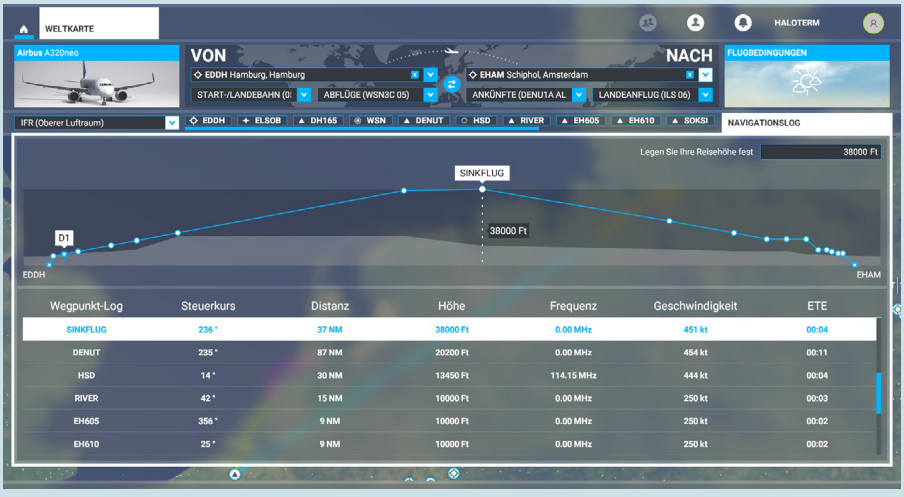
Beispiel Boeing 747

Auch die »Königin der Lüfte«, die Boeing 747, hat Probleme. Beispielsweise hatte die Vertical-Speed-Funktion (V/S) Schwierigkeiten im Zusammenspiel mit dem Auto Throttle und turbulenter Luft. Normalerweise sollte es kein Problem sein, mit einer Rate von 1.000 Fuß pro Minute und einer Airspeed von 270 Knoten von 10.000 auf 24.000 Fuß zu steigen. Zuerst klappte das auch. Aber dann wurde die Luft oben turbulenter – und die Boeing kämpfte mit dem Ausgleich der Schwankungen. Minutenlang erhöhte und verringerte der Auto Throttle den Schub. Als dann noch eine Kurve dazukam, sank das Flugzeug sogar. Aus den 1.000 Fuß pro Minute wurden viel weniger, und es dauerte ewig, bis wir angekommen waren.

Das Irritierende ist bei den Beispielen, dass alles so unvorhersehbar ist. Es gibt in A320 und B747 Situationen, in denen alles ganz normal funktioniert. Aber plötzlich setzt irgendwas aus und es gibt keine Erklärung dafür. Dann würde ich mich am liebsten zurücklehnen und dem Flugzeug zurufen: »Ach, mach doch, was du willst. Ich geh' wieder FSX/Prepar3D/X-Plane fliegen.«

Weitere Flugzeuge

Auffälligkeiten gibt es bei Turboprop-Triebwerken, wo das Verhältnis von Flughöhe,



Wichtig: Im Navigationslog legen wir die Reiseflughöhe fest. Wenn wir das vergessen, wird automatisch die Dienstgipfelhöhe unseres Flugzeugs angenommen, was aber viel zu hoch sein kann.

Lotsen staffeln die Flugzeuge, um Kollisionen zu vermeiden und den Verkehrsfluss zu beschleunigen.



Die Avionik kleiner Flugzeuge wie der Cessna 172 Skyhawk ist zwar nicht sonderlich tiefgreifend simuliert, funktioniert aber gut. Hier überfliegen wir das L.A. Convention Center, in dem für gewöhnlich die Electronic Entertainment Expo, also die E3 stattfindet.

Leistung und Triebwerkstemperatur genauso falsch ist wie in früheren Flight-Simulator-Versionen. Und die beiden Citation-Jets fühlen sich beim Takeoff an wie Kampfjets; ihre Leistung ist zu stark. Dadurch ist auch der Treibstoffverbrauch zu hoch und damit die Reichweite viel geringer als angegeben. Beim Flugverhalten war trotz kalibrierter Eingabehardware oft eine Überempfindlichkeit der Pitch-Achse zu spüren, wo selbst geringe Bewegungen des Höhenruders zu ziemlich starken Änderungen führen. Auch die Trimmung des Höhenruders und die Reaktion bei nur leichtem Tritt ins Seitenruder könnten weniger abrupt sein.

Sicher ans Ziel?

Derzeit ist es am sichersten, wenn ihr den Flugplan auf der Weltkarte des Flight Simulator vollständig erstellt – also inklusive der Anflugprozeduren, obwohl man die im realen Flieger erst in der Luft auswählen würde – und den Plan danach im Cockpit nie wieder anfasst. Es ist auch sicherer, den Flug mit laufenden Motoren auf der Startbahn zu beginnen. So kommt ihr am sichersten zum Ziel. Zur Übung haben wir euch im Plus-Bereich auf gamestar.de einen kompletten A320-Beispielflug zusammengestellt.

Aber: Es gibt Flugzeuge, deren Flugverhalten sich gut anfühlt und die zuverlässig sind – etwa die C152, die C172, die CTLS, die A5 und (trotz der Turboprop-Problematik) die C208 und TBM930. Bei der C208 und der TBM930 sieht man zudem, dass der Flight Simulator ja doch in der Lage ist, grundlegende Autopiloten-Modi relativ zuverlässig auszuführen. Überhaupt ist die Garmin-Avionik der kleinen Flugzeuge in Ordnung, auch wenn darüber in Foren stark gejammert wird. Ja, G3000 und Co. sind keine »study



Der Flugfunk und die Flugverkehrskontrolle (Air Traffic Control, ATC) ähneln sehr den Varianten aus früheren Versionen des Flight Simulator. Sie sind streckenweise ganz brauchbar, aber die deutsche Übersetzung ist hin und wieder mild seltsam.



Auf den ersten Blick sieht es okay aus, aber sowohl in der MCDU (unten) als auch auf dem ECAM (unterer Bildschirm, Mitte) sind zahlreiche Funktionen nicht vorhanden.

level«-Simulationen. Wir können damit nicht die Bedienung des echten Geräts lernen, was offenbar manche User erwartet haben. Aber wir bekommen einen plausiblen Eindruck, und gerade die Touchscreen-basierten G3000 und G5000 sind echt komfortabel. Per Linksklick mit gedrückter Alt-Gr-Taste können wir übrigens alle Cockpitbildschirme als extra Fenster anzeigen.

KI-Verkehr und Funk

Es wurde viel Wind darum gemacht, dass der MFS seinen KI-Verkehr aus dem Internet bezieht. Das Ergebnis ist ernüchternd. Die Bemalungen sind fiktiv, und öfter repräsentiert eine kleine Cessna oder Beechcraft ein großes Verkehrsflugzeug. Abstrus ist es, wenn die virtuelle Flugverkehrskontrolle (ATC) einem echten Flugzeug Anweisungen gibt – nach dem Motto: »RyanAir 123, Sie sind 20.000 Fuß über Ihrer zugewiesenen Flughöhe.« Das passiert leider so oft, dass es die Immersion stört.

Der Flugfunk scheint aus älteren Versionen des Flight Simulator übernommen und leicht erweitert. Er beruht auf US-amerikanischen Gepflogenheiten. Abflug, Frequenzwechsel, einfache Anflüge oder das Einordnen in eine Platzrunde kann man machen, aber beim Fliegen mit Airbus und Boeing fliegt ihr besser ohne (oder online bei VATSIM). Und wenn ihr ATC nutzt, dann bitte auf Englisch. Denn die deutsche Übersetzung der englischsprachigen Phraseologie liest sich eigenartig und nutzt andere Formulierungen als sie im deutschsprachigen Raum üblich wären. Man merkt, dass hier lediglich ein Spiel aus dem Englischen ins Deutsche übersetzt wurde, ohne dass realistische Formulierungen gesucht wurden.

Fehlende Flugplätze

Microsoft wirbt damit, dass wir überall hinfliegen können – und ja, das können wir auch. Aber nicht unbedingt landen. Enthalten sind nur Plätze, für die es auf Bing Maps ein gutes Luftbild gibt – wo eine Wolke den Platz verdeckt, ein Platz verpixelt wurde oder Bings Daten zu alt sind, konnte die Künstliche Intelligenz (KI), die zur Erzeugung der Szenerie genutzt wurde, nichts rausholen. So fehlen etwa die neuen Großflughäfen in Istanbul und Peking, die deutschen Plätze Stuttgart, Rostock-Laage, Stendal und Strausberg, aber auch Longyearbyen auf Spitzbergen und das aus der TV-Serie »Flying Wild Alaska« (2011-2012) bekannte Unalakleet. Im Internet gibt es mittlerweile Listen mit weiteren fehlenden Plätzen.

Flugplanung und Wetter

Wirklich gefallen hat mir das Konzept des Flugplaners. Auf der Weltkarte können wir uns sehr bequem einen Flugplan zu unserem Ziel erstellen, inklusive Prozeduren für Abflug, Ankunft und Anflug (SID, STAR und Approach). Der Plan mit allen Wegpunkten wird vom Simulator generiert und auf der Weltkarte angezeigt – oft werden auch mehrere Routen zur Auswahl vorgeschlagen. Das sieht fast ein bisschen aus wie in professionellen Flugplanungsprogrammen. Der Plan wird automatisch ins GPS oder FMS unseres gewählten Flugzeugs geladen.

Schön ist, dass wir aktuelle Wetterinformationen auf der Weltkarte einblenden können. So war Ende August Hurrikan Laura deutlich zu sehen. Leider lädt das Live-Wetter für viele Spieler nicht richtig. Zudem beruht das Wetter auf Vorhersagemodellen, während man in der Flugsimulation Beobachtungen (METAR) gewohnt ist. Die entstehende Diskrepanz kann beim Online-Fliegen Probleme bereiten, wenn menschliche ATC-Controller auf VATSIM ein ganz anderes Wetter sehen als im Simulator vorhanden ist. ★

Meinung



Mario Donick
@mariodonick

»Liebe Passagiere, leider muss ich Ihnen mitteilen, dass wir unser Reiseziel später als geplant erreichen werden, weil wir noch einige Warteschleifen drehen müssen.« Soll heißen: Es gibt im Microsoft Flight Simulator noch viel Luft nach oben, und wer große Passagierjets realistisch fliegen will, sollte noch einige Monate abwarten. Zwar kann man komfortabel Flugpläne erstellen, und dass der Flight Simulator von Haus aus Prozeduren (SIDs, STARs und Approaches) unterstützt, ist toll. Aber die Default-Airliner sind frustrierend unzuverlässig. Besser sieht es bei kleineren Flugzeugen aus. Wer sich für zeitgemäße Glascockpits interessiert, hat mit überraschend plausiblen Umsetzungen unter anderem von G3000 und G5000 viel zum Spielen (auch wenn die Systemtiefe gering ist). Hier kann man auch mehr mit den IFR-Flugplänen anfangen, weil die Autopiloten der kleineren Flugzeuge verlässlicher funktionieren. Doch vor allem diejenigen unter euch, die Flüge manuell mit Karte, Lineal, Zirkel und Bleistift planen und diesen Plan nach Sicht fliegen, bekommen eine virtuelle Welt, die an sehr vielen Orten so gut und glaubhaft aussieht wie nie zuvor in der Geschichte der Flugsimulation – und zwar out of the box. Das gilt sogar, obwohl manche Flugplätze oder Landmarken fehlen.

Flugzeug-Mods

Bestimmte Aspekte der Flugzeuge lassen sich leicht modden, weil viel mit textbasierten Konfigurationsdateien und JavaScript programmiert ist. Im offiziellen Forum gibt es bereits kleine Mods, die Flugleistungen der CJ4 verbessern, dem A320 mehr ECAM-Anzeigen hinzufügen oder dem G1000 ein paar mehr Funktionen spendieren.



Der Autopilot kleinerer Flugzeuge (wie hier in der Cessna C208 mit G1000 Glascockpit) tut meist, was er soll (und ist damit seinen großen Verwandten in Airbus und Boeing weit voraus).

DAS ULTIMATIVE KOMPENDIUM ZUM FLIGHT SIMULATOR

JETZT AM KIOSK



ÜBER 100 SPIELE EINEN MONAT LANG KOSTENLOS SPIELBAR. CODE EINLÖSBAR BIS 30.06.2021.

RUNDFLUG UM DIE GANZE WELT

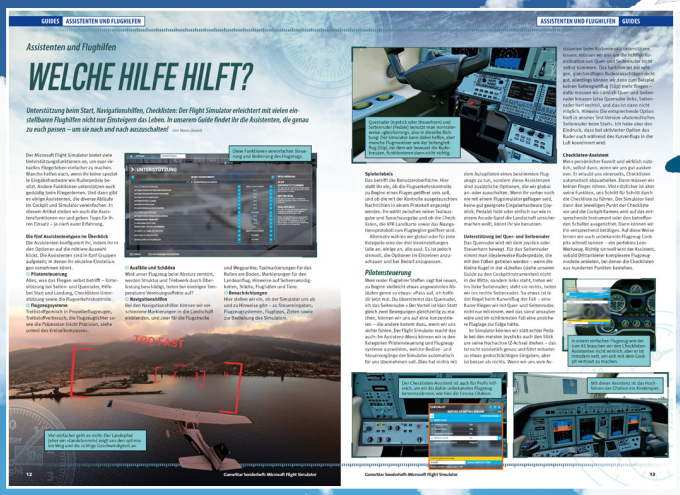
So findet ihr euer Haus und jeden Ort auf der Erde

VON ECHTEN PILOTEN UND SIM-PROFIS

Komponente Autoren mit Flugerfahrung

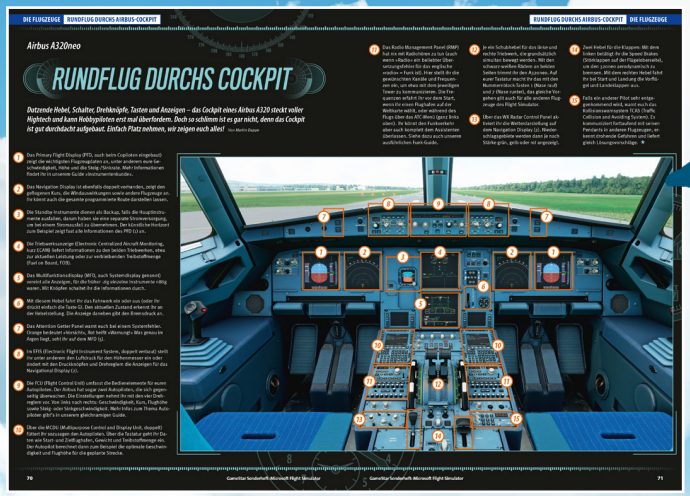
148 SEITEN VOLLER INFOS

Guides, Tipps, Hintergründe und Expertenwissen



FLUGHILFEN-GUIDE

Selbst absolute Einsteiger fliegen dank umfangreicher Assistenzsysteme im Flight Simulator einmal um die ganze Welt – sogar mit Gamepad.



COCKPIT ERKLÄRT

Egal ob Oldschool oder moderner Airbus, mit unserem neuen Sonderheft fühlt ihr euch hinter dem Steuer wie zu Hause.



FLIEGEN WIE DIE PROFIS

Orientieren auf Sicht: Die klassische Form der Navigation funktioniert auch im neuen Flight Simulator hervorragend. Wir erklären euch genau, wie.

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

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

Vorname, Name		○ Ich bezahle bequem per Bankeinzug	○ Ich zahle per Rechnung
Straße / Nr.		Geldinstitut	
PLZ / Ort		IBAN	
Telefon / Handy	Geburtstag	BIC	
E-Mail		Datum Unterschrift	

oder online bestellen: www.gamestar.de/flightsimulator

Available on the App Store

Get it on Google play

* Versandkosten innerhalb Deutschlands 2,50 Euro • Versand außerhalb Deutschlands 3,50€ • Alle Preise inkl. Mwst. • Anbieter: Webedia Gaming GmbH, Ridlerstr. 55, 80339 München, Registergericht München, HRB 99187, Geschäftsführer: Marc-Andrea Albert • Kundenservice: kundenservice@gamestar.de



Crusader Kings 3

HEILIGER GRAL VON PARADOX

Genre: **Globalstrategie** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Paradox Development Studio** Termin: **1.9.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam, Microsoft Store)** Enthalten in: **Xbox Game Pass PC**



Der Autor

Reiner Hauser hat ein krudes Faible: In historischen Strategiespielen lässt nichts sein Herz höherschlagen, als das Römische Reich wiederherzustellen oder vor dem Untergang zu bewahren. Das hat er bislang in Crusader Kings 2, Europa Universalis 4, Total War: Attila, Civilization 5 (im Szenario »Der Fall Roms«) hinbekommen, und das wird ihm auch in Crusader Kings 3 wieder gelingen. Dafür spielt er jetzt nach dem Test eifrig privat weiter. Alles nur für den Senat und das Volk Roms! Oder so ...

Wir klären im großen Test, wie sich das Mittelalter-Globalstrategiespiel von Paradox Interactive im Vergleich zu seinem Vorgänger schlägt, welche Inhalte neu sind und wie es um die verflixte Einsteigerfreundlichkeit bestellt ist. Von Reiner Hauser

Längst wisst ihr, die Spielerinnen und Spieler, was gemeint ist, wenn von »so einem Paradox-Spiel« die Rede ist. Ein Gigant unter Zwergen ist Paradox Interactive in seiner selbst mitgebauten Globalstrategie-Nische geworden. Freilich gibt sich der schwedische Publisher und Entwickler damit nicht zufrieden und ist seit Jahren auf der Suche nach seinem ganz eigenen Heiligen Gral: der Zugänglichkeit zu ihren hochkomplexen und umfangreichen Strategiespielen. Zum ersten Mal gelang es mit Stellaris, einige dieser Einstiegshürden aus dem Weg zu räumen, nun soll das auch bei Crusader Kings 3 klappen. Doch wie die Gralssuche scheint das ob der Komplexität beinahe ein unmögliches Unterfangen zu sein, ein Weg gepflastert mit Hindernissen und Herausforderungen. Dieser Test verrät euch, wohin die Reise im dritten Teil der Mittelalterreihe geht und warum manchmal eine noch tiefgreifendere Veränderung nötig wäre, um die eigentlichen Ziele des Publishers zu erreichen.



Typisch. Da möchte man nur eben ein Herzogtum in Anatolien erobern, da erbt ausgerechnet jene Herzogin das Byzantinische Kaiserreich und hat da mal eben 6000 Truppen mehr ...

Globalstrategie + Rollenspiel = ???

Gleich vorneweg: Crusader Kings 3 ist im Kern noch das gleiche Spiel wie sein Vorgänger, im Guten wie im Schlechten. Das Geschehen erstreckt sich über weite Teile des Mittelalters von wahlweise 867 oder 1066 bis ins Jahr 1453. Anders als in anderen Globalstrategiespielen übernehme ich aber nicht direkt eine Nation oder Kultur, sondern bestimme über die Geschicke einer herrschenden Dynastie. Verliert diese die Kontrolle über alle ihre Gebiete oder stirbt das Adelsgeschlecht sang- und klanglos aus, ist das Spiel vorbei. Einerseits kümmere ich mich also um den Ausbau des Reichs sowie die Eroberung neuer Gebiete, andererseits beschäftigen mich Themen wie Familienplanung sowie die Charakterentwicklung des Herrschers und seiner Verwandten.

Jeder Charakter im Spiel verfügt über Werte in Kriegskunst, Diplomatie, Verwaltung, Intrige und Bildung. Diese werden von Persönlichkeitsmerkmalen wie Gier, Fleiß, Tapferkeit und vielen anderen bestimmt, die sich wiederum von Geburt an vor allem durch Zufallsereignisse und die zugehörigen Entscheidungen entwickeln. Auf Basis der Werte lässt sich das Reich auf die eine oder

Drei Herrscher, drei Geschichten



BASILEUS DEMETRIOS

Demetrios war einst »nur« König des kleinen Siziliens, Vasall des mächtigen Kaisers in Byzanz. Doch es tat Demetrios in der Seele weh, wie schlecht das Byzantinische Reich regiert wurde. Also schloss er sich mit anderen unzufriedenen Vasallen zusammen, auf dass die Kaiserkrone in fähigere Hände fallen mochte. Also in seine, logisch. Der Plan ging auf, und da der Ex-Kaiser wenigstens einmal Größe bewies, sah er die Aussichtslosigkeit umgehend ein, trat zurück, und kein einziger Soldat musste sterben.



ALFRED DER GROSSE

Wir dürfen vorstellen: Alfred von Wessex. Später besser bekannt als Alfred der Große. Geschichtsbelesene sowie Zuschauer der Serie »Vikings« kennen diesen Mann ziemlich gut. Er vertrieb die Wikinger von der britischen Insel und führte die angelsächsische Kultur zu neuer Blüte. So jedenfalls steht es geschrieben. In diesem Spieldurchlauf klappte das allerdings nicht ganz so gut. Die Nordmänner konnte er nicht besiegen, daher konzentrierte er sich lieber auf Abenteuer in der Bretagne und Nordspanien. Immerhin!



EALDGYTH VON ENGLAND

Königin Ealdgyth (ein guter angelsächsischer Name!) ist die Urenkelin von Alfred dem Großen. Sie erbte sein zerstückeltes Reich, musste sich um Aufstände in Frankreich, um Muslime in Navarra und Wikinger vor der Haustür in Wessex kümmern. Das alles trieb die Frau in den Wahnsinn, sodass sie es für angebracht hielt, ihre Untertanen am Hofe durch ihre weiblichen Vorzüge zu beeindrucken. Für dieses Abbild hat sie sich dann aber nach langer Debatte doch etwas angezogen. Nur die Schuhe hat sie vergessen.

andere Weise zum Erfolg führen. Mit einem fähigen Verwalter sprudeln die Einnahmen, ein genialer Kriegsherr erhöht die Schlagkraft des Heeres, und ein Intrigenspinner räumt seine Kontrahenten auf ganz undiplomatische Weise aus dem Weg.

Hier kommt auch das Attentatssystem zum Tragen, für das ich wiederum durch gezielte Spionage oder hilfreiche Zufallsereignisse erlangte Druckmittel einsetzen kann. Ich erwische den Herzog von Burgund in flagranti mit einer Dame, die nicht nach seiner Ehefrau aussieht? Na, dann erpresse ich ihn einfach, mich beim Mord am Kaiser zu unterstützen, unserem gemeinsamen Lehnsherrn. Außerdem kann ich Mitglieder am Hofe des Opfers bestechen, damit sie sich den Mordplänen anschließen. Es sei denn, das Opfer ist ohnehin unbeliebt, dann strömen die Mitverschwörer ganz freiwillig herbei.

Die Fähigkeiten des aktuellen Herrschers wirken sich zudem auf den Ausgang von Events aus. Je gebildeter die Frau oder der Mann, umso höher die Chance, etwa einen alten Folianten zu übersetzen und dafür Prestige oder Pietät zu gewinnen – neben Gold die beiden Währungen im Spiel. Mit Gold bezahlen wir Truppen, bauen Provinzverbesserungen oder bestechen andere Personen, die dann auf unterschiedlichste Weise nützlich sein können. Treibt der Herrscher hingegen etwas Unmoralisches oder Gesetzloses, bezahlen wir stattdessen mit der pro Charakter angesammelten religiösen Pietät oder dem weltlichen Prestige, je nachdem ob die Aktion eher strafbar in den Augen Gottes oder der Mitmenschen ist. Möchten wir uns beispielsweise scheiden lassen, geht das aufs Konto der Pietät. Erklären wir ohne echten Grund einen Krieg, kostet das Prestige.



Ich bin der Erbe des Kleinkönigs von Ostsachsen. Ich würde den Erbvorgang gerne beschleunigen. Da ich aber ehrlich und gerecht bin, erhalte ich jede Menge geistiger Anspannung ob meiner bösen Tat ...



... und erleide kurz darauf einen geistigen Zusammenbruch, als auch noch meine geliebte Gemahlin stirbt. Das bringt mir eine der schlechten Eigenschaften »Trunkenbold« oder »Appetitlos ein«.



Als Königin von England muss man schwere Entscheidungen fällen. Da ich wahnsinnig bin (was natürlich immer auf den Blickwinkel ankommt!), erkenne ich, dass Kleidung überbewertet ist.

Wenn die Mechanik Geschichten erzählt

Crusader Kings 3 erzählt aufgrund der einzigartigen Mixtur aus Rollenspiel und Strategie wieder sonderbarste Geschichten. Auf Politikebene entstehen selbst ohne das Zutun des Spielers in jeder Partie einzigartige Situationen, einfach aufgrund der dynamischen Simulation im Hintergrund. Da herrscht dann schon mal Bayern über ganz Deutschland, und Schottland schluckt zwei Drittel der britischen Insel, während es nebenbei die Wikingerinvasion zurückschlägt.

Aus Rollenspielsicht ist ebenso alles beim Alten geblieben. Mal wird die Familienfeier etwas merkwürdig, weil meine Schwester mir erklärt, dass sie ein Kind von mir erwartet. Ein andermal verrät mich mein Spionagemeister und erzählt der ganzen Welt von meinen unbedeutenden Sünden wie Ehebruch, Bestechung, Kriegstreiberei und was sich sonst so im Leben einer gerechten, zufriedenen und großzügigen Herrscherin ansammelt. Den Lebensweg meines Hauptcharakters kann ich nun zudem noch detaillierter bestimmen, nämlich über Talentbäume wie – genau – in einem Rollenspiel. Statt wie vorher nur aus einer von zehn Spezialisierungen zu wählen, gibt's jetzt 15 richtige Talentbäume, drei pro Charakterwert. Im Bereich Bildung etwa darf ich meine über die Jahre passiv gesammelten Punkte beliebig in den Spezialisierungen Gesundheit, Gelehrsamkeit und Frömmigkeit verteilen.

Die dadurch freischaltbaren Talente sind teilweise enorm mächtig. Im Gelehrsamkeitsbaum erwartet mich zum Beispiel die Fähigkeit »Anspruch kaufen«, mit der ich mir für eine stattliche Summe Pietät sogar Ansprüche auf Königreiche holen kann, ohne dass irgendjemand zuzustimmen braucht oder ermordet werden muss. Investiere ich stattdessen im Bereich Intrige in den Lebenswandel »Verführer«, steigen die Chancen auf außereheliche Affären dramatisch an. Da diese Boni derart mächtig sind, unterscheiden sich die Jahre unter einem Verwaltungsherrscher mitunter deutlich von denen eines Intriganten. Hinzu kommt der neue Religionsbaukasten, mit dem ich meinen Wunschglauben basteln kann. Wie wär's beispielsweise mit religiöser Fleischeslust und rituellem Kannibalismus? Globalstrategisch ist das von geringer Bedeutung, es bereichert aber die Rollenspielmöglichkeiten.

Angespannte Persönlichkeiten

Ein weiteres neues, wenn auch nicht so zentrales Element von Crusader Kings 3 ist die sogenannte »Anspannung«. Ein Charakter erleidet Anspannung bei Schicksalsschlägen wie dem Tod eines Kindes, vor allem aber bei Handlungen, die seinen Persönlichkeitsmerkmalen entgegenstehen. Ein gerechter Herrscher verhaftet ungern willkürlich seine Untertanen, und eine ehrliche Königin leidet, wenn sie ein Mordkomplott initiiert.

Auf diese Weise muss ich die Eigenschaften meiner Figur tatsächlich berücksichtigen und kann nicht ungestraft den gottesfürchtigen Wohltäter spielen, wenn ich in Wahrheit ein gieriger, zynischer Sadist bin. Die Anspannung äußert sich je nach Intensität in geistigen Zusammenbrüchen, die meiner Figur neue negative Charaktermerkmale verpassen. Sie verringert die Fruchtbarkeit und vor allem die Gesundheit. Abbauen lässt sich der psychische Stress durch Handlungen entsprechend der Persönlichkeit, sowie durch Feste und Jagdausflüge.

Attraktiver dank 3D-Charakteren

Die offensichtlichste und eindrücklichste Änderung im Vergleich zum Vorgänger ist indes keine spielerische, sondern eine optische: 3D-Modelle. Sowohl mein Herrscher, seine Familienmitglieder als auch alle anderen KI-Figuren haben jetzt einen Körper, der sichtbar altert – vom kleinen Kind bis zur ergrauten Greisin. Die Körperhaltung gibt dabei Aufschluss über die Eigenschaften, ein irrer König guckt eben auch … irre.

Und das sieht richtig klasse aus! Vor allem schöpfen die Modelle aus einem großen Pool an Versatzstücken, sodass ich im Test nie das Gefühl hatte, ein Gesicht schon mal wo gesehen zu haben – mit Ausnahme der hochnäsigen Visage von diesem Herzog, der schon zweimal in meinem Verlies gesessen hat und trotzdem schon wieder einen Aufstand gegen meine fürsorgliche Herrschaft anzettelt! Endlich habe ich das Gefühl, ein modernes Spiel vor mir zu haben und keine Tabellenkalkulation mit Grafikelementen. Das hilft dem Kopfkino auf die Sprünge.

Leichterer Einstieg dank Kontext

Die zeitgemäße Grafik hilft Einsteigern jedoch nicht dabei, das Spiel zu verstehen. In einem Europa Universalis 4 oder auch einem Civilization 5 ist man zu Beginn oft überfordert ob der vielen Möglichkeiten. Bei Crusader Kings ist jedoch nicht nur die schiere Anzahl an Menüs ein Problem, sondern auch

Modding

Paradox befürwortet und fördert seit jeher die Kreativität der Community. Daher wird das Modding auch in Crusader Kings 3 wieder aktiv unterstützt. Wie im Forum des Entwicklers nachzulesen ist, wurden die Möglichkeiten für Hobbyprogrammierer sogar erweitert. Ihr dürft euch also schon in absehbarer Zukunft auf die ersten kostenlosen Inhalte freuen, denn die nächste »Game-of-Thrones«-Mod kommt bestimmt.



Der Pergamentkarten-Modus macht schon was her. Nicht dass es verkehrt wäre, aber Bayern ist doch irgendwie größer als sonst, oder?

die Komplexität der Zusammenhänge. Dafür haben sich die Entwickler eine neue Kontextualisierung der Informationen ausgedacht. Ähnlich wie bei einem Wikipedia-Eintrag sind in jedem Menü oder Event alle wichtigen Stichworte »verlinkt«. Wenn ich beispielsweise einen Untertanen um Geld erpresse, erhalte ich »Schrecken«. Früher hätte ich jetzt im Wiki nachsehen müssen, was das bedeutet. Bei Crusader Kings 3 fahre ich einfach mit der Maus über das Stichwort und mir wird per Textfenster erklärt, dass meine Vasallen weniger schnell aufbegehren, wenn mein Herrscher einen hohen Schreckenswert aufweist. Auch in dieser Erklärung sind dann wieder alle wichtigen Worte verlinkt, sodass ich per Einrastfunktion (drei Sekunden mit der Maus auf dem Stichwort bleiben) die Informationskästen theoretisch unendlich stapeln kann.

Die vielen Informationsverknüpfungen helfen darüber hinaus auch beim Auffinden der handelnden Personen und Provinzen. Wann immer ich mit der Maus über das Modell einer Figur fahre, wird auf der Karte angezeigt, über welche Gebiete diese herrscht, und ein Informationskasten gibt Auskunft über die Art der Beziehung zu mir, über Religion, Kultur, Alter, Dynastie und Ehepartner. Brauche ich noch mehr Details, klicke ich auf das Modell und lande direkt im entsprechenden Charaktermenü. So springe ich auch bequem zu erwähnten Provinzen.

Bekannt, aber nicht minder nützlich sind die in Paradox-Spielen üblichen Pop-Up-Hinweise am oberen Menürand, die mich meist auf die drängendsten Missstände oder ausstehenden Handlungen hinweisen. Stirbt beispielsweise ein Ratsmitglied, erscheint sofort ein Hinweis, dass der Posten neu besetzt werden sollte. Neu und hilfreich ist dabei das Vorschlagsmenü, das beispielsweise auf Titel hinweist, die ich oder meine Nachkommen erben könnten, oder auf unzufriedene Vasallen, mögliche Kriegserklärungen, Lösegeldforderungen oder, oder, oder. So sehen vor allem Einsteiger auf einen Blick, was gerade lohnende Aktionen wären.

Wo Kontext nix nützt

Die Verlinkungen sind eine wirklich tolle Sache, gleichzeitig darf man das Ganze auch nicht überbewerten. Wikipedia ist schließlich auch nicht die spannendste Art und Weise, sich Wissen anzueignen. Ausdauer ist also immer noch gefragt. Außerdem kann das Kontextsystem nicht alles erklären. Die großen Frustmomente, die immer dann entstehen, wenn eine Entscheidung oder ein Vorgang nicht vorhersehbare, fatale Folgen hat, sind in Crusader Kings 3 praktisch eins zu eins genauso vorhanden wie in Teil zwei.

Das hängt vor allem mit dem Titel- und Erbschaftssystem zusammen, das einerseits die Basis der großen spielmechanischen Flexibilität von Crusader Kings 3 darstellt, andererseits aber auch ungemein komplizierte Sondersituationen entstehen lässt, die ein Informationskasten im Vorhinein kaum erklären kann. Dafür gibt es zu viele ineinandergreifende Faktoren: Geht es um einen Kaiser, König, Herzog, Graf, Baron, Bischof oder Bürgermeister? Republik, Theokratie oder Monarchie? Stamm, Feudalreich oder Clan? Erbteilung, Primogenitur oder Wahl? Um Mann oder Frau oder Kind?

All das ist relevant bei der stets zentralen Frage, wer was bekommt, wenn ein Krieg endet oder Charakter XYZ stirbt. Hier lernt man einzig und allein durch frustvolle Erfahrung, auch weil uns das Spiel trotz Kontextmenüs noch immer entscheidende Informationen vorenthält oder zumindest nicht aktiv darauf hinweist. Ein deutlicher Fortschritt ist das zusätzliche Informationsangebot aber allemal. Genau wie die schicken 3D-Modelle der Cha-



Jeder Charakter kann aus fünf Lebensschwerpunkten wählen. Wird er alt genug, schafft er es ungefähr, drei der 15 Talentbäume zu komplettieren.

raktere hat das aber keinerlei nennenswerte spielmechanische Auswirkungen.

Jetzt auch mit Rittern

Eine der Eigenheiten von Crusader Kings war immer, dass Ritter keine Rolle spielten, obwohl das bei der Simulation eines ganzen Hofstaats doch eigentlich sehr nahe läge. Crusader Kings 3 hat sich dafür jetzt etwas überlegt. Je nach Charakterfokus und Reichsgröße verfügt ein Herrscher über ein halbes bis einige Dutzend Ritter. Diese rekrutieren sich aus allen verfügbaren Charakteren am Hof. Ich kann männliche Vasallen, Familienangehörige und Höflinge zu Rittern machen, sodass sie im Krieg als schlagkräftige Sondereinheiten an meinen Schlachten teilnehmen. Wie gut sie sich dabei schlagen, hängt von ihrem persönlichen Kampfgeschick ab.

Doch Vorsicht: Die Charaktere begeben sich in Lebensgefahr und können jederzeit sterben. Hier wiederholt Paradox einen altbekannten Fehler, der schon im Vorgänger dazu geführt hat, dass ich Herrscher nur zu Generälen machte, wenn ich sie loswerden wollte. Die Wahrscheinlichkeit für einen Tod in der Schlacht ist viel zu groß. Bei normalen Typen kein Problem, wenn aber zwei meiner drei Söhne in derselben Schlacht draufgehen, ist das ungeschicktes Gamedesign. Denn das führt einzig und allein dazu, dass ich jedem neuen Verwandten manuell verbiete, Ritter zu werden. Das Spiel macht nämlich automatisch jeden zum Elitekrieger, der genügend Kampfgeschick aufweist.



Auf Provinzebene enttäuscht die Grafik. So gut wie keine optischen Details oder Hinweise zeigen, welche Provinzen es zu erobern lohnen würde.

Komfortablere Kriege

Generell ist das Kampfgeschehen so spröde dargestellt und undurchschaubar wie im vorherigen Teil. Ich habe im Grunde nie eine Ahnung, was da genau passiert. Doch da in der Regel einfach die Armee mit der höheren Mannstärke gewinnt, ignoriere ich die zwanzig Einflussfaktoren auf den aktuellen Würfelwurf schlicht und hoffe das Beste – das hätte sich für Teil drei gern verbessern dürfen.

Dafür darf ich jetzt einen oder mehrere Sammelpunkte im Reich bestimmen, an die alle Truppen beim Ausheben einfach »hingebeamt« werden, statt von ihrer Heimatprovinz dorthin zu dackeln. Das nimmt ein wenig taktische Tiefe aus dem Spiel, bringt aber 100 Prozent mehr Lebensfreude. Und keine Sorge, das Ganze ist gut durchdacht. Die Entwickler haben Sorge getragen, dass ich im Krieg meine Truppen nicht beliebig auflösen und an anderer Stelle wiedererscheinen lassen kann. Die KI agiert im Krieg teilweise intelligent. Sie behält Truppen bei-

Spielplatz Europa

Den Lauf der Geschichte zu ändern macht den Reiz von Crusader Kings 3 aus. So sieht Europa nach einer unserer vielen Testpartien aus.



1 Britannien

England, wie es sein sollte. In dieser Partie hatten die Wikinger keine Chance gegen die vereinten Kräfte der angelsächsischen Kleinkönige. Der neue englische König will nun sogar alle britischen Inseln im Großreich Britannia vereinen!

2 Schweden

Als die schwedischen Nordmänner England nicht erobern konnten, gingen sie eben woanders hin. Zum Beispiel nach Norddeutschland. Oder Portugal. Oder Ostspanien. Oder in die Schweiz.

3 Byzantinisches Kaiserreich

Kaum sieht man mal nicht hin, da ist halb Frankreich unter der Kontrolle der Griechen. Allerdings hat sich der oströmische Kaiser übernommen. Denn kurz darauf verliert er große Landstriche in seinem Kerngebiet an eine Mega-Revolte.

4 Epirus

Nutznießer der byzantinischen Expansionsabenteuer ist Epirus. Der dortige Herzog machte sich zusammen mit Athen, Achaia und Palästina von Konstantinopel unabhängig und verleibte sich mal eben halb Italien ein.

5 Bayern

Aus irgendeinem Grund ist in all unseren Partien jedes deutsche Königreich in kürzester Zeit plattgemacht worden. Nur die Bayern konnten sich jedes Mal behaupten. Einmal herrschten sie sogar über alle anderen deutschen Lande! Ob uns da die Entwickler subtile Botschaften nach München schicken wollen?

sammen, visiert die besten Ziele an und weiß, wann sie sich besser nicht in einen Kampf verwickeln sollte. Selbst das Verschiffen von Armeen bekommt sie hin! Ich konnte dank dieser Fortschritte mehrfach knifflige Kriege oder interne Rebellionen gewinnen, weil mir meine Verbündeten konsequent unter die Arme gegriffen haben. Vor allem aber in Kreuzzügen mit vielen Teilnehmern ist die KI völlig, ja völlig, kaputt, da die angreifenden KI-Truppen wie ein aufgeschreckter Hühnerhaufen durch die Gegend jagen. Das ist vor allem dann ärgerlich, wenn die Feind-KI mit einem zusammengezogenen Großaufgebot nacheinander die versprengten Verbände meiner Seite von der Karte fegt.

Was inhaltlich (nicht) fehlt

Die meisten, aber nicht alle Inhalte von Crusader Kings 2 mitsamt DLCs haben es direkt in den dritten Teil geschafft. Manche wird niemand vermissen, andere schon. Zum Beispiel werden die wenigsten Spieler trauern, wenn ich berichte, dass es Transportschiffe nicht mehr als separat zu befehligende Einheiten gibt. Sollen meine Leute an ein anderes Ufer gebracht werden, kostet das etwas Gold und Zeit fürs Einschiffen, mehr nicht. Genau wie der Truppensammelpunkt ist das eine sehr sinnvolle Verschlankung des alten, mühseligen Prinzips.

Was mir dagegen wirklich fehlt, sind die Artefakte, die ich im Vorgänger für meine Familie einsacken konnte. Es trug erheblich zur individuellen Familiengeschichte bei, in der Schatzkammer das Magnum Opus eines längst verstorbenen Ahnen oder gar die Dornenkrone Jesu, die ein listiger Vorfahr bei den Benediktinern abgestaubt hatte, herumliegen zu haben. Apropos, die Mönchszirkel und andere Gesellschaften haben es auch nicht in die Releaseversion geschafft.

Die unverständlichste Feature-Streichung erfuhr die Kindererziehung. Das Spiel erlaubt es nicht mehr, einen Kindheitsfokus für meinen Nachwuchs zu wählen. Ich darf lediglich einen Vormund bestimmen, dessen Einfluss jedoch recht nebulös bleibt – klar ist nur, dass der Nachwuchs die Hauptfähigkeit des Vormunds übernehmen kann, fähige Verwalter ziehen also fähige Verwalter heran und so weiter. Dennoch gibt es jetzt noch weniger Kontrolle als im Vorgänger darüber, wie sich die Nachkommen entwickeln. Es sei denn, mein Hauptcharakter übernimmt höchstpersönlich die Vormundschaft, dann kann ich teilweise die Eigenschaften des Kindes mit formen, etwa ob es tapfer wird.

Andere namhafte Abwesende sind sich ausbreitenden Krankheitsepidemien, KI-Koalitionen, die Seidenstraße, das China-Interaktionsmenü und die Ratsgesetze. Außerdem fehlt wie schon bei Stellaris zum Release ein richtiger Diplomatiekarten-Modus! Warum nur? Das ist ein Spiel auf einer Weltkarte, bei dem diplomatische Beziehungen und laufende Kriege eine zentrale Rolle spielen.

Eher einen Rück- als Fortschritt hat außerdem die Eventqualität zu vermelden. Im Vergleich zum zweiten Teil sind uns im Test keine übernatürlichen Events begegnet. Kein Schach mit dem Tod, keine Teufelsanbeter und kein ewiges Leben. Gleichzeitig fallen Belohnungen immer wieder recht mager aus. Da jage ich wochenlang durch nahegelegene Wälder, um verschwundene Soldaten wiederzufinden, und am Ende werde ich mit ei-

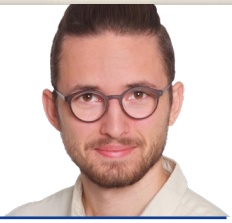


In diesem Leben hat sich meine Oberflächlichkeit bei der Partnerwahl ausgezahlt. Mein kleiner Fratz ist wunderschön! Sieht man, gell?



Armeen über Wasser zu transportieren kostet jetzt pro Beförderung Gold. Dafür muss ich mich nicht mehr mit Flotteneinheiten herumplagen.

Meinung



Reiner Hauser
@HauserRJ

Crusader Kings 3 wirkt, als hätten sich die Entwickler gesagt, wir machen jetzt einfach das gleiche Spiel nochmal, nur in schön und verständlich. Und das hat gut geklappt! Gleichzeitig beschränken sich die spielmechanischen Innovationen im Großen und Ganzen auf das Entschlacken unsinniger und nerviger Systeme. Dadurch fühlt sich das Globalstrategiespiel einerseits schon nach kurzer Zeit angenehm vertraut, andererseits aber auch schnell altbekannt an. Wer sich schon an Teil zwei »sattgespielt« hat, braucht diese Fortsetzung aktuell nicht. Wer sich aber zum ersten Mal oder schon lange einmal wieder in diesen Mittelalter-Sandkasten einbuddeln wollte, trifft mit Crusader Kings 3 ins Schwarze. In diesem Fall gibt es praktisch keinen Grund, den Vorgänger vorzuziehen. Denn die neue Basis wird es Paradox in den kommenden Jahren erlauben, Crusader Kings 3 mittels Patches und DLCs zu einer um Längen besseren und umfangreicheren Version desselben Spiels zu entwickeln. Zwar gibt es aktuell ab einer bestimmten Reichsgröße nicht mehr so arg viel Interessantes zu tun. Das war aber im Vorgänger schon genauso. Und je nach Startniveau (etwa als kleiner Fürst) hat man pro Partie trotzdem etwa 30 Stunden Spaß. Und um das noch einmal zu unterstreichen: In seinem Kern ist es noch das gleiche Spiel wie Crusader Kings 2, im Guten wie im Schlechten. Es ist noch immer hochkomplex und erzählt geniale Geschichten. Und es kann trotz Kontextsystem noch immer schrecklich unverständlich und frustrierend sein.

ner gesteigerten Armeeverstärkungsrate von zehn Prozent für fünf Jahre belohnt. Blöd nur, wenn in dieser Zeit kein Krieg tobt. Zusätzlich ist die deutsche Übersetzung erneut ungelenk. Die Texte sind okay, aber das Baukastensystem für Titel und Anreden scheint zu unflexibel für das Deutsche zu sein.

Technik? Funktioniert!

Eine elegante Lösung hat das Team für das Technologiesystem gefunden. In Crusader Kings 3 folgt der Stand der Technik jetzt dem Kulturraum. Je höher die Entwicklung aller zugehörigen Provinzen, desto höher die Forschungsgeschwindigkeit. Den deutlich größeren Einfluss hat jedoch das Kulturoberhaupt, also der mächtigste Herrscher innerhalb einer Kultur. Dieser wählt die zu erforschende Technologie und beeinflusst den Fortschritt durch seinen Bildungswert.

Die Technologie des Spiels selbst, also die Grafik, ist wie immer bei Paradox funktional. Die 3D-Modelle sind hübsch, aber auf Provinzebene gibt es zu meiner großen Enttäuschung noch immer kaum optische Details. Dafür läuft das Spiel auch auf meiner in die Jahre gekommenen Maschine noch flüssig auf hohen Details. Einzige Einschränkung: Beim Zoomen wechselt das Spiel zwischen drei Modi hin und her, einem nahen Terrainmodus, einer Politikkarte im mittleren Bereich und einer sehr hübsche Pergamentkarten-Ansicht auf der höchsten Stufe. Bei den Übergängen zwischen diesen Darstellungsweisen ruckelt es öfter mal leicht, was auf die Dauer ein wenig nervig werden kann. Bei neueren PCs scheint das jedoch kaum oder kein Problem mehr darzustellen.

Insgesamt präsentiert sich Crusader Kings 3 als fertiges Spiel. Der Feature-Umfang ist größer als bei Release des Vorgängers, alle Mechaniken funktionieren und sind im Großen und Ganzen gut ausbalanciert – wenngleich findige Spielerinnen und Spieler sicher den einen oder anderen Exploit finden werden. Die Entwickler liefern mit Crusader Kings 3 saubere Arbeit ab. ★

CRUSADER KINGS 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 750 / Phenom II X6 Geforce GTX 460 / Radeon R7 260X 4 GB RAM, 8 GB Festplatte	Core i5 4670K / Ryzen 5 2400G Geforce GTX 1650 / Radeon RX 570 8 GB RAM, 8 GB Festplatte

PRÄSENTATION

⊕ hübsche 3D-Charaktermodelle ⊕ epischer Soundtrack ⊕ tolle Pergamentkarten-Zoomstufe ⊖ kaum optische Details auf Provinzebene ⊖ minimalistische Darstellung der Schlachten

SPIELDESIGN

⊕ einzigartiger Mix aus Rollenspiel und Strategie ⊕ Entscheidungsfreiheit ⊕ jede Partie anders dank verzahnter Systeme ⊕ viele Wege führen zum Ziel ⊖ Frust wegen Komplexität

BALANCE

⊕ alle Talentbäume ergeben Sinn ⊕ Gold ist immer knapp ⊕ Innen- und Außenpolitik nie vernachlässigbar ⊖ große Reiche nach wie vor langweilig zu spielen ⊖ Kindererziehung zu zufallsbasiert

ATMOSPHÄRE / STORY

⊕ tolle und absurde Geschichten ⊕ simuliert historische Umstände gut ⊕ Charaktereigenschaften mit Einfluss auf Spielstil ⊖ kaum Individualität der Provinzen ⊖ Kulturen unterscheiden sich wenig

UMFANG

⊕ großer Feature-Umfang ⊕ hoher historischer Detailgrad ⊕ Kontextsystem zur Informationsvermittlung ⊕ starker Charakterfokus ⊖ wenige Neuerungen im Vergleich zum Vorgänger

FAZIT

Mit Crusader Kings 3 entwickelt sich diese Paradoxserie konsequent weiter, ohne sich neu zu erfinden. Im Guten wie im Schlechten.



Project Cars 3

POLARISIERENDER SPURWECHSEL

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **Slightly Mad Studios** Termin: **28.8.2020** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **35 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **–**

Im dritten Teil fährt Project Cars in eine andere Richtung als seine Vorgänger. Einige Funktionen fallen weg, das Spielprinzip wird einfacher. Ob das gut oder schlecht ist, liegt in erster Linie bei euch. Von Sascha Penzhorn



Die Wetterbedingungen können sich in Project Cars 3 nur noch einmal je Rennen ändern.

Project Cars geht im neuesten Teil in Richtung Simcade, also die Mischung aus beinharter Rennsimulation und lockerem Arcade-Racer. Wie man das findet, hängt in erster Linie davon ab, welcher Spielertyp man ist.

Steht ihr auf lange, knallharte Endurance-Rennen, Rallycross und den obligatorischen Boxenstopp, wenn plötzlich das Wetter umschlägt und ihr eine andere Bereifung benötigt? Dann haben wir schlechte Nachrichten für euch, denn all das ist nicht länger Teil des Spiels. Mögt ihr kurze, knackige Rennen, schnelle Erfolge, spielerische Fortschritte und endlose Upgrades für eure Lieblingsfahrzeuge, könnte Project Cars 3 aber der ideale Einstiegspunkt in die Welt der anspruchsvolleren Rennspiele für euch sein.

Ein Fortschritt: Karrieremodus

Im Hauptteil des Spiels macht ihr Karriere. Das geht los mit einem recht bescheidenen Gefährt wie einem Honda Civic, dann bretter ihr in diversen Events auf real existierenden Rennstrecken je zwei bis drei Runden gegen andere Kleinwagen und Familienkutschen um die Wette. Manchmal müsst ihr solo eine schnelle Rennrunde hinlegen, ohne von der Fahrbahn abzukommen. Oder ihr zerschmettert Arcade-mäßig auf der Strecke verteilte Ziele innerhalb eines Zeitlimits. Ein Qualifying gibt es nicht mehr, das Wetter ändert sich nur einmal je Rennen, ab und zu fahrt ihr auch mal eine »Meisterschaft« aus zwei Rennen. Kurze, knackige Sofortaction, die mit Erfahrungspunkten und Spielwährung belohnt wird.

Je erfahrener ihr seid, desto besser, schneller und exotischer werden die Karren, die ihr mit eurer virtuellen Kohle kaufen dürft. Sammelt ihr Erfahrung mit einem bestimmten Fahrzeug, erhaltet ihr Rabatte auf Upgrades dafür. Zudem verwendet ihr das Spielgeld, um euren Civic auf Wunsch bis zum Hypercar aufzuwerten. Außerdem könnt ihr euch damit in Events einkaufen, wenn ihr sie nicht durch Spielen freischalten möchtet. Das alles unterhält für viele Stunden, auch wenn die Präsentation recht trocken ist. Ihr absolviert eben ein Event nach dem anderen, zwischendrin gibt's auch mal eines dieser obligatorischen Videos, in der eine Dame was über die eben freigeschaltete Fahrzeugklasse erzählt, während teure Autos in spektakulären Kamerawinkeln über Rennstrecken rasen.



In unbezahlbaren Edelkarossen durch die Welt der Superreichen. Das funktioniert auch in VR.

Der Umbruch: Simcade statt Simulation

Project Cars 3 legt viel mehr Wert auf Zugänglichkeit als die Vorgänger. Tuning-Optionen mit zahlreichen Einstellungen vom Reifendruck bis zur Übersetzung könnt ihr gegen Spielwährung freikaufen, für weniger professionelle Fahrer reichen die automatischen Voreinstellungen aber komplett aus. Statt immer und überall auf dem ersten Platz landen zu müssen, habt ihr je Event drei Ziele, die ihr erfüllen könnt. Mal sollt ihr eine bestimmte Anzahl sauberer Überholungen absolvieren, mal eine bestimmte Zeit im

2019 kündigte das Entwicklerstudio Slightly Mad eine eigene Konsole an, die Mad Box heißen sollte.



Monaco ist und bleibt ein Highlight, verlangt euch aber auch euer gesamtes fahrerisches Können ab.

Meinung

Heiko Klinge
@HeikosKlinge

Ich finde es vollkommen legitim, wenn sich eine Spieleserie neu erfinden möchte. Und sind wir doch mal ehrlich: Eine wirkliche Hardcore-Simulation war Project Cars noch nie. Deswegen haben wir auch vollkommen bewusst Project Cars 3 von jemandem testen lassen, der ein großer Fan von Simcade-Rennspielen ist und deshalb unvoreingenommen an diesen Neuanfang herangeht. Aber auch Fans der Vorgänger müssen zugeben, dass der Karriere ein wenig mehr Tempo und Motivation guttut. Freilich bedient sich Project Cars 3 hier ziemlich schamlos bei den etablierten Mechanismen etwa von Grid Autosport und Forza, das sind aber alles andere als schlechte Vorbilder. Nur will mir nicht in den Kopf, warum die Entwickler dies nicht mit den Stärken ihrer Serie kombiniert, sondern stattdessen den Feature-Rotstift angesetzt haben. Wo wäre denn das Problem gewesen, mich auch in der Karriere die Rennen anpassen zu lassen? Ich kann jeden verstehen, den Qualifying, Langstrecken-Racing, Boxenstopps oder simulierte Reifentemperaturen eher langweilen. Aber deshalb muss man es doch nicht gleich aus dem Spiel schmeißen! Wie leicht hätte sich die Zugänglichkeit von Project Cars 3 mit der beeindruckende Flexibilität und Vielfalt der Vorgänger verbinden lassen! Project Cars 3 wird dadurch noch lange nicht zu einem schlechten Rennspiel. Aber es erreicht eben auch lange nicht die Klasse eines Forza Motorsport 7, das es mit diesem Spurwechsel eigentlich angreifen wollte.

Windschatten eines Gegners verbringen, eine saubere Runde fahren und so fort.

Ihr müsst auch gar nicht auf Teufel komm raus alle Aufgaben erledigen. Nehmt ihr je Rennen ein paar davon mit, schaltet ihr weitere Events nebenher frei. Wie talentiert und aggressiv sich die KI verhält, bestimmt ihr ebenso, wie die Anzahl Fahrhilfen, die ihr zuschalten möchtet. Auf niedrigeren Einstellungen machen eure virtuellen Gegner auch mal Fehler und fliegen ab, auf härteren Settings fahrt ihr Tür an Tür mit beinharten Gegnern, die nichts zurückhalten. Ein Rivalen-System wie in Grid gibt es jedoch nicht.

Ein Rückschritt: Die Fahrphysik

Bei den Fahrhilfen könnt ihr neben Dingen wie Traktionskontrolle oder einblendbaren Bremspunkten auf Wunsch etwa auch eine Brems- und Lenkhilfe zuschalten. Generell ist die Fahrphysik recht gnädig und wirkt eindeutig aufs Gamepad ausgerichtet. Nach ein wenig Eingewöhnung bekommt ihr damit jedes Auto in den Griff und spürt etwa präzise, wann das Heck auszubrechen droht.

Kurioserweise sieht es kontrollmäßig mit einem Lenkrad spürbar schlechter aus. Insbesondere bei Hecktrieblern kam es mit dem von uns verwendeten Logitech G29 immer wieder zu heftigem Übersteuern, das in der Standardeinstellung viel zu zahme Force Feedback vermittelte kaum Informationen über den Grip-Zustand unserer Reifen. Ein Problem, das schon den Vorgänger plagte. Hier fahren sowohl ein Forza Motorsport 7 als auch die anspruchsvollen Simulationen wie Assetto Corsa nach wie vor in einer völlig anderen (und zwar höheren) Liga.

Hinzu kommt, dass anders als im Vorgänger keine Reifentemperatur mehr simuliert wird. Bei den kurzen Rennen der Karriere mag dies zwar kaum ins Gewicht fallen, bei langen aber schon. Warum die Entwickler ein bereits existierendes Feature streichen, will uns trotzdem nicht in den Kopf.

Egal ob mit Gamepad oder Lenkrad: Wer weniger Hilfen verwendet, erhält wie in der Forza-Serie mehr Erfahrungspunkte und macht schnellere Fortschritte. Grundsätzlich motiviert das, gerade in den ersten Spielstunden kommt der Zaster für neue Autos aber erst mal nur recht schleppend zusammen, zumal Fahrfehler mangels Rückspulfunktion deutlich schwerer wiegen als bei anderen Simcade-Racern, wo dieses praktische Feature längst zum Standard gehört.

Die Modi: Rennen nach Maß

Wer keine Lust hat, sich vom Low-Budget-Vehikel zum Traumauto hochzuarbeiten, kann sich auch einfach selbst Rennen zusammenstellen und dann ohne jede Einschränkung den vollen Fuhrpark von Project Cars 3 verwenden. Hier habt ihr auch Kontrolle darüber, ob und wie schnell im Rennen die Zeit

Seichtes Optik-Tuning

Wollt ihr eurem Gefährt eine persönliche Note verleihen, dürft ihr es bekleben, mit Mustern und Streifen versehen und euer Nummernschild anpassen. Zudem könnt ihr aus haufenweise unterschiedlichen Felgen und Reifen wählen, um das Aussehen eures Vehikels zu verschönern. Detaillierter wird es hier jedoch nicht. Die freien Gestaltungsmöglichkeiten eines Forza Motorsport, wo ihr eure besten Kreationen sogar mit der Community teilen und aus riesigen Galerien herunterladen könnt, hat Project Cars 3 nicht.



Die optischen Anpassungsmöglichkeiten sind okay, bieten aber deutlich weniger Raum für Kreativität als zum Beispiel Forza.

Der Name wurde aber nach einem Rechtsstreit mit dem französischen Entwickler Madbox fallen gelassen.

Meinung



Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten

Zugegeben: Knallharte Rennsimulationen sind für mich mehr Arbeit als Vergnügen. Aber auf Simcade wie Grid Autosport oder Forza Motorsport stehe ich. Darum fühlte ich mich in Project Cars 3 auch vom ersten Moment an wie zu Hause. Reale Rennstrecken, (auf Wunsch) brutale KI-Gegner, auf höheren Einstellungen übt man die Strecken auch erst mal eine Weile, bevor man dort gewinnt. Besonders die Regenrennen haben es mir angetan – die sehen nicht nur extrem gut aus, sondern spielen sich auch noch ungeheuer spaßig. Die Fahrphysik ist auch mit deaktivierten Fahrhilfen sehr gnädig. Man muss im falschen Moment schon arg enthusiastisch aufs Gas latschen, bevor vollends die Karre ausbricht. Für mich ist das Spiel darum auch genau richtig. Es fährt sich gut, sieht klasse aus, hat eine große Streckenauswahl und haufenweise spaßige Autos, auch wenn die Aufteilung der Fahrzeugklassen sicher nicht realistisch ist. Ich bin genau die Sorte Spieler, für die der Simulationsgrad abgeschwächt wurde. Ein Event folgt aufs nächste, hier und da kaufe ich mal ein neues Auto – es geht immer weiter, man tritt nie auf der Stelle. Gleichzeitig stößt Slightly Mad mit diesem Konzept aber genau die Spieler vor den Kopf, die Project Cars immer die Stoßstange gehalten haben, gerade weil der Realismus immer so eine große Rolle spielte. Die Einschnitte sind hart, viele entfernte Features hätte man sicher auch optional machen können. Auch als Simcade-Fan hätte ich mich über beispielsweise Rallycross gefreut.



Bei strömendem Regen fährt es sich deutlich stressiger. Die Wassertropfen sind schick animiert, an den Regen aus Driveclub auf der PlayStation 4 kommen sie aber nicht ran.

vergeht, unter welchen Wetterbedingungen das Event startet und endet und ob ihr eine oder 99 Runden oder irgendeine Abstufung dazwischen fahren möchtet.

Außerdem gibt es Rivalenevents, bei denen ihr eine begrenzte Anzahl Versuche habt, eine gute Rundenzeit abzuliefern oder eine möglichst rasante Höchstgeschwindigkeit zu erreichen. Je besser ihr euch dort im Vergleich mit anderen Spielern schlagt, desto fetter fallen die Belohnungen aus. Auch dort habt ihr vollen Zugriff auf die Fahrzeuge, ohne sie vorher freispielen zu müssen.

Für den Multiplayer-Modus von Project Cars 3 gibt es sogenannte geplante Events, für die ihr euch vor der Teilnahme qualifizieren müsst. Zudem könnt ihr eigene Lobbys verwenden und habt dort die Kontrolle über Rennrunden, Strafen für unsauberes Fahren und die Fahrzeugwahl (identische Karren für alle, beliebige Auswahl, selbe Klasse oder selbes Leistungsprofil).

Außerdem könnt ihr Strafen für unsauberes Fahren an- oder ausschalten, je nachdem, ob ihr wollt, dass Spieler auf der vorgesehenen Strecke fahren ohne abzukürzen oder nicht. Bis zu 32 Spieler dürfen in eine Lobby – wie gut das funktioniert, lässt sich zum Testzeitpunkt allerdings noch nicht sagen, weil Project Cars 3 da nämlich noch nicht offiziell erschienen ist.

Die Technik: PC-Racer im Vorteil

Project Cars 3 sieht klasse aus – von den unglaublich realistisch dargestellten Autos über die detaillierten Cockpits bis zu den wunderschönen Streckenlandschaften macht die Optik eine gute Figur. Anders als auf den Konsolen gibt es auf dem PC weder Grafikbugs noch Framerateeinbrüche – selbst bei Dutzenden Autos auf der Strecke bleibt die Rennaction stets flüssig.

Auch Umfang und Abwechslung passen: Bei über 120 sowohl fiktiven als auch originalgetreuen Streckenlayouts und mehr als 200 Fahrzeugen kommt so schnell keine Langeweile auf. Richtig spektakulär wird es durch Wettereffekte wie Blizzards, Stürme und schweren Regen. Nordschleife bei schwerem Gewitter – der Wahnsinn, auch wenn die Wassertropfen leider immer noch nicht so schön die Scheiben herabrinnen wie in Driveclub. Trotz aller Begeisterung wird aber enttäuscht, wer auf richtigen Next-Gen-Look mit Features wie Raytracing hofft.

Absolut nichts zu meckern haben wir beim Sound. Nicht nur die Motorengeräusche sind für die Reihe gewohnt satt und röhren mit ordentlich Power aus den Lautsprechern – auch die Geräuschkulisse fürs Wetter ist erste Sahne. Bei einem Gewitter kracht und rumpelt es ordentlich, während sich unser Fahrzeug und die Konkurrenz um uns herum durch die Wassermassen pflügen. Jubelnde Zuschauer, wenn wir in deren Nähe ein Überholmanöver absolvieren, sind in Sachen Atmosphäre ebenfalls klasse.

Die Musik ... lässt sich dankenswerterweise abstellen. Nichts gegen seichte elektronische Tracks, aber so richtig will die Gier nach Tempo so nicht aufkommen. Alles in allem ist Project Cars 3 ein spaßiger Simcade-Racer, der gut aussieht und hervorragend klingt. Wer sehnsüchtig auf Forza Motorsport 8 wartet, kann sich hiermit locker eine Weile über Wasser halten. Fans der Vorgänger, die auf eine weitere Evolution in Richtung Simracing gehofft haben, müssen jedoch ein paar heftige Abstriche bei den Features und beim Realismus in Kauf nehmen. Wer mehr möchte als viele schnelle, kurze Events und eine Fortschrittsspirale, kommt hier klar zu kurz. ★

PROJECT CARS 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 3450 / AMD FX-8350 Geforce GTX 680 / Radeon HD 7970 8 GB RAM, 50 GB Festplatte	Core i7 8700k / AMD Ryzen 7 2700x Geforce GTX 2070 / Radeon RX 5700 16 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION

⊕ sehr schöne Streckenlandschaften ⊕ fantastisch detaillierte Fahrzeuge und Cockpits ⊕ hervorragender Sound ⊕ tolle Wettereffekte ⊖ trockene Kampagnenpräsentation

SPIELDESIGN

⊕ spaßige Kampagne ⊕ motivierendes Fortschrittssystem ⊕ Fahrzeuge aufwertbar ⊖ viele Realismusfunktionen der Vorgänger kompromisslos gestrichen ⊖ für Sim-Fans zu seicht

BALANCE

⊕ gute, einstellbare KI ⊕ zahlreiche optionale Fahrhilfen ⊕ viele kleine Ziele neben Rennsiegen ⊕ Events auf Wunsch mit Spielwährung freischalten ⊖ gnädige Fahrphysik polarisiert

ATMOSPHÄRE / STORY

⊕ jubelnde Zuschauer sind toll ⊕ spektakuläre Gewitter und Blizzards ⊕ immersives Rennerlebnis ⊖ Karrieremodus zweckmäßig und ohne Dramatik ⊖ gesichts- und profillose KI-Rivalen

UMFANG

⊕ über 120 Streckenlayouts ⊕ mehr als 200 Fahrzeuge ⊕ umfangreiche Kampagne ⊕ Multiplayer und Rivalenrennmodus ⊖ Rallycross, Boxenstopps, lange Rennen uvm. entfernt

FAZIT

Spaßiger Simcade-Racer, der weniger auf Realismus setzt als seine Vorgänger und in der Folge auch weniger Inhalt bietet.



Iron Harvest

MÄCHTIGE MECHS IN COOLER KAMPAGNE



Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **King Art Games** Termin: **1.9.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam), nein (GOG)** Enthalten in: **–**

Die spannendste Kampagne seit Ewigkeiten – abwechslungsreich, toll inszeniert, voller witzig-brachialer Mechs. Aber wie sieht's beim Multiplayer aus? Von Martin Deppe

Kaltblütig schaltet der Mech-Pilot sein ahnungsloses Opfer auf dem Radar auf, wartet kurz auf das Target-Locked-Piepen und feuert einen Schwarm Raketen ab. Zischend rasen die 20 Flugkörper über Hunderte Meter auf ihr Ziel zu. Der feindliche Mech feuert noch verzweifelt mit seinem Anti-Missile-System – doch zu spät, die Raketen krachen in seine … Moment, falsches Spiel, falsche Zeit, das ist ja gar nicht Iron Harvest.

Also nochmal von vorn: Kaltblütig visiert der Mech-Kommandant sein ahnungsloses Opfer an und rollt ihm Stahlreifen mit Sprengladungen entgegen. Die Reifen kullern unter den feindlichen Mech, explodieren einer nach dem anderen – doch bevor es den Jagd-Mech endgültig zerlegt, greift er in seinen Köcher und schleudert einen riesigen Speer auf seinen Angreifer. Beide Maschinen erzittern, fallen wie in Zeitlupe um und detonieren schließlich. Unentschieden!

Die wilden Zwanziger

So, und jetzt stellt euch dieses Duell noch mit Dutzenden Infanteristen drumherum vor, mit Gatling Guns, Feldkanonen, Artillerieeinschlägen, zerberstenden Gebäuden, Flammenwerferfeuer und weiteren Mechs mittendrin. Wenn diese Mechs nicht wären, könnte das Echtzeitstrategiespiel Iron Harvest auch zwischen den beiden Weltkriegen stattfinden. Doch stattdessen spielt es in einer alternativen Zeitlinie: Der Erste Weltkrieg liegt hinter uns, er wurde bereits mit den »Laufenden Maschinen« geführt. Wie im historischen Vorbild haben Deutschland und Österreich den Großen Krieg verloren, aber nicht so richtig: Im Kaiserreich Saxony sitzt, nomen est omen, der Kaiser noch auf dem Thron, und der rusvietische Zar und Rasputin leben auch noch. Beide Reiche haben einen Deal über Polania ausgehandelt, das von Rusviet besetzt wurde und zwischen den beiden Großmächten unterzugehen droht. Wie in der echten Weltgeschichte ist in Iron Harvest die fiktive Nachkriegszeit eine Vorkriegszeit, der Friede ein brüchiger Waffenstillstand. In der Kampagne, dem großen Herzstück von Iron Harvest, spielt ihr die drei Fraktionen Polania, Rusviet sowie das Kaiserreich Saxony hintereinander. Und was für eine abwechslungsreiche Kampagne das ist! Ihr bestreitet Missionen mit einer Handvoll Infanteristen, die mitten im Häuserkampf Zivilisten retten müssen. Ihr schleicht mit der Rusviet-Heldin Olga hinter die feindlichen Linien. Ihr erobert (fast) unbewachte Mechs, errichtet Basen, sabotiert Stellungen oder verteidigt gerade eroberte Bahnhöfe gegen immer mächtigere Feindwellen. All das passiert oft während einer einzigen Mission: Als wir zum Beispiel einen polanischen Versorgungszug samt Geschütz



Die Gatling Gun wurde 1861 vom US-Erfinder Richard Gordon Gatling entwickelt.



Der Riesen-Mech »Brunhilde« ist eine Nebenheldeneinheit von Saxony und ein laufender Bunker mit Deckgeschütz-Spezialfähigkeit. Uns gefallen Design und Name.



Der »Stiefmutter«-Mech (links) kullert Sprengstoffreifen auf seine Gegner.



eskortieren, beginnen wir nur mit einer Handvoll Truppen nebst zwei Helden – da zählt jeder einzelne Kämpfer. Nach einigen umgestellten Weichen und Scharmützeln sowie einer zerstörten Feindbasis kommt's schließlich zum Showdown an einer Brücke. Dahinter lauern Dutzende rusvietische Mechs, Geschütze und Infanterietrupps.

Zum Glück können wir endlich eine eigene Basis bauen, um unsere Miniarmee ordentlich zu vergrößern. Mit Bunker-Mechs und Artillerie dahinter (inklusive Zug) rücken wir meterweise vor, reparieren mitten im Gefecht die Maschinen, heilen Infanteristen, bringen halbtote Truppen in Sicherheit. Weil auch der Feind eine Basis hinter sich hat, stürzen sich auf beiden Seiten immer mehr Einheiten in die Schlacht. Großartiges Missionsdesign, das lange in Erinnerung bleibt!

Grandios inszeniert

Die Kampagne von Iron Harvest ist aber nicht nur wegen ihrer Missionen so gut, sondern auch wegen ihrer Story und Inszenierung. Eine gelungene Mischung aus Ingame-Cutscenes und aufwändig gerenderten Sequenzen treibt die Geschichte voran. Im Mittelpunkt stehen die drei Hauptheldenen

Meinung

Michael Graf
@Greu_Lich



Iron Harvest ist für mich vor allem ein famoses Fundament, auf dem die Entwickler in den nächsten Jahren weiter aufbauen können. Oder zumindest könnten, falls es sich gut verkauft. Abgesehen von der hervorragenden Kampagne und den wunderbar wuchtigen Physikschlachten fehlt mir hier nämlich noch die Tiefe beispielsweise eines Dawn of War (inklusive Addons). Zu den Stärken eines so taktisch geprägten Spiels (kleine Armeen, hektische Gefechte, mehrere Fronten) sollte ja gerade das sinnvolle Micromanagement gehören, vor allem die Aus- und Aufrüstung einzelner Einheiten. In Dawn of War kann ich die Bewaffnung meiner imperialen Gardisten regelrecht komponieren, ihnen Sergeants, Psyker, Priester, Kommissare, Plasmakanonen oder Granatenwerfer zuweisen und auch noch Upgrades erforschen – je nachdem, was die Situation erfordert. Iron Harvest fehlt diese Dimension noch, es spielt sich geradliniger, was für mich gerade Skirmish und Multiplayer weniger interessant macht. Die Kampagnen allerdings, um auch das klar zu sagen, gehören zum Besten, was ich in letzter Zeit im Echtzeitgenre erleben durfte. Zwar brennt nicht jede Mission ein Feuerwerk ab – aber diejenigen, die es tun, bleiben im Gedächtnis (diese Eisenbahnbrücke!). Upgrade-Vielfalt und Co. lassen sich dann mit Addons ja immer noch erhöhen, der formschöne Grundstein jedenfalls ist schon mal gelegt.

Die erste hatte sechs Läufe und verschoss bis zu 200 Schuss pro Minute.

So wird die Story erzählt

Die sehr guten Storyzwischensequenzen inszeniert Iron Harvest auf drei Arten, die oft miteinander kombiniert werden.



Direkt in der Spielgrafik, mit imposanten Kameraschwenks und -fahrten, zum Beispiel bei neuen Missionszielen.



Als vorgerenderte Videos mit Dialogschwerpunkt – hier mit dem quicklebendigen Zaren, Rasputin (links) und Heldin Olga (rechts).



Mit vorgerenderten Kampf- und anderen Actionszenen, bei denen die Helden, Infanteristen und Mechs mitmischen.

Anna, Olga und Gunter von Duisburg, die natürlich alle nur das Beste für ihr Land wollen und deren Schicksale uns wirklich interessieren. Wir wollen schon ihretwegen unbedingt wissen, wie es weitergeht! Mehrfach springen wir in der Geschichte zurück in die Zeit vor dem Großen Krieg und erleben, wie die drei Hauptheldenden, »Nebenhelden« und Widersacher zu den Menschen wurden, die sie dann schließlich sind.

Eine sehr schöne Idee: Im Tutorial lernt ihr mit dem Mädchen Anna die ersten Grundlagen des Deckungssystems bei einer Schneeballschlacht mit den Dorfjungs. Weniger schön: Die Dorfjungs schreien so schrill, als hätten sie zu enge Hosen an, und Klein-Annas Stimme kreischt wie kratzende Fingernägel auf einer Schultafel – kennt ihr, oder? Zum Glück ist das nach ein paar Minuten vorbei und Anna erwachsen, ab dann kommen wirklich gute Sprecher zu Wort. Das trägt in Kombination mit den zahlreichen Einheiten-Voiceovers (die ihr sogar auf die Originalsprachen wie Polnisch umstellen könnt) und den guten Soundeffekten samt Soundtrack viel zur dichten Atmosphäre bei.

Besser als in der Beta

Während uns in der Betaphase vor allem das Deckungssystem noch nicht gefallen hat, funktionierte dies in der Testversion von Iron Harvest wesentlich besser. Allerdings kommt's in dieser Disziplin nach wie vor nicht an Company of Heroes heran, wo Infanteristen auch mal in Kratern Deckung nehmen. Bei Iron Harvest sind es offensichtliche Positionen wie hinter Sandsäcken, Mauern und Baumstämmen. Wir haben außerdem erlebt, dass haushohe Mechs erst um eine Zwei-Meter-Mauer herumlaufen, um einen dahinterstehenden Feind-Mech anzugreifen – statt einfach über die Mauer zu feuern oder zumindest durchzumarschieren, beides würde die Physik von Iron Harvest eigentlich erlauben. Insbesondere in der Disziplin Gebäudeabriss langt das RTS ordentlich zu: Mechs zerbröseln Gebäude, wenn sie durchmarschieren, Artilleriefeuer zerlegt Sandsackstellungen, schwere Waffen fräsen sich durch Mauern. Brücken hingegen lassen sich grundsätzlich nicht zerstören.

Auch die Wegfindung funktioniert besser als noch in der Beta. Klar, beim Rangieren mit Mechs an Engstellen schummelt Iron Harvest, indem es die schweren Einheiten einfach durcheinander durchbewegt – ist uns aber immer noch lieber als umständliches Rangieren oder Truppen, die Riesenumwege nehmen. Die Feind-KI geht ebenfalls grundsätzlich in Ordnung, nutzt Deckung und flieht auch mal, wenn sie gerade den Kürzeren zieht. Auch hier schummelt Iron Harvest gelegentlich: Als wir eine Feindbasis zerlegen, warpen plötzlich mehrere Infanterietrupps gleichzeitig hinein, um sie zu verteidigen. Das ist aber nicht so frech, dass wir deshalb abwerten würden – seht es einfach als letztes Aufgebot.

Flach, aber nicht seicht

Bei der Kampagne kann Iron Harvest selbst mit den Genregrößen mithalten, in Sachen



Wer sind diese ominösen Angreifer? Ein Plasmageschütz-Mech und mehrere Exoskelett-Infanteristen attackieren den rusvietischen Palast.

strategischer Tiefe spielt es allerdings eine Liga tiefer als Company of Heroes, Dawn of War oder Starcraft 2. Es gibt beispielsweise nur wenige Upgrades der Einheiten. Die gewinnen zwar an Erfahrung und steigen zweimal im Rang auf (Helden dreimal, in der Kampagne fangen sie aber bei jeder neuen Mission wieder an eins an). Sie bekommen aber lediglich einmal eine Cooldown-Spezialfähigkeit spendiert, etwa einen mächtigen Feuerstoß aufs Zielgebiet oder zusätzliche Raketen für einen schweren Mech. Ansonsten erhöhen sich nur die Standardwerte wie Hitpoints. Die Mechs haben auch keine Trefferzonen oder Schadensmodelle wie etwa die Panzer von Company of Heroes, die nach einem Kettentreffer liegen bleiben oder ihre Kanone einbüßen. Lediglich der Schaden von Rückentreffern wird bei den Iron-Harvest-Mechs stärker gewichtet.

Hinzu kommt, dass sich die drei Fraktionen abgesehen vom Mech-Design kaum unterscheiden und deshalb auch wenig Umdenken erfordern. Polanias Mechs und Infanteristen sind beispielsweise grundsätzlich etwas billiger, stecken aber weniger Treffer ein, bei den saxonischen ist es genau umgekehrt. Auch die wenigen Gebäude sind generell identisch: Hauptquartier, Kaserne und Werkstatt lassen sich einmal upgraden,



Herausforderungsgefecht: Eine Handvoll Panzerabwehr-Infanteristen hinter der Mauer schaltet drei Angreifer aus. Den Unschärfeeffekt könnt ihr abstellen.

und sobald wir das damit einhergehende Truppenmaximum erreicht haben, wissen wir nicht mehr, wohin mit unseren Ressourcen Öl und Eisen, die wir mittels eroberter Quellen und Minen fördern.

Klar, wir können Bunker bauen sowie Minen, Stacheldraht oder Sandsäcke verlegen, aber wer gern ausführlichst an der optimalen Baureihenfolge von Gebäuden und Truppen feilt, ist bei Iron Harvest schnell damit fertig. Simpel-seicht ist das Spiel aber trotzdem nicht. Das gut umgesetzte Schere-Stein-Papier-Prinzip funktioniert, ihr könnt eure Infanteristen mit herumliegenden Waffen erledigter Gegner ausrüsten sowie neutrale oder freigeschossene Geschütze besetzen. Alle drei Hauptheld*innen haben außerdem tierische Begleiter, Anna zum Beispiel einen Bären, der im Nahkampf stark ist, aber dank umgeschnallter Erster-Hilfe-Päckchen auch Truppen heilen kann.

Wenig drin, wenig dran

Und jenseits der fulminanten Kampagne? Da ist Iron Harvest weniger üppig. Vor allem der Multiplayer mit gerade mal sechs Maps und anderthalb Modi schwächelt. Anderthalb deswegen, weil sich der einzige Modus Capture the Flag lediglich durch die Siegbedingung »HQ zerstören« ergänzen lässt. Zwei, vier oder sechs Spieler treten im Multiplayer an, die Teams sind fest vorgegeben. Fehlende Spieler lassen sich immerhin durch die KI ersetzen. Der ursprünglich zum Release angekündigte kooperative Zwei-Spieler-Modus für die Kampagne soll später immerhin nachgereicht werden, da gab es noch Probleme. Auch die Seasons lassen sich noch nicht bewerten, da sie erst nach Release starten sollen: Dann erledigt ihr bestimmte Aufgaben wie »Zerstöre zehn Bunker im Multiplayer«, um Belohnungen wie Charakterporträts oder Titel freizuschalten.

Neben dem Multiplayer könnt ihr unter dem Menüpunkt »Missionen« auf zwei Arten gegen die KI antreten. Bei »Gefecht« bestreitet ihr dieselben Maps und Teamkonstellationen wie im Multiplayer, nur eben mit KI-Spielern auf jeweils vier einstellbaren Schwierigkeitsgraden. Unter »Herausforderungen« warten drei Maps, auf denen ihr mit einer vorgegebenen Fraktion immer stärkere Feindwellen einer ebenfalls fixen Fraktion abwehren müsst. Diese Abwehrschlachten machen Spaß, für mehr Langzeitmotivation hätten es aber frei wählbare Fraktionen und vor allem deutlich mehr Maps sein dürfen. Hier merkt man, dass der Fokus von Iron Harvest klar auf der Kampagne liegt – und die kriegt das Spiel hervorragend hin! ★

Meinung

Michael Graf
@Greu_Lich



Iron Harvest bringt viele Elemente zusammen, die wie für mich gemacht sind: Eine alternative Zeitlinie, die in sich glaubwürdig, also nicht zu abgedreht ist. Stark animierte Mechs, die nicht so übermächtig wie ihre hochtechnisierten Battlemech-Kollegen auftreten, sondern mit teils aberwitzigen Konstruktionen und Waffen perfekt ins Setting passen. Und drei abwechslungsreiche Kampagnen, die gut miteinander verwoben eine spannende Geschichte inszenieren. Allerdings fehlt mir die strategische Tiefe eines Company of Heroes oder Dawn of War. Denn Iron Harvest ist bei den Gebäuden und Upgrades meilenweit von den beiden entfernt – ich kann zum Beispiel gerade mal die Hauptgebäude HQ, Kaserne und Mech-Werkstatt errichten und einmal ausbauen, und bei den Einheiten ist nach einer erworbenen Spezialfähigkeit Sense. Dadurch spielen sich die drei Fraktionen auch sehr ähnlich, wenn man mal von den Mech-Designs absieht. Langfristig dürfte Iron Harvest daher nicht die Rolle eines Company of Heroes spielen, das auch nach 14 Jahren (!) mit seinem RTS-Tiefgang und Strategieknobelfaktor vor allem im Multiplayer die Panzernase vorn hat. Singleplayer-orientierte Spieler, die besonders Wert auf eine gut inszenierte Solokampagne legen, werden mit Iron Harvest aber mehr als nur gut bedient.

IRON HARVEST

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 4460 / Ryzen 5 1600X	Core i7 8700k / Ryzen 7 2700X
Geforce GTX 960 / Radeon HD 7950	Geforce RTX 2060 / Radeon RX Vega 64
8 GB RAM, 30 GB Festplatte	16 GB RAM, 30 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ⊕ effektvolle Schlachten
- ⊕ klasse animierte Mechs
- ⊕ gute Sprecher (außer Tutorial)
- ⊕ tolle Soundkulisse
- ⊖ Helden und Infanterie etwas animationsarm

SPIELDESIGN

- ⊕ ordentliches Deckungssystem
- ⊕ zerstörbare Gebäude und Deckung
- ⊕ Einheiten verbessern sich
- ⊖ wenig Vielfalt bei Upgrades, Gebäuden und Infanterie
- ⊖ keine Mech-Trefferzonen (nur Rücken)

BALANCE

- ⊕ gutes Schere-Stein-Papier-Prinzip
- ⊕ grundsätzlich solide KI
- ⊕ drei Schwierigkeitsgrade
- ⊕ durchdachte Steuerung (Befehlsketten, Rückwärtslaufen)
- ⊖ teils unrealistische Mech-Sichtlinien

ATMOSPHÄRE / STORY

- ⊕ spannende, abwechslungsreiche Kampagne
- ⊕ starke Story
- ⊕ sehr gute Zwischensequenzen
- ⊕ glaubwürdige alternative Zeitlinie
- ⊕ kein Leerlauf

UMFANG

- ⊕ 21 teils lange Kampagnenmissionen
- ⊕ 18 Mechs
- ⊕ Multiplayer für 2, 4 oder 6 Spieler
- ⊕ Herausforderungen und Season
- ⊖ zu wenig Karten für Multiplayer (6) und Herausforderungen (3)

FAZIT

Endlich mal wieder ein RTS mit starker Kampagne und spannender Story! Ein Fest für Solisten, im Multiplayer fehlt die Spieltiefe.



Rasputin war ein Wanderprediger, der großen Einfluss auf die Zarenfamilie gewann – und deshalb 1916 ermordet wurde.

Wasteland 3

FALLOUTS ERBE

85 GameStar Gold-Award

GameStar für Spieldesign

GameStar für Umfang

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Inxile Entertainment**
Termin: **28.8.2020** Sprache: **Englisch, deutsche Texte** USK: **ab 18 Jahren**
Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam, Microsoft Store), nein (GOG.com)** Enthalten in: **Xbox Game Pass PC**



Polierter als der Vorgänger und schön groß: Wasteland 3 zeigt sich von seiner besten Seite. Von Peter Bathge

Nicht einmal Santa Claus ist Wasteland 3 heilig, wie wir bei einem Besuch in seiner von versklavten Elfen bevölkerten Werkstatt herausfinden. Klar, das neue Rollenspiel von Inxile Entertainment nimmt sich nicht immer sonderlich ernst. Der 1,20 Meter große Schlossermeister in meiner Heldengruppe kann das bestätigen, und meine selbstmordgefährdete Auto-KI würde ihm zustimmen. Doch Wasteland 3 ist mehr als ein Spiel gewordener Witz, der Serien und Filme der 80er- und 90er-Jahre zitiert. Es ist ein riesiges, spannendes Rollenspiel, das für viele unterhaltsame Abende sorgt, euch dabei knifflige Entscheidungen abverlangt und die größten Schwächen des Vorgängers ausbügelt. Dabei gelingt es Wasteland 3 endlich, den Rivalen Fallout als postapokalyptisches Rollenspiel Nummer eins abzulösen.

Eine Familienangelegenheit

In vielerlei Hinsicht gibt sich Wasteland 3 betont klassisch. Es ist ein Party-Rollenspiel vom alten Schlag; aus der isometrischen Perspektive kommandiert ihr eine Gruppe von sechs Rangern durch Colorado. In dem herrschen nach einem Atomkrieg apokalyptische Zustände, gewalttätige Gangs verbreiten Angst und Schrecken, es gibt Killerroboter und Kannibalen. Ihr verkörpert die Gesetzeshüter der Desert Ranger, die nach den Ereignissen von Wasteland 2 aus Arizona geflüchtet sind und beim sogenannten Patriarchen um Hilfe bitten. Doch ist der alte Mann wirklich nur ein wohlwollender Diktator oder sind seine Methoden zum Schutz der Bevölkerung genauso brutal wie die der anderen Fraktionen?

Die Story fängt gemächlich an und betraut euch mit dem Finden und Ausschalten (oder Verhaften) der drei Patriarchen-Kinder. Nach etwa zehn Stunden öffnet sich der anfangs recht lineare Spielverlauf, und es kommt zu einigen Wendungen, bis ihr schließlich das Schicksal ganz Colorados in euren Händen haltet. Das ist solide erzählt und spannend, aber nicht ganz so dramatisch wie bei Storyschwergewichten à la Mass Effect oder The Witcher 3.

Dabei setzt Wasteland 3 auf eine Entscheidungsvielfalt mit moralischen Zwickmühlen, die The Witcher 3 in nichts nachstehen. Wie ihr bestimmte Probleme angeht und auf wessen Seite ihr euch schlagt, hat gravierende Konsequenzen. Die zahlreichen Verästelungen (Wem helft ihr? Wie macht ihr das? Wen tötet ihr?) resultieren in einem Schlussakt, der entsprechend eurer Entscheidungen gänzlich unterschiedlich ablaufen kann. Ein Rufsystem bewertet eure Aktionen und lässt euch in der Gunst von sieben Fraktionen steigen – oder fallen. Mit zunehmender Spielzeit schafft ihr euch so Freunde und Feinde – das hat Konsequenzen bei späteren Treffen. Außerdem steigt der Ruhm eurer Ranger, bis schließlich sogar manche Gegner Reißaus vor euch nehmen. Wasteland 3 schafft es damit, den Einfluss eurer Taten auf die Welt abzubilden.

Entsprechend befriedigend ist dann auch die Endsequenz, die jede noch so kleine Entscheidung aufgreift und euch erbarmungslos vor Augen führt, wie ihr damit das Ödland und seine Bewohner verändert habt. Dabei gibt's kein Gut-Böse-Schema oder perfekte Lösungen. Oft müsst ihr euch zwischen zwei Übeln entscheiden oder verbaut euch Zugang zu bestimmten Quests, Belohnungen und sogar Gefährten. Brutale Vorgehensweisen sind ebenso möglich wie gute Taten. Entsprechend hoch ist der Wiederspielwert. Aber wer Wasteland 3 mehrmals durchspielen will, sollte viel Zeit einplanen: Bereits ein Durchlauf benötigt zwischen 40 und 60 Stunden. Gute Nachrichten: Langweilig wird einem dabei nie.

Klassisches Rollenspiel, perfekt umgesetzt

Zu Spielbeginn erstellt ihr zwei Helden selbst, im Spielverlauf schließen sich euch acht NPC-Gefährten an. Eure Gruppe darf aus maximal sechs Mitgliedern bestehen, bis zu vier davon können aus dem Charaktereditor stammen. So lassen sich die Fähigkeiten der Helden besonders gut aufeinander abstimmen. Bei Stufenaufstiegen steigert ihr Attribute, Skills und Perks. Das ist dank abwechslungsreiche-



In Kämpfen wechseln wir auf ein Schachbrettmuster, Gegner und Helden sind abwechselnd am Zug.



Die Geschichte punktet mit abgefahrenen Fraktionen und Figuren, der Plot ist aber Standard.

rer aktiver Fähigkeiten motivierender als im Vorgänger. Wichtig sind Talente wie Sprengstoff, Mechanik, Schlösser knacken oder Überleben: Damit entschärft ihr Fallen oder hackt Computer. Da stets der höchste Talentwert für die gesamte Party gilt, kann man sich gut Spezialisten heranzüchten.

Das Upgradesystem ist vielschichtig und motivierend. Levelaufstiege kommen in einem befriedigenden Rhythmus. Außerdem gibt’s im angenehm zu bedienenden Inventar (Filterfunktionen!) noch die Möglichkeit, Waffen und Rüstungen zu modifizieren. Darf’s ein Visier fürs Laser-MG sein oder doch lieber eine Heilfunktion in der Panzerhose? Natürlich gibt’s Wasteland-typisch auch wieder die Möglichkeit, Toaster zu reparieren, und ein paar andere Geheimnisse und lustige wie nützliche Sammelgegenstände sind ebenfalls im Spiel versteckt. Die Designer hatten merklich Spaß daran, kleine Details ins Spiel einzubauen. Dadurch macht das Erkunden der abgesteckten Levels (eine echte Open World gibt’s in Wasteland 3 nicht) sehr viel Spaß, auch wenn ihr überwiegend in tristen Bunkern und verschneiten Regionen unterwegs seid. Optische Abwechslung gibt es kaum.

Lass ma’ quatschen!

Den Titel Rollenspiel verdient sich Wasteland 3 vor allem in seinen Dialogen. Die gut geschriebenen, oftmals sehr witzigen Gespräche sind diesmal komplett vertont, allerdings gibt es nur englische Sprachausgabe. Die Übersetzung der deutschen Texte ist aber bis auf wenige Ausnahmen gelungen. Toll: Bei jeder Quest und jedem noch so unbedeutenden Dialog gibt es die Möglichkeit, eure Fähigkeiten wie Nerdkram, Überreden oder Erste Hilfe einzusetzen. Dies resultiert manchmal nur in ein paar extra Erfahrungs-



In Wasteland 3 lässt sich jede Figur töten, selbst potenzielle Gefährten wie dieses Gangmitglied.

Das Problem dabei war der Heizdraht, Eisen mit seinem niedrigen Schmelzpunkt ist ungeeignet.



Genial: Die Monsterarmee verkleidet sich mit Gorilla- und Werwolfmasken. Ihr Anführer ist ein Vampir mit falschen Eckzähnen. Ihre größten Widersacher sind verrückte Clowns.

punkten, sehr oft aber schaltet ihr so alternative Lösungen und Storyverläufe frei.

Die Qualität der Aufträge ist durchweg hoch. Besonders gut hat uns der Umstand gefallen, dass unser Ranger-Hauptquartier im Spielverlauf mit immer mehr Personal verstärkt wird, es kommt zu Konflikten und Nebenquests. So wirkt die Rückkehr ins heimische Lager weniger wie eine Pflichtaufgabe und mehr wie eine spannende Entdeckungsreise. Die Dialoge im Ranger-HQ und anderswo bringen euch allerlei verrückte Charaktere näher; ein Highlight des Spiels. Umso enttäuschender, dass die vorgefertigten Begleiter nur selten über so viel Charme wie der fluchende Papagei Polly oder der Obdachlose Scotchmo verfügen. Wer von Bioware-Rollenspielen gewohnt ist, sich häufig mit seinen Gefährten zu unterhalten, ihnen bei ihren Problemen zu helfen oder gar eine Liebesbeziehung anzufangen, wird von Wasteland 3 in dieser Beziehung bitter enttäuscht. Apropos Enttäuschung: Von den schicken 3D-Dialogsequenzen gibt es im gesamten Spiel nicht einmal ein Dutzend. Die überwiegende Mehrheit der Gespräche verfolgt ihr aus der isometrischen Perspektive mit einem Minimum an Inszenierung. In Verbindung mit der krümeligen Grafik und den teils grobschlächtigen Texturen ergibt das kein sonderlich schönes Bild.

Schrotflinte ins Gesicht

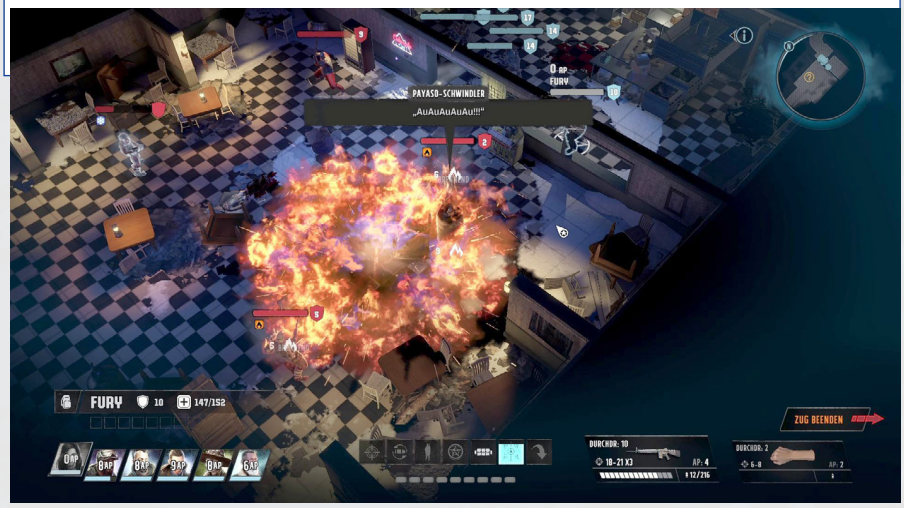
Dafür kann das neue Spiel von Inxile Entertainment (The Bard's Tale 4) mit rundenbasierten Kämpfen punkten, die trotz ihrer Häufigkeit stets taktisch und herausfordernd bleiben. Im direkten Vergleich mit dem Vorgänger aus dem Jahr 2014 fallen eine Reihe von Verbesserungen ins Auge. So spielen sich die Gefechte jetzt flüssiger, die Spezialfähigkeiten sind effizienter, die Waffen sowie Gegner abwechslungsreicher, und die Schlachtfelder samt Deckungsmöglichkeiten wirken interessanter.

Der Zufall spielt bei Schaden und Trefferchance eine kleine Rolle, meist ist cleveres Taktieren viel wichtiger als pures Glück. Vor Kampfbeginn bringt ihr euch in Echtzeit in Stellung und könnt den Sichtradius der Feinde studieren, um euch anzuschleichen und den richtigen Zeitpunkt zum Angriff abzupassen. Eure Aktionspunkte gebt ihr anschließend für Bewegung, Angriffe und die Anwendung von Items aus, dann sind die (meist zahlenmäßig überlegenen) Gegner dran. Granaten und verrückte Waffen, die Gegner einfrieren oder schrumpfen lassen, können das Schlachtenglück zu euren Gunsten wenden, von tierischen Begleitern wie einem Cyborg-Huhn ganz zu schweigen. Dank optionalem Friendly Fire und vier Schwierigkeitsgraden, die ihr noch dazu jederzeit ändern könnt, fällt die Balance gelungen aus. Eine Permadeath-Option wird später per Patch nachgeliefert, zurzeit gehen erledigte Verbündete K.O. und müssen innerhalb eines Rundenlimits wiederbelebt werden.

Die Steuerung ist logisch und (fast) immer komfortabel, anfangs irritiert lediglich der Umstand, dass Bewegungsbefehle mit der rechten Maustaste gegeben, interaktive Objekte aber mit links benutzt werden. Gut: Die wenigen Tastatur-Shortcuts lassen sich

Der Multiplayer-Modus

Wasteland 3 bietet auch einen Koop-Modus für zwei Spieler. Ihr könnt die komplette Kampagne zu zweit durchspielen und euch dabei die Kontrolle über die Heldengruppe nach Belieben aufteilen. Neben der Möglichkeit, direkt mit einem Freund eine Partie zu beginnen, existiert auch ein Lobby-Browser, um Mitspieler zu suchen. Im Spiel dürfen sich die Charaktere weit voneinander entfernen und zum Beispiel einen Dialog führen, während der Rest der Gruppe kämpft. Gespeicherte Koop-Savegames könnt ihr auch im Solomodus alleine weiterspielen und später erneut für ein Multiplayer-Match öffnen.

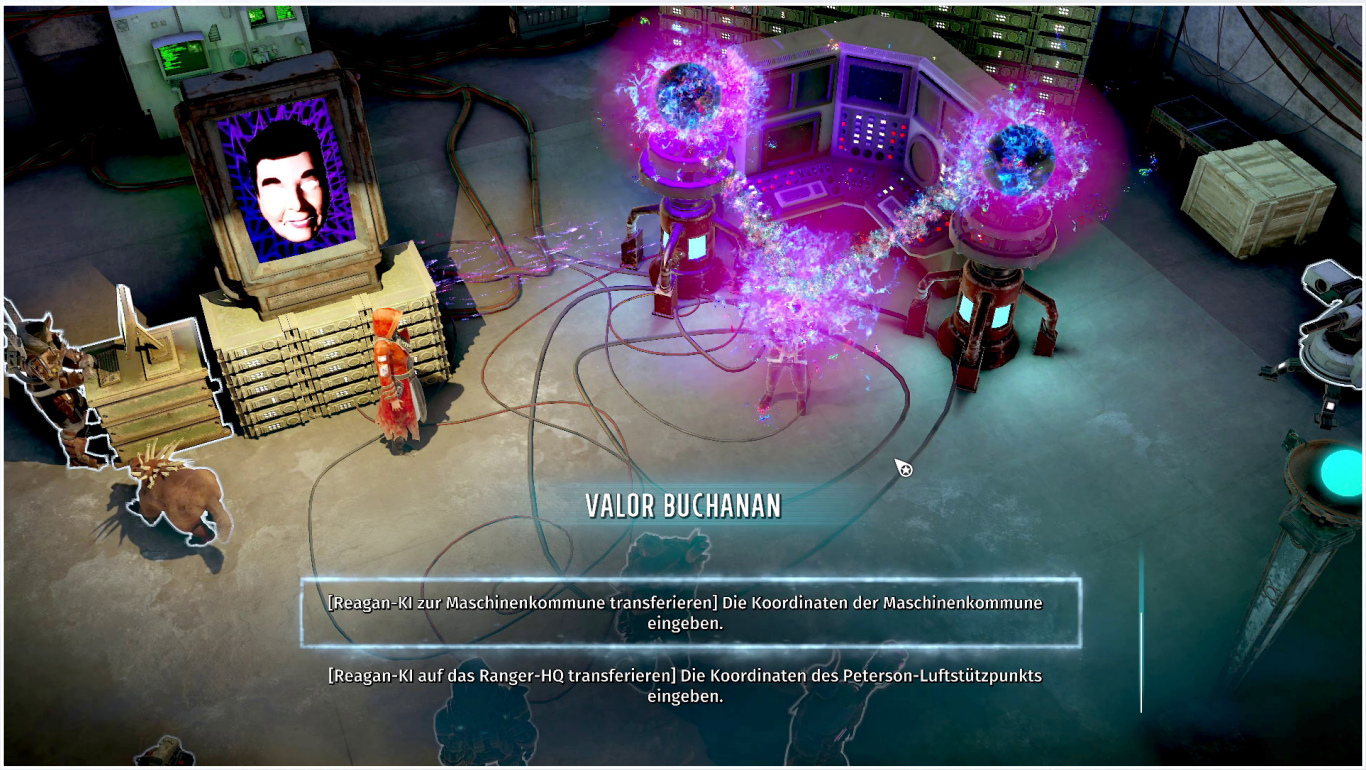


Meinung



Peter Bathge
@GameStar_de

Inxile-Chef Brian Fargo hat sich bei mir entschuldigt! Nicht für Wasteland 3, das ist super, aber für einen Bug, den die Entwickler selbst nie gefunden hätten. Halb so wild, Brian, dieses Rollenspiel ist so umfangreich und komplex, da verzeihe ich kleine Fehler gerne. Es ist ein Wunder, dass das fertige Spiel so wenige Bugs aufweist – da hat das Studio in der Vergangenheit schon ganz andere Sachen abgeliefert. In Zeiten, da die Fallout-Serie in MMO- und Shooter-Gefilde abgedriftet ist, wirkt Wasteland 3 auf mich wie eine herrliche Hommage an Fallout 2. Wasteland 3 ist dabei eine aufpolierte Version des zweiten Teils: Die Quests und kleinen, verrückten Geschichten sind besser in die Story integriert, die Kämpfe machen mir diesmal viel mehr Spaß, und die Präsentation hat durch die Vollvertonung jede Menge Flair gewonnen. Schade nur, dass die aufwändigen Ego-Dialogsequenzen so selten zum Einsatz kommen und die verwendete Unity-Engine des Öfteren an Grenzen stößt. Die Ladezeiten und gelegentlichen Ruckler zehrten zusehends an meinem Nervenkostüm. Das zusammen mit der immer noch nicht perfekten Gegner-KI mag Kritik auf hohem Niveau sein, verhindert aber, dass Wasteland 3 »nur« gut und nicht großartig geworden ist.



In Wasteland 3 steht ihr immer wieder vor kniffligen Entscheidungen. Die haben tatsächlich große Auswirkungen.

auf Wunsch neu belegen, die Menüs sind übersichtlich. Lediglich bei Händlern und Inventar hätten wir uns noch zusätzliche Sortierfunktionen gewünscht, um Waffen etwa weiter nach Schadenswerten und Co. zu sortieren. Denn weil es kein Gewichtslimit gibt, schleppt ihr gegen Ende schon mal mehr als zwei Dutzend Knarren mit euch herum.

Kleine KI-Kritik und krasser Kodiak

Auch wenn Wasteland 3 im Vergleich zum Vorgänger viel mehr Laune im Kampf macht, sind die Auseinandersetzungen mit Schlag- und Schusswaffen nicht perfekt. Besonders die KI der Gegner ist verbesserungswürdig. Zwar sind sie um einiges schlauer als früher, aber Flammenwerfertypen brutzeln schon mal einen verbündeten Nahkämpfer, weil der zufällig im Schussfeld steht. Darüber hinaus erschien uns im Test die Fähigkeit, Roboter oder Geschütztürme einzusetzen, als übermächtig, da diese von Feinden stets zuerst angegriffen werden.

Ein nützliches Werkzeug ist auch der Kodiak, euer gepanzerter Truppentransporter. Damit düst ihr nicht nur wie erwähnt auf der Weltkarte herum, ihr könnt ihn auch in etwa 20 Prozent der Kämpfe als siebtes Gruppenmitglied einsetzen. Wohl dem, der vorher in Upgrades für den Kodiak wie Ionenkanone, Mörser oder verstärkte Panzerplatten investiert hat. Als beste Strategie stellt sich jedoch etwas heraus, das auch den meisten Spaß macht: Ihr könnt die meisten Gegner mit dem Kodiak überfahren! Mutanten platzen dann auf befriedigende Weise, und Roboterskorpione explodieren bildgewaltig.

Ist Wasteland 3 bugfrei?

Sowohl Wasteland 2 als auch The Bard's Tale 4 hatten zum Release mit Bugs zu kämpfen, und auch bei seinem neuen Rollenspiel hat Entwickler Inxile Entertainment der Testversion eine lange Liste an bekannten Fehlern beigelegt, die mit einem Day-One-Patch größtenteils behoben werden sollten. Abstürze gab es im Testzeitraum keine, alle Quests ließen sich regulär beenden, und kleine Glitches hatten keine Auswirkungen auf das Spielerlebnis.

Schwerer wiegen da die Performanceprobleme von Wasteland 3. Die verwendete Unity-Engine kommt bei Kämpfen oder in bestimmten Szenen mit vielen NPCs ins Schwitzen, das Bild ruckelt sekundenlang merklich. Das ist bei der gebotenen Grafikqualität ärgerlich, zumal unser Testrechner (Intel Core i5 8600K mit 16 GB RAM und Geforce RTX 2070) ansonsten keine Probleme mit den höchsten Einstellungen hatte. Ebenfalls nervig: Die Ladezeiten beim Gebietswechsel oder dem Laden eines Spielstands benötigen selbst mit einer SSD zwischen 30 und 60 Sekunden. Da ihr bei einigen Quests (besonders in Colorado Springs) für jeden Schritt mehrere solcher Ladebildschirme ertragen müsst, türmen sich die Wartezeiten im Spielverlauf ganz schön auf.

Ein Rollenspiel für Kenner

Wasteland 3 entwickelt die Serie an den richtigen Punkten weiter, aber trotz Microsoft-Übernahme des Studios und längerer Entwicklungszeit ist der raue Charme von Teil 2 erhalten geblieben. Wer sich mit der nicht ganz so detaillierten Optik arrangieren kann, der erlebt aber ein spannendes und motivierendes Endzeit-Rollenspiel. Im virtuellen Colorado gibt es viel zu sehen und zu entdecken, viel zu lachen und viel zu kämpfen. Ihr steht auf klassische Party-Rollenspiele und liebt es, eure Helden immer weiter zu verbessern und dem Ödland mit euren Entscheidungen euren ganz eigenen Stempel aufzudrücken? Dann ist Wasteland 3 für euch das RPG-Highlight des Sommers! ★

WASTELAND 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 3.3 GHz / AMD FX-8300	Core i7 3770 / AMD Ryzen 5 2400G
Geforce GTX 760 / Radeon R7 370	Geforce GTX 1060 / Radeon RX 480
8 GB RAM, 52 GB Festplatte	16 GB RAM, 52 GB Festplatte

PRÄSENTATION

⊕ schicke Ego-Dialogsequenzen ⊕ gute englische Vollvertonung
⊕ passender Soundtrack ⊕ kaum optische Abwechslung
⊖ Gespräche meist aus der Iso-Ansicht

SPIELDESIGN

⊕ taktisch fordernde Rundenkämpfe ⊕ viele Anwendungsmöglichkeiten für Fähigkeiten ⊕ motivierende Upgradesysteme
⊕ Quests mit vielen Lösungsmöglichkeiten ⊖ kleine KI-Schwächen

BALANCE

⊕ vier Schwierigkeitsgrade ⊕ sanft ansteigende Lernkurve
⊕ viele unterschiedliche Spielstile möglich ⊕ ausführliches Tutorial
⊖ Türme und Roboterhelfer sind zu stark

ATMOSPHÄRE / STORY

⊕ einzigartiger Mix aus düsterer Endzeit und viel Witz ⊕ Entscheidungen wirken sich aus ⊕ abgefahrene Charaktere ⊕ gute Übersetzung ⊖ ungenutztes Potenzial bei Hauptgeschichte und Begleitern

UMFANG

⊕ mindestens 40 Stunden lang ⊕ viele Nebenquests ⊕ hoher Wiederspielwert ⊕ etliche Geheimnisse und versteckte Details
⊕ großes Arsenal an Waffen und Rüstungen

FAZIT

Umfangreiches Rollenspiel mit klassischen Qualitäten und kleinen Technikschwächen.



Den heute gebräuchlichen »Pop-up«-Toaster patentierte der Amerikaner Charles Strite bereits 1921.

Horizon Zero Dawn

ENDLICH AUCH AUF DEM PC!

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Sony Interactive Entertainment** Entwickler: **Guerrilla Games** Termin: **7.8.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **60 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **–**

Eine imposante Open World und gewaltige Robo-Viecher: Das Erfolgsrezept von Horizon Zero Dawn funktioniert auch auf dem PC, aber es gibt noch Probleme. Von Elena Schulz

Das Gras leuchtet violett. Nein, nicht komplett! Das wäre albern, wir sind hier schließlich nicht in No Man's Sky. Farbige Streifen durchziehen die Landschaft nur dort, wo die gewaltigen Maschinen-Tier-Mischwesen entlang staksen. Der sogenannte Fokus an Heldin Aloys Ohr – eine Art Bluetooth-Headset mit sehr praktischen Zusatzfunktionen – markiert die Wege der Viecher für mich.

Eines der Wächtertiere, das wie ein kleiner Dino mit Zyklopenauge aussieht, schlägt sofort Alarm, wenn es Gefahr wittert. Es dreht seine wie ein riesiges Auge geformte Linse in die Richtung der im hohen Gras versteckten Heldin. Über seinem Kopf erscheint ein gelbes Fragezeichen, es hat etwas bemerkt und geht langsam auf Aloy zu. Näher, noch etwas näher. Sein Auge leuchtet kurz rot auf und wird im selben Augenblick von einem Speer durchbohrt, den die Kriegerin genau wie ihren Bogen praktischerweise immer bei sich trägt. Aloy rollt sich weg, legt an und schickt eine zweite Maschine mit einem Pfeil gleich hinterher in die ewigen Jagdgründe. Willkommen in der Welt von Horizon Zero Dawn, in der riesige Metalltiere auf ein postapokalyptisches Amerika voller primitiver Stämme und eine mutige Bogenschützin treffen, die das Geheimnis hinter dieser eigenartigen Kombination aus Flora, Robo-Fauna und Menschen ergründen will.

Was nach Quatsch klingt, erzählt mir die über 30 Stunden lange Kampagne überraschend glaubhaft und wendungsreich – selbst der komische Titel wird erklärt. Das Open-World-Abenteuer bietet aber noch mehr als eine kreative SciFi-Story, gerade auf dem PC. Die schon auf der PS4 atemberaubenden Landschaften werden hier noch einmal detaillierter, mit schärferen Texturen und höheren Framerates – wenn keine technischen Probleme dem Erlebnis im Weg stehen. Bleiben sie aus, ist Horizon auch auf dem PC ein fantastisches Spiel, das mit einem The Witcher 3 oder Red Dead Redemption 2 konkurrieren kann. Aber klären wir mal,



Dieser Brüllrücken setzt uns mit Feuer zu, also legen wir ihn mit Eisbomben lahm und schießen dann auf seine Schwachpunkte – hier der Tank mit brennbarer Flüssigkeit auf dem Rücken.



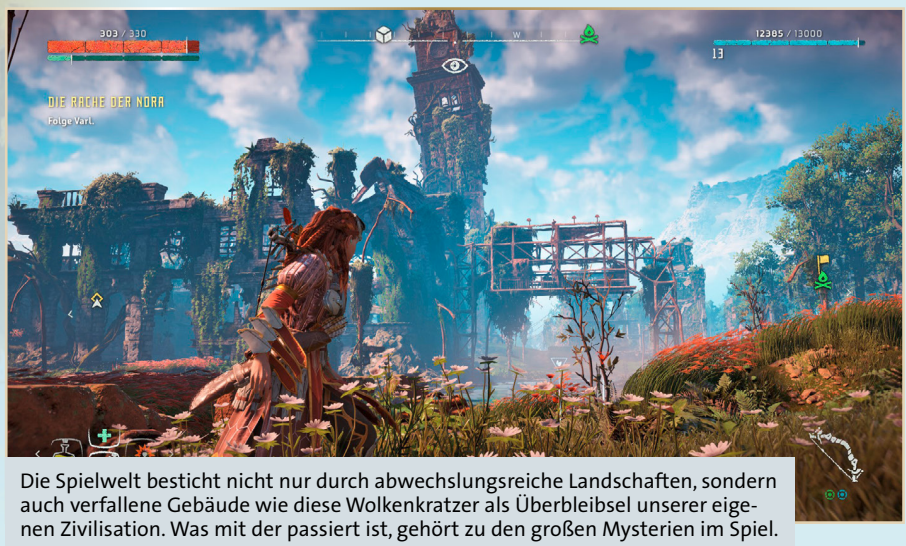
Schleichend hat Aloy die besten Chancen, wenn sie sich mit ganzen Herden anlegt. Wenn Roboter uns bemerken, erscheint ein kleines Fragezeichen über ihrem Kopf, das sich langsam rot färbt.



Inhalt der PC-Version

Inhalt der Complete Edition:

- das Hauptspiel Horizon Zero Dawn (30 bis 60 Stunden Spielzeit)
- die Erweiterung The Frozen Wilds (etwa 15 Stunden Spielzeit – neues Gebiet, Storymissionen und Gegner)
- Ingame-Items: zusätzliche Outfits, Bögen und Rohstoffe der Stämme Carja, Nora und Banuk für Heldin Aloy



Die Spielwelt besticht nicht nur durch abwechslungsreiche Landschaften, sondern auch verfallene Gebäude wie diese Wolkenkratzer als Überbleibsel unserer eigenen Zivilisation. Was mit der passiert ist, gehört zu den großen Mysterien im Spiel.

warum das so ist und wo vor allem die PC-Version glänzt – und wo dann doch nicht.

Wilde Welt, zahme Technik

Horizon basiert auf der gleichen Engine wie Death Stranding und hat uns zunächst als rund laufender PC-Port überzeugt. Wir haben beim Test nicht nur mit einer Geforce RTX 2070 gespielt, sondern das Spiel auch mit einer sechs Jahre alten Geforce GTX 970M auf einem Notebook ausprobiert. Selbst dort lief das Spiel noch mit hohen Details und einer flüssigen Framerate. Darüber hinaus lässt sich viel direkt anpassen, beispielsweise die Texturschärfe oder die Dichte der Vegetation. Im späteren Testverlauf sind wir aber auf ein kurioses Problem gestoßen, außerdem gibt es viele Spieler, die von Schwierigkeiten wie Abstürzen berichten. Mehr zu den technischen Details und den Hintergründen der Probleme erklärt euch mein Kollege Nils aus der Hardware-Redaktion im Kasten »PC-Technik im Check«.

Die Welt von Horizon besticht durch das Gefühl, wirklich raue, unberührte Natur zu durchschreiten. Als Heldin Aloy erklimme ich schneebedeckte Bergrücken, schleiche durch dichte Wälder, stürze mich in reißende Flüsse oder überblicke weitläufige, rotgefärbte Canyons – alles untermalt vom mitreißenden Soundtrack, der meiner Reise einen epischen Charakter verleiht. Überall begegne ich kleinen Tieren wie vorbeihuschenden Füchsen und entdecke die Ruinen einer längst vergessenen Zivilisation. Die baute allerdings keine steinernen Burgen, sondern Wolkenkratzer aus Stahl, denn Aloys Heimat zeigt die Vision einer fernen Zukunft. Wie es dazu kam, verrät mir das Spiel später noch.

Für den Anfang bewundere ich nur die atmosphärische Beleuchtung und das dynamische Wetter samt Tag-Nacht-Rhythmus, das die Umgebung mal in dichten Nebel und herabprasselnde Regengüsse und mal in eine tiefrote Abendsonne taucht. Und dann sind da noch die Maschinen. Manche durchziehen angelehnt an Rinder oder Rotwild das Land in Herden, andere stoßen wie metallene Greifvögel vom Himmel herab oder lauern als Blechkrokodile im Wasser. Ihre Animationen lassen sie zum Beispiel beim Angreifen zu gewaltigen Sprüngen ansetzen,

Neuerungen der PC-Fassung

- Ultra-Wide-Support: 21:9-Bildschirme werden unterstützt.
- Kein Framerate-Limit: Während die PS4-Version auf 30 fps beschränkt ist, ist die Framerate auf dem PC nach oben offen.
- Dynamisches Blattwerk: Ihr könnt die Dichte der Vegetation nach Belieben und gemäß eurer Rechnerleistung anpassen.
- Mehr Grafikoptionen: Texturen lassen sich zum Beispiel anpassen, und es gibt einen FOV-Slider.
- Optische Verbesserungen: Reflexionen sehen beispielsweise schicker aus als auf der Konsole.
- Steuerung: Neben dem Controller werden auch Maus und Tastatur unterstützt. Die Tastatursteuerung lässt sich aber auch anpassen.
- Benchmarking-Tool: Darüber könnt ihr die Performance auf eurem individuellen System überprüfen.

Das erste Spiel unter dem Label von Guerrilla Games war das umstrittene Shellshock: Nam '67 von 2004.

friedlich mit gesenktem Kopf grasen oder ruckartig den Kopf heben, wenn Gefahr droht, und erstaunlich lebensecht wirken.

Ein Blick in die Zukunft

Diese Maschinen zu jagen gehört zu den Traditionen der Nora, dem Stamm, bei dem Aloy aufwächst. Oder eher gerne aufgewachsen wäre, denn sie und ihr Ziehvater Rost sind Ausgestoßene, die zwar im Heiligen Land des Volkes leben dürfen, aber kein Teil der Gemeinschaft sind. Denn der eigene Status wird hier von der Mutter bestimmt, und die fehlt Aloy als Waise. Weil ich die Heldin für das Tutorial als Kind steuere, bekomme ich am eigenen Leib mit, was diese Ausgrenzung für sie bedeutet. Erwachsene wenden sich ab, Kinder werfen Steine nach ihr. Das Mädchen erlebt täglich Zurückweisung, führt ein Leben in Einsamkeit. Ihr einziger Lichtblick ist die Erprobung – ein Test, den jeder Nora absolvieren darf, selbst ein Waisenkind wie sie. Nimmt sie erfolgreich teil, wird sie Teil des Stammes, gewinnt sie, wird ihr ein Wunsch gewährt. Aloy will Antworten und trainiert hart, um als Siegerin ihre wahre Herkunft erfahren zu dürfen.

Doch die Erprobung endet in einem Desaster. Ein feindlicher Stamm greift an und nutzt obendrein die einst friedlichen Maschinen mithilfe der Verderbnis als Waffe. Dieser Virus befällt die Metalltiere mittlerweile seit Jahren und lässt sie aggressiv werden. Aloy wird daraufhin zur Sucherin ernannt. Als solche darf sie das Land ihres Stammes verlassen – was eigentlich ein Tabu ist – und soll Antworten finden. Die Frage danach, was hinter den durchgedrehten Maschinen und den menschlichen Angreifern steckt, ist für die Heldin selbst aber nur zweitrangig. Sie will vor allem wissen, woher sie kommt und wo ihr Platz in der Welt ist. Dadurch erzählt Horizon trotz des ungewöhnlichen Szenarios eine sehr persönliche und nachvollziehbare Geschichte – den Wunsch dazuzugehören hat wahrscheinlich jeder schon in irgendeiner Form verspürt

Aloy wächst aber mit ihren Aufgaben und erlangt durch ihre Neugierde immer mehr Wissen über die Welt, indem sie die Ruinen untersucht oder anderen Stämmen in der Welt hilft. Weil das Erkunden zu ihren Pflichten als Sucherin gehört, fühle ich mich auch weniger schlecht, wenn ich Hauptmissionen mal links liegen lasse – anders als zum Beispiel bei einem The Witcher 3, wo ich ja eigentlich dringend Geralts Ziehtochter finden soll. Anfangs kommt die Story dadurch allerdings auch nur langsam in Fahrt. Gerade gegen Ende werde ich aber Schlag auf Schlag mit dramatischen Wendungen und Enthüllungen konfrontiert, die mich staunend zurücklassen. Besonders das Schicksal der alten Zivilisation wird erschreckend glaubhaft und berührend erzählt. Aloy findet immer wieder Audionachrichten und Dokumente, die als überraschend gehaltvolle Botschaften das Bild einer Vergangenheit zeigen, die an Kriegen, Umweltzerstörung und fatalen Entscheidungen einzelner, viel zu mächtiger Menschen zerbrochen ist. Mehr möchte ich nicht verraten, aus Erzählsicht gehört Horizon Zero Dawns aber zum Besten, was die aktuelle Spielelandschaft zu bieten hat. Rollenspielentscheidungen oder mehrere Enden erwarten euch übrigens nicht, denn Horizon Zero Dawn ist ein Action-Adventure. Aloy darf lediglich manchmal zwischen emotionalen, rationalen oder besonders entschlossenen Antworten wählen. So könnt ihr ein wenig von euch in die Figur einbringen. Große Konsequenzen kommen da nicht auf euch zu, allerdings passende Kommentare





Aloy schaltet bei Levelaufstiegen neue Fertigkeiten frei. Damit wird sie etwa deutlich später von Gegnern bemerkt oder kann mehr Maschinenteile abschlagen.



Über ihren Fokus (eine Art tragbarer Mini-Computer) kann Aloy die Wege der Roboter-gegner markieren und ihnen so ausweichen – oder aber Fallen auf dem Weg platzieren.



Crafting-Zutaten für Heiltränke und mehr dürft ihr einfach als deutlich sichtbar markierte Pflanzen in der Welt aufsammeln. Tiere zum Jagen für Material gibt es auch.



Waffen und Munitionsarten wechselt ihr bequem per Tastendruck über das Waffenrad. Hier lässt sich auch gleich Nachschub craften. Das funktioniert sowohl mit Maus und Tastatur als auch mit einem Controller gut.



Echte Dialogoptionen oder Entscheidungen stehen euch zwar nicht offen, Aloy darf aber mitunter zwischen Tonlagen wählen und mal aggressiv, mal emotional, mal kühl und kalkuliert reagieren.

oder Reaktionen hier und da. Auch ohne viel Auswahl und trotz der hin und wieder asynchronen Lippenbewegungen erwarten euch aber exzellent geschriebene und vertonte Dialoge, die euch in die Welt ziehen.

Mit Pfeil und Bogen gegen Metallkolosse

Reden ist aber nicht immer die Lösung, denn manche Stämme wollen euch an den Kragen – genauso wie die Maschinen, die sich ohnehin nicht für Gespräche begeistern. Am meisten kann Aloy allein ausrichten, wenn sie mit Bedacht vorgeht. Über ihren Fokus – ein Relikt der Alten, der ein wenig wie der Hexersinn im Witcher funktioniert – markiert sie Gegner sowie Laufwege und Schwachpunkte der Metallriesen. Dann schleicht sie durch das hohe Gras, platziert Spreng- oder Schockfallen auf den Routen, schaltet die Gegner aus der Nähe lautlos mit dem Speer aus oder zielt mit Pfeilen auf weiter entfernte Kontrahenten. Manche der erkennbaren Schwachpunkte lassen sich abschießen oder erhöhen den Schaden an den Viechern, je nach Monsterart empfehlen sich zudem bestimmte Pfeilarten wie Feuerpfeile. Das verleiht den Gefechten eine angenehm taktische Note.

Gerade auf den niedrigsten drei der fünf Schwierigkeitsgrade werden die Gefechte aber nie überfordernd oder frustrierend. Entdeckt man euch, könnt ihr weglaufen und Aloy vor der schnell aufgebenden KI verstecken. Alternativ stellt ihr euch den Feinden in einem offenen Kampf, was ebenfalls gut funktioniert, wenn ihr stets in Bewegung bleibt und Roboter-Rammattacken, Brandbomben oder gegnerischen Pfeilen per Ausweichrolle oder Sprint entflieht.

Das erfordert mit Maus und Tastatur anfangs etwas Eingewöhnung, weil ihr oft am

PC-Technik im Check

Nils Raettig, Hardware-Redaktion

Wir konnten Horizon: Zero Dawn zu Beginn auf den meisten unserer Testsysteme ohne Probleme spielen. Von den Abstürzen, über die mittlerweile viele Spieler berichten, wurden wir dabei verschont. Im weiteren Testverlauf sind wir auf ein kurioses Performanceproblem gestoßen, das uns so noch in keinem Spiel begegnet ist. Es hängt mit einer zu niedrigen PCI-Express-Bandbreite zusammen. Eigentlich ändert sich an dieser Bandbreite ohne manuelles Eingreifen bei einem Testsystem nicht einfach so etwas, beim Spielen von Horizon war das auf einem unserer Rechner dennoch der Fall. Eine Haupterklärung für die laut Steam-Reviews oft auftretenden Schwierigkeiten ist das Phänomen aber wohl nicht.

Lange Ladezeit zu Beginn

Ein mit allen Systemen auffälliges Problem ist die Shader Compilation, die man auch von Call of Duty kennt. Sie erfolgt beim ersten Start und dauert sehr lange, selbst mit schneller Hardware. Auf einem PC mit Core i9 9900K, RTX 2080 Ti, 16,0 GByte RAM und SSD mussten wir fast neun Minuten warten. Das Problem ist allerdings bekannt und soll per Patch behoben werden. Immerhin muss die Shader Compilation nur beim ersten Start sowie bei der Neuinstallation des Treibers und beim Wechsel der Grafikkarte durchgeführt werden. Danach startet das Spiel auch in unserer Testversion schnell, und die Ladezeiten sind kein Problem mehr.

Probleme und Performanceeindrücke

Zu den trotz Day-One-Patch bestehenden Problemen gehören unter anderem die nicht funktionierende anisotrope Filterung sowie Schwierigkeiten mit Animationen, die für 30 fps ausgelegt sind. Diese Animationen könnten eine der Ursachen für die Abstürze sein, da einige Spieler berichten, dass die Abstürze nach dem Begrenzen der fps verschwunden sind (oder zumindest deutlich weniger wurden). Eine gute Lösung ist es aber nicht, die Bilder pro Sekunde begrenzen zu müssen. Hier sollten Sony und Guerrilla Games also dringend noch nachbessern.

Performance mit Mittelklassehardware

Horizon sieht oft sehr gut aus, der Anspruch an die Hardware schwankt allerdings je nach Szene recht stark. Mit einer Geforce GTX 1060 erreichen wir beispielsweise in Kombination mit dem Core i5 2500K und 8,0 GByte RAM auch auf maximalen Details in Full HD in bestimmten Bereichen des Spiels etwa 45 fps ohne störende Framedrops, in anderen Szenen sind es dagegen eher 30 fps.

Letztlich haben wir uns vor allem aufgrund der vielen Berichte über Abstürze dazu entschieden, Horizon Zero Dawn wegen technischer Probleme um fünf Punkte abzuwerten. Wir behalten die Situation und vor allem die Auswirkungen kommender Patches aber im Auge und euch auf dem Laufenden.

Aloys Ausrüstung

Waffen: Aloys Hauptwaffe ist und bleibt der Bogen. Mit der Zeit erhaltet ihr aber unterschiedliche Varianten, die neben normalen Pfeilen und brennenden Varianten auch solche mit mehr Durchschlagskraft, Sprengpfeile zum Abtrennen von Maschinenteilen und mehr verschießen können. Der Speer dient zusätzlich zum Nahkampf. Darüber hinaus gibt es Spezialwaffen wie ein Gerät, das Fallen platziert, oder eine Schleuder für Bomben mit Elementarschäden wie Eis. Später lassen sich sogar Monsterwaffen abschießen und gegen die Kreaturen verwenden.

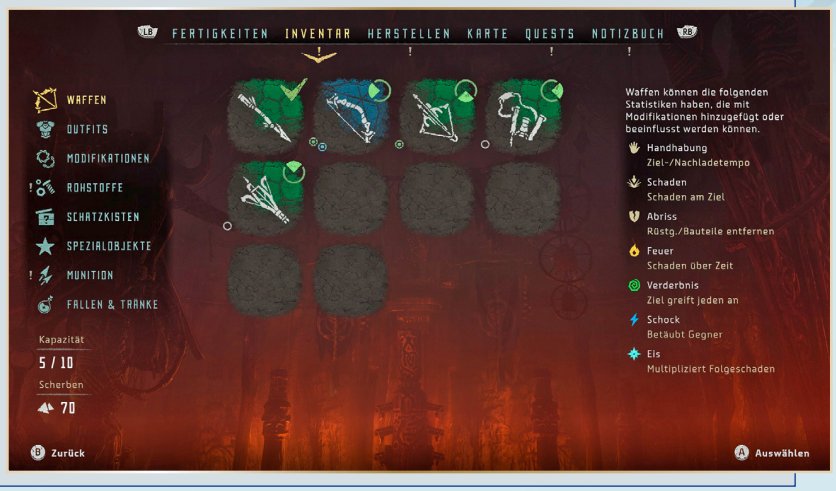
Rüstungen: Unterschiedliche Rüstungen bringen Effekte wie Widerstand vor Elementen wie Feuer oder der Verderbnis mit sowie je nach Seltenheitsgrad besseren Schutz und schickeres Aussehen.

Mods: Roboter werfen manchmal Modifikationen ab, die Aloy in Waffen und Rüstungen einbauen darf. Sie liefern ihrerseits bestimmte Eigenschaften wie einen besseren Schutz gegen Feuer.

Crafting: Tränke für Heilung, Abwehr oder Schutz gegen bestimmte Elemente, platzierbare Fallen oder auch größere Taschen für Munition und Items darf die Heldin bequem unterwegs aus Roboterteilen, erjagten Tieren und sammelbaren Objekten wie Kräutern herstellen.

Schnellreisepakete: Reisen funktioniert im Spiel nur über bereits besuchte Lagerfeuer. Etwas lästig: Diese einfach freizuschalten reicht nicht, ihr müsst zusätzlich ein Reisepaket herstellen. Erst später erhaltet ihr eines, das sich unendlich oft benutzen lässt.





besten fast gleichzeitig Schießen, Ausweichen, neue Munition anfertigen, Heiltränke einnehmen und eure Umgebung scannen solltet, was eine ganze Menge (sinnvoll gewählte, aber auch veränderbare) Tasten beansprucht. Mit etwas Zeit und Übung klappt das deutlich besser, wir empfehlen aber trotzdem auch auf dem PC einen Controller.

Ein Hauch von Rollenspiel

Ein wenig Rollenspiel erwartet euch dann aber doch: Über Levelaufstiege schaltet ihr neue Fertigkeiten frei. Die vier Talentbäume »Jäger«, »Krieger«, »Sammler« und »Reisender« fallen zwar nicht allzu umfangreich aus, dafür macht aber jeder Skill direkt einen spürbaren Unterschied. Aloy wird zum Beispiel deutlich weniger sichtbar beim Schleichen, darf ungünstig ausgelegte Fallen später wieder einsammeln oder Monstern mehr Metallteile abschlagen, die sich als Ressourcen wieder über das Crafting in Fallen und Munitionsarten investieren lassen – übrigens elegant direkt im Waffenrad, das ihr über die Tabulatortaste öffnet. Oder ihr tauscht die Beute bei Händlern gegen neue Waffen und Rüstungen.

Die Auswahl an Crafting-Möglichkeiten, Waffen, Munitionsarten, Mods und Outfits für Aloy wirkt etwas aufgesetzt. An sich ist die taktische Vielfalt lobenswert, am Ende fährt man aber auf dem normalen Schwierigkeitsgrad meist mit der simplen Strategie am besten, einfach jede Menge Sprengfallen zu platzieren und verwundeten Gegnern dann mit Pfeil und Bogen den Rest zu geben. Durch das mächtige Schildweberinnen-Outfit, das Aloy sich spät im Spiel verdienen kann, nimmt sie dann ohnehin dank eines Schutzschildes kaum noch Schaden. Über weite Strecken im Spiel bekommt man von solchen Balancingschwächen aber zum Glück nichts mit. Das Crafting lässt sich außerdem bequem nebenbei erledigen und erfordert niemals Grind nach bestimmten Ressourcen. Wer einfach spielt, Monster jagt und Missionen erledigt, sammelt ohne Probleme alles, was er benötigt.

Ubisoft lässt grüßen

Das Design der von Maschinen durchzogenen, postapokalyptischen Natur ist einzigartig. Die Open-World-Systeme von Horizon Zero Dawn erkennt man beim Erkunden aber schnell wieder. Ähnlich wie bei The Witcher 3 oder bei der Ubisoft-Formel erwartet euch eine große Karte voller Symbole, hinter denen sich Hauptmissionen, Nebenaufträge, Banditenlager, Jagdherausforderungen und mehr verstecken. Nebenmissionen erzählen meist kleine, in sich abgeschlossene Geschichten: Mal soll Aloy Spuren untersuchen, um einen verschwundenen Jagdtrupp aufzuspüren, mal eine Karawane gegen angreifende Roboter verteidigen und anschließend einen Verräter zur Rede stellen, der mit der wertvollen Ware abgehauen ist. Die gut geschriebenen Geschichten drumherum motivieren aber. Selbst für die in Verruf geratenen Türme zum Aufdecken der Welt hat Entwickler Guerrilla Games sich einen eigenen Spin ausgedacht: Ihr müsst auf riesige, an Giraffen erinnernde Roboter – Langhälse genannt – klettern und sie mithilfe eures Speeres »überschreiben«, also schlicht umprogrammieren. Das ist übrigens auch bei kleineren Robotern möglich, die euch dann in Folge als Reittier zur Fortbewegung in der Open World dienen oder an eurer Seite kämpfen. Andere Aktivitäten wie die Jagdgebiete, in denen ihr unter Zeitdruck Monster auf eine bestimmte Art erledigen müsst, verdorbene Zonen mit korrumpierten und besonders aggressiven Monstern oder die typischen Banditenlager, die wir insbesondere aus den Far-Cry-Spielen hinlänglich kennen (inklusive Alarm und Gegnernachschub versteht sich) fühlen sich deutlich ausgelutschter an. Das meiste davon lässt sich aber ohne Probleme ignorieren. Versucht euch stattdessen lieber an den Brutstätten: Die erlauben euch nicht nur, neue Roboterarten auf eure Seite zu ziehen, sondern konfrontieren euch auch mit fordernden Bosskämpfen gegen neue Roboter und kleineren Kletterrätseln à la Tomb Raider.



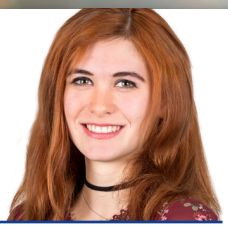
Die Spielwelt steckt voller Details: Jeder Stamm verfügt zum Beispiel über eigene Bräuche, Kleidungsstile und mehr.



Scannt ihr Maschinen, werden auch Schwachpunkte sichtbar, die ihr anschließend mit dem Bogen anvisieren solltet, um deutlich mehr Schaden auszuteilen.

Meinung

Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Wie die Entwickler im Rahmen einer Dokumentation verraten haben, war Horizon für sie ein Wunschspiel. Sie wollten unbedingt eine Geschichte im Stil von David gegen Goliath erzählen, rund um eine einzelne Heldin, die sich mit Pfeil und Bogen gegen gewaltige Roboterkreaturen wehrt. Dass sie sich nach einem Shooter wie Killzone entschieden haben, ein komplett anderes, so aufwändiges Projekt zu wagen und damit auch noch Erfolg hatten, beeindruckt und freut mich. Zum einen, weil man dem Projekt diese Überzeugung und Leidenschaft für die Idee fast an jeder Ecke und in jedem Detail ansieht. Zum anderen, weil die über zehn Millionen verkauften Einheiten auf der PS4 dafür sprechen, dass auch im AAA-Sektor Mut belohnt werden kann und weder eine neue Marke noch eine allein weibliche Spielfigur dem im Weg stehen müssen. Horizon hat seine Schwächen und fühlt sich manchmal überladen an. Und auch die PC-Technik läuft längst nicht bei allen Spielern rund. Ignoriere ich all das, steht mir aber eine Welt offen, die vor allem dadurch glänzt, dass sie wirklich etwas zu sagen hat – sei es innerhalb ihrer Geschichte oder darüber, wie wir miteinander und unserem Planeten umgehen. Genau das fehlt mir in vielen Open-World-Spielen, in denen die Story gerne zur Brotkrumenspur für allerlei Füllaufgaben verkommt.

Große Welt mit noch größerer Heldin

Oder begebt euch auf die Suche nach Dokumenten, Audiologs und Panorama-Datenpunkten, die euch spannende Einblicke in die Hintergründe der Welt bescheren und dabei helfen, das Puzzle um den Untergang der Menschheit zusammenzusetzen. Die Open World bietet so schon im Hauptspiel ziemlich viel. Im in der PC-Version enthaltenen DLC The Frozen Wilds begebt ihr euch aber noch einmal in ein separates Gebiet, genauer gesagt die frostige Heimat der Banuk im hohen Norden. Aloy muss hier das Geheimnis um neue, noch mächtigere Maschinen lüften, die das Land überfallen. Bei den Aktivitäten liefert die Erweiterung vor allem mehr vom gleichen, steuert aber darüber hinaus neue Waffen, Rüstungen, Gegner und Talente sowie eine eigene Story bei.

Mit dem DLC seid ihr etwa zehn bis 20 Stunden beschäftigt. Beim Hauptspiel liefert allein die Kampagne etwa 30 Stunden an Unterhaltung. In der Open World könnt ihr euch dann aber nochmal locker 30 bis 50 zusätzliche Stunden vertreiben. Ich habe bereits mit der Konsolenversion über 100 Stunden verbracht und selbst dann noch nicht jede Aktivität voll ausgekostet.

Horizon Zero Dawn erfindet Open-World-Spiele nicht neu, vereint aber viele Stärken von The Witcher, Assassin's Creed oder Far Cry in sich. Auch ohne moralische Rollenspielentscheidungen, die für Wiederspielwert sorgen, bekommt ihr eine packende Story geboten. Roboter und menschliche Feinde sorgen für eine angenehme Gegnervielfalt und Stealth, unterschiedliche Waffen und Fähigkeiten ermöglichen viele Herangehensweisen an Gefechte.

Zu einem erzählerischen Meisterwerk wird Horizon aber vor allem dadurch, wie es all das in seiner Welt und als Teil von Aloys Geschichte inszeniert. Beim Spielen fühle ich mich jederzeit mit ihr und ihrem Schicksal verbunden, weil die Entwickler sich die Zeit nehmen, der Heldin und ihren Gefühlen Raum zum Atmen lassen. Aloy darf schluchzen, wüten, verzweifeln, staunen oder sich nach dem Schwimmen das Wasser aus den Haaren schütteln. Horizon Zero Dawn fühlt sich deshalb nicht wie ein Open-World-Best-of an, sondern wie die persönliche Reise einer jungen Frau. Und das schafft kaum ein Spiel dieser Größenordnung. ★





Erledigt ihr Roboter, werfen sie Maschinenteile als Beute ab. Die dienen zum Craften oder ihr tauscht sie bei Händlern gegen neue Outfits und Waffen.

HORIZON ZERO DAWN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 2500K / AMD FX 6300	Core i7 4770K / Ryzen 5 1500X
Geforce GTX 780 / Radeon R9 290	Geforce GTX 1060 / Radeon RX 580
8 GB RAM, 80 GB Festplatte	16 GB RAM, 80 GB Festplatte

PRÄSENTATION

⊕ wunderschöne Landschaften voller Details ⊕ mitreißender Soundtrack ⊕ atmosphärische Wetter- und Lichteffekte ⊕ lebensecht animierte Maschinen ⊕ gelungene deutsche Vertonung

SPIELDESIGN

⊕ Monster erfordern Taktik ⊕ spaßige Mischung aus Schleichen, Erkunden und Kämpfen ⊕ viele Möglichkeiten ⊕ nützliche Fertigkeiten ⊖ teils generische Open-World-Aktivitäten

BALANCE

⊕ fünf Schwierigkeitsgrade ⊕ ausführliche Tutorials ⊕ gut adaptierte Maus- und Tastatursteuerung ⊖ bestimmte Rüstungen und Waffen sehr mächtig ⊖ kein freies Speichern

ATMOSPHÄRE / STORY

⊕ sympathische und glaubhafte Heldin ⊕ lebendige Spielwelt ⊕ packende SciFi-Story mit spannender Prämisse ⊕ selbst Sammelobjekte haben viel zu sagen ⊕ überraschende Wendungen

UMFANG

⊕ zahlreiche Nebenaufgaben und Aktivitäten ⊕ DLC-Kapitel enthalten ⊕ lange Hauptquest ⊕ viele Bogenvarianten und Outfits ⊕ optionale Herausforderungen wie Brutstätten und Jagdgebiete

ABWERTUNG

Wir werten Horizon Zero Dawn aufgrund technischer Probleme wie den Abstürzen zunächst um fünf Punkte ab.

91 -5 86

FAZIT

Horizon Zero Dawn begeistert mit einer abwechslungsreichen Open World, einer innovativen SciFi-Story sowie mit einer starken Heldin.

Ach ja, Guerrilla Games ist kein US-amerikanischer Entwickler, die Firma residiert in Amsterdam.



The Wind Road

EIN UNGESCHLIFFENER MARTIAL-ARTS-EDELSTEIN

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **FHYX** Entwickler: **Gansu Jiayuan Digital Technology** Termin: **10.07.2020** Sprache: **Chinesisch, englische Texte**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **–**

Das Wuxia-Abenteuer aus China bietet ein actionreiches Kampfsystem und schicke Grafik – dafür müsst ihr mit Abstrichen wie einer schwachen Übersetzung leben.

Von Sascha Penzhorn

Im chinesischen Action-Rollenspiel The Wind Road prügeln wir haufenweise Feinde weg und nutzen dabei diverse Kampfstile, die Macht des Qi und auch mal einen ordentlichen Schluck aus der Pulle. Zwischendrin lösen wir kleinere Rätsel, vertreiben uns die Zeit mit Nebenaufgaben und verfeinern unseren Kampfstil. Das Spiel macht überraschend Laune – zumindest dann, wenn man mit einigen recht großen Macken leben kann. Die erstrecken sich vom Gameplay über die Story bis zur Technik. So ist The Wind Road ein interessanter Titel, der sein geringes Budget nicht leugnen kann.

Zweckmäßige Übersetzung

Zum ersten Start gibt es erst mal eine Warnung: The Wind Road bietet ausschließlich chinesische Sprachausgabe, die englische Übersetzung der Texte stammt von einem externen Team, ist unvollständig und nicht sehr akkurat. Eine bessere Version ist immerhin in Arbeit, deutsche Texte gibt's aber erstmal nicht. Dann weist das Spiel noch darauf hin, dass für den ersten Durchlauf der leichteste von insgesamt drei Schwierigkeitsgraden vorgesehen ist (die nächsten beiden eher für New Game+). Zudem wird zur Maus- und Tastatursteuerung geraten. Theoretisch könnt ihr The Wind Road auch mit dem Gamepad steuern, dann müsst ihr aber mit exotischen, nicht änderbaren Tastenbelegungen leben. Mit Objekten und NPCs interagiert ihr etwa mit dem linken Bumper, zum Springen drückt ihr den rechten Analogstick. Wir haben das nach den ersten fünf Minuten aufgegeben.



Im Tutorial kämpfen wir gegen einen Boss mit langen Augenbrauen.

Los geht's mit einem bizarren Tutorial. Ein Erzähler vermittelt euch (vermutlich) die Spielgeschichte, während am unteren Bildschirmrand mäßige englische Übersetzungstexte aufploppen. Ihr wandert über eine vom Vollmond erhellte Wasseroberfläche, manchmal schweben Schriftrollen und Laternen um euch herum. Das sieht alles überraschend hübsch aus, auch wenn ihr keine Zeit habt, die sonderbaren Umgebungen zu bewundern. Ihr müsst euch nämlich gegen einen Typen mit brennendem Buddha-Stab verteidigen und Long-Eyebrow Lohan mit seinen langen Augenbrauen besiegen.

So lernt ihr, zwischen unterschiedlichen Kampfstilen zu wechseln, Angriffe zu blo-

 »Wuxia« ist ein beliebtes Genre in der chinesischen Kultur und Literatur.



Die Spielwelt von The Wind Road ist stellenweise echt hübsch.

cken, ihnen auszuweichen und Komboattacken auszuführen. Das alles ist etwas gewöhnungsbedürftig, aber immerhin machen die Kämpfe vom Start weg Laune.

Ein Hauch Fighting Game

Während ihr die meisten Trash-Gegner mit ein paar Klicks wegflext, müsst ihr in Bosskämpfen alle Tricks und Kniffe einsetzen, die ihr im Tutorial gelernt habt: reguläre Attacken und Spezialangriffe miteinander verknüpfen, auf das richtige Tempo und eure Positionierung achten, immer brav ausweichen, auf Ausdauer (zum Ausweichen), Qi (für Spezialattacken) und eure Wut (noch bessere Spezialattacken) achten und notfalls den Kampfstil wechseln.

Geht euch beispielsweise das Qi aus, könnt ihr das Schwert wegstecken und Gegner mit der Faust bearbeiten, um neue Energie aufzubauen. Petzt ihr zwischendurch ordentlich einen weg, gibt's auch klassische Drunken-Kampfstile mit und ohne Schwert.

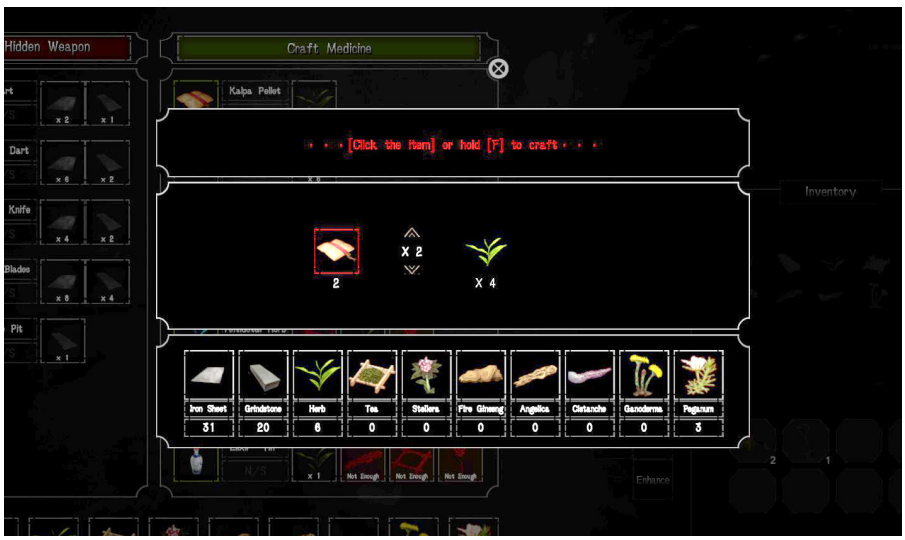
Das macht Laune, wenn man den Bogen mal raushat, ist auf dem leichten Schwierigkeitsgrad sehr gnädig und in den härteren Modi bockschwer. So grundsolide wie in einem Sekiro oder Ghost of Tsushima fühlen sich die Kämpfe von The Wind Road nicht an, dazu fehlt es den Prügeleien einfach an Feinschliff. Dieses Gefühl von »nicht übel, aber auch nicht perfekt« zieht sich durch alle Aspekte des Spiels.

Lineares Gameplay

Nach dem bizarren Tutorial findet ihr euch in einem Dorf wieder, in dem ihr kleinere Nebenaufgaben erledigt, die auch mal nichts mit Prügeleien zu tun haben. Mal stibitzt ihr einen Schlüssel von einem geisteskranken

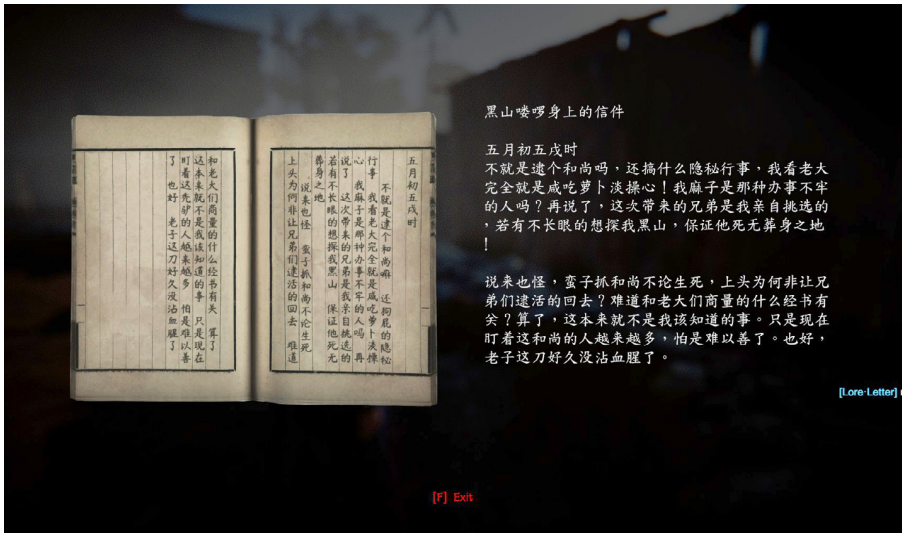


Unterwegs werden wir immer wieder mal von irgendwelchen bösen Jungs angepöbelt.



Im Inventar können wir einfache Gegenstände wie Medizin herstellen.

Der Begriff bedeutet (sehr) grob übersetzt »in der Kampfkunst bewanderte, ritterliche Helden«.



Lore-Schriftstücke sind derzeit überhaupt noch nicht übersetzt.



Einige Übersetzungstexte wirken in ihrer Platzierung sehr unglücklich.

Koch, der vor euren Augen ein Huhn aufschlitzt und es austrinkt, mal tätigt ihr Einkäufe für irgendwelche Dienstbotengänge, und an einer Stelle habt ihr sogar die Möglichkeit, einen Boss-Bären außerhalb des Dorfs zu verprügeln. Hier ist Vorsicht geboten, denn begebt ihr euch zu weit in die »offene Spielwelt« und vom vorgesehenen Pfad weg, gebt ihr den Löffel ab. Hoffentlich habt ihr kürzlich einen automatischen Speicherpunkt besucht, denn freies Speichern ist in The Wind Road keine Option!

Immerhin ist die Story in diesem Teil des Spiels etwas weniger verwirrend – zumindest dort, wo sie übersetzt ist. Ihr sammelt immer wieder mal Bücher, Schriftrollen und andere Dinge ein, die komplett in chinesischer Sprache verfasst sind – eine Übersetzung fehlt. Zwischen den Kämpfen und kleineren Nebenaufgaben gibt es gelegentliche Puzzles. Beispielsweise müsst ihr euch an einer Stelle im Spiel aus einem Käfig befreien, bevor euch fieses Giftgas umbringt.

Manchmal sollt ihr an übermächtigen Feinden vorbeischleichen oder vor ihnen fliehen. An einer anderen Stelle sucht ihr Werkzeug, um eine defekte Seilwinde zu reparieren. Das alles wird durch ein absichtlich winziges Inventar erschwert, das euch nur eine Handvoll Gegenstände gleichzeitig mitnehmen lässt. Resident Evil lässt grüßen! Irgendwelche wichtigen Entscheidungen trefft ihr dabei übrigens nie – nach rund zehn Spielstunden ist euer erster Durchlauf vorbei, ohne die Geschichte des Spiels bis zum Ende zu erzählen. Furchtbar spannend ist sie ohnehin nicht, für das richtige Ende werdet ihr aber wohl auf DLC oder eine Fortsetzung warten müssen. Immerhin könnt ihr



Bosskämpfe sind deutlich anspruchsvoller als die schnellen Gefechte mit irgendwelchen harmlosen Handlangern.

Meinung



Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten

The Wind Road ist das vielleicht interessanteste Spiel, das hierzulande keinen Menschen interessiert. Der größte Teil von uns ist der chinesischen Sprache sicherlich nicht mächtig, die englischen Untertitel sind, gelinde gesagt, suboptimal. Dazu gibt's ein Echtzeitkampfsystem mit Spezialattacken und Kombos, das man mit dem Gamepad komplett vergessen kann. Das Teil kommt auf Steam auf kaum mehr als 150 Spieler gleichzeitig pro Tag. Von daher – wie geht's euch denn so? Kommt ihr gut durch die Pandemie? Okay, sorry. Mir macht The Wind Road tatsächlich trotz aller Schwächen Spaß. Das Kampfsystem ist nicht perfekt, gefällt mir aber dennoch – ganz besonders in den dramatischen Bosskämpfen. Die Rätsel und Nebenmissionen sind etwas zu leicht und arten in Latscherei und Geklicke aus, das ich lieber mit mehr Kloppereien verbringen würde. Das Spiel endet zu schnell und deutet zwar ein weiteres Storykapitel für die Zukunft an, das dreht sich aber um eine andere Figur und wird die Geschichte vermutlich auch nicht abschließen. Und so bleibt es eben ein mittelprächtiges Fernost-Gemetzel mit technischen Schwächen zum kleinen Preis. Gute Ansätze gibt es zuhauf – da steckt einiges an Liebe drin. Ich bin auf die mögliche Fortsetzung gespannt!



Mit unserer Wut-Attacke machen wir Trash-Gegner mühelos platt.

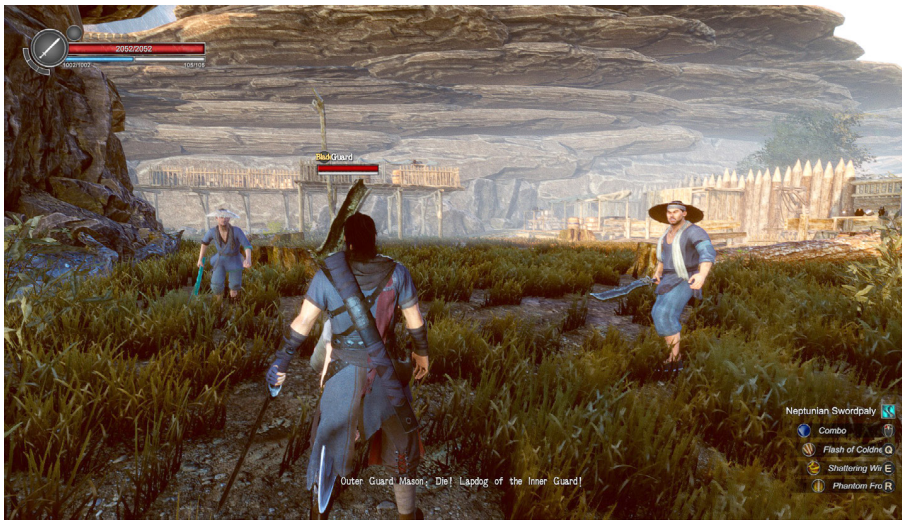
Fortschritte dank New Game+ in einen neuen Durchlauf mitnehmen und schaltet beim ersten Durchspielen einen Arena-Modus frei. Alles gegen die KI, versteht sich – The Wind Road ist ein Singleplayer-Abenteuer.

Rollenspielelemente

Im Spielverlauf verwendet ihr gesammelte Erfahrungspunkte, um eure bevorzugten Kampfstile aufzuleveln und euer inneres Qi zu trainieren, was wiederum neue passive Boni und neue Spielstile (defensiv, abgerundet, Fokus auf kritischen Schaden und so fort) eröffnet. Zudem könnt ihr allerlei Fressalien, Trainingsbücher und andere Goodies kaufen und finden, die dauerhaft eure Werte steigern. Außerdem gibt es ein paar fesche Kopfbedeckungen und Ringe, Wurfwaffen und Upgrades für euer Schwert, mit denen ihr eure Klinge beispielsweise vorübergehend vergiftet oder Frostschaden austeilt. Nebenher könnt ihr noch Kräuter pflücken und daraus Heilmittel für besonders harte Kämpfe brauen. Außerhalb der Kämpfe meditiert ihr einfach auf Knopfdruck, um euch vollständig zu erholen.

The Wind Road sieht recht schick aus, bei einigen Animationen und offeneren Arealen in der Spielwelt schaut ihr aber lieber nicht ganz so genau hin. Der Soundtrack ist toll, einige Sprachaufnahmen sind aber qualitativ schwach. Die Benutzeroberfläche ist allenfalls zweckmäßig, zudem verdeckt die englische Übersetzung teilweise wichtige Informationen und Tastenbelegungen auf dem Bildschirm. Das Kampfsystem ist spaßig, geht aber nicht so flott von der Hand wie bei der (teuren) AAA-Konkurrenz.

Die Gamepadsteuerung ist eine Zumutung, das Spiel endet schneller als seine Story, die aufgrund der schwachen Übersetzung manchmal nur bedingt Sinn ergibt. Für 25 Euro bekommt ihr hier ein spaßiges Wuxia-Spiel, doch mit den Schwächen müsst ihr leben können. Und wer kein Fan dieses Settings ist oder sich an den englischen Texten stört, kann sowieso verzichten. ★



In Kämpfen werdet ihr regelmäßig von mehreren Gegnern umzingelt.

THE WIND ROAD

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 4590 / Ryzen 5 1600	Core i7 6700 / Ryzen 7 1700X
Geforce GTX 760 / Radeon RX 480	Geforce GTX 970 / Radeon RX 570
8 GB RAM, 40 GB Festplatte	12 GB RAM, 40 GB Festplatte

PRÄSENTATION

⊕ schicke Optik ⊕ guter Soundtrack ⊖ Sprachausgabe mit teils schlechter Qualität ⊖ schlechtes UI ⊖ unvollständige Übersetzung

SPIELDESIGN

⊕ spaßiges Kampfsystem ⊕ tolle Bosskämpfe ⊕ nette Rollenspielelemente ⊖ nur scheinbar offene Spielwelt ⊖ grausige Gamepadsteuerung

BALANCE

⊕ wählbarer Schwierigkeitsgrad ⊕ automatische Checkpoints ⊕ humaner Einstieg ⊖ kein freies Speichern ⊖ teils nicht lesbare Tastenbelegungen

ATMOSPHÄRE / STORY

⊕ unverbrauchtes Wuxia-Setting ⊕ tolle Zwischensequenzen ⊖ viele Schriftstücke sind nicht übersetzt ⊖ allgemein schwache Übersetzung ⊖ Story endet unvermittelt

UMFANG

⊕ für den Preis ausreichend große Kampagne ⊕ Arena-Modus ⊕ New Game Plus ⊕ viele unterschiedliche Kampfstile ⊖ keine Entscheidungen oder alternativen Enden

ABWERTUNG

Die englische Übersetzung ist gegenwärtig unvollständig und allenfalls zweckmäßig.

65 -5

FAZIT

Interessantes Wuxia-Abenteuer mit unterhaltsamem Kampfsystem, mangelhafter Übersetzung und einigen technischen Schwächen.

60



Troy: A Total War Saga

GESCHICHTE TRIFFT MYTHOS KRITISCH

Genre: **Strategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **Creative Assembly** Termin: **13.8.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Epic Store)** Enthalten in: **–**

Auf DVD: Test-Video

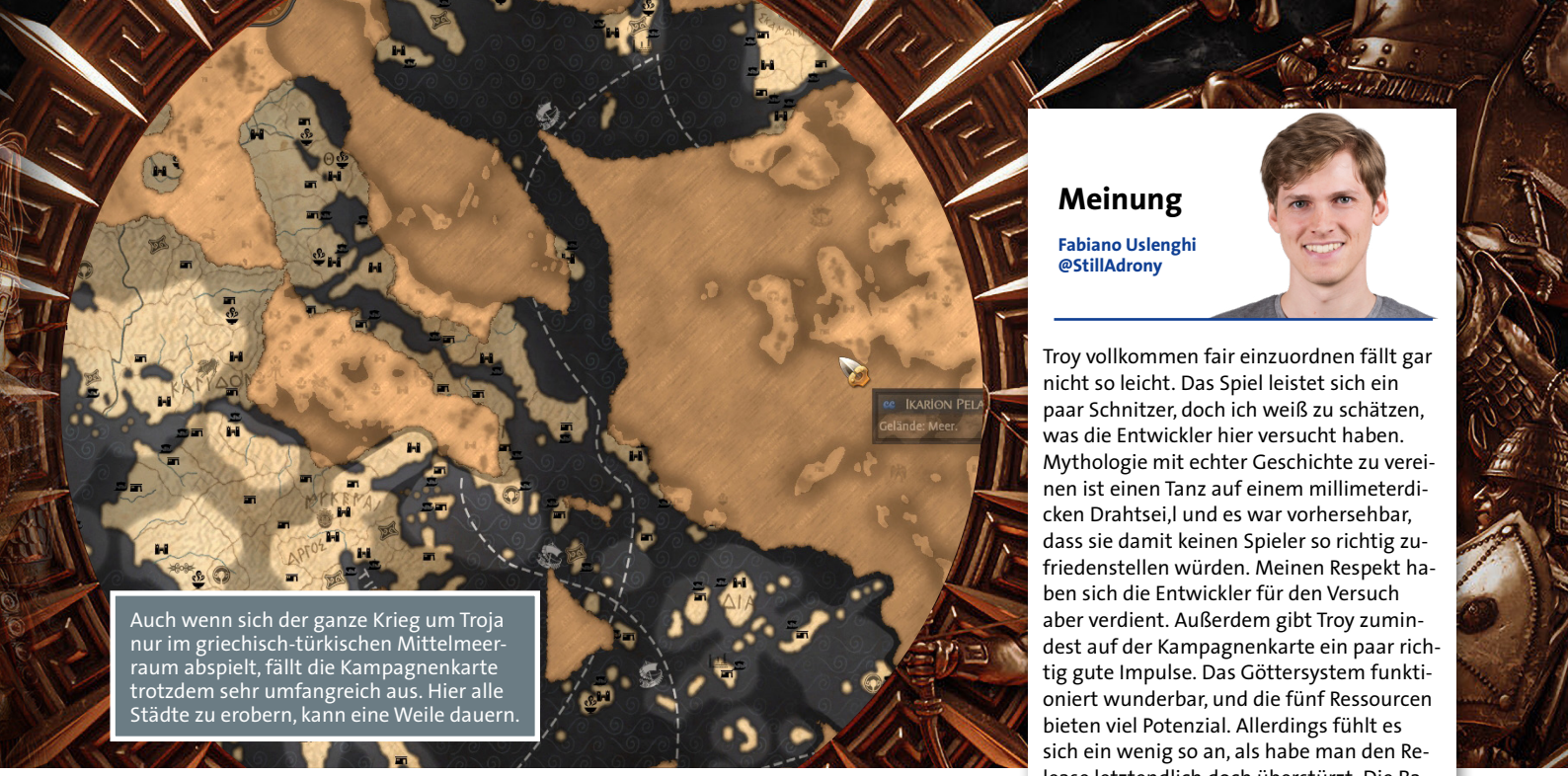
Kann der neueste Saga-Ableger für Innovationen sorgen oder trifft ihn ein ähnliches Schicksal wie Thrones of Britannia? Von Fabiano Uslenghi

Die Geschichte von Trojas Belagerung befasst sich nicht nur mit diesem Pferd. Bevor der hölzerne Gaul den ganzen Kram entscheidet, wird die Stadt zehn Jahre lang permanent angegriffen. Unser Wissen über die Belagerung basiert aber häufiger auf den überlieferten Epen des Dichters Homer als auf historischen Tatsachen. Das meiste, was wir über diese Geschichte wissen, entstammt also der Fantasie. Eine der größten Stärken von Troy liegt aber gerade in der äußerst stimmungsvollen Umsetzung der Ilias und anderen homerischen Werken. An allen Ecken können Kenner der antiken Texte kleine Verweise wiedererkennen. Deshalb rekrutieren wir in der Rolle des Odysseus für eine unserer ersten Armeen auch nicht irgendeinen Heerführer, sondern Antiphos. Ein Held aus Homers Odyssee, der nach dem trojanischen Krieg zu Odysseus' Mannschaft gehört und ihn auf seiner Irrfahrt begleitet, bis er schließlich von einem Zyklopen gefressen wird. Schade fanden wir nur, dass sich diese homerischen Helden abgesehen von den Fraktionsanführern optisch nicht von normalen Heroen unterscheiden. Das hat Three Kingdoms noch besser hinbekommen.



Bei Belagerungen können wir uns in Troy nicht auf Katapulte oder Ballisten verlassen. Das Tor muss mit einem Rammbock eingerammt oder von mythischen Einheiten wie Riesen zerstört werden. Einheiten können mit Leitern aber auch die Mauern erstürmen.

Bis heute sind sich die meisten Forscher uneinig darüber, ob es den trojanischen Krieg jemals gegeben hat.



Auch wenn sich der ganze Krieg um Troja nur im griechisch-türkischen Mittelmeerraum abspielt, fällt die Kampagnenkarte trotzdem sehr umfangreich aus. Hier alle Städte zu erobern, kann eine Weile dauern.

Meinung

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony

Troy vollkommen fair einzuordnen fällt gar nicht so leicht. Das Spiel leistet sich ein paar Schnitzer, doch ich weiß zu schätzen, was die Entwickler hier versucht haben. Mythologie mit echter Geschichte zu vereinen ist einen Tanz auf einem millimeterdicken Drahtseil und es war vorhersehbar, dass sie damit keinen Spieler so richtig zufriedenstellen würden. Meinen Respekt haben sich die Entwickler für den Versuch aber verdient. Außerdem gibt Troy zumindest auf der Kampagnenkarte ein paar richtig gute Impulse. Das Göttersystem funktioniert wunderbar, und die fünf Ressourcen bieten viel Potenzial. Allerdings fühlt es sich ein wenig so an, als habe man den Release letztendlich doch überstürzt. Die Balance des Wirtschaftssystem gerät mit jeder Runde immer weiter aus den Bahnen, und dass der Multiplayer erst Monate später folgt, klingt nach einem unternehmerischen Kompromiss. Letztlich ergeht es Troy ein wenig wie dem letzten Saga-Ableger Thrones of Britannia, glücklicherweise aber ohne dessen exorbitanten KI-Fehler. Wer Troy direkt am Releasetag kostenlos abstaubt hat, der macht damit aber nichts falsch, sondern kann sicherlich ein paar Wochenenden im stimmungsvoll inszenierten Griechenland verbringen und den eigenen Heldenmythos vorantreiben.

Fehlende Inhalte zum Release

Schlechte Nachrichten für Multiplayer-Fans: In Troy wird es zum Release am 13. August überhaupt keinen Mehrspielermodus geben. Weder könnt ihr in Onlinegefechten euer strategisches Geschick beweisen, noch dürft ihr im Koop nach der Herrschaft über Griechenland streben. Multiplayer folgt erst viel zu viele Wochen nach dem Release im November. Zusätzlich gibt es keinen Modus mit besonderen Szenarien wie die historischen Gefechte. Pläne diese nachzureichen gibt es nicht. Das ist sehr schade, zumal wir gerne eine Schlacht um Troja so gespielt hätten, wie sich die Entwickler das im Detail ausmalen. Mit allen beteiligten Helden am selben Ort.

Aber immerhin können wir als Odysseus einen Teil seiner Odyssee nacherleben, selbst wenn diese Geschichte ja eigentlich erst nach der Schlacht um Troja stattfand. Doch um den sogenannten homerischen Sieg einzufahren, ist das Abschließen der heldenbezogenen Quests verpflichtend. Anders als in der Vorlage brauchen wir dafür glücklicherweise keine zehn Jahre. Mit etwa 30 Stunden hat die Kampagne selbst mit dieser etwas kürzeren Siegbedingung trotzdem eine passable Länge. Wer auf den Total-War-Sieg spielt, braucht sogar noch deutlich länger. Dort müsst ihr nämlich mindestens 100 Städte erobern oder brandschatzen.

Doch so detailliert die Entwickler auch die Jahrtausende alte Sage wiedergeben, so atmosphärisch die Designs jedes Menüs ausfallen – die Geschichte, die Troy erzählen will, beißt sich häufig mit dem eigentlichen Spiel. Total War bleibt im Grunde seines Herzens nämlich eine Sandbox, und die KI hält sich nicht immer an unseren persönlichen Fortschritt. Bis wir mit Odysseus Armee vor Troja standen, war die Stadt schon längst gefallen und in die Hände unseres Verbündeten Sparta geraten. Erobern mussten wir sie trotzdem, um die Quest noch abzuschließen. Das wirkte alles andere als nachvollziehbar und auch nicht besonders episch, da die legendäre Stadt von Sparta so gut wie nicht verteidigt wurde. Hier hätten wir uns eine größere und stimmungsvollere Endgame-Herausforderung gewünscht. Diese Herausforderung soll eigentlich der Antagonist bieten, der im Laufe einer Kampagne auftritt. Eine etwa gleichstarke KI-Fraktion der Gegenseite, die nur von uns besiegt werden kann. Aber auch dieses neue System bietet sehr geringen Anspruch.

Gesegnete Streiter

Spätestens seit Warhammer gilt für jedes Total War: Gesichtslose Fraktionen sind out, heroische Anführer sind der neue Trend. Und wo würde dieser Ansatz besser passen als beim trojanischen Krieg? Immerhin stehen bei Homer Heroen wie Achilles, Hektor oder Agememon sowie die Götter des olympischen Pantheons im Mittelpunkt.
Obwohl sich auf der weitläufigen und optisch wundervoll anzusehenden Kampagnenkarte dutzende kleine Fraktionen tummeln, stehen lediglich acht zur Auswahl. Vier auf Seiten der Trojaner und vier griechische. Die sind dafür was ganz Besonderes, ihre Anführer sind nämlich die wohl bekanntesten Akteure aus dem homerischen Epos.

Jeder Held verfügt über mehrere Fähigkeiten und einzigartige Einheiten. Den Entwicklern gelingt es, die Charakteristiken der jeweiligen Helden herauszuarbeiten. Da wir schon bei Three Kingdoms am meisten Spaß



Nach etwa der Hälfte der Spielzeit erklärt sich eine Fraktion der jeweiligen Gegenseite zu unserem Antagonisten. Wird der erste besiegt, folgt kurze Zeit später der nächste.

Die Fraktionen



ACHILLES

Achilles ist hitzköpfig und damit bei diplomatischen Verhandlungen nicht besonders beliebt. Achilles muss dauerhaft andere Helden in ihre Schranken weisen, damit das Volk nicht unzufrieden wird. Seine Armeen sind mächtig, Wirtschaft ist eher behäbig. Achilles stirbt laut Legende in der Schlacht um Troja, durch den legendären Schuss in die Ferse.



AGAMEMNON

Der König von Mykene aus dem Geschlecht der Atriden (genau, die mit dem Familienmörder-Fluch) war es, der die Griechen um sich scharte, um Troja schließlich zu erobern. In Troy besitzt er einen eigenen Hofstaat, in den wir Helden berufen können. Außerdem ist Agamemnon der einzige Anführer, der kleinere Staaten zu Vasallen machen kann.



ODYSSEUS

Odysseus wird oft die Erfindung des trojanischen Pferdes zugeschrieben. Noch berühmter ist er aber für seine lange Irrfahrt auf dem Heimweg. Odysseus kann mit Spionen Zufluchtsorte errichten und damit auch fern der Heimat Einheiten rekrutieren. Außerdem sind Gebäude in Küstennähe viel mächtiger, im Inland kann er dafür fast gar nichts bauen.



MENELAOS

Menelaos ist König von Sparta und verlor seine Königin Helena an den trojanischen Prinzen Paris. Dieser Umstand führte in den Krieg gegen Troja. Menelaos sucht immer Verbündete und kann auf die Einheiten seiner Waffenbrüder zurückgreifen. Außerdem kann Sparta zerstörte Städte kolonisieren, ohne eine Armee dort vorbeizuschicken.



HEKTOR

Einer der Erben des trojanischen Königs Priamos. Während der Kampagne ringt Hektor gegen Paris um die Gunst seines Vaters und damit Troja. Hektors Armeen sind günstig und schnell, zusätzlich werden die Truppen stärker, wenn Hektors Verbündete ebenfalls viele Regionen halten.



PARIS

Wie Hektor ringt auch Paris um Aufmerksamkeit beim Herrn Papa und kann Troja geschenkt bekommen. Gleichzeitig sorgt er sich um seine Geliebte Helena, die Paris' Fraktion verbessert, wenn sie in seiner Nähe ist, aber für Unruhe sorgt, sollten sie zu lange getrennt bleiben.



ÄNEAS

Äneas gilt auf trojanischer Seite als der mächtigste Kämpfer nach Hektor und bekam nach der Ilias ein eigenes Spin-Off spendiert. Änaes ist bei den Göttern beliebt und kann Aufgaben für sie erfüllen. Außerdem darf er mit toten Helden reden, was diverse Buffs für die Fraktion hervorruft.



SARPEDON

Sarpedon ist der wohl unbekannteste der Fraktionsanführer. In der Ilias wird er von Achilles bestem Kumpel Patroklos erschlagen. Sarpedon kann Ressourcen opfern, um fraktionsweite Boni zu erhalten. Zudem darf er Handelsabkommen anderer Fraktionen brechen oder stehlen.

mit dem intriganten Cao Cao hatten, haben wir uns auch dieses Mal mit Odysseus für den pfiffigsten Ränkeschmied entschieden. Ein listenreicher Held und Erfinder des trojanische Pferdes. Hier zeigt sich allerdings schnell: Nicht alle Fraktionsfähigkeiten machen gleich viel Spaß. Odysseus kann zwar in fremden Städten Unterkünfte bauen und damit in feindlichen Gebieten eigene Einheiten rekrutieren, so wirklich Gebrauch mussten wir davon aber selten machen.

Da Troy trotz der mythologischen Vorlage versucht, realistisch zu wirken, sind die Helden zwar stark, aber nie übermächtig. Ganz ähnlich verhält es sich auch mit den Göttern. Wir können uns für die Gunst von insgesamt sieben Göttern einsetzen und erhalten dafür spezifische Boni. Eine Option, die wir immer wieder gerne wahrnehmen. Denn jeder Gott bietet ausreichend Vorteile, sodass sich die Ressourcen in der Regel auszahlen. Damit hat Troy sogar eines der lohnendsten Religionssystem aller Total Wars.

Mein Königreich für ein Pferd

Dieser göttliche Beistand hilft nicht nur auf der Kampagnenkarte, sondern kann sogar unsere Truppen in der Schlacht stärken. Das sind hier nur ein paar simple Buffs, echte Wunder passen zu unserem Bedauern nicht zur realistischen Vision von Troy. Bevor wir vor den Toren von Troja stehen, schlagen wir Dutzende andere Gefechte auf offenem Feld oder in Belagerungen. Serientypisch wahlweise in Echtzeit. Und ebenso serientypisch machen diese Massenschlachten ganz schön was her. Vor allem, wenn man eine schier aussichtslose Konfrontation mit geschickten Flankenmanövern oder Hinterhalten doch noch drehen kann.

Allerdings leiden die Schlachten am meisten unter dem Versuch, Mythologie mit realer Kriegsführung der Bronzezeit zu verheiraten. Der Fokus liegt nämlich sehr viel stärker auf Letzterem, und das sorgt für Probleme in der Abwechslung. Die alten Griechen nutzten nämlich kaum Kavallerie, und große Kriegsmaschinen wie Katapulte braucht man 1000 vor Christus auch nicht erwarten.

Im Gegenzug unterteilen sich Infanteristen jetzt in unterschiedliche Gruppen. Und zwar in leichte, mittelschwere und schwere Einheiten. Schwer gepanzerte Truppen bilden mit ihren Rüstungen eine stabile Front, während leichte Truppen recht flott unterwegs sind und schwerfällige Gegner einfach umlaufen. Das sorgt für einige strategische

Meinung



Maurice Weber
@Froody42

Eins meiner Lieblings-Kinderbücher war »Schwarze Schiffe vor Troja«. Epische griechische Mythen, illustriert vom Herr-der-Ringe-Künstler Alan Lee – was will man mehr? Entsprechend liebe ich das Szenario von Troy – eigentlich. Ich sage eigentlich, weil Total War es für mich einfach völlig falsch umgesetzt hat. Was interessiert mich denn die »Wahrheit hinter dem Mythos«? Es ist doch gerade der Mythos, der mich begeistert! Und ein dicker Keulenschwinger mit Stiermaske als Minotaurus ist jetzt auch nicht unbedingt eine große Offenbarung oder tiefe historische Detektivarbeit. Er ist auch nur Interpretation des Stoffs, aber halt viel uncooler als der echte Mythos. Und viel uncooler als die echte Fantasy eines Warhammer. Umgekehrt erreicht Troy aber auch nicht den Tiefgang eines Three Kingdoms, was etwa Diplomatie angeht. So setzt es sich auf eine Weise zwischen die Stühle, die niemanden wirklich begeistern dürfte: nicht episch genug für Mythen- und Fantasy-Fans, aber für knallharte Historiker immer noch nicht realistisch und tief genug. Und spielmechanisch hätte mehr Mythos einige der größten Schwächen des Spiels beheben können. Wie viel mehr spielerische Vielfalt wäre auf dem Schlachtfeld möglich gewesen, wenn die Entwickler sich echte griechische Monster und göttliche Eingriffe getraut hätten! Klar, vollends Ilias-getreu wär das auch nicht unbedingt gewesen, im trojanischen Krieg waren ja eigentlich gar nicht haufenweise Minotauren auf dem Schlachtfeld unterwegs wie in Age of Mythology. Aber zumindest »echte« Götterakte, die bestimmten die Handlung maßgebend mit!



Wenn zwei Helden in einer Schlacht aufeinandertreffen, machen einfache Soldaten lieber einen Schritt zurück und bilden einen Kreis um die beiden Streithähne.

Optionen, trotzdem fühlen sich die Schlachten weniger abwechslungsreich an als früher. Daran ändern auch die mythischen Einheiten nichts. Viel lieber mochten wir da die besonderen Krieger der einzelnen Fraktionen. Odysseus' List spiegelt sich beispielsweise in seinen pirschenden Guerilla-Plänklern wider, die selbst beim Speerwerfen unsichtbar bleiben, während Achilles Myrmidonen im direkten Zweikampf kaum zu schlagen sind. Diese Truppen können das Schlachtenglück komplett wenden. In ihrer Summe bieten die Schlachten von Troy aber zu wenig maßgebende Neuerungen, um wirklich hervorzustechen. An einigen Stellen fehlt es den Schlachten sogar an früheren Stärken, wie beispielsweise individuelle Formationen für unsere Truppen.

Ein Leben im Überfluss

Wenn ihr euch gar nicht erst auf Schlachten einlassen wollt, solltet ihr euch mit euren Nachbarn gutstellen. Selbstverständlich lässt es sich Troy da nicht nehmen, das hervorragende Diplomatiesystem von Three Kingdoms weiterzuführen. Oder besser gesagt: Troy versucht es. Wie in Three Kingdoms sehen wir anhand einer Zahl jetzt ganz genau, wann unser Gegenüber einem Deal zustimmen wird. Je nachdem, ob ihm unsere Nase passt oder in welcher Lage sich sein Reich befindet, haben unsere Angebote Einfluss auf diesen Wert. So macht das Schachern in der Regel Spaß und wird vor allem sehr nachvollziehbar. Doch da kommt auch schon das große Aber angepresscht.

Während wir in Three Kingdoms noch alles Mögliche verhandeln durften und so auch Gegenstände oder sogar Familienmitglieder abtreten, wird die Auswahl in Troy sehr stark eingedampft. Waffen oder Rüstungen stehen nicht mehr zum Verkauf. Einen Stammbaum gibt es aufgrund des Szenarios sowieso nicht. Ihr könnt auch andere Reiche nicht mehr zu euren Vasallen machen, außer euer Fraktionsanführer ist Agamemnon. Euer wichtigstes Handelsgut sind stattdessen die insgesamt fünf Ressourcen: Nahrung, Bronze, Holz, Stein und Gold. Ein neues System, von dem sich die Entwickler viel versprechen. Und ja, darin liegt sehr großes Potenzial für die Zukunft von Total War. In Troy fühlt sich das Ressourcenmanagement allerdings noch viel zu unausgereift an, weil die Balance nicht hinhaut.

Das neue System motiviert zwar dazu, die Kriegszüge speziell auf eine Stadt auszurichten, die eine begehrte Ressource abbaut, aber je länger das Spiel dauert, umso höher türmt sich irgendwann unser Vorrat. Gerade Baumaterial für Häuser (Holz und Steine) häuft sich immer weiter auf. Anders als Bronze und Nahrung (für Einheiten) kosten die Bauressourcen nämlich keinen Unterhalt. Gegen Ende verfügte nicht nur unser eigenes Reich über wahre Berge aus Rohstoffen, sondern die KI ebenfalls. Da ergab dann auch das ewige Verhandeln um die Ressourcen keinen Sinn mehr.

Allgemein hinterlässt uns Troy als Gesamtwerk dann doch ernüchtert. Die typischen Total-War-Stärken finden sich auch alle hier. Selbst jetzt machen die Schlachten noch viel Spaß, und Runde für Runde das Reich zu vergrößern motiviert. Von den Neuerungen kann aber letztlich nur das Göttersystem überzeugen, viele andere Mechaniken fühlen sich unausgereift an. Immerhin leistet sich die KI keine groben Schnitzer wie bei Thrones of Britannia. Um an die besten aller Total-War-Spiele anzuknüpfen, bietet Troy letzten Endes aber einfach zu wenig. Eine allzu böse Überraschung wie die Trojaner mit diesem Pferd werdet ihr mit Troy aber sicherlich nicht erleben. ★

TROY: A TOTAL WAR SAGA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E6850 / Athlon II X3 455	Intel i5 6600 / Ryzen 5 2600X
Geforce GTX 460 / Radeon HD 5770	Geforce GTX 970 / Radeon R9 270X
6 GB RAM, 26 GB Festplatte	8 GB RAM, 26 GB Festplatte

PRÄSENTATION

⊕ stimmungsvolle Menüs ⊕ Kampagnenkarte mit intensiven Farben ⊕ griechische Landschaft ausgezeichnet nachgestellt ⊖ betagte Engine ⊖ Kampfanimationen normaler Truppen hakelig

SPIELDESIGN

⊕ Siegbedingungen für unterschiedliche Spielweisen ⊕ Göttersystem ⊖ wenig neue taktische Möglichkeiten in den Schlachten ⊖ Diplomatiesystem schmal ⊖ KI-Gegner am Ende zu doof

BALANCE

⊕ Kampagnen-KI meistens nachvollziehbar ⊕ konkurrenzfähige Großreiche ⊕ kein nerviger Agenten-Overkill ⊖ KI baut oft Armeen aus den selben Einheiten ⊖ Ressourcen-System unbalanciert

ATMOSPHÄRE / STORY

⊕ viele Details aus der Ilias ⊕ Massenschlachten ⊕ Fähigkeiten und Quests passen zu den Helden ⊖ unglückliche Mischung aus Historie und Mythos ⊖ Geschichte ergibt mitunter keinen Sinn

UMFANG

⊕ Fraktionen erhöhen Wiederspielwert ⊕ riesige Kampagnenkarte ⊕ eine Spielrunde verschlingt Dutzende Stunden ⊖ wenige Spielmodi ⊖ Schlachten bestehen größtenteils aus Infanterie

FAZIT

Ein neuer Saga-Ableger mit klassischen Total-War-Stärken, der viele gute Ideen hat, aber diese noch nicht einwandfrei umsetzen kann.



Schliemann erklärte, damit das antike Troja gefunden zu haben, allerdings wird sein Fund immer wieder hinterfragt.



Vin Diesel spricht seinen Charakter aus den Filmen. Und ist sichtlich glücklich.

Fast & Furious Crossroads

ÖDES SPEKTAKEL

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **Slightly Mad Studios** Termin: **6.8.2020** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **4 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **–**

Viel Budget für Schauspieler, kein Cent fürs eigentliche Spiel? Das kommt dabei raus. Von Sascha Penzhorn

Die Zeiten schlechter Lizenzumsetzungen schienen vorüber – und dann erscheint Fast & Furious Crossroads. Bereits der erste Gameplaytrailer machte klar: Dieser Action-Racer hat beste Aussichten auf den Titel »Schlechtestes Spiel 2020«. Doch das wahre Grauen konnte sich vorab niemand vorstellen. Daher haben wir unseren besten investigativen Journalisten auf das Thema angesetzt: Sascha Penzhorn testet nach einer Aussage liebend gerne Trash-Spiele. Er hat kürzlich trotz seelischer Schmerzen Deadly Premonition 2 durchgespielt und auch den Bug-Launch von Wolcen mitgemacht. Bei Fast & Furious Crossroads geriet Sascha aber an die Grenzen seiner Leidensfähigkeit.

Smartphone-Qualität

Der Spaß beim Crossroads-Test beginnt bereits beim ersten Blick ins Optionsmenü: Es gibt Grafikeinstellungen für die Auflösung sowie einen allgemeinen Qualitäts-Slider von sehr niedrig bis sehr hoch. Dazu noch ein Setting für V-Sync und Vollbild beziehungsweise Fenstermodus. Das war's. Null Detaileinstellungen, die gerade für PC-Spieler doch so wichtig sind. In den Steuerungsoptionen könnt ihr euch derweil die fest vorgegebene Gamepadbelegung anschauen. Wer nur Maus und Keyboard besitzt, hat Glück und kann Crossroads schlicht und ergreifend überhaupt nicht spielen. Das ist kein verspäteter Aprilscherz – gesteuert wird ausschließlich über Gamepad.

Im Spiel selbst bestätigen sich dann recht schnell sämtliche Befürchtungen, die das Optionsmenü heraufbeschwört: verschwommene Optik aus der PlayStation-3-Ära, Kantenflimmern ohne Ende, eine Fahrphysik direkt aus der Hölle … und dann steigt plötzlich Meister Propers hüftsteifer Großvater aus seinem Auto und hat tatsächlich die Stimme von Vin Diesel. Auch Michelle Rodriguez und Tyrese Gibson schlüpfen in ihre Rollen aus den Filmen, außerdem leihen Sonequa Martin-Green (»Star Trek: Discovery«) und Asia Kate Dillon (»Orange is the New Black«) den Hauptfiguren im Spiel ihre Stimmen (bei Bedarf mit deutschen Untertiteln). Und dann geht alles den Bach runter.



Alle Figuren im Spiel sind besoffen oder kurzsichtig, darum ist die Spielwelt pausenlos verschwommen.

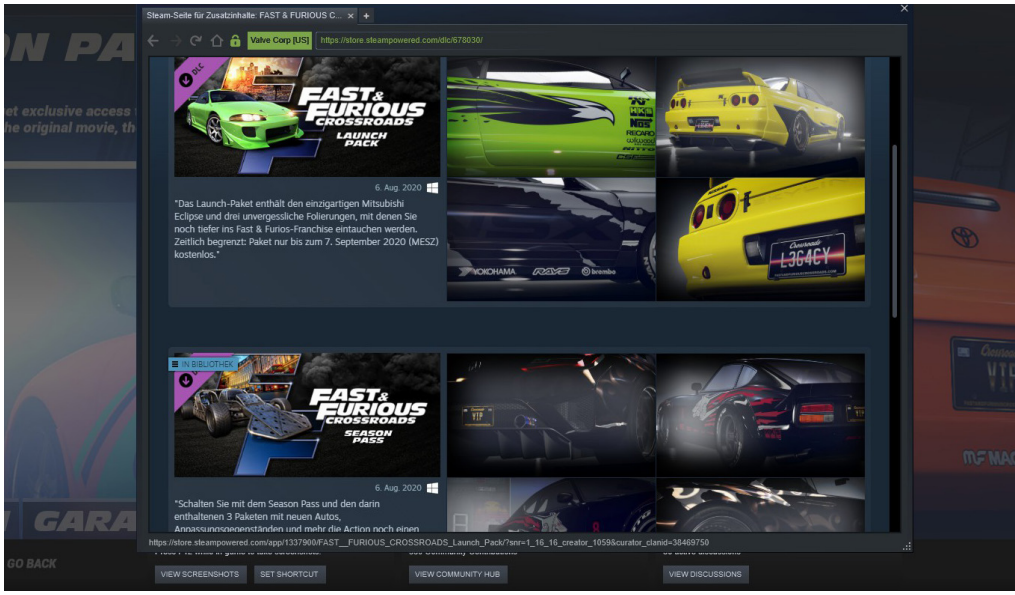
Fahrschulsimulator

Die Story bietet rund vier Stunden Spielzeit. Rund die Hälfte davon verbringt ihr mit nicht überspringbaren Zwischensequenzen und »Missionen«, in denen man einfach nur von A nach B fährt. Die Aufträge variieren qualitativ von schlecht bis »Was zur Hölle haben sich die Entwickler dabei gedacht«. Manchmal muss man einfach nur irgendwo ankommen. Manchmal droht ein selbst für Fahrschüler sehr harmloses Zeitlimit. Für den

unwahrscheinlichen Fall des Scheiterns gibt es großzügig verteilte Checkpoints, sodass nie viel Fortschritt verloren geht.

Ab und zu haben die Figuren für die Story relevante Unterhaltungen während der Fahrt. Oder sie beschweren sich darüber, dass es im Auto stinkt. In einer Mission lauschen wir einfach nur durchgehend dem Navi, weil es hier überhaupt keine Unterhaltungen gibt. Spielspaß pur, der sich überhaupt nicht wie sinnlose Streckung anfühlt. Besonders nervig wird dieser Teil des Spiels dadurch, dass zwar eine offene Spielwelt vorgegaukelt wird, aber wenn wir auch nur ein paar Meter von der vorgegebenen Strecke abweichen, ploppen bildschirmgroße rote Warnsignale und Timer auf, damit man sich ja wieder auf den rechten Pfad begibt.

Die andere Hälfte des Spiels sind Actionsequenzen, die eine unbeschreiblich dumme Story vorantreiben. Das ist nicht unbedingt ein Kritikpunkt. Dumm bedeutet ja nicht zwingend schlecht. Das Problem mit Crossroads ist, dass es seine bekloppte Handlung maximal ernst meint. Es geht damit los, dass ihr versucht, bei einem Straßenrennen abzusahnen, um Schulden bei einer fiesen Gang zu begleichen. Die Gangster versauen euch das Rennen aber, bringen den Lover einer Hauptfigur um und stellen sich schließlich als eine gefährliche Organisation von Terroristen heraus, die es auf ganz Amerika abgesehen haben. Ihr wollt Rache, Gerechtigkeit und natürlich die Rettung der Vereinigten Staaten von Amerika? Einfach ganz schnell Auto fahren!



Season Pass für 30 Euro. Die darin enthaltenen Fahrzeuge und Extras funktionieren nur im Multiplayer.

Gummiband-KI

Gurkt ihr nicht belanglos von einem Punkt zum nächsten, folgt ihr für gewöhnlich irgendeinem Truck, einem Autotransporter, einem überdimensionalen Hovercraft oder irgendeinem anderen schwer gepanzerten und bis an die Zähne bewaffneten Gefährt, während um euch herum die gesamte Welt untergeht. Während dieser Missionen seid ihr immer auch von Polizeiautos oder irgendwelchen Karren voller Gangster umzingelt, die ihr über die Schultertasten wegrammt. Euer Gefährt bewegt sich dann ein ordentliches Stück seitwärts, weil Fahrphysik nur was für Nerds ist, und demoliert gegnerische Fahrzeuge, wenn ihr sie trefft. Das funktioniert so wie in Vin Diesels elf Jahre altem Action-Rennspiel The Wheelman. Nur dass das selbst da noch besser aussah.

Ihr verwendet in den Missionen diverse Autos, die laut Beschreibung allesamt aus den Filmen stammen. Das kann schon sein, sie steuern sich jedoch alle praktisch identisch und wie auf Schmierseife. Ist aber halb so wild, denn in vielen Actionsequenzen fahrt ihr überwiegend geradeaus.

Ab und an schließt ihr zu dem Sattelschlepper, Hovercraft oder welchen Boss auch immer ihr gerade verfolgt auf. Dann kommt die Spezialwaffe eures jeweils gespielten Charakters zum Einsatz. Mal verschießt ihr eine Rakete, mal feuert ihr eine Harpune ab, manchmal hackt ihr auch irgendwelche Sicherheitsmechanismen während der Fahrt. Spannend ist das aber nicht.

In späteren Missionen wechselt ihr auch mal über das Steuerkreuz den Charakter und verwendet abwechselnd mehrere dieser Spezialwaffen. Was erst mal interessant



Wir verfolgen einen Panzer, der mit dem Flammenwerfer angreift. Fast & Furious halt.

Meinung



Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten

Während ich diesen Test geschrieben habe, war meine Freundin so nett, mir eine Tasse Tee zu bringen. Leider ist sie dabei gestolpert und kippte mir kochend heißes Wasser über den ganzen Körper, während ich nur in Boxershorts bekleidet war (August, Home Office, kann man machen). Die Schmerzen waren höllisch. Wahre Geschichte. Und in diesem Moment hatte ich nur eins im Kopf: »Wenigstens spiele ich nicht Fast & Furious Crossroads.« Ich kann mich nicht erinnern, wann ich zuletzt so einen Schund gespielt habe. Crossroads fühlt sich an, als hätte jemand einem Alien das Konzept eines Videospiels erklärt, und der arme Außerirdische hat dann allein anhand dieser Beschreibungen dieses Machwerk fabriziert. Dabei stammt das Teil überhaupt nicht von Aliens, sondern von Slightly Mad! Was zur Hölle ging da nur schief? Von denen stammt immerhin Project Cars! Immerhin ist dieses Spiel so spektakulär, so unvorstellbar idiotisch und hat dermaßen bescheuerte Aussetzer, dass man es aus morbider Neugier heraus ausprobieren oder mit Freunden darüber lachen könnte. Aber doch nicht für 60 Euro! Ich wurde in meinem Leben schon von riesigen Schlangen gewürgt und gebissen, hatte zwei Lungenentzündungen, 28 Nierensteine, eine Scheidung, bin einmal fast ertrunken und habe einige ähnliche Katastrophen überstanden. Jeder einzelne dieser Momente war weniger schmerzhaft als Fast & Furious Crossroads.

klingt, entpuppt sich als eine Sammlung nerviger Minigames. Um beispielsweise Panzerung mit einer Harpune abzureißen, hämmert ihr während der Fahrt auf der Aktionstaste herum. Beim Hacken gibt's dagegen ein kleines Quick-Time-Event, bei dem ihr im richtigen Moment auf die Taste drücken müsst. Eben alles, was total Spaß macht, während man von den Cops gerammt wird, Explosionen ausweicht und über irgendwelche Rampen fliegt.

Habt ihr eure Waffe eingesetzt, gewinnt euer Ziel plötzlich einiges an Vorsprung, und ihr müsst wieder zu ihm aufschließen, bevor ihr eure Waffe erneut einsetzen könnt. Das wiederholt sich in diesem Missionstyp ständig und wird lange vor Spielende langweilig.

Apocalypse Now

Neben extrem monotonem Spielablauf und Gummiband-KI sorgen Bugs und lächerlich schlechtes Scripting für Probleme. Eine der A-nach-B-Missionen wird durch Steinschläge aufgelockert. Auf einem relativ unbelebten Gebirgspfad rollen ab und zu Felsbrocken herab und landen auf der Straße. Dann fallen die Felsbrocken plötzlich vom Himmel. Dann zerbröselt Gott den Mount Everest und lässt ihn über mir herabregnen. Meteoritenschauer, alle Dinosaurier sterben, es regnet Felsbrocken. In einer anderen geskripteten Sequenz streut ein Bösewicht drei Kilometer entfernt irgendwelche Nägel auf die Fahrbahn. Die könnte er im Prinzip auch in Bagdad verteilen, denn unser Wagen ist meilenweit von seiner Falle entfernt. Trotzdem verlieren wir wie vom Spiel befohlen die Kontrolle über das Fahrzeug, denn ein Unfall ist an dieser Stelle fest vorgesehen. Es gibt auch ganze zwei Autorennen in der Story. Eins davon kann man überhaupt nicht abschließen, weil es durch eine Zwischensequenz abgebrochen wird. Im zweiten fahren wir der KI-Konkurrenz absolut mühelos davon, um dann wiederholt an fest vorgegebenen Stellen in absolut beklopptem Tempo überholt zu werden. Dann verlernt die KI unmittelbar das Fahren und lässt uns wieder nach vorne. Fahrspaß pur!

Technik, die begeistert

Fast & Furious Crossroads ist passend zum Spielablauf eine technische Katastrophe, bietet eine völlig hirnverbrannte Story, grauenhafte Fahrphysik, altbackene Grafik, eine gerade mal vierstündige Storykampagne … und kostet 60 Euro. Oder 90 Euro in der Deluxe Edition, beziehungsweise 30 Euro Aufpreis für den Season Pass.

Das Tolle daran ist, dass ihr zumindest in der getesteten PC-Version absolut nichts von diesen Extras habt, denn die sind exklusiv für den Multiplayer-Modus gedacht. Den spielt aber so gut wie niemand – Crossroads hat derzeit eine Allzeitspitze von 54 Spielern gleichzeitig, zum Zeitpunkt des Tests waren es noch 20. Für eine Multiplayer-Sitzung sind exakt neun Spieler mit deutlichem Hang zum Spiele-Masochismus erforderlich, die haben sich aber zu keinem Zeitpunkt eingefunden. Wie merkwürdig! ★



Es regnet Felsbrocken und Autos, während ich in einem Affentempo mehr oder weniger stur geradeaus fahren soll. Gähn…sehaut pur.

FAST & FURIOUS CROSSROADS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 3450 / FX-8350	Intel i7 8700k / Ryzen 7
Geforce GTX 680 / Radeon HD 7970	Geforce GTX 2080 / AMD Radeon VII
8 GB RAM, 50 GB Festplatte	16 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ⊕ Musik aus den Filmen
- ⊕ Stimmen der Originalschauspieler
- ⊖ altbackene Grafik
- ⊖ so gut wie keine Grafikoptionen
- ⊖ teils absolut behämmerte Dialoge

SPIELDESIGN

- ⊖ viele belanglose Füllermissionen
- ⊖ Bugs und Aussetzer
- ⊖ keine Anpassung der Steuerung
- ⊖ grausige Fahrphysik
- ⊖ monotone, immergleiche Actionsequenzen

BALANCE

- ⊕ großzügige Checkpoints
- ⊖ kein einstellbarer Schwierigkeitsgrad
- ⊖ generell zu leicht
- ⊖ extreme Gummiband-KI
- ⊖ Quick-Time-Events während der Fahrt

ATMOSPHÄRE / STORY

- ⊕ Figuren und Fahrzeuge aus den Filmen
- ⊕ vollkommen abgedrehte Action
- ⊖ Skript-Aussetzer
- ⊖ Story nimmt sich selbst viel zu ernst
- ⊖ unbeschreiblich dämliches Ende

UMFANG

- ⊖ knapp vier Stunden Spielzeit
- ⊖ viele Inhalte nur im Multiplayer
- ⊖ Multiplayer komplett unspielbar
- ⊖ offene Spielwelt nur Schein
- ⊖ komplett linear

FAZIT

Fast & Furious Crossroads macht weniger Spaß als ein schlimmer Autounfall bei 220 km/h.





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 erhälst du mit GameStar Plus ein Gratis-Spiel. Im September: Prey

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 für 59,88€ im Jahr

Spiritfarer

WARUM EUCH DIESES SPIEL GLÜCKLICH MACHT



Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Thunder Lotus Games** Entwickler: **Thunder Lotus Games**
Termin: **18.8.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **35 Stunden**
Preis: **25 Euro** DRM: **nein (GOG.com)** Enthalten in: **Xbox Game Pass**

95% positive Steam-Reviews – und das völlig zu Recht! Denn der virtuose Genre-Mix Spiritfarer schafft im Test etwas Außergewöhnliches, das wir in Spielen viel zu selten erleben.

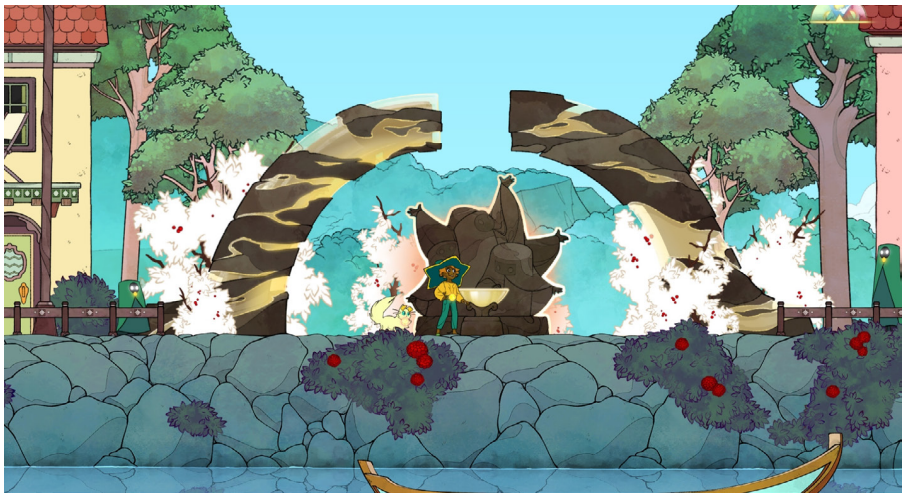
Von Heiko Klinge

Was für ein Scheißtag! Schlecht geschlafen, nur Stress auf der Arbeit, auf der Heimfahrt nahezu einen Unfall gehabt, mit letzter Kraft aufs Sofa geschleppt und eigentlich nicht mal mehr Lust zu zocken. Eigentlich. Denn da gibt's dieses Spiel, das einen mal nicht unter Druck setzt, sondern wunderbar entspannt. Ein Spiel wie eine tröstende Umarmung eines guten Freundes. Ein Spiel, das dir selbst nach einem Scheißtag noch ein Lächeln ins Gesicht zaubert. Dieses Spiel heißt Spiritfarer.

Die Story: Komplex – aber nur, wenn ihr wollt
Dabei klingt die Ausgangslage von Spiritfarer noch alles andere als entspannend: Als junge Frau Stella wacht ihr eines Morgens auf einem kleinen Ruderboot auf und bekommt von einem Fährmann namens Charon mitgeteilt, dass ihr ab sofort dessen Job übernehmen dürft. Jap, genau der Charon, der in der griechischen Mythologie die Verstorbenen über den Fluss Styx ins Reich der Toten geleitet. Zu diesem Zweck bekommt ihr eine Art magisches Multifunktionswerkzeug namens »Everlight« sowie ein baufälliges Hausboot spendiert. Damit sollen wir die verirrten Geister finden und ihren ewigen Frieden finden lassen. Erster wichtiger Unterschied zur mythologischen Inspirationsquelle: Statt des Flusses Styx erforschen wir auf der Suche nach den verlorenen Seelen einen riesigen Ozean samt Dutzender Inseln. Zweiter wichtiger Unterschied: Sobald wir die Geister zur Mitreise auf unser Hausboot bewegt haben, verwandeln sie sich in niedliche Tierwesen.

Allerdings niedliche Tierwesen mit jeder Menge Sorgen und Nöten, um die ihr euch erst kümmern müsst, bevor sie zum endgültigen Abschied bereit sind. Diese Sorgen und Nöte haben oft einen durchaus ernsten Hintergrund im realen Leben. Löwin Astrid versteckte etwa während des Zweiten Weltkriegs jüdische Kinder. Für sie sollen wir ihren Ehemann Giovanni ausfindig machen, der sie während dieser Zeit ständig betrogen hat. Puh, schwere Kost. Spiritfarer schafft allerdings das Kunststück, seine ernsten Geschichten mit viel Humor und angenehm unaufdringlich zu erzählen. Es lässt euch mit seinen vielen optionalen Textdialogen selbst entscheiden, wie tief ihr euch diese zweite, eher melancholische Storyebene erschließen wollt. Wer einfach nur spielen und der Hauptgeschichte folgen möchte, bekommt keinen unnötigen Ballast aufgedrückt.

Das Spielprinzip: Immer was zu tun!
Wer von euch schon mal ein Managementspiel wie Animal Crossing, Fallout Shelter oder Stardew Valley gespielt hat, weiß bereits ziemlich genau, was ihn in Spiritfarer erwartet. Einen Großteil der Spielzeit stellt ihr mittels gesammelter Rohstoffe Dutzende unterschiedliche Lebensmittel und Güter her, um a) eure Gäste zu versorgen sowie b) euer Hausboot sukzessive zu verbessern und auszubauen, was euch wiederum das Herstellen neuer Güter ermöglicht. Allerdings dürft ihr dabei weder aufbaustrategische Herausforderungen noch kreative Freiheit erwarten. Letzten Endes puzzelt ihr lediglich die Räume so hin, dass alles aufs Schiff passt, und außer dem Umarrangieren der Räume sowie dem Freischalten von fest vorgegebenen Dekoobjekten habt ihr keinerlei Gestaltungsoptionen. Aber auch ohne Produktionswege zu optimieren und das Schiff aufzuhübschen motiviert Spiritfarer enorm. Stets hängt euch eine verführerisch knackige Karotte vor der Nase, was ihr noch »kurz« erledigen wollt: Das neue



An solchen Altären schaltet ihr neue Fähigkeiten für Stella frei, etwa einen Doppelsprung.

Optionaler Couch-Koop

Spiritfarer erklärt es euch nicht, aber ihr könnt das Spiel auch im Koop-Modus erleben. Sobald ihr ein weiteres Gamepad in den Rechner steckt (Tastatur + Gamepad funktioniert ärgerlicherweise nicht), darf ein zweiter Spieler Stellas Katze Daffodil übernehmen. Als Katze dürft ihr weder Quests starten noch Dialoge führen, aber ansonsten allen anderen Aktivitäten nachgehen, was etwa das Ressourcensammeln beschleunigt und einige Minispiele wie das Blitzefangen deutlich vereinfacht.



Charmante Dialoge: Hier erklärt ein Geist angemessen nerdig das Design seines neuen Rollenspiels.

Saatgut anpflanzen, die noch fehlenden Eisenbarren fürs nächste Schiffs-Upgrade herstellen, den Schatz gleich ums Eck bergen … huch, ist da etwa eine neue, noch unerforschte Insel? Und schwupps, schon wird aus »kurz« die halbe Nacht.

Hinzu kommt, dass es in Spiritfarer anders als etwa in Animal Crossing einen stets präsenten roten Story- und Questfaden gibt. Immer wenn der Sammel- und Crafting-Alltag droht etwas eintönig zu werden, könnt ihr nahezu sicher sein, dass euch eine Mission mit frischen Spielinhalten überrascht oder die Geschichte eine neue Wendung nimmt. Angesichts von locker 35 Stunden fürs einmalige Durchspielen eine bemerkenswerte Leistung.

Das Geheimnis: Entspannte Abwechslung

Ein weiteres Erfolgsgeheimnis von Spiritfarer: Es sieht nicht nur aus wie ein spaßiges 2D-Metroidvania, sondern spielt sich auch ebenso flüssig. Nach kurzer Eingewöhnungszeit flitzt und springt ihr wunderbar geschmeidig und präzise über euer Hausboot oder die Inseln. Im Verlauf der Kampagne schaltet ihr zudem weitere Fähigkeiten für Stella wie einen Doppelsprung oder ein Cape zum Gleiten frei. Der spielerische Anspruch hält sich dabei allerdings genauso in Grenzen wie bei den zahleichen Minispielen, die dafür recht abwechslungsreich sind und selten länger als ein, zwei Minuten dauern.

Ein Scheitern kennt Spiritfarer nicht, wer komplett danebensägt, bekommt eben nur zwei Bretter statt maximal vier – halb so wild, im wahrsten Sinne des Wortes. Es will euch nicht fordern, sondern entspannen. Spiritfarer mag nicht sonderlich anspruchsvoll sein, kaschiert das aber sehr geschickt mit seinen unzähligen, clever miteinander verzahnten Spielelementen. Ja, ihr könnt das Pflanzen und Bewässern so abstimmen, dass ihr Ruhe- und Reisephasen optimal ausschöpft. Eure Gebäude so platzieren, dass deren Dächer optimal zum Blitzesammeln ausgerichtet sind. Aber letzten Endes gelangt ihr genauso ans Ziel eurer Reise, wenn ihr alles verkehrt macht. Es dauert dann nur eben etwas länger.

Das Fazit: Ein Spiel wie eine Umarmung

Und vertraut uns: Ihr wollt das Ziel dieser Reise erreichen! Grund Nummer eins: Weil es in der Welt von Spiritfarer so viel Interessantes, Witziges und Fantasievolles zu entdecken gibt. Auf eurer Karte könnt ihr theoretisch jeden Fleck der Inselwelt ansteuern, so denn euer Schiff über die passende Ausrüstung verfügt. Um die kalten Gefilde des Nordens zu erreichen, benötigt ihr zum Beispiel erstmal ein Eisbrecher-Upgrade. Aber egal, wo ihr landet: Dank der charmanten Zeichentrickoptik fühlt ihr euch in Rekordzeit wie zu Hause. Zwar mangelt es in Häusern und Minen immer mal wieder etwas an Details, das machen die liebevollen Animationen aber mehr als wett.

Grund Nummer zwei, warum ihr bis zum Ende am Ball bleiben werdet: Weil es in diesem Spiel einzig und allein darum geht, etwas Gutes zu tun. Es mag lapidar klingen, aber allein, dass ihr jeden eurer Schiffsgefährten umarmen könnt, macht etwas mit euch. Mit verhältnismäßig simplen Mitteln schafft Spiritfarer eine engere Beziehung zu seinen Charakteren als die meisten Blockbuster. Ihr werdet nicht eher ruhen, bis ihr ihren letzten Wunsch erfüllt habt. Spiritfarer erinnert uns daran, dass es kaum ein schöneres Gefühl gibt, als anderen zu helfen. Und dass uns ein gutes Spiel selbst nach einem Scheißtag noch ein Lächeln ins Gesicht zaubern kann. ★

Kostenlos für Game-Pass-Abonnenten

Falls ihr ein Abo des Xbox Game Pass besitzt, könnt ihr Spiritfarer kostenlos über die Xbox-App auf euren PC laden. Praktisch: Euer Spielstand landet in der Cloud, ihr könnt eure Partie also problemlos zwischen Rechner und Konsole wechseln. Weniger praktisch: Anders als bei der Steam- und GOG-Version fehlt bei der Game-Pass-Variante die deutsche Übersetzung. Diese soll laut den Entwicklern zwar bald nachgeliefert werden, ein genaues Datum gibt es aber noch nicht.

Meinung

Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Eigentlich verfüge ich über eine Immunität gegen Niedlichkeit. An süßen Tieren kann ich problemlos vorbeilaufen, und bei Spielen bevorzuge ich eher einen realistischen, gern auch düsteren Look. Eigentlich müsste ich also von Spiritfarer nur eines halten: Abstand. Und trotzdem hat dieses außergewöhnliche Managementspiel selbst mein kaltes Herz im Sturm erobert. Wie konnte das passieren? Zum einen vermutlich, weil unter der niedlichen Zeichentrickschale ein durchaus ernster Kern steckt. Zum anderen, weil Spiritfarer auch spielerisch viel zu bieten hat. Sämtliche Aktivitäten greifen wie Zahnräder einer gut geölten Motivationsmaschine ineinander, selbst nach 20 Stunden entdecke ich noch was Neues, das ich erkunden oder ausprobieren möchte. Dass es dafür letzten Endes nur Zeit und kaum strategische Planung erfordert, hat mich deutlich weniger gestört als ursprünglich befürchtet. Stress gibt's im Alltag schließlich mehr als genug, und aktuell entspannt mich tatsächlich kaum etwas so sehr, wie über das Meer von Spirtfarer zu schippern.

SPIRITFARER

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E8400 / Athlon 64 X2 6000+	Core i3 4150 / FX-6100
Geforce 9600 GT / Radeon HD 3870	Geforce GT 730 / Radeon R5 240
4 GB RAM, 7 GB Festplatte	4 GB RAM, 7 GB Festplatte

PRÄSENTATION

⊕ großartig animierte Zeichentrickoptik ⊕ unzählige kleine Details ⊕ stimmungsvoller Soundtrack ⊖ teils karge Innenräume ⊖ keinerlei Sprachausgabe

SPIELDESIGN

⊕ clever verzahnter Mix aus Management, Erkundung und Action ⊕ viel zum Entdecken und Freischalten ⊕ Minispiele ⊕ kaum Leerlauf ⊖ gegen Spielende viele sich wiederholende Aufgaben

BALANCE

⊕ Story erklärt alle Spielelemente ⊕ keine Sackgassen ⊕ alle Items und Fähigkeiten sinnvoll ⊕ fühlt sich nie nach Arbeit an ⊖ automatisches Speichern mit nur einem Spielstand

ATMOSPHÄRE / STORY

⊕ rührende Hauptgeschichte ⊕ Mix aus Humor und leichter Melancholie ⊕ in sich stimmige Spielwelt ⊕ enge Bindung zu Charakteren ⊕ anderen helfen fühlt sich gut an

UMFANG

⊕ locker 35 Stunden Spielzeit ⊕ viele optionale Missionen und Geheimnisse ⊕ Dutzende Rezepte, Gebäude und Upgrades ⊖ leichte Spielzeitstreckung durch häufige Seereisen

FAZIT

Clever designte Mischung aus Managementstrategie, Actionspiel und Entdeckungsreise, die entspannt und auch ans Herz geht.



Mortal Shell

DARK SOULS IN MINI

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **PlayStack** Entwickler: **Cold Symmetry** Termin: **18.8.2020** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Epic Store)** Enthalten in: **–**

Mortal Shell hat Ideen, von denen selbst das Vorbild Dark Souls noch lernen kann. Von Jonas Gössling

Mortal Shell ist eine offensichtliche Hommage an die Dark-Souls-Reihe, woraus Entwickler Cold Symmetry auch keinen Hehl macht. Statt sich jedoch auf der Inspiration auszuruhen und einfach zu kopieren, baut das kleine Team aber sinnvolle Neuerungen ins Action-Rollenspiel ein. Dabei schöpft das Team den eigenen Indie-Rahmen voll aus – ohne sich zu übernehmen.

Weniger Rollen, mehr Spiel

In Mortal Shell schlüpfen wir in einen weißen, leeren Körper, der die mysteriöse Welt Fallgrimm erkundet. Weil die Figur nur einen Treffer aushält und auch sonst nicht viel auf dem Kasten hat, schlüpft sie prompt in andere Leute und erbt so deren Fähigkeiten.

Es gibt insgesamt vier Charaktere, die im Wald zu Beginn versteckt sind. Wir müssen nicht einmal alle Körper finden, aber es lohnt sich. Denn jede Hülle bringt Vorteile mit sich. Vasall Harros ist etwa ein Allrounder, Schurke Tiel besitzt viel Ausdauer, dafür wenig Leben und Entschlossenheit (dazu später mehr), König Eredrím wartet mit viel Lebensenergie, dafür wenig Ausdauer auf, und der Gelehrte Salomon nennt viel Entschlossenheit sein Eigen.

Jeder Körper lernt bis zu zehn Fertigkeiten, die sich von Hülle zu Hülle unterscheiden. So kann sich etwa Tiel mit Gift heilen, was sehr nützlich ist. Denn Heil-Items sind rar, ein Estus-Flakon-Pendant gibt es nicht. Um die Fertigkeiten zu kaufen, sammeln wir mit jedem besiegten Feind oder durch Items die Währung Tar ein und schalten sie beim NPC Swester Genessa frei. Zusätzlich benötigen wir sogenannte Einblicke, die wir ebenfalls ab und an von Feinden erhalten.

Damit liegt der Fokus deutlich auf dem Gameplay und weniger auf den Rollenspiel-Elementen. Das gilt auch für die Waffen: Es gibt nur vier Stück, und wir schalten lediglich jeweils zwei Spezialattacken frei. Weil Hammer und Meißel am schnellsten sind und eine gute Reichweite besitzen, werden die anderen Schwerter sowie der Streitkolben schnell überflüssig.

Ähnliches gilt für die Hüllen. Tiel ist seinen Kollegen haushoch überlegen, da Mortal Shell, genau wie Dark Souls, ein ausdauerbasiertes System verfolgt: Alle Aktionen kosten euch einen Abschnitt der grünen Anzeige. Mit einer entsprechend großen Energieleiste wird alles deutlich einfacher.



Sobald wir Tiel samt Hammer und Meißel haben, spielt sich Mortal Shell deutlich leichter, da er enorm viel Ausdauer besitzt.

 »Shell« ist im Englischen ein enorm vielseitiges Wort. Es heißt unter anderem Hülle, Granate, Außenhaut ...



Die Welt von Mortal Shell fällt zwar kompakt, aber sehr abwechslungsreich aus.

Stein schlägt Konter

Die Gefechte selbst laufen Dark-Souls-typisch ab. Wir schlagen zu, weichen aus und nehmen tunlichst jeden Gegner ernst. Das funktioniert sehr gut, auch wenn es einige kleinere Makel gibt. Die Hitboxen lassen beispielsweise zu wünschen übrig. Wir schlagen oft sehr deutlich vorbei, den Gegner trifft trotzdem der Schlag.

Dafür glänzen die Feinde mit gut lesbaren Angriffen. Haben wir uns einmal die Muster der Widersacher eingeprägt, weichen wir ohne Probleme aus. Ist unser Lebensbalken leer, ist zudem nicht alles vorbei. Stattdessen fliegt unser Held aus dem menschlichen Gefäß und kann weiterkämpfen, weglaufen, oder wieder in den Körper hüpfen. Letzteres geht allerdings nur ein einziges Mal, sonst wäre es auch zu einfach.

Zu dem System gesellen sich zwei sinnvolle Neuerungen: das Verhärten und Kontern. Bei Ersterem wird unser Held auf Knopfdruck zu Stein und blockt jeden Angriff. Einziger Haken: Sobald wir einmal erstarrt waren, muss sich eine kreisförmige Anzeige erst erneut auffüllen. Vorher können wir sie nicht wieder einsetzen. Dafür nutzen wir die Fähigkeit zu jedem Zeitpunkt, also auch mitten im Rollen, Hauen und Springen. Am meisten hat es sich bewährt, zuzuschlagen, sich zu verhärten und den gegnerischen Angriff abzuwarten. Denn der prallt dann vom Stein ab, während unsere »aufgeladene« Attacke im Anschluss sofort trifft.

Das Kontern erinnert hingegen stark an Sekiro: Shadows Die Twice. Mit dem sogenannten befleckten Siegel auf dem Rücken können wir bestimmte Angriffe blocken und zum Gegenschlag ausholen. Dafür brauchen wir nur Entschlossenheit, quasi Aktionspunkte, die wir mit jedem erfolgreichen Hieb langsam auffüllen. Das Timing ist dabei anfangs gewöhnungsbedürftig, weil die eigene Figur das Siegel erst hochhebt. Feindlicher Hieb und Siegel müssen sich perfekt treffen, sonst scheitern wir. Das Risiko lohnt sich aber, denn wir ziehen dem Gegner bei Erfolg auf einen Schlag einen Teil der Lebensleiste ab und aktivieren nebenbei eine Spezialfertigkeit. Zu Beginn erhalten wir Leben zurück. Später platzieren wir eine Bombe im Gegenüber oder halten kurz die Zeit an und filetieren den Feind in aller Ruhe.

Nette Bosse, nebulöse Handlung

Die Bosse verlangen unser gesamtes Repertoire ab, was grundsätzlich gut funktioniert. Mortal Shell weiß, dass es in der Dark-Souls-Liga noch nicht mitspielen kann, und konzentriert sich eher auf Angriffsmuster, statt auf besondere Konstellationen oder Designs. Das unterhält, dafür bleiben die Feinde wenig denkwürdig. Das gilt hingegen nicht für die Prämisse: In einem Turm zu Beginn finden wir einen riesigen Gefangenen mit einer Pestmaske. Der schickt uns in Tempel, in denen wir die drei geweihten Glandula holen sollen. Dabei finden wir heraus, was sich im Land zugetragen hat. Die ganze Geschichte offenbart sich in kryptischen Monologen und Itembeschreibungen. Letztere haben Vorbild Dark Souls sogar etwas voraus: Wir müssen einen Gegenstand mehrmals benutzen, damit er alle Geheimnisse preisgibt. Das ist besonders fies, weil zum Beispiel ein besonderer Pilz giftig ist. Wir vergiften uns also absichtlich, finden dabei jedoch heraus, dass uns das nach einigen Malen resistent gegen Giftangriffe macht. Das System motiviert enorm.

Umfang und Optik

Mortal Shell ist mit 15 bis 20 Stunden recht überschaubar, dafür kann sich der Titel optisch und akustisch mehr als sehen und hören lassen. Die Umgebungen sehen dank Unreal Engine 4 schick aus und sind trotz geringer Größe sehr abwechslungsreich. Es gibt eine Eishöhle, ein Schloss, einen Feuertempel und einen dunklen Wald.

Die Treffer lösen satte Geräusche aus, vor allem der Knall nach einem Konter fühlt sich nur durch den Sound enorm befriedigend an. Mortal Shell ist damit ein überschaubares, aber sehr fokussiertes Soulslike geworden. In einer Spielelandschaft voller Open-World-Monster, in denen sich die Qualität oft der Quantität beugen muss, ist das Spiel daher eine angenehme Abwechslung vom üblichen Blockbuster-Ein-Mal-Eins. ★

Meinung

Jonas Gössling
@jogel19



Als jemand, der grundsätzlich lieber in der Spielwelt als in Menüs seine Zeit verbringt, kommt mir Mortal Shell sehr entgegen. Ich muss mich keine Sekunde um meine Statuswerte kümmern und kann von Beginn an überall hin. Wenn ich scheitere, ist mein fehlendes Können schuld. Allerdings wären ausgewogenere Hüllen und Waffen trotzdem besser. Sobald ich Tiel und den Hammer hatte, musste ich keine zwei Sekunden mehr an den Rest verschwenden – diese Kombination ist einfach zu mächtig. Davon abgesehen kann ich Mortal Shell nur loben: Die Welt ist genau richtig groß, die Lernkurve ist schön steil, aber nie unfair, und die Neuerungen im Kampfsystem und bei den Items sind verdammt clever. Weil ich Gegenstände horte, lockt mich das Spiel sogar aus meiner Komfortzone, und das Verhärten und Kontern fügen sich stimmig in die Gefechte ein. Für einen potenziellen Nachfolger habe ich nur einen Wunsch: denkwürdigere Bosse! Der vergleichsweise kleine Umfang passt enorm gut, aber wenn ich noch einmal nach Fallgrimm reise, dann bitte mit riesigen Feinden, die mehr als nur nette Tests sind.

MORTAL SHELL

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 4590 / FX 8350	Core i7 / Ryzen 7
Geforce GTX 970 / Radeon R9 290	Geforce GTX 1070 / Radeon RX Vega 56
8 GB RAM, 40 GB Festplatte	16 GB RAM, 40 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ sehr abwechslungsreiche, detaillierte Gebiete
+ gelungene Klangkulisse
+ gutes Artdesign
+ gut lesbare Animationen
− viele Fehler in der deutschen Übersetzung

SPIELDESIGN

+ Verhärten und Kontern als sinnvolle Neuerungen
+ Vertrautheit-System bei Gegenständen
+ spannende Spielwelt
− Standard-Bosskämpfe
− wenig Rollenspielvielfalt

BALANCE

+ jeder Gegner stets besiegbar
+ starke Hüllen zu Beginn versteckt
+ an keiner Stelle unfair
+ Hüllen mit unterschiedlichen Fertigkeiten
− Tiel sowie Hammer und Meißel zu mächtig

ATMOSPHÄRE / STORY

+ mysteriöse und interessante Welt
+ spannende Hintergrundgeschichte
+ wichtige Itembeschreibungen
+ lädt zum Interpretieren ein
− wenig überraschende Hauptstory

UMFANG

+ 15 bis 20 Stunden für einen Durchlauf
+ New Game Plus
+ vier unterschiedliche Spielstile
− keine Nebenmissionen
− wenige Geheimnisse

FAZIT

Gelungenes Soulslike, das sich seiner Indie-Grenzen bewusst ist und das bewährte Spielkonzept dennoch sinnvoll erweitert.



Fall Guys: Ultimate Knockout

SLAPSTICK BATTLE ROYALE

Genre: Action Publisher: Devolver Digital Entwickler: Mediatonic Termin: 4.8.2020 Sprache: Deutsch, Englisch
USK: ab 0 Jahren Spieldauer: 5 Stunden Preis: 20 Euro DRM: Ja (Steam) Enthalten in: –

60 gehen rein, nur einer stolpert sich durch: Fall Guys verbindet den Reiz von Battle-Royale-Spielen mit einer großen Portion Chaos und kurzweiligen Minispielen. Allerdings geht dem aktuellen Steam-Liebling schnell die Puste aus.

Von Manuel Fritsch

Kennt ihr noch »Takeshi's Castle«? Die japanische TV-Show lief Ende der 80er nur wenige Jahre, hat aber durch unzählige Wiederholungen im Nachtprogramm des deutschen Privatfernsehens bei seinen Fans einen riesigen Kultstatus erreicht. In der absurd skurrilen Gameshow springen und stolpern die Teilnehmenden durch bunte Hüpfburginstallationen, die mitunter wie nachgebaute Super-Mario-Welten wirken.

Genau diese Mischung aus Schadenfreude, Chaos und unbeschwertem Quatsch fängt das offensichtlich von der Show inspirierte Fall Guys: Ultimate Knockout ein. Wir treten in einer fiktiven Gameshow mit mehreren Runden gegen insgesamt 59 menschliche Mistreiter (Bots oder KI-Gegner gibt's nicht) in diversen Disziplinen an. Pro Minispiel, die aus einem Pool von insgesamt 25 Stück zufällig ausgewählt werden, fliegt eine unterschiedlich hohe Quote des Teilnehmerfelds raus. Dieses Battle-Royale-Prinzip mündet dann in einem Finale, bei dem wirklich nur ein einziger Kandidat die Siegeskrone für sich beansprucht.



Fall Guys ist eine Mischung aus Kindergeburtstag, Schlaraffenland und japanischer TV-Show.



Das richtige Timing ist entscheidend: Die beiden großen Gummistangen drehen sich schnell!

Takeshi's Castle trifft Mario Party

Die Disziplinen lassen sich in drei Kategorien unterteilen: Wettrennen, Überleben und Teamspiel. Bei den Wettläufen müssen wir auf dem Weg zum Ziel jede Menge Hindernisse überwinden. Schwingende Riesenpendel, die uns von Plattformen pfeffern, wackelige Wippen oder schnell rotierende Plattformen erschweren das Vorankommen. In einem Level steigt zusätzlich sogar noch eine glibberige Masse langsam empor, die wir auf keinen Fall berühren dürfen. In den Überlebensdisziplinen müssen wir Lücken in immer schneller auf uns zufahrenden Wänden finden oder über große, rotierende Stangen hüpfen, die uns ansonsten schwungvoll von der Plattform kegeln.

In den Teamspielen werden wir zufällig einer Gruppe zugeteilt und sollen beispielsweise mehr Eier einsammeln als die gegnerischen Teams oder übergroße Fußbälle in Tore bugsieren. Auch wenn die Gruppenevents spielerisch witzig sind und das »Alle gegen Alle«-Prinzip auflockern, fühlen sie sich dennoch unfair an. Echtes Teamplay ist kaum bis gar nicht möglich. Ob man die nächste Runde erreicht, hängt hier also stark vom Glück bei Gruppenauslosung ab und nicht vom eigenen Können.

Es kann nur einen geben

Werden wir frühzeitig aus einer laufenden Show eliminiert, müssen wir jedoch nicht allzu lange pausieren. Ein kurzer Zwischenbildschirm informiert über unseren aktuel-

Keine Abwertung für Pay2Win

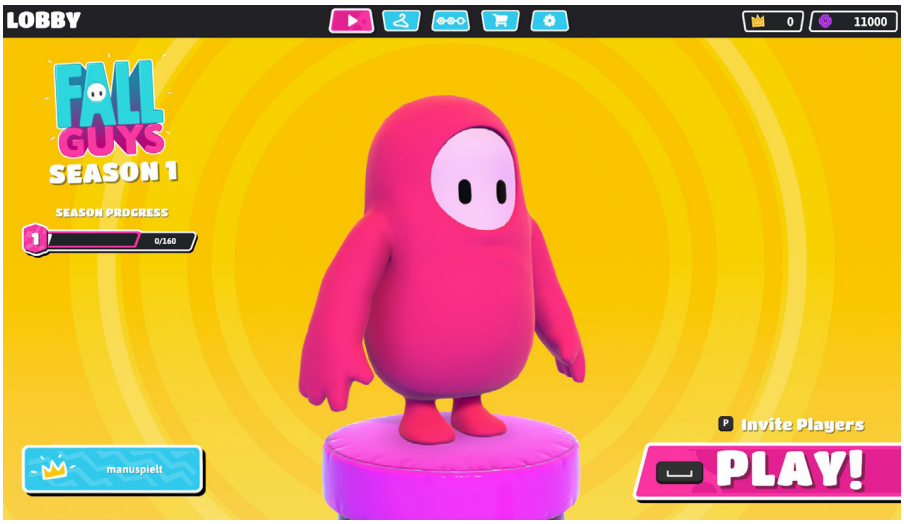
In Fall Guys kann man sich im Echtgeldshop Erfahrungspunkte (Kudos) für Bares kaufen. Allerdings gibt es dafür im Spiel nur kosmetische Items, die keinen spielerischen Vorteil verschaffen. Deshalb verzichten wir auf eine Abwertung.

 In der Collector's Edition ist ein Gordon-Freeman-Skin für die Spielfigur enthalten. Als Frisur trägt sie eine Headcrab.

Das fehlt zur höheren Wertung

Auch wenn Fall Guys schon jetzt sehr spaßig ist, fehlt doch noch viel zum perfekten Spiel. Die Entwickler wollen zwar laufend nachliefern, eine konkrete Roadmap mit geplanten Verbesserungen gibt es aber nicht. Wir behalten den Titel jedenfalls im Auge und werten auf, falls sich in Sachen Umfang und Features was tun sollte. Hier ist aber schon mal unsere Wunschliste, mit der es Fall Guys auch in höhere Wertungsregionen schaffen würde.

- mehr Minispiele und Modi
- Tutorial, etwa gegen Bots
- Community-Features wie Freundeslisten
- Private Server
- Level-Playlists
- anwählbare Disziplinen
- Twitch-Integration



Die Fall Guys sind in ihrer Grundform nackt und schlicht gehalten, so wie das Hauptmenü.

Meinung



Manuel Fritsch
@manuspielt

Ich habe mich sehr auf Fall Guys gefreut und war in den ersten Spielstunden hellauf begeistert. Die chaotischen Matches fangen die abgedrehte Atmosphäre der inoffiziellen »Takeshi«-Vorlage hervorragend ein, die Minispiele sind alle miteinander spaßig, abwechslungsreich und herausfordernd. Kurz: Das ideale Ausgangsmaterial für lange Abende mit den Kumpels. Bis die aber steigen können, haben die Entwickler noch viel Arbeit vor sich. Nicht nur bei der Zahl der gebotenen Minispiele, sondern vor allem auch bei den Features, die so ein Spiel erst partytauglich machen. Bis es so weit ist, übe ich eben noch gegen unbekannte Gegner aus dem Internet.

len Fortschritt der laufenden Saison. Ein Klick später sind wir auch schon wieder in der Warteschleife für die nächste Show. Am Launchtag hatte Fall Guys durch den unerwartet hohen Ansturm starke Verbindungsprobleme, diese scheinen aber inzwischen behoben. Wir konnten ein Tag nach Release zu allen Uhrzeiten problemlos und ohne große Wartezeiten Runden finden und spielen.

Derzeit bietet Fall Guys nur einen einzigen Spielmodus: Online gegen 59 andere Menschen mit einer zufälligen Minispielabfolge. Zwar lassen sich bis zu drei Freunde in eine Session einladen – viel Gemeinschaftsgefühl entsteht in der zusammen bestrittenen Episode jedoch nicht. In der Hektik und dem Gewusel des Spiels lassen sich die eigenen Freunde kaum ausfindig machen.

Updates sollen kommen – aber wann?

Kooperative Spielmodi mit Freunden, lokaler Multiplayer oder gar eigene Server mit Wunschleveln fehlen (noch?) komplett. Laut den Entwicklern steht Fall Guys noch am Anfang seiner Entwicklung, und weitere Maps, Modi und Features sollen über die nächsten Monate als Update folgen. Wann und was genau die Seasons an neuen Inhalten bringen sollen, ist bislang allerdings noch unklar. Wichtig wären vor allem mehr Minigames: Wer sich öfter oder länger in Fall Guys einklinkt, hat sich an den aktuell 25 Herausforderungen schnell sattgespielt.

Vermisst haben wir auch die Option, einzelne der insgesamt 25 Minispiele zu Übungszwecken direkt auswählen und starten zu können, beispielsweise gegen Bots oder zumindest als Tutorial. So bleibt einem nur das wiederholte Scheitern beim Live-Versuch mit echten (dann gerne mal vom Noob genervten) Mitspielern, um die Feinheiten und Tricks der einzelnen Spiele zu erlernen. Allerdings kann es auch passieren, dass man selbst nach Stunden bestimmte Levels nie zu Gesicht bekommt, andere Disziplinen dafür schon dutzende Male durchlaufen hat. Das führt zwangsläufig zu Frustmomenten, da die Kenntnis eines Levels klar für einen spielerischen Vorteil sorgt.

Kudos, Kronen und Kostüme

Fall Guys ist unglaublich bunt und farbenfroh, auch bei seinen Charakteren. Die recht unscheinbaren »Blob«-Wesen lassen sich durch wilde Farbkombos, Muster und Kostüme kreativ ausschmücken. Wie in Fortnite und anderen Battle-Royale-Spielen erhalten wir neuen Krimskrams primär durch das Spielen selbst – oder über den Ingameshop. Täglich wechselnde Angebote für seltene Items wollen mit verdienten Siegeskronen und den sogenannten Kudos (die Erfahrungspunkte des Spiels) erworben werden. Über einen Ingame-Shop lassen sich die Kudos auch mit Echtgeld einkaufen. Spielerische Vorteile bieten die Kostüme allerdings nicht, deshalb verzichten wir auf eine Abwertung wegen Pay2Win.

Wäre Fall Guys ein Free2Play-Titel oder im Early Access, würden wir weniger hart mit dem Spiel ins Gericht gehen. Doch Mediatonic und Devolver Digital verkaufen das Spiel trotz des noch sehr überschaubaren Umfangs bereits jetzt als finales Produkt. Viele Features, Modi und neue Minispiele sind als zukünftige Contentupdates bereits in der Pipeline, aber eben aktuell noch nicht Teil des Spiels. Im jetzigen Entwicklungsstand wirkt der Titel noch ziemlich unfertig und stark ausbaufähig. Immerhin: Das Grundgerüst steht und ist extrem spaßig und unterhaltsam – aber verliert eben gerade für Vielspieler schnell an Reiz. ★

FALL GUYS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 4690K / AMD FX-8320 GTX 660 / Radeon HD 7950 8 GB RAM, 2 GB Festplatte	Core i5 4690K / AMD FX-8320 GTX 660 / Radeon HD 7950 8 GB RAM, 2 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ⊕ bunte Hüpfburg-Ästhetik
- ⊕ witzige Knuddelkreaturen
- ⊕ »Figuren-Cosplay« dank vieler Möglichkeiten
- ⊖ optisch wenig Abwechslung
- ⊖ nervig eintönige Dudelmusik

SPIELDESIGN

- ⊕ intuitives Spielprinzip
- ⊕ unterhaltsame »Schwabbel«-Physik
- ⊕ variantenreiche Minispiele
- ⊕ gute Gamepadsteuerung
- ⊖ wenig Abwechslung innerhalb der Levels

BALANCE

- ⊕ skillbasierte Wettrennen
- ⊕ schnelle, flache Lernkurve
- ⊕ motivierender Freischaltfortschritt
- ⊖ Disziplinen nicht einzeln anwählbar
- ⊖ frustige, glücksabhängige Teamspiele

ATMOSPHÄRE / STORY

- ⊕ witzige Slapstick-Momente
- ⊕ viele Anpassungsmöglichkeiten
- ⊕ unterhaltsame Chaos-Atmosphäre
- ⊖ zu wenig Gameshow-Drumherum
- ⊖ schwache Finalrundenspiele

UMFANG

- ⊕ 25 unterschiedliche Levels
- ⊕ freischaltbare Kostüme und Gesten
- ⊖ nur ein (Online-)Spielmodus
- ⊖ kein echter Koop-Modus
- ⊖ Spiele nicht einzeln wählbar

FAZIT

Bunter und chaotischer Battle-Royale-Spaß für zwischendurch, dem es derzeit noch an Langzeitmotivation, Abwechslung und Umfang fehlt.



Die Entwickler haben vor Fall Guys das Mobilegame zu Gears of War gemacht, das in Kooperation mit Funko Pop entstand.

Geplanter Erfolg: Fall Guys

DAS ERFOLGSREZEPT

Fall Guys regiert die Twitch-Charts. Das ist kein Zufall, Sony hat dem Multiplayer-Rummel mit PlayStation Plus ordentlich Starthilfe gegeben. Ein Fingerzeig für die Zukunft.



Fabiano Uslenghi
Fabiano spielt am liebsten Strategie- und Rollenspiele, die sind in der Regel weder knuffig noch bunt. Trotzdem hat er sich direkt zum Release Fall Guys zugelegt – und spielt es jetzt begeistert. Wie zur Hölle haben Sony und Fall Guys das geschafft? Und wichtiger, war das ein Zufall?

»Takeshi's Castle« war eine skurrile Fernsehsendung. Bis zu hundert völlig aufgedrehte Japaner rennen wie besessen durch einen irren Hindernisparcours nach dem anderen. Ein Labyrinth aus Türen, von denen manche in einen Tümpel führen. Riesige Walzen, bei denen man besser die Balance behält oder in einen Tümpel fällt. Mannshohe Pilze an Seilen, an denen sich Teilnehmer festklammern müssen oder … in einen Tümpel fallen.

Die Show wurde tatsächlich von Videospielen wie Super Mario inspiriert (nur mit mehr Tümpeln) und sollte wohl das Gefühl verleihen, sich mal selbst in einem waschechten Jump&Run zu befinden. Mir erschlossen sich damals nie so richtig die Faszination und der internationale Erfolg dieser Sendung. Länger als zehn Minuten konnte ich da nicht bei der Stange bleiben. Trotzdem gehörte ich zu den ersten Spielern, die sich gleich zum Release-Tag das ungewöhnliche Battle Royale Fall Guys: Ultimate Knockout runtergeladen haben und ein paar Stunden reinspielten. Also das Spiel, das im Prinzip »Takeshi's Castle« wieder zu einem Videospiel macht (inklusive Tümpeln – aber aus lila Schleim).

Dabei fällt der Titel eigentlich nicht mal in mein normales Spieleschema. Der Hype, der um das Battle Royale entstand, weckte aber mein Interesse, und hinzu kam – ich bin PS-Plus-Abonnent. Fall Guys verdankt seinen Erfolg zu großen Teilen der kostenlosen Aktion bei Sonys Aboservice. Das eigentlich spannende daran bleibt aber, dass Fall Guys nicht nur auf der PlayStation 4 zum Hit wurde – sondern auch mit der zugleich erschienenen PC-Version auf Steam. Woran liegt das?

Wie kann Fall Guys überhaupt erfolgreich sein?

Jetzt sollte man nicht besonders überrascht davon sein, wenn ein nicht-exklusives Spiel auf mehr als einer Plattform erfolgreich ist. Großartige Spiele finden immer einen Weg sich zu verbreiten, solange ihnen keine Steine in Form von Exklusivdeals in den Weg gelegt werden. Die Sache bei Fall Guys ist allerdings: Es ist kein besonders außergewöhnliches Spiel. Sicher, »Takeshi's Castle« war populär und so richtig gab es nie eine Spieleumsetzung dazu. Trotzdem platziert sich Fall Guys nicht zwanghaft auf einem leeren Feld. Im Kern bleibt Fall Guys eine Art Battle Royale, nur bestehend aus einer Ansammlung von Minispielen. Doch die Erfolge nach dem Release sind nicht zu bestreiten und drücken sich in beachtlichen Zahlen aus. Nach nur 24 Stunden kam Fall Guys auf über 1,5 Millionen Spieler, verteilt auf PS4 und PC. Fall Guys wird auf nahezu jeder relevanten Plattform gespielt. Sei es auf Steam, wo es mit zwischenzeitlich 92.311 gleichzeitigen Nutzern auf Platz vier der meistgespielten Titel überhaupt landete, oder auf Twitch. Im Schnitt sehen sich momentan circa 122.000 Menschen durchgehend Fall-Guys-Partien an. Der Zuschauerbestwert lag sogar bei 523.115.

Fall Guys geht dabei einen ähnlichen Weg wie bereits ein anderes Spielephänomen: Auch Rocket League gelang erst dank seiner Partnerschaft mit PS Plus im Jahr 2015 ein stellarer Durchbruch, der (durch gute Pflege des Spiels) bis heute anhält. Diesen langfristigen Erfolg verdankt Rocket League sicher auch seinem mitreißenden Spielprinzip. Beim Release bot das Spiel mit den Raketenautos aber ähnlich wie Fall Guys noch recht wenige Inhalte. Sein grandioser Erfolg war alles andere als garantiert.

Der PlayStation-Plus-Schneeball

Schon 2015 zum Release von Rocket League galt die Reichweite von Sonys Aboservice als willkommene Werbemöglichkeit. Zwar war Rocket League bereits vorher dank einer PS4-Beta vielen Spielern bekannt, doch ohne die kostenlose Aktion wäre eine Spielerschaft in Millionenhöhe aus dem Stand kaum möglich gewesen. Heute sind die Nutzerzahlen sogar noch größer. Im Juni 2020 besaßen circa 45 Millionen PlayStation-Besitzer ein PS-Plus-Abonnement. Jeder davon wird sich deshalb nicht zwangsweise Fall Guys herunterladen, doch sie bekommen es sehr wahrscheinlich zu Gesicht.

Wenn nicht direkt auf der PlayStation, dann spätestens durch das Internet. Die Reichweite von PS Plus setzt eine regelrechte Lawine in Gang. Fall Guys profitiert außerdem davon, dass es als Battle Royale in das typische Jagdrevier von Twitch-Streamern gerät. Doch auch hier wirkt sich das kostenlose Angebot darauf aus, ob ein Spiel gestreamt wird oder nicht. Gerade kleinere Streamer werden es sich mehrmals überlegen, wie viel Geld sie für ein mögliches Spiel ausgeben. Wer als Streamer dann (fast) kostenlos ein neues Battle Royale bekommt, das auch noch lustig aussieht und sich von Spielen wie Apex Legends oder Fortnite abhebt, kann kaum widerstehen.



PlayStation Plus hat bereits 2015 das Phänomen Rocket League angeschoben, das bis heute erfolgreich ist.

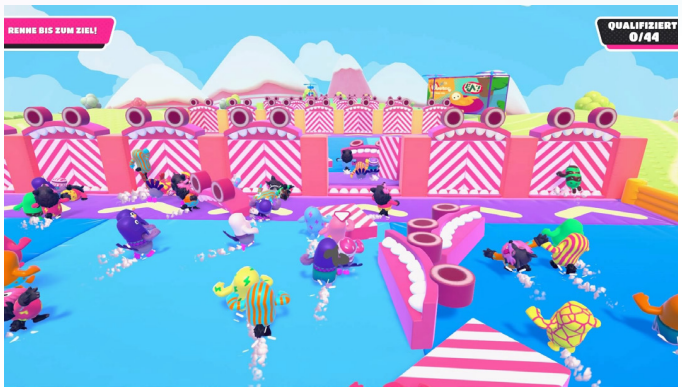
Der neue Gatekeeper

Wir befinden uns in einer Zeit, in der die Plattform für ein Spiel immer wichtiger wird.



Sonys PS Plus krönt Fall Guys in diesem Sommer zu einem der beliebtesten Spiele – aber nicht nur auf der PlayStation.

Und mit Plattform meine ich damit keineswegs PC oder Konsole. Viel wichtiger werden Angebote, die für passionierte Spieler einfach zu gut klingen, um darauf zu verzichten. Die meisten PS4-Spieler werden zu PS Plus neigen. Wie sonst soll man dort nämlich online spielen? Obendrauf gibt es exklusive Rabatte und geschenkte Spiele. Das macht es für Entwickler immer wichtiger, ein Teil dieser Angebote zu werden. Da spielt es dann auch keine Rolle mehr, ob das Produkt letztlich an den Kunden verschenkt wird. Für den Entwickler zahlt sich die investierte Arbeit ab dem Moment aus, sobald der Plattforminhaber das Spiel in sein Angebot aufnehmen will und damit häufig die Entwicklungskosten bereits abdeckt.



Einige der Minispiele von Fall Guys kamen so auch direkt in »Takeshi's Castle« vor. Hier zum Beispiel der Türenlauf.

Geld spielt eine Rolle

Sowohl Sony als auch der Epic Games Store auf dem PC nehmen für solche exklusive Verschenkaktionen viel Geld in die Hand. Der Epic-Chef Tim Sweeney hat selbst bereits behauptet, dass sich Spiele, die in »seinem« Store auf dem PC verschenkt wurden, daraufhin auch auf anderen Plattformen besser verkauften, also beispielsweise auf Steam. Konkrete Zahlen legte Sweeney freilich nicht vor; es ist aber ein weiteres Indiz dafür, wie sich die großen Plattformen gegenseitig befruchten können.

Die Entwickler und auch uns als Konsumenten kann diese Entwicklung erst einmal freuen. Denn sie bedeutet, dass sich die Studios wieder stärker auf ihre Kernkompetenz konzentrieren können: die Entwicklung möglichst guter Spiele. Denn Sony, Epic und die anderen Plattformbetreiber würden wohl kaum ein schlechtes Spiel unterstützen. Wie sie ihr Spiel nach der Fertigstellung an Frau und Mann bringen sollen, ist dann für die Macher bereits geklärt, die Finanzierung noch vor Release gesichert, PR und Marketing übernehmen die Profis.

Neue Abhängigkeiten

Allerdings ist Qualität auch nur eine Seite der Medaille. Sicherlich wollen Aboservices ihre Portfolios mit möglichst vielen spannenden Titeln füllen, aber eben auch mit Spielen, die übergreifend begeistern. Fall Guys wird nicht Sonys Interesse geweckt haben, weil es in den Augen seiner Spieler eines der besten Spiele des Jahres ist. Das ist es nicht. Aber Fall Guys bedient dafür die Twitch-Community. Und die ist mittlerweile ein wichtiger Faktor in der Vermarktung eines Spiels geworden.

Mit Steam haben wir in den letzten Jahren gesehen, wie digitale Vertriebswege und die geballte Präsenz bei Streamern vor allem Indie-Spielen zur Blüte verhalfen. Werbung übers Internet und der Verkauf über Steam machten für viele Entwickler einen kostspieligen und oft lästigen Publisher nicht mehr notwendig. Jetzt verändert sich die Landschaft aber erneut. Teil eines Aboservices zu sein oder im Zuge einer Aktion einer reichweitenstarken Plattform wie PS Plus an Spieler verschenkt zu werden, wird jetzt aber immer wichtiger. Letztendlich entsteht hierdurch eine völlig neue Abhängigkeit.

Da kommt noch was

Ehemalige Publisher wie EA oder Ubisoft wollen ihre Position natürlich nicht so einfach aufgeben und betreiben ihre eigenen Aboservices. Doch es gibt auch noch schlafende Riesen, die ebenfalls mehr Einfluss auf den Markt nehmen wollen. Was ist beispielsweise mit Steam oder Amazon? Letzterer hat Prime Gaming gestartet, mit jeder Menge Gratismaterial jeden Monat. Es wird sich weiterhin viel in der Industrie entwickeln. Sony lässt mit PS Plus bereits die Muskeln spielen und gibt damit, wie Fall Guys beweist, auch den Takt auf dem PC vor. Die nächsten Jahre werden zeigen, wer sonst noch aus dem Ringen um die einflussreichste Plattform als Sieger hervorgeht. Wie hart dieser Verdrängungswettbewerb ausgefochten wird, sehen wir schon jetzt: Microsoft zeigt auf seinem Xbox-Event ausschließlich Spiele, die direkt zum Release im Game Pass enthalten sein werden. Epic verschenkt ein komplett neues Total War. Und Sony haut eben eines der meistgeschauten Twitch-Spiele an seine PS-Plus-Abonnenten raus. Aber es heißt eben auch, dass Verkaufs- und Twitch-Hits in Zukunft immer seltener überraschend passieren und immer häufiger von den Gatekeepern gemacht werden. Und das kann und darf man durchaus auch kritisch sehen. ★

Vielmehr sind sie 1,83 Meter hoch, also so groß wie ein durchschnittlicher erwachsener Mann.

BOOSTBOXX

GameStar PCs & NOTEBOOKs



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 17.08.2020. 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,-**

NVIDIA GEFORCE RTX · intel CORE i9 9th Gen · POWERED BY ASUS · Kingston TECHNOLOGY

www.gamestarpc.de

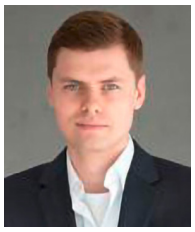


Spiele-Psychologie

GEGEN DIE ABSTUMPFUNG

Schmerz, Blut und abgetrennte Gliedmaßen: Viele Spieler sind selbst durch immer brutalere und realistischere Gewaltdarstellungen in Videospielen nicht mehr aus der Ruhe zu bringen. Doch ist das normal? Und was könnt ihr dagegen unternehmen? Ein Medienpsychologe klärt auf. Von Natalie Schermann

Unser Experte



Leonard Reinecke ist Professor für Medienwirkungsforschung und Medienpsychologie am Institut für Publizistik der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz. In seiner Forschung widmet er sich verschiedensten Aspekten der Mediennutzung und Medienwirkung. Sein besonderes Interesse gilt dabei der Frage nach der Faszinationskraft von Unterhaltungsmedien und ihrem Einfluss auf unser psychologisches Wohlbefinden.

Zum (und eigentlich auch schon vor) Release stand The Last of Us 2 stark in der Kritik. Grund dafür war der große Fokus auf Gewalt und die Rachegeschichte, mit der viele Spieler nicht einverstanden waren. Doch kommt euch vielleicht auch folgende Situation bekannt vor? Ihr spielt einen Videospielcharakter und verfolgt ein Ziel. Um an dieses Ziel zu gelangen, müsst ihr euch mit menschlichen Gegnern anlegen und tötet im Spiel einen Soldaten nach dem nächsten … und das lässt euch komplett kalt.

»Gewaltfördernd und gefährlich«, schrien die Schlagzeilen der Massenmedien während der »Killerspiel«-Debatte. Eltern seien krank vor Sorge um ihre Kinder, die sich gerne ihrem brutalen Hobby Videospiel widmen. Und auch wir Spielerinnen und Spieler selbst fingen an, unsere Medienrezeption zu hinterfragen. Emotionale Taubheit und Abgedroschenheit gegenüber Gewaltdarstellungen in Videospielen – das ist doch nicht normal! Oder doch? Und was kann ich eigentlich dagegen tun? Um diese Fragen zu beantworten, haben wir für diesen Artikel mit Leonard Reinecke gesprochen, Professor für Medienwirkungsforschung der Universität Mainz. Gemeinsam werfen wir einen Blick in die Köpfe von Spielern und gehen dem Phänomen »emotionale Desensibilisierung« umfassend auf den Grund.

Wann reagieren wir emotional auf Video- und Computerspiele?

Eine Abstumpfung setzt zunächst voraus, dass wir eine emotionale Bindung zu einem Medium aufbauen. Doch was muss ein Medium, in unserem Fall natürlich ein Videospiel, bieten, um seine Spieler zu fesseln und emotional zu berühren oder zu schockieren? Muss das Dargestellte etwa besonders realistisch sein? Oder reicht eine vage Darstellung, damit sich der Rezipient in das Medium hineinfühlen kann?

Es wäre schwierig, eine Liste mit allen Punkten aufzustellen, die dabei eine Rolle spielen. »Sie würde wahnsinnig lang werden, was daran liegt, dass wir als Rezipienten von Medien wahnsinnig flexibel in Bezug auf unsere Unterhaltungsfähigkeiten sind«, erklärt der Professor für Medienpsychologie Leonard Reinecke. Er glaubt nicht, dass es dabei auf eine besonders realitätsnahe Darstellung ankomme. »Das sieht man ja daran, dass wir uns unglaublich gut in Medien hineinversetzen können.«

Bücher kommen beispielsweise komplett ohne eine visuelle Darstellung und beeindruckende Spezialeffekte aus. Schwarz auf Weiß gedruckte Worte reichen aber schon aus, um unsere Fantasie anzuregen und ein Kopfkino auszulösen. »Für unseren kognitiven Apparat reicht es, wenn es eine Story gibt. Wenn es eine Geschichte ist, in die wir uns hineinversetzen können, oder es Charaktere gibt, mit denen wir uns identifizieren können.« Das sind die zentralen Mechanismen, die laut Leonard Reinecke ein Medium wie eben Videospiele unterhaltsam machen und uns auf einer emotionalen Ebene ansprechen. »Hinzu kommen natürlich auch Dinge, die interaktive Medien wie Computerspiele von nicht-interaktiven Medien unterscheiden«, fährt er fort. »Und die haben mit den Handlungsmöglichkeiten im virtuellen Raum zu tun. Hierbei geht es um die zentralen Grundbedürfnisse, aus denen unsere Motivation zu spielen, entsteht.«

Werden diese Grundbedürfnisse beim Spielen erfüllt, erleben wir idealerweise Er-

 Friedrich Carl Stumpf war ein deutscher Philosoph, Musikforscher und nicht zuletzt Psychologe.



Die Spiele der Life-is-Strange-Reihe legen einen großen Wert auf glaubwürdige Charaktere, zu denen die Spieler schnell eine emotionale Bindung entwickeln können. In Life is Strange 2 geht es um die Brüder Sean und Daniel.

folgserlebnisse, weil wir uns autonom, kompetent und sozial verbunden fühlen. Das wiederum schafft eine emotionale Bindung zu dem Medium. Wir kehren als Spieler also gerne in diese virtuelle Welt zurück, die uns einen gewissen Handlungsraum lässt, was uns positive Gefühle beschert.

Wie wirkt Gewaltdarstellung auf den Menschen und damit auf Spieler?

Im Normalfall zeigen Menschen auf die Darstellung von Gewalt eine negative Reaktion. Sie sind schockiert, traurig oder haben Angst. »Generell ist es so, dass negative Emotionen für uns eine Art Warnsystem sind«, erklärt Reinecke. »In der Regel empfinden wir negative Gefühle wie Furcht oder Ekel, wenn wir Dinge erleben oder Dinge sehen, die für uns potenziell schädlich sind.«

Wenn wir also Zeuge von etwas werden, was für uns eine Gefahr – oder auch nur eine potenzielle Gefahr – darstellt, löst das in uns einen negativen Gefühlszustand aus. Gewalt und Gewaltdarstellungen fallen auch in diese Kategorie. Befinden wir uns also in einer Situation, in der wir miterleben, wie einem Mitmenschen Gewalt angetan wird, dann löst das in uns starke Emotionen aus, weil uns potenziell das gleiche Schicksal widerfahren könnte. Also ist die Reaktion auf Gewalt einfach ein menschlicher Instinkt? »Anders als man es vielleicht erwarten würde, ist diese Reaktion nicht angeboren«, erklärt Leonard Reinecke den Zusammenhang. »Wir wissen zum Beispiel von Ekelreaktionen, die genau das gleiche Prinzip haben und uns davor schützen wollen, dass wir etwas essen, was für uns giftig oder unverträglich ist, dass die auch gesellschaftlichen Konventionen unterliegen.« Der Medienpsychologe führt auf, dass sich Kinder beispielsweise auch nicht unbedingt vor Dingen ekeln würden, die für sie ungesund sind, sondern erstmal alles in den Mund stecken würden.

Und man sehe sich nur die Delikatessen unterschiedlicher Kulturen an: Was in einem Land vollkommen normaler Teil der Speisekarte ist, löst bei der Bevölkerung eines anderen Landes Ekelreaktionen aus. »Da stecken gesellschaftliche Konventionen drin. Und das ist bei der Gewaltdarstellung sicherlich auch so«, fährt Reinecke fort. »Wir haben aus der Reaktion unseres Umfelds gelernt, zu verstehen, dass Gewalt gesellschaftlich geächtet ist, also kein Verhalten ist, das man zeigen darf.« Diese gesellschaftlichen Normen und die Tatsache, dass uns Gewalt eine potenzielle Gefahr signalisiert, lösen in uns unterschiedlichste negative Emotionen aus. Wir reagieren schockiert.

»Mich schockiert Gewalt in Spielen nicht mehr – was stimmt nicht mit mir?«

Ihr kennt das bestimmt: Nach mehreren Stunden Spielzeit zeigt ihr selbst bei abgetrennten Körperteilen in Videospielen keine Reaktion mehr. Auch dass ihr in Shootern menschliche Gegner tötet, rückt irgendwann in den Hintergrund – wir führen teils brutalste Gewalthandlungen aus, ohne auch nur einen Hauch Reue zu zeigen. Klar, als erwachsene Menschen haben wir im Gegensatz zu Kindern bereits die Fähigkeit, Realität und Fiktion zu unterscheiden. Wir haben auch eigene Moralvorstellungen und Normen, die uns dabei helfen können, Gewaltdarstellungen in Film, Fernsehen und Spielen einzuordnen. Trotzdem können wir uns auch mit fiktiven Charakteren identifizieren, uns in sie hineinversetzen und Empathie zeigen. Somit kann auch fiktionale Gewalt und ihre Darstellung in Videospielen negative Gefühle bei uns auslösen.

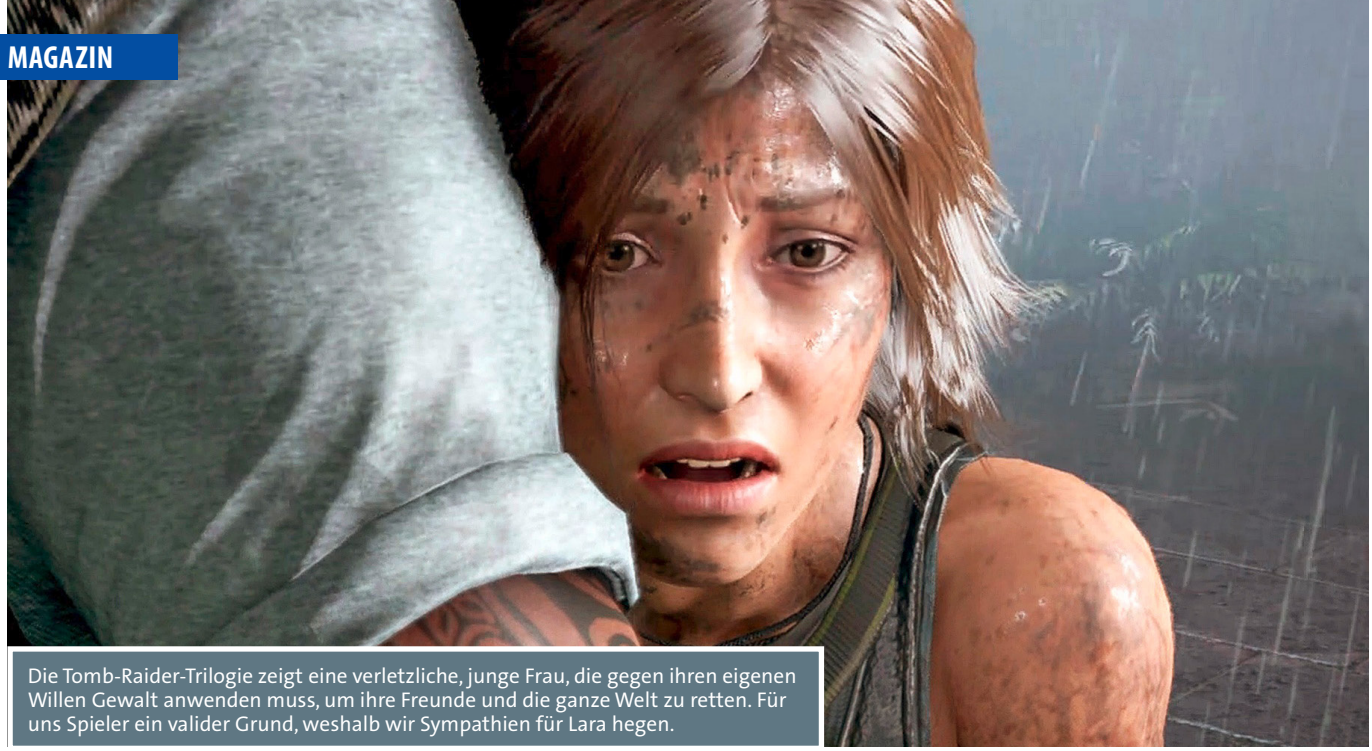
Aber sind wir deshalb schlechte Menschen, wenn das irgendwann nicht immer der Fall ist? Dass uns Gewalt nichts mehr ausmacht und wir uns beim Anblick von Blut, Schmerz und Bergen von Toten in Spielen nicht mal mehr ekeln oder erschrecken, muss doch bedeuten, dass mit uns irgendwas nicht in Ordnung ist, oder?

Medienpsychologe Leonard Reinecke gibt Entwarnung: »Kurzfristige Desensibilisie-



The Last of Us 2 wird von vielen Spielern für den übermäßigen Einsatz von Gewalt kritisiert.

Stumpf gilt als einer der Vorreiter der experimentellen Psychologie und gründete 1894 das Psychologische Institut Berlin.



Die Tomb-Raider-Trilogie zeigt eine verletzliche, junge Frau, die gegen ihren eigenen Willen Gewalt anwenden muss, um ihre Freunde und die ganze Welt zu retten. Für uns Spieler ein valider Grund, weshalb wir Sympathien für Lara hegen.

rungseffekte sind für unsere Wahrnehmung ganz charakteristisch.« Er vergleicht es mit einem unangenehmen Geruch, der uns beim Betreten eines Raums schnell in die Nase steigt, den wir aber bereits nach wenigen Minuten nicht mehr wahrnehmen. Alles ganz normal also. Puh, wir sind keine Monster! »Solche situativen Gewöhnungseffekte sind ganz normal. Wenn ich also ein gewalthaltiges Computerspiel spiele, dann reagiere ich bei den ersten Gewaltszenen emotional intensiver. Weil diese Szenen aber in sehr ähnlicher Form in kurzer Abfolge immer wieder kommen, nimmt meine emotionale und auch meine körperliche Reaktion auf bestimmte Reize ab.«

Das bedeutet: Sehen wir in einem Videospiel immer wieder ähnliche Szenen oder müssen immer wieder menschliche Gegner töten, nimmt unsere Reaktion auf diese Handlungen mit der Zeit ab, weil schlichtweg eine Gewöhnung eintritt. Dieses Phänomen ist allerdings vollkommen normal. »Wir passen uns an unsere Umwelt situativ kurzfristig an, um bestimmte Aufgaben besser bewältigen zu können.« Eine Art Schutzmechanismus des Körpers also.

»Wer beim Spielen abstumpft, zeigt einfach keine Empathie!«

Es gibt Menschen, die können Gewaltdarstellung nicht vertragen. Gewalthaltige Spiele oder Filme werden von ihnen daher erst gar nicht konsumiert. Und dann gibt es nochmal andere Menschen, die im wahren Leben anderen gegenüber furchtbar empathisch und emotional sind, in Videospielen aber jegliche Emotionalität verlieren. Gibt es einen Zusammenhang zwischen Empathie und der emotionalen Desensibilisierung? Und ist man einfach nicht empathisch genug, wenn man beim Spielen abstumpft?

»Dazu gibt es keine besonders tragfähigen Befunde«, sagt Leonard Reinecke und fügt sogleich hinzu: »Ich könnte mir aber schon vorstellen, dass je leichter es einer Person fällt, Gewalt zu abstrahieren, diese also im Kontext einer medialen Narration zu rationalisieren, desto mehr hilft es, Spaß am Spiel zu haben und den Gewaltaspekt kognitiv ein Stück weit zurückzustellen.« Das führt dann wiederum dazu, dass der Spieler nicht so stark auf die Gewaltdarstellung reagiert. Laut unserem Experten ist Empathie ein Faktor, der dazu beiträgt, dass ein Spieler stärker auf mediale Gewalt reagiert. Aber beim routinierten Spielen können Spieler die Gewaltdarstellung stark abstrahieren und diese als Mittel zum Erreichen des Spielziels wahrnehmen. »Dann kann auch für Menschen, die im richtigen Leben sehr empathisch sind, Gewalt im Spiel das Schockelement verlieren, da es als Spielmittel zum Zweck rationalisiert wird«, erklärt der Medienpsychologe.

Gewalt als Stilmittel

Auch wenn Gewalt stark überzeichnet wird, fällt es uns leichter, diese zu abstrahieren und dadurch eine gewisse Distanz zum Geschehen zu gewinnen. Leonard Reinecke nennt als Beispiel die Tarantino-Filme, die ganz klar den Fokus nicht auf eine realistische Darstellung von Gewalt legen, sondern diese als Stilmittel benutzen.

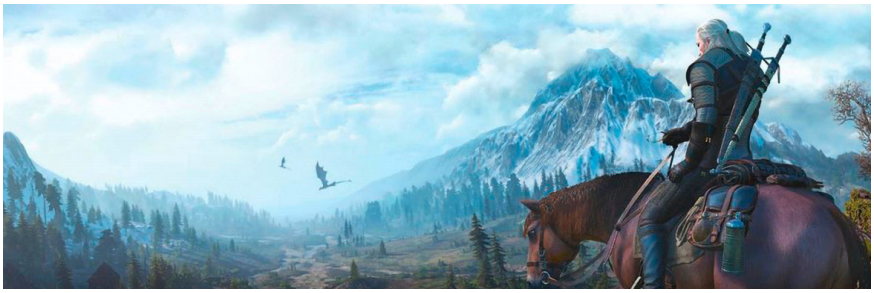
In der medienpsychologischen Forschung spricht man dabei übrigens vom »Moral Disengagement« – einer moralischen Loslösung. Normalerweise sollte man ja jede Art von Gewalt verurteilen und keine Sympathien für den Täter hegen. In Filmen, Videospielen oder auch Büchern sind uns die Protagonisten aber dennoch häufig überaus sympathisch, obwohl sie im Laufe ihrer Geschichte grausame Dinge anstellen. Man denke nur an John Wick, der für seine per-

Warum spielen wir?

Leonard Reinecke spricht von drei zentralen Grundbedürfnissen des Menschen, die in der Forschung wie folgt unterschieden werden:

- Bedürfnis nach Autonomie
- Bedürfnis nach Kompetenz
- Bedürfnis nach sozialer Verbundenheit

Diese drei menschlichen Grundbedürfnisse werden von Computerspielen idealerweise besonders gut erfüllt. Spielen fördert die Autonomie, denn wir spielen Computerspiele nicht, weil das von jemandem vorgeschrieben wird, sondern weil es unseren eigenen Interessen und Vorlieben entspricht. Dabei treffen wir auch im Spiel unsere eigenen Entscheidungen. Gleichzeitig haben wir das Gefühl, dass wir die Anforderungen des Spiels kompetent erfüllen können und erfolgreich sind. Und nicht zuletzt fühlen wir uns durch Videospiele auch anderen Menschen verbunden. Deshalb üben Videospiele auf viele Menschen so eine Faszination aus.



sönliche Rachestory über Berge von Leichen geht – und dennoch sind wir auf seiner Seite und fiebern bei jedem Kampf mit.

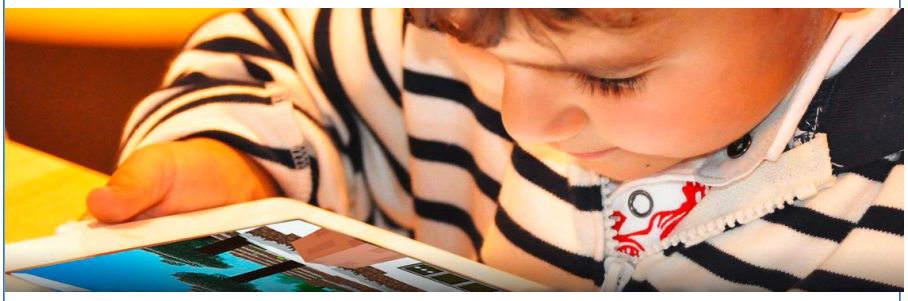
»[Dabei nutzen] wir Rationalisierungs- und moralische Rechtfertigungsstrategien«, erklärt der Professor für Medienwirkungsforschung. »Vor allem, wenn die Storyline eine Interpretation zulässt, dass der Protagonist im Film oder im Spiel gewalthaltige Handlungen ausübt für ein höheres Ziel oder zur Selbstverteidigung, und wenn praktisch klar ist, dass [dieser Protagonist] auf der guten Seite ist, dann ist es sicherlich deutlich leichter, Gewalt zu rationalisieren und die Gewaltsituation für sich zu rechtfertigen.«

Gibt uns ein Spiel also genug Raum, um die Situation in einen Kontext zu stellen, den wir für moralisch vertretbar halten, hat das auch nochmal einen großen Einfluss darauf, wie wir Gewalt wahrnehmen und ob es uns als Spielerin oder Spieler leichter oder eben weniger leicht fällt, virtuelle Gewalt auszuüben. Ein Phänomen, das aktuell sehr gut bei The Last of Us 2 zu beobachten war, wo die Entwickler bewusst mit den Gefühlen der Spieler spielen und Dinge von ihnen verlangen, für die sie aber nicht bereit sind.

In Videospielen gewalttätig – auch im realen Leben eine Gefahr?

Eine kurzfristige Desensibilisierung sollte euch also noch keine Sorgen bereiten. Erst wenn dieser Effekt über eine lange Zeit anhält, sollte man Vorsicht walten lassen. »Die eigentlich kritische Frage ist, ob sich aus der kurzzeitigen Desensibilisierung ein langfristiger Abstumpfungseffekt im Umgang mit Gewalt oder auch eine Empathielosigkeit ergibt«, betont Leonard Reinecke. Man solle daher beobachten, ob sich aus der häufigen Nutzung von gewalthaltigen Spielen eine Kälte gegenüber Menschen oder sogar eine

Gewalt und Kinder



Die USK stuft Gewaltdarstellungen als entwicklungsbeeinträchtigende Inhalte ein. Ein Kind sollte also bis zu einem gewissen Alter keinen Medien ausgesetzt werden, die Gewalt auf eine besonders realitätsnahe Weise darstellen. »Kinder können das, was sie in Filmen, in Spielen oder im Internet sehen, einfach noch nicht auf dem Erfahrungshintergrund einer erwachsenen Person einordnen«, bestätigt der Medienpsychologe Leonard Reinecke.

»Bei Kindern ist das eben noch nicht so, dass sie diese Dinge verstehen und einordnen können. Da besteht dann die Sorge, dass sie noch anfälliger für nicht intendierte Botschaften und Wirkungen von Medien sind. Die Idee des Kinder- und Jugendmedienschutzes ist daher, dass man Kinder und Jugendliche mit Medieninhalten konfrontieren sollte, die ihrem Entwicklungsstand entsprechen und die auf der Basis ihrer Lebenserfahrung, ihrer kognitiven Fähigkeiten und dem Wissen, was sie haben, gut eingeordnet und bewältigt werden können.«



Das sogenannte Katharsis-Prinzip konnte bisher noch nicht wissenschaftlich nachgewiesen werden. (Bild: Pixabay/Harut Movsisyan)



Nur weil jemand gerne Shooter wie beispielsweise Metro Exodus spielt, heißt das nicht, dass sich dadurch die Gewaltbereitschaft im wahren Leben erhöht.

Nicht bekannt ist, ob Carl Stumpf eine Axt besessen hat und so für diverse Baumstümpfe verantwortlich ist.



Spiele wie Dead Rising 4 rücken die Gewalt offensichtlich in den Fokus des Gameplays. Doch dabei ist die Gewalt derart überzeichnet, dass wir Spieler durchaus Spaß damit haben können.

höhere Bereitschaft, selbst Aggressionen zu zeigen, ergibt. »Das wäre ein langfristiger Abstumpfungseffekt.«

Aber auch hier sollte man nicht gleich den Teufel an die Wand malen. Denn bei der Frage, ob sich Videospiele gewaltfördernd auswirken können, ist die Forschungslage einmal mehr nicht eindeutig – was typisch für die gesamte Gewaltwirkungsforschung ist, wie unser Experte erklärt: »Es gibt empirische Studien, die zu sehr unterschiedlichen Befunden kommen. Manche Studien finden solche langfristigen Desensibilisierungseffekte und eingeschränkte Empathie – andere Studien finden das nicht.«

Sieht man sich die Befundlage aller Studien an, dann sieht es so aus, dass Videospiele in der Regel keine oder nur sehr wenig Wirkung auf die Aggressionsbereitschaft oder eben auch die emotionale Desensibilisierung der Spieler haben. »Unter Umständen kann die sehr intensive und häufige Nutzung von gewalthaltigen Computerspielen schon ein Risikofaktor dafür sein, dass man eine gewisse Aggressionsneigung entwickelt«, gibt Leonard Reinecke zu.

Kontext ist wichtig!

Fälle von Spielern, die auch im wahren Leben zu Aggressionen oder sogar Gewalt neigen, sollten allerdings immer im Kontext betrachtet werden. Denn der Effekt, den die Videospiele auf diesen Spieler haben, werden umso schwächer, je mehr Risikofaktoren man noch einbezieht, erklärt der Medienpsychologe: »Wenn man bei solchen Studien berücksichtigt, ob zum Beispiel die Mediennutzerinnen und -nutzer aus einem häuslichen Umfeld kommen, wo viele Konflikte herrschen, oder aus einem Umfeld, das schon ohnehin eine höhere Akzeptanz von Gewalt hat. Wenn man diese zusätzlichen Risikofaktoren mit einschließt, dann wird der Einfluss von Mediengewalt auf die eigene Aggressionsneigung immer kleiner.«

Kurz gesagt: Gewalt in Videospielen kann einen Risikofaktor darstellen, besonders wenn schon andere Faktoren das Verhalten beeinflussen. Doch insgesamt schätzt unser Experte Leonard Reinecke die Wirkung von Gewalt in Videospielen als eher gering ein: »Es gibt keine wissenschaftlichen Belege dafür, dass extreme Formen von Gewalt gegenüber Menschen – wie etwa Amokläufe – ursächlich alleine auf die Nutzung von Computerspielen zurückzuführen sind.«

Belohnung für Brutalos

Wenn wir einen Film schauen, dann lassen wir die Bilder einfach auf uns wirken. Bei Videospielen hingegen übernehmen wir einen aktiven Part und sind somit zumindest bis zu einem gewissen Grad selbst für unser Handeln in der virtuellen Welt verantwortlich. Daher muss doch Gewalt in Spielen automatisch viel schlimmer sein als in Filmen! Das ist doch schließlich auch der Grund, weshalb gewalthaltige Filme bei der »Killerspiel«-Debatte kaum auftauchen. Leonard Reinecke kann sich auch vorstellen, dass der aktive Part bei der Medienrezeption unter Umständen die Medienwirkung verstärken könnte: »Man rezipiert [das Geschehen] also nicht nur passiv, sondern vollzieht als Spielerin oder Spieler selbst im Spiel gewalthaltige Handlungen. Und man hat im Spiel einen direkten Vorteil dadurch, dass man gewisse Gewalttaten vollzieht.« Das Spiel belohnt uns für unsere Handlungen, und auch Gewalttaten werden mit Erfahrungspunkten, Loot oder Ähnlichem honoriert. Soweit die Theorie.

Sind Spiele schlimmer als Filme?

Doch auch hier ist die Forschungslage nicht eindeutig. »Es gibt keine klaren Indizien dafür, dass die negativen Effekte von Computerspielen größer wären als die Effekte von nicht-interaktiven Medien«, sagt der Experte. »Beide können in Kombination mit ande-



Videospiele wie A Way Out lassen uns häufig gar keine Wahl und zwingen den Spieler, Gewalthandlungen zu vollführen.



Die Mission »No Russian« in Call of Duty: Modern Warfare 2 kann selbst für abgebrühte Shooter-Fans ein harter Brocken sein.

ren Faktoren das Risiko für Aggressionsbereitschaft erhöhen. Aber sicherlich in einem eher moderaten Maße, wenn überhaupt.« Dass Videospiele im Vergleich zu Filmen und anderen Medien bei der »Killerspiel«-Debatte so schlecht wegkommen, liegt wohl an dem jungen Alter des Mediums. »Eine ähnliche Debatte gab es auch, als Film und Fernsehen neu waren. Die Bedenken gegenüber Medien werden häufig von Vertreterinnen und Vertretern der älteren Generationen geäußert, die mit neuen medialen Phänomenen wenig Berührungspunkte haben und ihnen daher skeptisch gegenüberstehen«, denkt auch unser Experte Leonard Reinecke.

Interessant ist auch, dass heutzutage immer mehr Videos auf Social Media in das Rampenlicht von Kritikern rücken. »Das ist auch ein gutes Beispiel dafür, wie ein altes Medium [– also der Film in Form von Videoclips –] in einem neuen Medium [– den sozialen Netzwerken –] auftaucht. Und die werden nun auch aktuell debattiert.«

Gewalt als Ventil?

Videospiele dienen vielen als ein Ort, an den sie flüchten können, wenn ihnen mal im wahren Leben alles auf den Kopf fällt – Stichwort Eskapismus. Da ist es doch eigentlich auch eine gute Sache, wenn wir aufgestaute Aggressionen und Stress einfach mal im Spiel raushauen können. Gewalt in Spielen kann doch auch was Gutes sein, oder etwa nicht? »In der Psychologie findet man dieses Prinzip unter dem Begriff Katharsis. Das ist die Idee, dass Gewalthandlungen eine Art Ventil darstellen können«, erklärt der Medienpsychologe Leonard Reinecke. Allerdings ergänzt er auch, dass die Forschung solche Katharsis-Effekte noch nie habe nachweisen können. »Es scheint nicht besonders gut zu funktionieren, Aggressionen auf ein anderes Ziel umzuleiten.«

Dass Videospiele dennoch entspannend und stresslindernd sein können, liegt in den Augen von Leonard Reinecke nicht daran, dass wir darin Gewalt ausüben können. Vielmehr geht es hier um die besondere Struktur von Videospielen. »Computerspiele können uns fesseln, und wir konzentrieren uns für einen bestimmten Zeitraum gänzlich auf das Spiel. Das hilft tatsächlich enorm dabei, eine psychologische Distanzierung [zum realen Leben] zu erreichen.«

Videospiele haben damit ein hohes Erholungs- und Stressbewältigungspotenzial. Allerdings sollte man hier Vorsicht walten lassen. Mit Hilfe von Videospielen dem Alltag zu entfliehen ist so lange normal, bis man sich übermäßig stark oder nur noch auf Videospiele als Ventil verlässt. Dauerhaftes Flüchten in Videospiele vor den negativen Umständen des wahren Lebens, worunter dann auch andere Aspekte des Lebens leiden, wird als dysfunktionale Stressbewältigung bezeichnet. Wie uns Dr. Daniel Illy, Facharzt für Psychotherapie, erklärt, handelt es sich hierbei um eines der neun Kriterien, an denen Spielsucht diagnostiziert wird. ★

Die Tipps des Experten

Obwohl wir also nun festgestellt haben, dass die emotionale Taubheit, die hin und wieder beim Medienkonsum auftritt, eigentlich ganz normal ist, scheint es dennoch ein Phänomen zu sein, das uns beschäftigt. Schließlich würden wir uns sonst all diese Fragen nicht stellen, und ihr würdet diesen Artikel nicht lesen. Deshalb haben wir unseren Experten Leonard Reinecke nach Tipps gefragt, wie wir uns für bestimmte Themen wieder sensibilisieren können.

Tipp 1: Erholung und Ausgleich

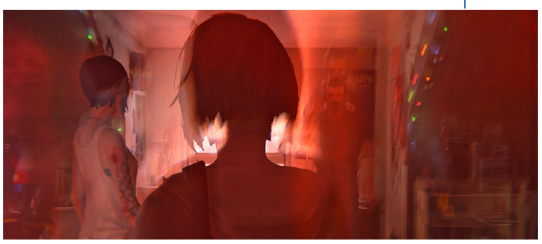


Körperliche Anstrengung kann dabei helfen, sich von der Erschöpfung nach dem Spielen zu erholen.

Der Medienpsychologe merkt gleich an, dass man durchaus zwischen kurzfristigen und langfristigen Wirkungen unterscheiden müsse. »Was man direkt nach dem Spielen als Abstumpfung wahrnimmt, hat ganz häufig mit ganz normaler Erschöpfung zu tun«, sagt er. Videospiele verlangen uns einiges ab und nach ein paar Stunden kann es schon dann natürlich mal vorkommen, dass wir einfach müde sind, weil wir uns so lange konzentrieren und auf unterschiedliche Reize reagieren mussten. »Dass man sich dann etwas leer im Kopf, abgestumpft und vielleicht auch ein bisschen taub fühlt, das ist vermutlich weniger ein Zeichen von emotionaler Desensibilisierung als ein akuter Zustand der Beanspruchung der Aufmerksamkeit und des gesamten kognitiven Systems.«

In jedem Fall empfiehlt der Experte aber, einen Ausgleich zu suchen. Am besten etwas, das sich von der sitzenden Tätigkeit des Spielens unterscheidet. Es wäre daher sinnvoll, sich eine körperliche Anstrengung zu suchen. Spazierengehen oder Sport bieten sich hier besonders an. »Es ist sinnvoll, einen Kontrapunkt zu dieser Bildschirmarbeit zu setzen«, sagt Reinecke.

Tipp 2: Selbstreflexion



Es kann helfen, die eigenen Entscheidungen in Spielen (hier: Life is Strange) zu hinterfragen.

Wie Leonard Reinecke bereits gesagt hat, konnte die Forschung keine großen langfristigen Effekte von Gewalt in Videospielen feststellen. Dennoch stellen viele Spieler diese Abstumpfungseffekte bei sich selbst fest. Es kann daher nicht schaden, sein Verhalten und seinen Medienkonsum (nicht nur bei Videospielen sondern auch bei Filmen oder Büchern) kritisch zu hinterfragen. Das ist übrigens auch eine Methode, die uns Medienpädagogin Dr. Iren Schulz für die Medienerziehung von Kindern empfohlen hat. Dabei sei es wichtig, mit den Kindern über Gewalthandlungen in Spielen, die sogar in USK-6-Spielen wie Minecraft auftauchen, zu sprechen. Warum tut das Kind dem Schaf weh? Was sind die Motivationen? Wie fühlt sich das Kind dabei?

Eine Selbstreflexion kann also dabei helfen, sich von Sorgen zu befreien und sich wieder für bestimmte Themen zu sensibilisieren. Beispielsweise kann man sich auch fragen, warum man sich für bestimmte Spiele oder ein bestimmtes Genre entscheidet. Was sind eure Motivationen? Und wie fühlt ihr euch, wenn das Spiel von euch verlangt, Gewalt auszuüben? Wirkt jede Gewalthandlung gleich auf euch – oder gibt es Unterschiede?

Tipp 3: Vielfalt



Es kann sinnvoll sein, seinen eigenen Spielhorizont zu erweitern, etwa mit We Were Here Together.

Als letzten Tipp schlägt unser Experte Abwechslung vor. Es ist nämlich tatsächlich wichtig, ein Gegengewicht zu finden, wenn wir selbst feststellen, dass uns der eigene Medienkonsum stört. »Es gibt ja auch eine Reihe von Medien, die zum Beispiel auf Kooperation setzen. Oder auf Interactive Storytelling und starke Empathie mit den Figuren«, sagt Leonard Reinecke. »Und ich kann mir vorstellen, dass ein verändertes Medienmenü eben ein Gegenprogramm sein kann und stärker für solche Aspekte wie Empathie für andere Personen sensibilisiert.« Außerdem könnten Videospiele auch die Kooperationsfähigkeit steigern, die sich auch positiv auf das wahre Leben auswirken könne. »Kooperatives Handeln im Spiel kann auch einen förderlichen Effekt auf die Bereitschaft für prosoziales Handeln haben. Und so etwas kann sich vielleicht auch auf die Empathiefähigkeiten übertragen.«

Habt ihr eine derartige emotionale Taubheit oder Abstumpfung auch schon mal erlebt? Wie seid ihr damit umgegangen? Und wie steht ihr zu Gewalt in Videospielen? Schreibt uns!

Dann stellt sich nämlich unweigerlich eine gewisse humoristische und sprachliche Abstumpfung ein.

Wird hier Geld verbrannt? Nur weil der Internetriese Amazon hinter New World steht, ist der Erfolg noch lange nicht garantiert.

New World

AUCH AMAZON KANN NICHT HEXEN

Hinter Amazons MMO New World steckt eine Menge Geld. Aber trotzdem scheitert der Internetriese mit seinen Videospielen an allzu bekannten Hürden. Von Peter Bathge



Peter Bathge

Peter ist seit 15 Jahren Spieleredakteur und hat zahllose Videospiele für PC und Konsolen getestet. Dabei interessiert er sich mit zunehmendem Alter immer stärker für die Beweggründe hinter den Entscheidungen der Entwickler und Publisher. In Essays und Kolumnen spürt er den Motiven der Konzerne nach und erklärt, wie wirtschaftliche Interessen die Zukunft beliebter Spielereihen beeinflussen. Beim Open-World-MMO New World hat Peter monatelang gerätselt, was das Spiel einzigartig machen soll.



Was ist New World? Auf diese Frage hat Amazon lange Zeit keine befriedigende Antwort gefunden.

 New World ist auch der Name einer neuseeländischen Supermarktkette.



Gier macht aus dem Wunderelixier Azoth eine gefährliche Substanz, die Menschen und Kreaturen verdirbt.

Wir sind es gewohnt, in Superlativen von Amazon zu sprechen. Der Aktienkurs der Firma hat in den letzten Monaten mit am stärksten von allen internationalen Top-Unternehmen zugelegt, Gründer und Besitzer Jeff Bezos ist der reichste Mann der Welt. Neben Apple und Microsoft ist Amazon die wertvollste Firma auf Erden. Amazon Prime bringt uns unsere Pakete am schnellsten, egal ob Windeln, Fernseher oder Videospiele. Roboter und KI-Entwicklung, Servertechnik, Versandhandel – Amazon ist überall an der Spitze und kann scheinbar nichts falsch machen. Entsprechend euphorisch wurde 2012 der Einstieg des Konzerns in die Videospielentwicklung gefeiert. Mit drei großen, auf Multiplayer fokussierten Projekten wollte sich der neu gegründete Entwickler Amazon Game Studios am Markt platzieren.

Inzwischen haben sich zwei dieser Spiele als Pleiten-Pech-und-Pannen-Produktionen entpuppt – Breakaway und Crucible sind aus verschiedenen Gründen nicht die erhofften Hits geworden. Und das spannendste Projekt, Amazons großes Fantasy-MMO New World, droht über die gleiche Klippe zu fallen. Der Release wurde kürzlich um fast ein ganzes Jahr nach hinten auf den 21. Mai 2021 verschoben. Nicht nur Ex-Kotaku-Reporter und Brancheninsider Jason Schreier fragt deshalb: Was ist da eigentlich los?

In diesem Essay analysiere ich die Lage um Amazons Spiele-Prestigeobjekt und erkläre, warum die Terminverschiebung nur die neueste Enttäuschung in einer langen Reihe von Merkwürdigkeiten um New World ist. Ihr erfahrt, warum Geld allein keine Fanliebe garantieren kann, was beim Marketing der Amazon-Spiele schieflief und weshalb das fehlende Storytelling bisher Amazons größtes Versäumnis war.

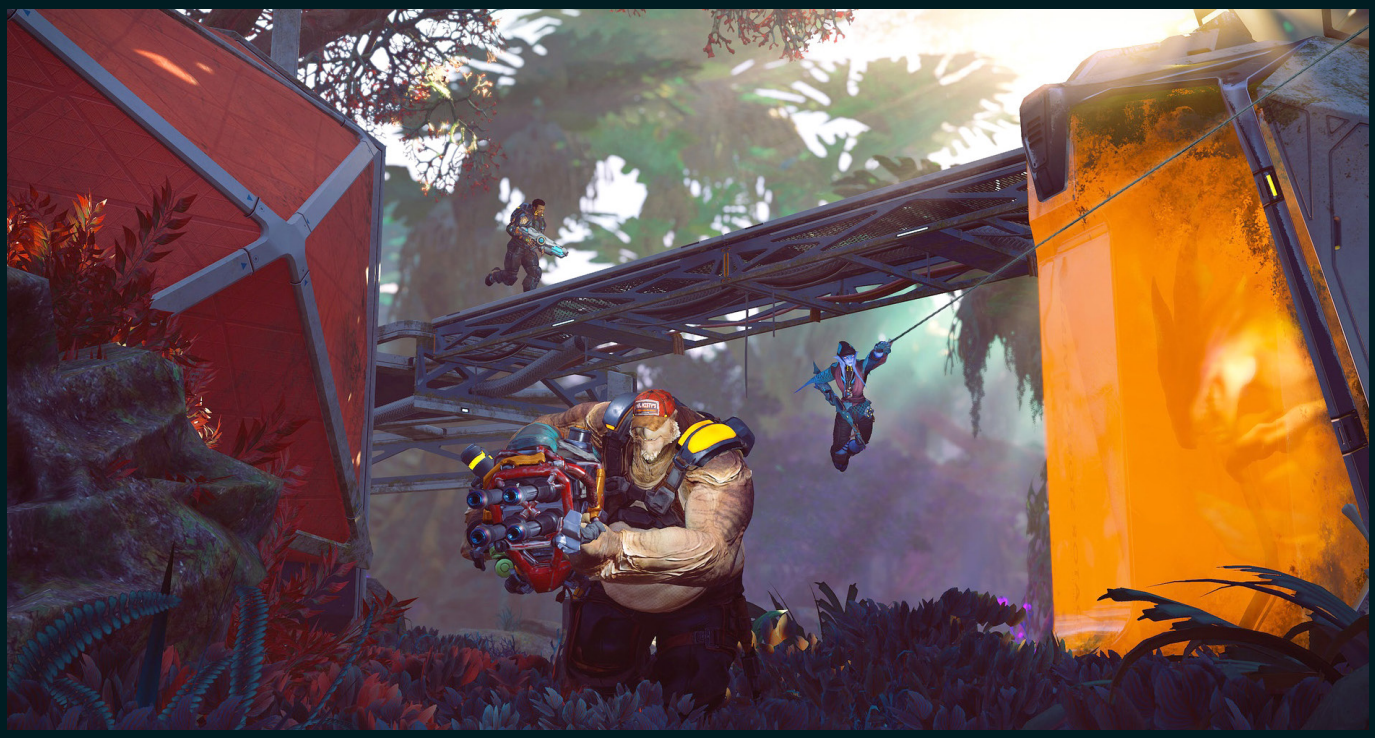
Auch Multiplayer-Spiele brauchen eine Story

In gewisser Weise war Amazons Einstieg in die Videospielentwicklung naiv. Im Rückblick scheint es so, als hätten Analysten und Manager vor der Ankündigung von New World & Co. auf den Erfolg von Online-Titeln geschielt und sich gesagt: »Sowas brauchen wir auch.« Um ähnlich populär zu werden wie die Vorbilder, nahm man viel Geld in die Hand, rekrutierte erfahrene Entwickler und stürzte sich auf Spielkonzepte, die vermeintlich mit einer Lizenz zum Gelddrucken daherkamen: Online-Shooter, Battle Royale, MMO. Doch dabei haben diese Experten eine wichtige Lektion der Spieleentwicklung außer Acht gelassen: Auch wenn man kein Singleplayer-Spiel mit Storykampagne entwirft, braucht das eigene Projekt dennoch eine Geschichte. Und damit meine ich keine Handlung im klassischen Sinne: Bei Counter-Strike würde schließlich auch keiner auf die Idee kommen, von einer Erzählung des Kampfes zwischen Gut und Böse zu schwafeln. Aber erfolgreiche Spiele haben dennoch ein wie auch immer geartetes Narrativ: Entweder eine Geschichte im Spiel, die dem Konflikt und den daran beteiligten Charakteren einen Kontext verleiht, oder eine Geschichte über das Spiel. Das Phänomen PUBG ist wie CS aus einer Mod entstanden, in Ark: Survival Evolved stecken viele Jahre Early-Access-Support, bei Overwatch gibt es jede Menge Meta-Infos über die Charaktere, selbst Fortnite hat überraschend viel Lore. Es sind erzählenswerte Geschichten, die erklären, was ein Spiel ist, worum es geht, wieso man spielt. Erfolgreiche Multiplayer-Spiele können davon profitieren, wenn Solokampagnen oder Vorgänger eine Welt etabliert haben, siehe World of Warcraft. New World hat sich schwer damit getan, den Spielern seine Lore zu vermitteln: Nichtssa-



Peter glaubte lange Zeit, New World würde einen ähnlichen Crafting-Weg einschlagen wie Ark: Survival Evolved. Die Nachrichtenlage war zuweilen undurchsichtig, es fehlten klare Ansagen.

Das Besondere daran: Wer Franchise-Nehmer der Kette werden will, muss Neuseeländer sein.



Ex-Redakteur Michael Herold war von Crucible nicht begeistert: »Ich fürchte, Crucible wird kein allzu strahlender Stern am Shooter-Himmel.« Dass Amazon das Spiel aber einfach nach Release nochmal zurückziehen würde, konnte sich auch Michael nicht vorstellen.

gende Rendertrailer erzählen von einer unentdeckten Welt, die gezähmt werden soll, und einer dämonischen Korruption, die das Idyll bedroht. Das ist unglaublich vage, einfallslos und – der am meisten wiederholte Kritikpunkt in Foren und Kommentarspalten – generisch. Ich finde, New World fehlt Leidenschaft und eine Seele – eigentlich keine Überraschung bei einer aus dem Nichts gestampften neuen Marke eines Multi-Milliarden-Dollar-Konzerns, der Videospiele bislang allenfalls verpackt und an die Kunden verschickt, sie aber nie zuvor selbst entwickelt hat. Es fehlt New World aber auch an gutem Marketing, und das ist aus unternehmerischer Sicht viel schlimmer.

Werbung ist wichtig

Die Marketingkosten für Videospiele explodieren, bei großen Produktionen wie Call of Duty oder GTA können sie schon mal doppelt so hoch sein wie die eigentlichen Produktionskosten. Nun kann man es kritisch sehen, dass Publisher mehr Geld für die Werbung ausgeben als dafür, dass ihr Spiel fehlerfrei und mit allen versprochenen Features in den Handel kommt – und zwar bei Wahrung von menschlichen Arbeitsbedingungen ohne übermäßigen Crunch. Aber gutes Marketing ist eben auch immens wichtig, um ein Spiel bekannt zu machen. Jeden Tag erscheinen neue Spiele und im Dschungel der Neuveröffentlichungen ist es für Spieler schwer, den Überblick zu behalten. Daher ist eine clevere Werbekampagne unabdingbar, um den potenziellen Kunden begreiflich zu machen, warum ausgerechnet dieses eine Produkt perfekt für sie ist. Bei New World ist Amazon an dieser Aufgabe lange Zeit gescheitert. Trotz externer Partner war das Marketing für Amazons MMO unausgegoren. Gameplay wurde lange Zeit unter Verschluss gehalten, stattdessen erschienen Trailer, die mit hüftsteifen Kampfanimationen eher für Spott als Interesse sorgten. Das Feedback von Alpha-Testern drang nur über Umwege an die Öffentlichkeit, restriktiver NDAs (non-disclosure agreements, also Vertraulichkeitsvereinbarungen) sei Dank. Letztlich war es die gute, alte Mundpropaganda, die New World vor dem Schicksal von Breakaway und Crucible rettete.

Der Multiplayer-Shooter Crucible war so unpopulär, dass er nach Release zurück in die Beta gesteckt wurde. Ein fast einzigartiger Vorgang, der bislang nur bei technischen Launch-Katastrophen wie der PC-Version von Batman: Arkham Knight zu beobachten war. Er zeigt aber gut, wie schwierig es für Amazon Game Studios offenbar ist, ihre Projekte an den Mann oder die Frau zu bringen. Den Projekten des Technikriesen fehlen interessante Ansatzpunkte, die sich im medialen Dauerfeuer des Smartphone-Zeitalters bei Spielern festsetzen könnten. Thematische Haken, die sich im Bewusstsein verfangen und beim Scrollen durch die Newsübersicht mehr als ein »Ach ja?« provozieren.

Erst vor wenigen Wochen bekamen Spieler endlich ein besseres Gefühl dafür, wie sich New World überhaupt spielt, als neues Gameplaymaterial mit Quests und der Open World auftauchte. Das war zwei Monate vor dem eigentlich geplanten Release am 25. August 2020 und damit extrem knapp kalkuliert, um den Hype in der Spielerschaft zu schüren. Amazon verpasste es auch bei New World, eine Geschichte über ihr Spiel zu erzählen, die Journalisten als Startpunkt für ihre Berichterstattung übernehmen konnten. Geht es um ein Statement über Kolonialismus, ist das Spiel ein WoW-Killer, hat New World irgendeine Besonderheit zu bieten?



Die Teilnahme am PvP ist freiwillig, in Aeternum tummeln sich auch reichlich Computergegner. Zu Beginn wollte Amazon noch einen größeren Schwerpunkt auf Spielerkämpfe legen.

Amazon Game Studios wollten sich bei keiner dieser Fragen so richtig festlegen und verblieben so marketingtechnisch im weiten Feld der Beliebigkeit. Die Presse wusste nichts mit dem Spiel anzufangen, und somit verstärkten sich auch bei den Spielern die Zweifel – sofern sie denn überhaupt etwas von der Existenz des MMOs wussten.

Dazu kam die Identitätskrise des Spiels, in deren Verlauf Anfang 2020 PvP-Fans eine bittere Pille schlucken mussten. Wer sich beinharte Spieler-gegen-Spieler-Gefechte ohne Newbie-Schutz erhofft hatte, wurde enttäuscht: New World soll den PvE-Aspekt, also den Kampf gegen KI-Monster, stärker betonen als ursprünglich erhofft – das PvP wird derweil strengen Regeln unterworfen. Es ist ein Indiz dafür, dass die Entwicklung des MMOs alles andere als reibungslos verläuft und die Macher bestehende Konzepte umwerfen. Das kann langfristig etwas Gutes sein – benötigt aber zwingend mehr Zeit.



Die Spielwelt Aeternum bestand zumindest noch bis neulich aus zwölf Territorien.

Gnadenfrist vor dem endgültigen Aus

Dass ein Spiel wie New World so kurz vor Release um satte neun Monate verschoben wird, hat Seltenheitswert, vor allem wenn bereits ein genaues Datum feststeht. Bei Cyberpunk 2077 betrug die Verzögerung zum Beispiel lediglich sieben Monate, und das dann auch in zwei Schritten. Hoffnung macht die Verschiebung von New World dennoch, denn sie gibt den Entwicklern mehr Zeit, die Probleme von New World anzugehen. Dass ihnen Amazon diese Zeit gibt, ist dabei nicht selbstverständlich.

Wer geglaubt hat, Crucible wäre schon ein immenser Flop für die Amazon Game Studios, der hat ganz offensichtlich noch nie von Breakaway gehört. Die Mischung aus Actionspiel, MOBA und Sport wurde kurzerhand eingestellt, bevor ein Release überhaupt absehbar war – aus mangelndem Interesse seitens der Spieler und zu geringer Qualität. Ein Schicksal, das zur E3 2019 weitere, nie an die Öffentlichkeit kommunizierte Amazon-Spiele ereilte. Somit ist New World das letzte Spiel, an dem Amazon aus Überzeugung festhält, während ein anderes Team verschämt an Crucible herumdoktert in der Hoffnung, es könnten sich vielleicht doch noch mal mehr als eine Handvoll Spieler dafür interessieren.

Für mich stellt Amazon hier sehr gut zur Schau, wie ein Unternehmen mit erheblichen Kapitalreserven funktioniert: Die Firma von Jeff Bezos hat keine Angst, große Summen in Wachstumsfelder zu investieren. Projekte wie die Spieleentwicklung werden bewilligt und mehrere Jahre laufen gelassen – doch wenn sich der Erfolg nicht einstellt, fällt der Hammer sehr schnell, und das Experiment wird beendet. Viel ausprobieren, viel einstellen ist das Motto – in der Hoffnung, irgendwann dann doch auf das eine Geschäftsfeld zu stoßen, mit dem man die verlorenen Millionen wettmacht.

New World war mutmaßlich weit genug fortgeschritten, um ein zusätzliches Zeitinvestment zu rechtfertigen und das Aus für das Projekt vorerst abzuwenden. Nun haben die Amazon Game Studios neun Monate Gnadenfrist, um New World besser zu machen – und besser zu erklären, was das MMO eigentlich ist oder zumindest sein will. Ich hoffe wirklich, dass die Entwickler diese Zeit nutzen – und dafür auch mal darüber nachdenken, warum sie bislang so einen schweren Stand mit New World haben. Denn letztlich zeigt der Spielemarkt selbst einem Erfolgsladen wie Amazon die ganz besonderen Grenzen dieses Mediums auf: Geld allein macht keine guten Spiele! ★



New World will von allem ein bisschen liefern: PvE und PvP. Aber Hardcore-Fans sehen das kritisch.



Gaming Virgin

MAFIA ZUM ERSTEN MAL GESPIELT

Zum 18. Geburtstag des Klassikers prüft unser Autor den öffentlichen Personennahverkehr in Lost Heaven auf Herz und Nieren. Nein, das ist kein Witz. Von Harald Fränkel



Harald Fränkel

Wenn es heißt, Harald habe noch nie Mafia gespielt, stimmt das nicht ganz: Es gab nämlich schon 1986 einen Titel von Igelsoft (entzückender Name!), der so hieß. Die Rede ist von einem Strategiespiel für den C64. Damals hat unser Zeilensoldat noch nicht wegen einer semiguten Speicherfunktion »Mimimi!« gejammert. Denn das Werk aus den 80ern ließ sich gar nicht speichern. Ach übrigens: Haralds hier vorliegender Text ist sicher der einzige auf der Welt und im ganzen Universum, der trotz Mafia-Thematik auf ein besonders berühmtes, aber mittlerweile doch reichlich abgenutztes Filmzitat verzichtet.

Redaktion: »Huhu Harald, am 25. September erscheint die Mafia: Definitive Edition. Hast du Lust auf einen Artikel?«
Fränkel: »Yippie, endlich darf ich einen systemrelevanten Test für euch schreiben! Übliches Honorar? Ihr klatscht auf dem Balkon einen Drei-Sekunden-Heldenbeifall?«
Redaktion: »Viel besser: Wir brauchen einen Gaming-Virgin-Beitrag zum allerersten Mafia. Du hast das 30er-Jahre-Epos bis heute nicht gespielt, oder? Außerdem kannst du die Fahrphysik der Oldtimer viel besser beurteilen als wir, weil du mit diesen Autos aufgewachsen bist ...«
Fränkel: »Dünnes Eis! GANZ dünnes Eis!«
Redaktion: »Ach komm, das Asbach-Uralt-Mafia passt perfekt zu einem alten Knack... Hasen wie dir. Und hey, wir lassen auch einen neuen Rentnerporsche und eine Rückenhaartönung springen!«

Fränkel: Siete delle aperture del corpo!
Anno 2002 erschütterten Anschläge, finanzielle Krisen und andere Katastrophen die Welt. Ich erinnere nur ans Jahrhunderthochwasser in Deutschland, an den frisch eingeführten »Teuro«, Osama bin Laden, »Star Wars: Episode 2« und den Ketchup-Song. Doch am 28. August schafften es zumindest Action-Adventure-Fans aus der Depression, weil Mafia: The City of Lost Heaven erschien. Die tschechischen Entwickler von Illusion Softworks bauten ein mafiöses Grand Theft Auto 3 mit kinoreif inszenierten Zwischensequenzen und machten ihr Werk so zu einem einzigartigen Erlebnis. Für die Story stand vor allem das filmische Glanzstück »Der Pate« Pate. Ich denke ferner an »Scarface« und den Serienhit »Die Sopranos«. Aber macht Mafia trotz der mittlerweile veralteten Technik heute noch Spaß? Selbst einem Ersttäter wie mir, der keine tiefschwarze Cosa-Nostra-Nostalgiebrille trägt?

Prolog: Laufen lernen
»Jeder Schurke hat einen Kompass im Kopf, der ihm die Richtung anzeigt, in die er gehen muss«, doziert der Märchenonkel im Tutorial. So bescheuert hat mir noch kein Spiel etwas erklärt, aber gut, Mafiosi sind also Brieftauben – check! Irgendwie atme ich aber auch auf, der Protagonist hätte ja auch ein Vegankoch mit Stimmen im Kopf sein können. Die nächsten Minuten belege ich die Steuerung komplett um, weil die Standardeinstellung offensichtlich von einem blinden Klavierbauer aus Posemuckel festgelegt wurde. Mein Fahrlehrer rät, die Verkehrsregeln zu beachten, um nicht die Polizei auf den Plan zu rufen. Geschwindigkeitskontrollen und so weiter. Zum Glück verfü-

gen die Autos der 30er-Jahre bereits über Tempomaten, wohl dank Marty McFly und einem Riss im Raum-Zeit-Kontinuum. Ich lege die Funktion eselsbrückenmäßig auf F wie »Fluxkompensator«. Da ich nun via WASD lenke, kommen »Nach links blinken« und »Nach rechts blinken« auf Q beziehungsweise E. Was? Blinken? Nicht euer Ernst!

Kapitel 1: Ein unwiderstehliches Angebot

Mafia handelt von einem Mann namens Tommy Angelo, der kein Killer mehr sein möchte. Er trifft sich mit einem Polizisten, um ins Zeugenschutzprogramm aufgenommen zu werden. Ich spiele Tommys Erlebnisse in Rückblenden nach. Den Helden spricht Stephan Schwarz – das ist die deutsche Stimme von Andy Garcia, der für seine Rolle als Vincent Mancini in »Der Pate 3« eine Oscar- und Golden-Globe-Nominierung verbuchte. Im ersten Kapitel rette ich bei einer Verfolgungsjagd mit meinem Taxi zwei Männer, die für Mafiaboss Don Salieri arbeiten. Einem der Flüchtenden, Tommys künftigem Kumpel Paulie nämlich, hat Schauspieler Mogens von Gadow seine Stimme geliehen. Der synchronisierte unter anderem schon Oscar-Preisträger Joe Pesci im Film »Good Fellas«. Don Salieri entpuppt sich indes als Nachbar Paschulke aus der ZDF-Kindersendung »Löwenzahn«. Zumindest akustisch: Den Gangsterboss sprach Schauspieler Helmut Krauss ein. Zum Glück konnte der damals nicht nur den dicken Nachbarn von Peter Lustig mimen, er imitierte zum Beispiel auch Marlon Brando für ein DVD-Remaster von »Der Pate« im Jahr 2008. Lange Rede kurzer Sinn: Dieses Actionspiel lässt mich mit bleihaltiger Luft angereicherte, überirdische Atmosphäre atmen.

Kapitel 2: Auf der Flucht

Diverse Taxifahrten unter Zeitdruck sollen mich mit der rund elf Quadratkilometer großen Stadt Lost Heaven vertraut machen. Die urbane Umgebung, deren Größe fünfmal Monaco entspricht, sieht für heutige Verhältnisse kulissenhaft aus. Als würde ich mit einer GoPro-Kamera am Häusermeer einer Modelleisenbahn vorbeihuschen. Dafür überwinde ich durch Mafia ein Kindheitstrauma: Böse Mitschüler verrieten mir zu Gymnasiumzeiten, dass es das Christkind gar nicht gibt, der Osterhase unter einem Auto verendet ist und sich die Oldtimer beim Fahrgeschäft auf dem Rummelplatz in Schienen vorwärts bewegen, sodass das Drehen am Lenkrad völlig für den Popo war. Ha, jetzt kann ich Oldtimer endlich wirklich steuern, ihr mobbenden Miesmacher!

Als ich versuche, mit Q und E zu blinken, dreht sich plötzlich alles, als säße ich in einer Astronauten-Zentrifuge. Ich schaue noch mal ins Steuerungsmenü. Oh, da steht ja gar nicht »Nach links blinken« und »Nach rechts blinken«, sondern »Nach links blicken« und »Nach rechts blicken«. Wie hat schon mein Augenarzt beim jüngsten Termin gesagt: »Herzlichen Glückwunsch, Herr Fränkel, Sie brauchen bald Ihre erste Gleitsichtbrille!« Nach links und rechts gucken – schön und gut, ich würde mich viel lieber mit der Maus frei umsehen. Das böte allein beim Abbiegen mehr Übersicht.

Die Fiesewichte aus Kapitel 1 arbeiten für Sergio Morello, den Erzfeind von Ennio Salieri. Sie massieren bei einer Kaffeepause mein Taxi mit Baseballschlägern und wollen mich ausknipsen. Also versuche ich, zu Salieris Bar zu rennen. Ich laufe, ich sterbe, ich laufe, ich sterbe, ich laufe, hab es fast gepackt – und werde VON EINEM VERKACKTEN AUTO ÜBERFAHREN, das plötzlich aus einem Hinterhof kommt. Beim vierten Versuch gelingt die Flucht. Ich nehme das Jobangebot der »Familie« Salieri an.

Kapitel 3: Molotow-Party

Eigentlich soll ich mit dem Auto bei Morello vorbeischauen, um drei seiner Karren zu zerstören. Weil Tommy aber der Urgroßvater von Greta Thunberg ist und freudig feststellt, dass es in der Stadt einen ÖPNV gibt, hüpft



Taxifahrer Tommy rettet mit seinem Wagen (Mitte) zwei Männer von Don Salieri. Sergio Morellos Schergen schießen aus ihrem Auto. Links unten: meine Lebensenergieanzeigen.



Lost Heaven besteht aus neun Stadtteilen, bei einer Fläche von 10,5 Quadratkilometern. Dazu kommt das Umland. Zum Vergleich: Die Map in GTA 3 war knapp acht km² groß.



Anfangs bringt der Spieler mit seinem Taxi diverse Fahrgäste von A nach B. So lernt er erst mal die wichtigsten Stellen von Lost Heaven kennen. Rechts oben tickt die Uhr.



Tommy zerlegt mit einem Baseballschläger drei Autos von Sergio Morello. Wenn der Protagonist Pech hat, wird er bemerkt und von schießwütigen Men in Black verfolgt.



Tommy bringt einen Rennwagen zu Automechaniker Lucas Bertone (links), der die silberfarbene Zigarre manipulieren soll. Es geht dabei um einen lukrativen Wettbetrug.



Sam (links) und Paulie (am anderen Ende des Waggons) müssen mit der Straßenbahn fahren, weil Kollege Tommy zum Umweltschutzaktivisten mutiert ist.

er aus dem Auto, um zur Hochbahn zu laufen. Paulie dackelt hinterher. Dummerweise ist Paulie dumm und schafft es nicht, einzusteigen. Also muss ich grummelnd noch mal zurück. Wir fahren anschließend von Little Italy nach Central Island, über die Haltestelle an der Guliano Street bis New Ark. Dort gibt's keinen Straßenbahnanschluss, also geht's zu Fuß bis zum Ziel. BÄM, BÄM, BÄM!

Kapitel 4: Reine Routine

Paulie und Sam sollen Schutzgeld kassieren. Ich chauffiere sie, was übersetzt bedeutet: Sie müssen wieder Bahn fahren. In Central Island bleiben sie plötzlich bockig stehen. »Ich soll wohl laufen, was?«, mault Paulie. Vielleicht ist er doch nicht so dumm. Ich kapere schnell ein Auto, die Kollegen steigen ein, ich wieder aus – und die beiden bräsigen Blödiane folgen mir erneut, weil der Wagen den fürs Weiterspielen nötigen Trigger auslöst. Schlussendlich geht es mit der Bimmelbahn in den Nordwesten von New Ark. Endstation! Das letzte Ziel, ein Motel im Umland, gehört nicht zum VLH (Verkehrsverbund Lost Heaven). Also stimme ich »I'm walking!« an, ein Wanderlied von Fats Domino. Der war im Herbst 1930 übrigens ziemlich genau zweieinhalb Jahre alt. Nun führe ich meine Begleiter an einer nicht enden wollenden Landstraße durch die Walachei. Paulie ist so depressiv, dass er sich zweimal vor ein Auto wirft. Er hat Pech und überlebt. Als das Motel direkt vor uns liegt, pralle ich gegen eine unsichtbare Wand. Ich überliste Gott, der mir diese Prüfung auferlegt hat, indem ich mich erneut eines Autos ermächtige. Damit schaffen wir es binnen einer Zwischensequenz über die Grenze. Ich fühle mich dem blauen Planeten gegenüber schuldig, weil ich in zwei Autos eingestiegen und mit einem dritten sogar zwei Meter gefahren bin. Dank einer Geißel geht es mir zum Glück schnell besser. Apropos Geißel: Die Heinis im Motel wollen kein Schutzgeld zahlen und nehmen Sam als Geisel. Ich muss ihn bei einem Feuergefecht raushauen. Ein Typ flieht mit der Kohle. Wieder rächt es sich, dass der ÖPNV auf dem flachen Land durch Abwesenheit glänzt. Sonst wäre ich in die Bahn eingestiegen, um die Verfolgung aufzunehmen. Na ja, es steht ein Auto vor der Tür … ich weine während der Fahrt bitterlich, kann den Knilch aber nur so stoppen.

Kapitel 5: Fairplay (Teil 1)

Für einen Wettbetrug soll ich ausgerechnet einen spritfressenden Rennwagen zu Lucas Bertone kutschieren, der die silberfarbene Zigarre so manipuliert, dass sie nicht mehr volle Leistung bringt. Auch wegen des Zeitdrucks habe ich mit den Öffis keine Chance. Ich fahre wieder Auto. Ich fühle mich schmutzig. Wie eine Umweltsau im Hühnerstall. Mafia wird mich auch in den folgenden Kapi-



Die Proportionen des Hasen auf dem Gemälde erscheinen uns dezent … wuchtig. Vielleicht ein Deutscher Riese?



Boxerstopp: Tommy verprügelt mit einem Schlagring drei üble Gesellen, die seiner künftigen Freundin Sarah an die Wäsche wollten. Die junge Frau fiebert im Hintergrund mit.





So sieht es aus, wenn Tommy auf der Fahndungsliste der Polizei steht. Wir sind bei dieser Szene zu Fuß geflohen, in die Hochbahn der Stadt eingestiegen und entkommen.

teln häufiger zwingen, Feinstaub in die Luft zu blasen. Und noch einige Wort zu den Zwischensequenzen, die vor 18 Jahren noch als kinoreife Kunst galten: Für heutige Verhältnisse gebärdet sich Lucas wie die Puppe eines minderbegabten Bauchredners. Ich laufe um den Mechaniker herum, um zu prüfen, ob eine Hand in ihm steckt. Tut sie nicht.

Kapitel 6: Fairplay (Teil 2)

Die nächste Hiobsbotschaft: Don Salieris Fahrer fällt aus. Ich soll ein Rennen bestreiten. Diese Aufgabe in Mafia gilt als legendär schwierig, sie liegt über dem Niveau des berüchtigten ersten Levels von Driver. Ich aber gewinne haushoch. Überrunde die Konkurrenz beinahe. Was vielleicht möglicherweise unter Umständen eventuell daran liegen könnte, dass das Spiel nach massig Kritik gepatcht wurde. Also stelle ich auf »sehr leicht«, schalte das Schadensmodell aus und fühle mich wie Hermes, der Gott aller griechischen Rennfahrer. Ich möchte nicht offen zugeben, dass Mafia auch wegen der nachvollziehbaren Fahrphysik der über 60 freischaltbaren Autos mächtig Spaß macht, aber Mafia macht auch wegen der nachvollziehbaren Fahrphysik der über 60 freischaltbaren Autos mächtig Spaß. Mist!

Kapitel 7: Sarah

Während ich Sarah, die Tochter von Salieris Barkeeper Luigi, wie angewiesen auf dem Nachhauseweg begleite, summe ich leise »Wer jemanden beglücken will, muss freundlich sein!«, ein launiges Lied der deutschen Comedy-Band Stonedeafproduction [Name des Songs leicht angepasst]. Ich beschütze Sarah vor einer Horde Schläger, sie lädt mich in ihre Wohnung ein, ich kann Vollzug melden und rauche im Bett. Prinz rettet Prinzessin, Prinzessin belohnt ihn mit Sex, dieses Klischee kennen Gamer seit Donkey Kong. Vielleicht heißt Luigi ja nicht zufällig Luigi.

Wenig später wollen Paulie und ich den Unterschlupf der Rowdys aufsuchen und ihnen eine Extraabreibung verpassen. Weil wir nachts ewig auf die Straßenbahn warten, die nachts nicht fährt, führe ich einen wichtigen Test durch. Ich verabscheue Gewalt in Spielen, bin aber ein gewissenhafter Journalist. Deshalb zücke ich den Baseballschläger, frage mit meiner besten Batman-Stimme rhetorisch »Kannst du bluten?« und haue einen Passanten. Anno 2002, als das Wort »Killerspiel« durch die Medien geisterte, war die deutsche Mafia-Version entschärft. In dem Punkt wurde mittlerweile ebenfalls gepatcht. Er blutet.



Tommy kauert auf der Ladefläche eines Lkws und ballert mit einer Tommy Gun. Wenn seine Lebensenergie aufgebraucht ist oder das Auto der Verfolger überholt, heißt es Game over!

Kapitel 8 (Teil 1): Die Hure

Nun steht ein Auftragsmord an. Eigentlich ist es eine Hinrichtung. Ich soll den Manager des Hotels Corleone töten. Das ist in Wahrheit ein Puff. Der Name stellt wiederum eine



Als Mafia erschien, war das Rennen in Kapitel 6 superschwierig. Die Entwickler bauten nachträglich fünf Schwierigkeitsgrade ein. Das Schadensmodell lässt sich auch abschalten.



Frank Coletti will aus der Mafia aussteigen. Hier wartet er mit Frau und Tochter auf einen Flug nach Europa. Weil er nun als Verräter gilt, soll Tommy ihn umbringen.



Die Kühlerfiguren in den 30er-Jahren waren bisweilen sehr protzig.

Reminiszenz an Don Vito Corleone aus »Der Pate« dar. Bei Tommy steigen erstmals Zweifel hoch, ob er das Leben als Mafioso mit seinem Gewissen vereinbaren kann. Immerhin steht auch eine Hure auf der Abschussliste, die aber mit seiner Freundin Sarah befreundet ist. Wir erleben Tommy in der Folgezeit immer zerrissener. Er trägt einen Konflikt mit seinen inneren Dämonen aus. So schafft es Illusion Softworks, dass der Spieler sein Alter Ego mag, obwohl es schlichtweg ein Mörder ist. Mich erinnert das auch an Max Payne und die TV-Serie »Dexter«. Tommy präsentiert sich jedenfalls nicht als eindimensionales Abziehbild aus einer Cornflakes-Packung, von denen sich in anderen Spielen viel zu viele herumtreiben.

Nachdem ich den Schlüssel für das Büro des Managers gefunden habe, klaue ich belastende Dokumente und jage die Bude anschließend einfach hoch. Heute sind viele Unschuldige gestorben.

Kapitel 8 (Teil 2): Der Priester

Bei der Flucht über die Dächer hadere ich erstmals mit der automatischen Speicherfunktion. Ich muss den nächsten Abschnitt mit den mageren 32 Lebenspunkten schaffen, die ich aus dem Level zuvor retten konnte. Nun decken mich Polizisten mit blauen Bohnen ein. Glück im Unglück: Eine Handvoll identisch aussehender Bullen, ich nenne sie Ratiopharm-Fünflinge, bleiben als Polygon-Knäuel in einer Treppe stecken. BÄM, BÄM, BÄM, BÄM, BÄM!

Der Schwierigkeitsgrad zieht an. Ich brauche mehrere Versuche, den Abschnitt zu schaffen. In einem Kirchturm finde ich endlich einen der seltenen Erste-Hilfe-Kästen. Das Spiel legt den nächsten Speicherpunkt an. Ich fühle mich lebendiger, habe aber für die folgende Schießerei während einer Trauerfeier in der Kirche nur sieben Schuss Munition. Und die Kirche ist ziemlich voll.

Gefühlt 1.437 Schießereien später gelingt mir mein bislang größter Coup, der sogenannte Kolossale Thunberg-Schachzug: Ich ignoriere den als Fluchtauto vor der Kirche gedroppten Leichenwagen und renne zur Hochbahnhaltestelle Downtown, die ganze Polizei von Lost Heaven hinter mir im Schlepptau. Mein Adrenalin tanzt Samba, ich kann aber am Bahnsteig sogar ein paar Minuten auf den nächsten Zug warten, weil die Gesetzeshüter mal wieder an einer stillen Treppe kleben. Erst als die Bahn eintrifft, taucht einer der Knilche auf. Ich hüpfe schnell in einen Waggon. Die Türen schließen, der Polizist läuft der Bahn hinterher. Er hört nur noch meine beste Teletubby-Stimme: »Winke-Winke!« Jetzt muss ich mich nicht mal verstecken, damit der Fahndungslevel sinkt. Als ich Little Italy erreiche, haben mich die Cops komplett vergessen.

Kapitel 9: Ausflug aufs Land

Als Paulie und ich einen Lkw mit Alkohol von einer Farm holen wollen, stellt sich heraus, dass unsere Jungs ermordet wurden. Klar, es kommt zu Schießereien. Ich niete versehentlich Paulie um. Mein Anwalt würde beim Plädoyer sagen: Es war regnerisch, dunkel und alle Typen sahen in ihren Trenchcoats gleich aus, wie Exhibitionisten nämlich. Obendrein wurde Paulie im Sternzeichen Lemminge geboren, er rannte meinem Mandaten immer wieder vor die Flinte. Zusammenfassend lässt sich sagen: Paulie ist dumm gelaufen.

Bei unserer Flucht kauere ich auf der Ladefläche eines Lkws und beackere Verfolger mit einer Thompson-Maschinenpistole. Die streut mehr als ein Räumfahrzeug auf der winterlichen Autobahn. Während der Feuergefechte fühle ich mich ohnehin wieder wie das Kind vom Rummel, das nach der Oldtimer-Fahrt direkt zur Schießbude gepilgert ist. Den Gewehrläufen dort sagt man ja nach, sie seien verzogen wie ein Katharina-Saalfrank-Opfa. Wenn ich bei Mafia hinter einem Objekt auf die Knie gehe und Gegner anvisiere, treffe ich immer mal wieder die Deckung, obwohl das Fadenkreuz klar auf dem Pixelmännchen liegt.

Kapitel 10: Omertà

Frank Coletti, der Anwalt und Buchhalter von Salieri, bricht die Omertà, die Schweigepflicht der Mafia. Er sorgt sich um seine Familie und hofft, mithilfe der Staatsanwalt-

schaft nach Europa flüchten zu können, wenn er Salieri mit glaubwürdigen Unterlagen belastet. Nun soll Tommy seinen Freund Frank töten, kurz vor Reiseantritt auf dem Flugplatz. Ich führe nicht aus, was passiert, weil Spoiler nur ans Auto gehören.

Als hochbegabtes Supergenie finde ich in diesem Kapitel übrigens versehentlich heraus – also bereits zur Halbzeit (!) des Spiels –, dass ich mich in Autos doch frei mit der Maus umsehen kann. Ein Linksklick aktiviert dieses Feature. Hätte der Tutorial-Dämlack diese Möglichkeit mal erwähnt, STATT ÜBER IRGENDWELCHE KOMPASSE IM KOPF ZU PHILOSOPHIEREN, WÄRE DAS VERDAMMT HILFREICH GEWESEN! Mir war bis zu diesem Zeitpunkt nur klar, dass ich mit einem Linksklick aus dem Autofenster schießen kann, sobald ich eine Faustfeuerwaffe halte.

Zur Gegner-KI: Sie belegt eindrucksvoll, dass Computer nur Einsen und Nullen verarbeiten können. Die künstliche Intelligenz in Mafia kennt nämlich auch nur zwei Zustände: Sie ist an oder aus. Hatte sie gerade einen Lauf, kam bei mir immer wieder der Verdacht auf, dass sowohl Sergio Morellos Schergen als auch die Polizisten durch Wände schauen können – oder übermenschlich schnell reagieren. Cheater!

Dann gibt es immer wieder Momente, bei denen die Feindesbrut plötzlich wie eingefroren stehen bleibt. Klar, das kommt auch im echten Leben vor, wenn zum Beispiel Bill Gates mal wieder unsere Gehirne per Funkfernsteuerung löscht, um anschließend Corona zu installieren. Im Spiel sieht es aber halt saudämlich aus. Vielleicht resultiert dieses Phänomen ja aus einer ganz dollen Vergesslichkeit, wie sie nur bei Cannabis-Fans und steinalten Menschen vorkommt. Was wollte ich gerade schreiben?

Epilog: Coitus interruptus

Mafia hat mir richtig, richtig viel Spaß gemacht, trotz der veralteten Optik. Am heftigsten irritiert die Sichtweite in der Stadt: Ich muss immer wieder mitleidig zusehen, wie mühsam das Spiel die Häuserfassaden an den Horizont pinselt. In der gleichen Zeit lackieren Graffitisprayer im Real Life einen S-Bahn-Zug – samt Brückenpfeiler drumherum. Wegen einiger knüppelharter Stellen entfleuchten mir außerdem diverse Kraftausdrücke. So mutierte der Flugplatz in Kapitel 10 zum Fluchplatz, weil ich zeitweise mit nur einem Lebenspunkt umherschlich.

Mafia bietet dafür enorm abwechslungsreiche Missionen und alle Merkmale einer fesselnden Geschichte: Sie wartet mit Konflikten auf, es geht um Gier, Hass, Angst, Tragik, Zweifel, Mitgefühl und Liebe. Kurz: Es menschelt ohne Ende in dem Ding. Dazu tragen auch die interessanten Charaktere bei. Schade, dass ich den Artikel an dieser Stelle beenden muss, um eine konsumierbare Länge einzuhalten. Die zweite Halbzeit des Spiels würde noch mehr Erzählenswertes liefern, vorgedrungen bin ich aktuell bis Kapitel 15. Fortsetzung folgt ...? ★



Dümmer als die Polizei erlaubt: Heute gibt's lecker Menschenauflauf.



Entweder handelt es sich hier um wütende Restaurantkritiker oder um den Angriff einer verfeindeten Mafiafamilie.


Ich bin Allergiker und hasse Pollen. Darauf eine nice Nasendusche!



Bei der Verfolgungsjagd beschießen wir die Kisten auf der Ladefläche. Vielleicht wären der Fahrer oder die Reifen doch eine bessere Idee?

Daniel Vávra, Gründer von Warhorse Studios (Kingdom Come: Deliverance) war maßgeblich an der Entwicklung von Mafia beteiligt.

Spiele und Sozialverantwortung

WIE DOOM DIE WELT RETTEN SOLL

Bäume pflanzen statt gamescom-Merchandise. Hilfen für arbeitslose Veteranen. Immer mehr Spielefirmen engagieren sich sozial oder im Umweltschutz. PR-Maßnahmen oder nachhaltiges Interesse? Von Nora Beyer



Ungewöhnliches Marketing bei Doom auf der gamescom 2019: Für jeden Spieler am Stand wird ein Stück Wald aufgeforstet.



Das Spiel Myobeatz unterstützt das Training bei Erkrankungen des Nervensystems.

CSR heißt das Ding. Abgekürzt für Corporate Social Responsibility. Übersetzt so viel wie unternehmerische Sozialverantwortung. Denn: In den 1950er-Jahren kommt man irgendwann mal auf die Idee zu fragen, ob Unternehmen nicht auch gesellschaftliche Verantwortung haben. Da sie Rechte in Anspruch nehmen, haben sie auch Pflichten innerhalb der Gemeinschaft. Mit der Gründung des Club of Rome 1968 und dessen Bericht »Die Grenzen des Wachstums« schlägt das Thema in den 1970ern mitten in die Wirtschaftswelt ein. Daraus entfaltet sich bis heute der Gedanke einer nachhaltigen Entwicklung. Mittlerweile ist Nachhaltigkeit ein Topthema und Buzzword. Nicht nur auf der Straße bei Fridays for Future, sondern auch in Büroräumen des oberen Managements. Unternehmerische Sozialverantwortung gehört heute zum guten Ton. Egal ob im Umweltschutz oder in sozialen Belangen. Das macht auch vor der Spielbranche nicht halt. Kein Wunder also, dass auch Publisher auf den Zug aufspringen.

Der Teufel forstet auf

2019. Die gamescom platzt wie üblich aus allen Nähten. Doom Eternal setzt sich gegen eine starke Konkurrenz durch und gewinnt den Titel »Best Action Game«. Als wenn das nicht schon genug Aufmerksamkeit verursacht, fährt Bethesda eine ungewöhnliche Marketing-Strategie: »So wie der Slayer sich die Rettung der Erde auf die Fahnen geschrieben hat, haben wir beschlossen, auch einen Beitrag zu leisten«, heißt es auf dem offiziellen gamescom-Auftritt des Unternehmens. Statt Merchandise-Produkte heraus-



Der Doom-Wald entsteht in der Nähe von Nürnberg.

zugeben, wolle man für jeden Spieler am Doom-Stand ein Stück Wald pflanzen. Mit einem Augenzwinkern: Gespendet werden pro Spieler nämlich genau 0,666 Quadratmeter Waldfläche. Beelzebub lässt grüßen.

Gekämpft wird bei Bethesda also doppelt: gegen die Scharen der Hölle digital und gegen das globale Waldsterben analog. Und weil das Feedback so gut ist, spendiert Bethesda zum Ende der Aktion nochmal zusätzliche 250 Quadratmeter für jeweils 666 Interaktionen über die Social-Media-Kanäle. Zustande kommen stolze 16.650 Stück auf Twitter, Facebook und Instagram. Macht am Ende über 10.000 Quadratmeter Fläche. Das macht den Doom-Wald (Doom Wood Project) zu einer Aufforstungsfläche in der Größe zweier Fußballfelder. Vielleicht nicht gerade die Slayer'sche Weltrettung, aber eine gute und nicht nur gutgemeinte Initiative.

Den Wald vor lauter Bäumen

Umweltliebe statt Merchandise. Oder eher Umweltliebe als alternatives Merchandise? So oder so, Bethesda hält Wort und beginnt am 30. Oktober 2019 mit der Pflanzung der ersten Bäume nahe dem Städtchen Pegnitz in der lauschigen Fränkischen Schweiz nahe Nürnberg. Ein Video zu der Aktion gibt es hier: https://youtu.be/ydy3r4DZsjQ.

Kooperationspartner bei der Aktion ist der private Betrieb Treemer mit Sitz im nahegelegenen Ebermannstadt. Der hat sich auf Nachhaltigkeitsaktionen wie eben die Doom-Aufforstung spezialisiert. Mitmachen können dabei Einzelne, aber auch Unternehmen, die sich hier einen grünen Daumen und ein Herz für Mutter Erde bescheinigen lassen wollen. In praktischen Paketen von Größe S bis L können Aufforstungsfläche und Zusatzleistungen ausgewählt wählen. Instagram-Reichweite inklusive.

Marketing im Schafspelz?

Laut Ticker auf der Webseite wurden bislang knapp 20.000 Bäume gepflanzt. Kunden sind neben Größen wie dem C.H.-Beck-Verlag und Bethesda auch ein Stuttgarter Sushi-Lieferant und eine Erdinger Steuerkanzlei. Klar ist das auch Marketing im Schafspelz der Nachhaltigkeitsbewegung. Aber zumindest ein Marketing, das produziert oder zumindest etwas zurückgibt, anstatt nur zu verprassen. Und: Olaf Legerer, Chef der LM Forst und Vermögensverwaltung GmbH & Co., die für die Firma Treemer verantwortlich ist, hat auch ein berufsbedingtes Interesse an der Aufforstung. Er ist nämlich Diplom-Forstwirt und bietet forstfachliche Waldführungen gleich mit an. Sicherlich eine gute Möglichkeit, Menschen auf jeden Fall mal für die drängende Klimaproblematik zu sensibilisieren. Der Doom-Wald soll natürlich Aufmerksamkeit auf das Spiel lenken und bedient damit ganz simple ökonomische Überlegungen. Aber er lenkt zugleich auch Aufmerksamkeit auf das globale Klimaproblem. Und das ist lobenswert.


Ganz schöne Arbeit: Über 10.000 Quadratmeter Fläche wird beim Doom-Waldprojekt bepflanzt.


Der erste Spatenstich für den Doom-Wald erfolgte am 30. Oktober 2019. (Quelle: BethesdaSoftworksDE, YouTube)

Streamen für das Gute

Das hat die Jury des Deutschen Computerspielpreises 2019 ähnlich gesehen – und hat das Projekt Doom-Wald in der Kategorie Sonderpreis für soziales Engagement nominiert. Gewonnen hat den Preis dann letztlich eine andere Initiative: die erfolgreiche Spendenaktion Friendly Fire. Das ist ein seit 2015 jährlich von bekannten YouTubern und Streamern wie Gronkh oder dem Team von PietSmiet durchgeführter Livestream, in dem Spenden für soziale Einrichtungen gesammelt werden. Bei der letzten Auflage im Winter 2019 wurde dabei erstmals sogar die Eine-Million-Euro-Marke geknackt. Der zwölfstündige Stream erreichte zeitweise 100.000 Zuschauer auf Twitch. Soziales Engagement in der Videospielbranche ist also längst kein Einzelfall mehr.

Engagiert euch!

Das belegt auch die Historie des Deutschen Entwicklerpreises. Sind da in den Anfängen des Preises seit 2004 anfangs vor allem Preiskategorien im Umfeld des Game Designs dominant, kommen über die Jahre immer neue und gesellschaftlich relevante Dimensionen hinzu: Förder- und Spezialpreise im Bereich Serious Games, Social Games und seit 2014 auch der Sonderpreis für soziales Engagement. Ein richtiger Schritt, der zeigt, dass auch Videospiele nicht im luftleeren Raum stattfinden, sondern die Unternehmen und Akteure dahinter sich ihrer gesellschaftlichen und sozialen Verantwortung zunehmend bewusstwerden.

Games for Change

Auch jenseits der bundesdeutschen Spielegrenzen sind Nachhaltigkeit und CSR Themen. Eine besonders interessante Initiative ist Games for Change. Die nicht-gewinnorientierte, in New York City basierte Organisation fördert Spieleprojekte, die sich für den sozialen Wandel einsetzen oder diesen zum Thema haben. Sie setzt aber sogar mit einigen Projekten noch viel grundlegender an. Etwa beim Games-for-Change-Schülerwettbewerb. Da können Highschool-Schüler Spieleprojekte entwickeln, in denen es um Themen aus dem echten Leben geht. Also weniger um Elfen und fiktive Welten und



Olaf Legerer, der das Baumpflanzungsprojekt betreut, im Gespräch mit Franziska Lehnert von Bethesda.



Kooperationspartner des DOOM-Waldes ist das Unternehmen Treemer. Das hat sich auf Aufforstungsaktionen spezialisiert. (Quelle: Treemer)



Preisträger des Deutschen Computerspielpreises in der Kategorie Sonderpreis für soziales Engagement war 2019 die Streamer-Initiative Friendly Fire, die Geld für den guten Zweck sammelt.

mehr um Mobbing, Kinderarmut und Ängste. Das Programm erreichte schon 16.000 Schüler. 2.000 Spiele wurden entwickelt, in denen die sozialen und gesellschaftlichen Themen zum Ausdruck kommen, die die Kinder und Jugendlichen wirklich beschäftigen. Kinder sind ja bekanntlich unsere Zukunft. Da können wir doch nur gewinnen, wenn wir in sie investieren. Programme wie Games for Change unterstützen das.

Große Sprünge und kleine Schritte

Die Organisation unterstützt auch Spiele, die einen positiven sozialen Einfluss haben. Auf der Liste der geförderten Spiele ist etwa Myobeatz. Das auf Musik basierende Rhythmusspiel unterstützt das Training bei Erkrankungen des Nervensystems. Oder das Spiel Tree, bei dem der Spieler in die Rolle eines majestätischen Mammutbaums schlüpft und die Zerstörung des Regenwalds erleben muss. Das ist natürlich schon alles sehr indie und speziell. Aber auf der Liste der unterstützten Spiele finden sich auch bekannte Spiele wie What Remains of Edith Finch mit Themen wie Tod, Schicksalsschläge, Paranoia und Realitätsflucht. Keine leichte Kost. Aber eine, die unter die Haut geht und einen nachhaltigen Eindruck hinterlässt. Games for Change eben.

Aber auch die großen Publisher und Entwicklerstudios haben längst begriffen, dass es ohne soziales Engagement nicht mehr geht. Riot Games, das Unternehmen hinter dem massiv populären League of Legends, hat Spendengelder in Millionenhöhe aus der globalen E-Sports-Community akquiriert. Die Spieler selbst bestimmten, an welchen guten Zweck diese Gelder fließen – und wählten eine Organisation, die sich für psychische Gesundheit einsetzt. Auch Sega kann eine beachtliche Spendenquittung vorweisen. Auf Twitter wandte sich der Publisher an seine Follower: »Lasst uns die Welt zu einem besseren Ort machen.« Und sammelte Tausende Dollar Spendengelder für Hilfsprojekte in Uganda. Andere Unternehmen integrieren in ihre Spiele direkt eine soziale Dimension und die Möglichkeit zum Engagement. Big Huge Games etwa, das durch Spiele wie Rise of Nations, Age of Empires 3: The Asian Dynasties oder Kingdoms of Amalur: Reckoning bekannt wurde. Im Spiel DomiNations von 2015 spendeten Spieler aus 117 Nationen durch Ingame-Käufe knapp 20.000 Dollar für das Projekt Puerto Rico & Carribean Relief Fund. In Spielen eine echte Veränderung für die reale Welt bewirken – ein schöner Gedanke.

Spielen für den guten Zweck

Spiele spielen und zugleich etwas für die Allgemeinheit tun. Das geht also. Schön zeigt das auch das Vermarktungsexperiment Humble Bundle von Jeff Rosen, Geschäftsführer bei Wolfire Games. Kernidee ist: Innerhalb eines begrenzten Angebotszeitrahmens wird ein Spielebündel gekauft, wobei die Käufer den Preis für die Spielesammlung



Im Spiel Tree schlüpfen wir in die Rolle eines Mammutbaums und müssen die Zerstörung des Regenwaldes miterleben.

GAMES FOR CHANGE

Die gemeinnützige Organisation Games for Change hat sich ganz dem gesellschaftlichen und sozialen Mehrwert von Spielen verschrieben.



Auch das bekannte Spiel What Remains of Edith Finch wurde von Games for Change als sozial wertvoll unterstützt.

selbst bestimmen. Ein ebenfalls vom Käufer festgelegter Teil der Einnahmen geht dabei an gemeinnützige Organisationen. Unterstützt wurden bislang zum Beispiel die Wikimedia Foundation, die mit Videospielen arbeitende Kinderhilfsorganisation Child's Play, das Amerikanische Rote Kreuz und die für Bürgerrechte im Cyberspace eintretende Electronic Frontier Foundation. Seit 2010 konnten damit mehr als 150 Millionen US-Dollar gesammelt werden.

Hilfe für Veteranen

Ein ziemlich ambitioniertes Hilfsprogramm hat Activision Blizzard auf die Beine gestellt. Das Call-of-Duty-Endowment-Programm will arbeitssuchenden Veteranen dabei helfen, zurück auf die Beine und ins Arbeitsleben zu kommen. Auf der eigenen Webseite können Arbeitgeber direkt nach Angestellten suchen. Es gibt aber auch eine große Auswahl an anderen Unterstützungsmöglichkeiten. Von direkten Geldspenden und Merch-Angeboten über Fundraising per Stream bis hin zu Ingame-Käufen in Call of Duty, die das Veteranenprojekt unterstützen – Activision Blizzard beweist hier einiges an Kreativität im Bereich Sozialengagement. Die gemeinnützige Organisation wurde 2009 von Bobby Kotick, CEO von Activision Blizzard, gegründet und hat bislang mehr als 40.000 Veteranen bei der Jobsuche unterstützt.

Spiele(nd) helfen

Die Möglichkeiten, in Spielen und durch Spiele Themen wie soziales Engagement und Nachhaltigkeit unter die Leute zu bringen, sind also so vielfältig wie die Spielelandschaft selbst. Spiele(nd) helfen also! Natürlich gibt es die Gefahr des faden Beigeschmacks. Findet hier soziales Engagement aus ökonomischen Gründen statt? Will sich so manches Unternehmen vielleicht nicht einfach nach vorne hin einen Heiligenschein aufsetzen und hintenrum die Scheine zählen? Letztlich ist der Zug der Nachhaltigkeitsvermarktung und der grünen Ausrichtung, auf den viele Unternehmen aufspringen, selbst vielleicht gar nicht nachhaltig, sondern womöglich nur eine weitere Marketingstrategie, die eben gut in die Zeit passt. Und sich dadurch verkauft. Und freilich exzellente Werbung für das eigene Produkt ist. Bei manchen Initiativen müsste nachgehakt werden. Wie etwa bei der von Activision Blizzard. Da könnte sicherlich die Frage gestellt werden, inwieweit eine Spielereihe, die selbst proaktiv mit (digitaler) Kriegsdarstellung ihr Geld macht, nicht zumindest indirekt das militärische System unterstützt, aus dem dann erst das Elend der Veteranen erwächst, das die Initiative zu lindern versucht. Wirklicher Altruismus und Uneigennützigkeit sind wohl auch bei Videospielunternehmen eher nicht die Regel. Aber: Es ist ein Anfang, wenn diese überhaupt erst mal anerkennen, dass sie soziale und gesellschaftliche Verantwortung tragen. Der Heiligenschein kann warten. ★



ONE GAMING K73-10N-E1-2



- Intel Core **i5-10400** mit 6x 4.30 GHz
- **16 GB** DDR4 **RAM**
- GeForce **GTX 1650** mit 4 GB
- **512 GB NVMe SSD + 1 TB HDD**

24 MONATE GARANTIE

1.020,14 €[1]

oder Finanzkauf[2] z. B. **18,63 €** mtl. Laufzeit: 72 Monate

Windows 10 Home

intel CORE i5 10TH GEN

USB 3.1 (Typ-C), 3x USB, 6-in-1-Cardreader
HDMI, miniDP, Sound Blaster Cinema 6
inkl. Windows 10 Home

Art-Nr. 60028

ONE GAMING K56-10NB-M1



- Intel Core **i7-10875H** mit **8**x 5.10 GHz
- **16 GB** DDR4 **RAM**
- GeForce **GTX 1660 Ti** mit 6 GB
- **512 GB NVMe SSD**

24 MONATE GARANTIE

1.385,17 €[1]

oder Finanzkauf[2] z. B. **25,29 €** mtl. Laufzeit: 72 Monate

Windows 10 Home

intel CORE i7 10TH GEN

3x USB, microSD-Cardreader, HDMI, miniDP
Thunderbolt, Sound Blaster Atlas
inkl. Windows 10 Home
inkl. **Gears Tactics**
& mehr im Wert von über **300€**

Art-Nr. 24617

ONE GAMING K56-AR01



- AMD **Ryzen 9 3900** mit **12**x 4.30 GHz
- **32 GB** DDR4 2666 MHz **RAM**
- GeForce **RTX 2070** mit 8 GB
- **1 TB NVMe SSD + 1 TB HDD**

24 MONATE GARANTIE

1.978,81 €[1]

oder Finanzkauf[2] z. B. **36,13 €** mtl. Laufzeit: 72 Monate

Windows 10 Home

AMD RYZEN 9

USB 3.1 (Typ-C), 3x USB
microSD-Cardreader, HDMI
miniDP, DP, Sound Blaster Cinema 6
inkl. Windows 10 Home
inkl. Rainbow Six Siege Gold

Art-Nr. 24564

ONE GAMING K73-10NB-M3



- Intel Core **i7-10875H 8**x 5.10 GHz
- **32 GB** DDR4 2666 MHz **RAM**
- GeForce **RTX 2080 Max-Q** mit 8 GB
- **1 TB NVMe SSD + 512 GB NVMe SSD**

24 MONATE GARANTIE

2.473,52 €[1]

oder Finanzkauf[2] z. B. **45,17 €** mtl. Laufzeit: 72 Monate

Windows 10 Home

intel CORE i7 10TH GEN

3x USB, microSD-Cardreader, HDMI, miniDP
Thunderbolt, Sound Blaster Atlas
inkl. Windows 10 Home
inkl. **Gears Tactics**
& mehr im Wert von über **300€**

Art-Nr. 24612

one.de

0180 6 957777

(20 Cent/Anruf Festnetz der T-COM; max. 60 Cent/Anruf aus dem Mobilfunknetz)

amazon pay · PayPal · mastercard · AMERICAN EXPRESS · Sofort. · VISA · SEPA Lastschrift · RECHNUNG · KAUF AUF RATEN

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.



King and Queen of RGB

ONE GAMING HIGH END ELITE IN09 ICUE EDITION

Intel Core **i9-10850K** mit 10x 5.20 GHz
GeForce **RTX 2080 Ti** ASUS ROG Strix Advanced mit 11 GB
32 GB RAM RGB PRO Series **mit 3200 MHz**
2 TB WD Black **NVMe SSD**
ASUS **ROG STRIX Z490-E GAMING**

Inklusive



+ Windows 10 Home
+ Rainbow Six Siege Gold
+ Gears Tactics
und weitere games und software
im gesamtwert von 300€

Art-Nr.: 60037

3.397,76€[1]

ONE GAMING ULTRA AR02 ICUE EDITION

AMD **Ryzen 5 3600X** mit 6x 4.40 GHz
AMD **Radeon RX 5700 XT** ASUS ROG-STRIX mit 8 GB
16 GB RAM RGB PRO Series mit **3000 MHz**
1 TB WD Blue **NVMe SSD**
ASUS **TUF B450M-PLUS GAMING**

Inklusive

Windows 10 Home +
Godfall +
WoW Shadowlands +



1.394,65€[1]

Art-Nr.: 60035

JETZT ENTDECKEN: **one.de/icue**

one.de IT-Handels GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens
Informationen zu den Versandkosten findest du unter: www.one.de/versandkosten

amazon pay · PayPal · mastercard · AMERICAN EXPRESS · Sofort. · VISA · SEPA Lastschrift · RECHNUNG · KAUF AUF RATEN

Computer Bild TOP SHOP 2020 COMPUTER BILD 10/2020

TEST BILD BESTE SERVICE-QUALITÄT AUSGABE 4/2018 Kundenbefragung 25 Unternehmen zur Wahl ★★★★★ 2018/19 ONE.DE IN DER KATEGORIE COMPUTERHANDEL

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.

CPU-Kaufberatung

WELCHEN PROZESSOR HÄTTEN S' DENN GERN?

Die neuen Intel-Prozessoren sind verfügbar. Wir vergleichen sie mit den CPUs von AMD, prüfen den Leistungszuwachs und bewerten ihr Preis-Leistungs-Verhältnis. VonDennis Ziesecke

Der Prozessor ist das Herzstück des PCs. Welche CPUs von AMD und Intel in verschiedenen Preisbereichen die besten sind, verrät euch unsere Kaufberatung. Eine Spiele-CPU sollte über mindestens vier Kerne verfügen, außerdem beschränken wir uns hier auf die aktuellen Mainstreamsockel von AMD (AM4) und Intel (1151 v2) sowie den aktuellen Intel-Sockel 1200.

Die Gretchenfrage: Intel oder AMD?
Funktionale Unterschiede gibt es so gut wie keine mehr, und instabile AMD-Systeme gehören ebenfalls der Vergangenheit an. Selbst früher waren es eher instabile Mainboards oder Overclocking und nicht die CPUs selbst, die Probleme verursacht haben. AMDs Ryzen 3000 bieten bei gleichem Preis oft mehr Rechenkerne und/oder Multithreading, die Pro-Takt-Leistung liegt mittlerweile auf dem (hohen) Niveau von Intel. Mit der Comet-Lake-Serie gönnt Intel jeder Core-i-CPU Multithreading und schließt so zu AMD auf. Die CPUs von Intel punkten vor allem mit hohen Taktfrequenzen und schaffen es so oft, einen kleinen Leistungsvorteil bei Spielen zu halten. ★

AMD RYZEN 5 3600



- 6 Kerne / 12 Threads
- 3,6 GHz / 4,2 GHz (Basis/Turbo)
- Sockel AM4 und 65 Watt TDPDP

UNTER 200 EURO

PREIS: CA. 180 EURO

- ⊕ erstklassiges Preis-Leistungs-Verhältnis
- ⊕ hohe Spiele- und Anwendungsleistung
- ⊕ in Spielen fast so schnell wie teurere Modelle mit mehr Kernen
- ⊖ vergleichsweise geringer Takt

Unser Preis-Leistungs-Tipp: Der Ryzen 5 3600 bietet viel Spieleleistung dank der Zen-2-Architektur und der guten Pro-Takt-Leistung (IPC), aber auch ausreichend Anwendungsperformance für den Alltag. Für spürbar unter 200 Euro gibt es aktuell nichts Vergleichbares. Gerade in Spielen erreicht die CPU ein ähnliches Niveau wie die Ryzen-7- und Ryzen-9-CPUs der 3000er-Generation. Dabei wird es sehr wahrscheinlich noch eine ganze Weile bleiben, da Spiele auch in Zukunft noch sehr gut mit sechs Kernen zurechtkommen sollten.

Die Anwendungsleistung ist durch die etwas geringere Kernzahl nicht ganz so hoch wie bei den teureren Ryzen-CPUs. Der Aufpreis von etwa 30 Euro für den Ryzen 5 3600X lohnt sich nicht, da beide Prozessoren ähnlich schnell sind. Intels nur wenig teurerer Core i5 10400 ist bei Games minimal flotter, erfordert aber ein neues Mainboard.

INTEL CORE I3 9100F



- 4 Kerne / 4 Threads
- 3,6 GHz / 4,2 GHz (Basis/Turbo)
- Sockel 1151 und 65 Watt TDP

UNTER 200 EURO

PREIS: CA. 70 EURO

- ⊕ hohe Pro-Takt-Leistung
- ⊕ hohe Taktraten
- ⊕ vergleichsweise günstig
- ⊖ wenig zukunftssicher
- ⊖ 10th-Gen-CPUs nicht als Upgrade möglich

Lange Zeit gab es bei Intel für unter 100 Euro nur CPUs mit maximal zwei Kernen, die wir für einen Spiele-PC nicht mehr empfehlen. Das sieht durch den Core i3 9100F anders aus. Das angehängte »F« zeigt dabei, dass er im Gegensatz zum Core i3 9100 auf die integrierte Grafikeinheit (iGPU) verzichtet. Sollte die separate Grafikkarte eines PCs mal einen Defekt haben, kann es zwar durchaus praktisch sein, wenn die CPU über eine eigene GPU verfügt. Das gleicht den klaren Preisvorteil des Core i3 9100F gegenüber dem Core i3 9100 (ca. 70 statt 110 Euro) unserer Meinung nach aber nicht aus.

Der Core i3 10300 für den neuen Sockel LGA1200 ist mit einem Preis von etwa 160 Euro keine Alternative zum Vorgängermodell, auch wenn der neue i3 jetzt auch Hyperthreading und damit acht Threads statt derer vier bietet. Für das Geld ist ein Ryzen 5 3600 nicht nur wegen der deutlich günstigeren Infrastruktur die bessere Wahl.

INTEL CORE I5 10400



- 6 Kerne / 12 Threads
- 2,9 GHz / 4,3 GHz (Basis/Turbo)
- Sockel 1200 und 55 Watt TDP

UNTER 200 EURO

PREIS: CA. 180 EURO

- ⊕ hohe Pro-Takt-Leistung in Spielen
- ⊕ hoher Takt
- ⊕ Hyperthreading
- ⊖ benötigt ein neues Mainboard mit Sockel LGA 1200
- ⊖ etwas geringere Anwendungsleistung als Ryzen 5

Als Vertreter der neuen Comet-Lake-Prozessoren bietet der Core i5 10400 die von Intel gewohnt gute Pro-Takt-Leistung (IPC), die sich vor allem in Games positiv auswirkt. Mit 180 Euro ist die CPU zwar genau so teuer wie AMDs konkurrierender Ryzen 5 3600, aber es wird ein neues Mainboard benötigt. Immerhin: Bei vielen Spielen kommt ihr im Gegenzug auf ein paar zusätzliche FPS. Benötigt ihr die integrierte GPU nicht (auch wenn sie in Notfällen durchaus praktisch ist), könnt ihr zum etwas günstigeren F-Modell greifen.

Wie jede neue Core-i-CPU beherrscht auch der Core i5 10400 die virtuelle Kernverdopplung Hyperthreading. Bislang war das nur den teureren i7 und i9 vergönnt. Vor allem bei Anwendungen wie Videoschnitt und Rendering bringt dieses Feature bis zu 30 Prozent mehr Leistung. Wer seine CPU also ab und zu auch für rechenintensive Formatumwandlungen nutzt, kann hier nur profitieren.

AMD RYZEN 3 3100



UNTER 200 EURO

- 4 Kerne / 8 Threads
- 3,6 GHz / 3,96 GHz (Basis/Turbo)
- Sockel AM4 und 65 Watt TDP

PREIS: CA. 110 EURO

- ⊕ Zen-2-Architektur mit guter IPC
- ⊕ Boxed-Lüfter ausreichend
- ⊕ niedriger Preis
- ⊖ kaum zukunftssicher
- ⊖ Aufpreis zum Ryzen 5 3600 recht gering

Mit dem Erscheinen des Ryzen 3 3100 und 3100X verschwindet der bisherige Budget-Tipp Ryzen 3 1200 (12nm) aus den Händlerregalen. Das ist schade, da der Nachfolger zwar Zen 2 und Hyperthreading bietet, aber mit 110 Euro auch fast doppelt so teuer ist. Für nur wenig Aufpreis gibt es bereits den besser für die Zukunft geeigneten Ryzen 5 3600. Eine Alternative wäre auch der Ryzen 3 3300X, der nur ein Prozessormodul einsetzt und so interne Latenzen umgeht – unsere Wahl ist er hier dennoch nicht, da der Preisunterschied zum 3600 zu gering ausfällt und er zudem nur schwer erhältlich ist.

Bei vielen aktuellen Spielen braucht sich der Ryzen 3 3100 aber nicht zu verstecken, mit vier Kernen, acht Threads, guter IPC und nicht zu niedrigem Takt liegt seine Leistung beinahe auf dem Niveau des einst (und von seinen Nutzern oft immer noch) sehr beliebten Intel Core i7 7700K. Je mehr Spiele aber von zusätzlichen Kernen und noch höherem Takt profitieren, desto eher verblasst sein Glanz. Für ein Budget-System eignet sich der Ryzen 3 3100 aber dennoch sehr gut, ihr könnt schließlich bei Bedarf auf ein größeres Modell aufrüsten, ohne die ganze Plattform zu wechseln: Wie alle Ryzen-Prozessoren setzt auch der Ryzen 3 3100 auf den Sockel AM4, den AMD auch noch mit der kommenden 4000er-Generation unterstützen wird. So könnt ihr die CPU bei Bedarf zu einem späteren Zeitpunkt gegen ein leistungsfähigeres Modell aus den höheren Preisbereichen austauschen – ein UEFI-Update für die kommenden CPUs vorausgesetzt.

RYZEN 7 3700X



UNTER 550 EURO

- 8 Kerne / 16 Threads
- 3,6 GHz / 4,4 GHz (Basis/Turbo)
- Sockel AM4 und 65 Watt TDP

PREIS: CA. 300 EURO

- ⊕ viele Kerne und Threads
- ⊕ hohe Anwendungsleistung
- ⊕ Zen 2 in 7nm
- ⊖ geringere Spieleleistung als Core i7

Der Ryzen 7 3700X besticht durch seine Kombination aus hoher Spieleleistung bei vergleichsweise geringer Leistungsaufnahme, insbesondere für eine CPU mit acht Kernen. Durch die starken Preisreduzierungen des Vorgängers Ryzen 7 2700(X) stellt dieser mit momentan um etwa 160 bis 180 Euro niedrigeren Kosten eine sinnvolle Alternative dar. Der 3700X ist aber sowohl in Spielen als auch in Anwendungen der flottere Achtkerner von AMD, er liegt in Spielen im Durchschnitt gute zehn fps über seinem Vorgängermodell, bei den Anwendungen steigt die Leistung um 13 Prozent. Streamer profitieren ähnlich wie beim Ryzen 9 3900X (siehe rechts) von den vergleichsweise geringen Frame-Verlusten sowohl im Spiel als auch im Stream.

Den Aufpreis von etwa 50 Euro für den Ryzen 7 3800X zu zahlen, können wir dagegen nicht empfehlen, da beide Prozessoren sich nur minimal in den Leistungen unterscheiden.

RYZEN 9 3900X



UNTER 550 EURO

- 12 Kerne / 24 Threads
- 3,8 GHz / 4,6 GHz (Basis/Turbo)
- Sockel AM4 und 105 Watt TDP

PREIS: CA. 450 EURO

- ⊕ extrem hohe Anwendungsleistung
- ⊕ 12 Kerne und Multithreading
- ⊕ hohe Taktraten ⊕ Zen 2 in 7nm
- ⊖ etwas weniger Spieleleistung als Intel
- ⊖ Mainboard mit Spannungswandler benötigt
- ⊖ sehr hoher Preis

Maximale Power, aber nicht in Spielen: Mit dem Ryzen 9 3900X bietet AMD erstmals zwölf Kerne für den Mainstreamsockel AM4 an. Die Investition von derzeit etwa 450 Euro lohnt sich aber nicht, wenn ihr nur spielt, da der 3900X in Spielen nur geringfügig flotter ist als die günstigeren Modelle wie der Ryzen 7 3700X oder der Ryzen 5 3600. Wollt ihr dagegen gleichzeitig an einem PC in hoher Qualität streamen und spielen oder den Rechner auch produktiv nutzen, stellt der 3900X eine gute Wahl dar, auch wegen der überzeugenden Energieeffizienz.

Zwar hat AMD jüngst eine ganze Reihe etwas höher getakteter CPUs mit XT-Label gestartet, preislich sind diese aber noch nicht interessant. So kostet der Ryzen 9 3900XT mit 499 Euro gut 50 Euro mehr als der nur wenig langsamere Ryzen 9 3900X. Gleiches gilt für andere XT-CPUs, deren Preise sich auf dem Markt erst noch einpendeln müssen, bevor sie wirklich interessant werden.

INTEL CORE I7 10700K



UNTER 550 EURO

- 8 Kerne / 16 Threads
- 3,8 GHz / 5,1 GHz (Basis/Turbo)
- Sockel 1200 und 125 Watt TDP

PREIS: CA. 395 EURO

- ⊕ hohe Pro-Takt-Leistung
- ⊕ sehr gute Single- und Multicore-Performance
- ⊕ hohe Spielperformance
- ⊖ recht hohe Energieaufnahme
- ⊖ hoher Preis

Der Intel Core i7 10700K löst den i7 9700K als Vertreter des bezahlbaren Highend-Segmentes ab und legt nicht nur einiges an zusätzlichem Takt, sondern dank Hyperthreading auch 16 simultane Threads in die Waagschale. Zwar steigt die TDP, immerhin ändert Intel nur wenig am Fertigungsprozess in 14nm, in Anwendungen und Spielen schlägt sich die CPU aber teils deutlich besser als ihr Vorgänger. Mit acht Kernen und 16 Threads sowie einem Preis um 400 Euro konkurriert die CPU mit AMDs Ryzen 9 3900X, der allerdings zwölf Kerne und 24 Threads bietet. AMD schneidet daher bei Anwendungen besser ab, in Spielen jedoch gewinnt Intel durch den höheren Takt die meisten Duelle. Jüngst erst hat Intel selbst den Core i7 10700K mit einem rund 460 Euro teuren Ryzen 9 3900XT verglichen und sich dabei auf Spiele konzentriert, wo der Core i7 10700K die Nase vorn hatte. Hätte man Anwendungen einbezogen, hätte das Ergebnis anders ausgesehen.

INTEL CORE I9 10900K



UNTER 550 EURO

- 10 Kerne / 20 Threads
- 3,70 GHz / 5,3 GHz (Basis/Turbo)
- Sockel 1200 und 125 Watt

PREIS: CA. 509 EURO

- ⊕ hohe Pro-Takt-Leistung ⊕ sehr hohe Taktraten
- ⊕ beste CPU für Gaming
- ⊕ gute Anwendungsleistung
- ⊖ benötigt ein neues Mainboard (LGA1200)
- ⊖ Ryzen 9 bietet mehr Anwendungsleistung
- ⊖ hoher Preis ⊖ schlechte Verfügbarkeit

Mit bis zu 5,3 GHz Turbotakt (allerdings nur im seltenen Fall, dass nur ein Kern genutzt wird) sowie einem mit 3,7 GHz bereits recht hohen Basistakt hebt sich das neue Desktop-Flaggschiff auch vom bereits sehr schnellen Vorgänger Core i9 9900K ab. Dabei belässt Intel es aber nicht, die vielkernige Konkurrenz von AMD zwingt das Unternehmen auch die Kernzahl zu erhöhen. So gibt es nun zehn statt bisher acht Kerne, inklusive Hyperthreading für nun 20 Threads. Davon profitieren Anwendungen stärker als Spiele. Wer seinen PC aber nicht nur fürs Zocken benutzt, dürfte sich über schnellere Videoumwandlungen oder Renderings durchaus freuen. AMDs Ryzen 9 ist allerdings noch etwas schneller und sogar günstiger.

Aber Intels Gaming-Nachbrenner-CPU ist momentan nur sehr schlecht verfügbar, es lohnt sich aber, gelegentlich die Händlershops zu durchstöbern und auf lieferbare Prozessoren zu hoffen.

David gegen Goliath

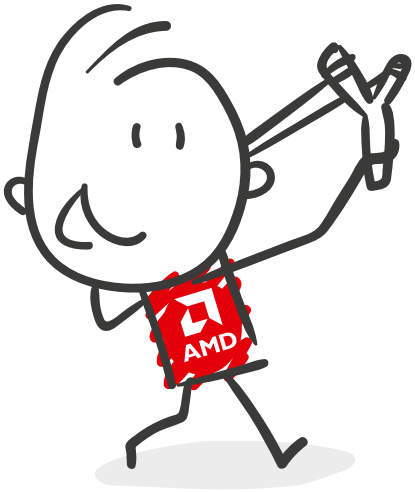
INTEL IST ZU TRÄGE

Intel könnte seine Position gegen AMDs Ryzen-Prozessoren mit einem Umdenken klar verbessern. Hardware-Redakteur Nils Raettig glaubt aber nicht, dass es dazu kommen wird.



Nils Raettig

Nils ist seit Oktober 2013 Hardware-Redakteur der GameStar. Sein erster CPU-Test war der Core i7 5960X von Intel mit acht Kernen – zu seinem Release vor etwa sechs Jahren stellten Octacore-CPUs im Desktopbereich noch eine echte Seltenheit dar. In seinen Privat-PCs hat Nils bereits sowohl Prozessoren von AMD als auch von Intel genutzt. Schließlich kommt es aus seiner Sicht nicht darauf an, von wem eine CPU stammt, sondern wer zum jeweiligen Zeitpunkt das bessere Preis-Leistungs-Verhältnis für die eigenen Ansprüche zu bieten hat.



Bis die GameStar 1997 ins Leben gerufen wurde, hatte AMD vor allem leicht veränderte Klone von Intel-CPUs erstellt. Im Jahr 1996 kam dann AMDs erster x86-Prozessor mit eigener Architektur in Form des K5 auf den Markt. Dadurch nahm das Duell zwischen AMD und Intel so richtig Fahrt auf. Doch bis 2017 ist dieser Konkurrenzkampf bei den Desktop-CPUs jahrelang sehr einseitig verlaufen, sieht man von den Athlon-Prozessoren ab: AMD hinkte Intels Core-i-Modellen mit den FX-CPUs technologisch hinterher und stellte höchstes im Einsteigerbereich eine nennenswerte Option dar (Stichwort »FX 6300«). Durch die neue Zen-Architektur hat sich die Situation bekanntermaßen geändert. AMDs Ryzen-Prozessoren erfreuen sich großer Beliebtheit und werden häufig eher empfohlen als Modelle von Intel. Dass viele inklusive mir derzeit Ryzen-CPUs im Vergleich zu Intels aktuellen Core-i-Modellen (vor allem Core i 9000 und Core i 10000) für die bessere Option halten, hat aus meiner Sicht verschiedene Gründe. Einige davon könnte Intel mit einem Umdenken der eigenen Strategie entkräften, gleichzeitig glaube ich aber nicht daran, dass es so schnell dazu kommen wird.

Sockel und Mainboards länger unterstützen

Seit Release der ersten Ryzen-CPUs nutzen alle Desktopmodelle von AMD den Sockel AM4. Es gibt zwar gewisse Einschränkungen, Käufer eines Mainboards mit 300er-Chipsatz der ersten Ryzen-Generation können aber über ein passendes BIOS-Update in vielen Fällen auch eine aktuelle Ryzen-CPU der dritten Generation nutzen. Die Ende des Jahres erwarteten Ryzen-Modelle der vierten Generation werden erst ab Mainboards mit 400er-Chipsatz aus der zweiten Generation laufen. Bei Intel ist man es dagegen eher gewohnt, mit jeder neuen CPU-Generation auch ein neues Mainboard kaufen zu müssen. Das zeigt auch die folgende Übersicht. Während AMD seit Release der Ryzen-CPUs den Sockel AM4 für alle drei Ryzen-Generationen unterstützt, stand bei Intel-CPUs in derselben Zeit bereits zweimal ein zwingend nötiger Mainboard-Wechsel an.

AMD
Ryzen 1000
Sockel AM4 (300er- und 400er-Chipsätze)
Ryzen 2000
Sockel AM4 (300er- und 400er-Chipsätze, X570-Chipsatz)
Ryzen 3000
Sockel AM4 (300er-Chipsatz mit BIOS-Update, 400er und 500er)

Intel
Core i 7000
Sockel 1151 (100er- und 200er-Chipsätze)
Core i 8000
Sockel 1151v2 (300er-Chipsätze)
Core i 9000
Sockel 1151v2 (300er-Chipsätze)
Core i 10000
Sockel 1200 (400er-Chipsätze)

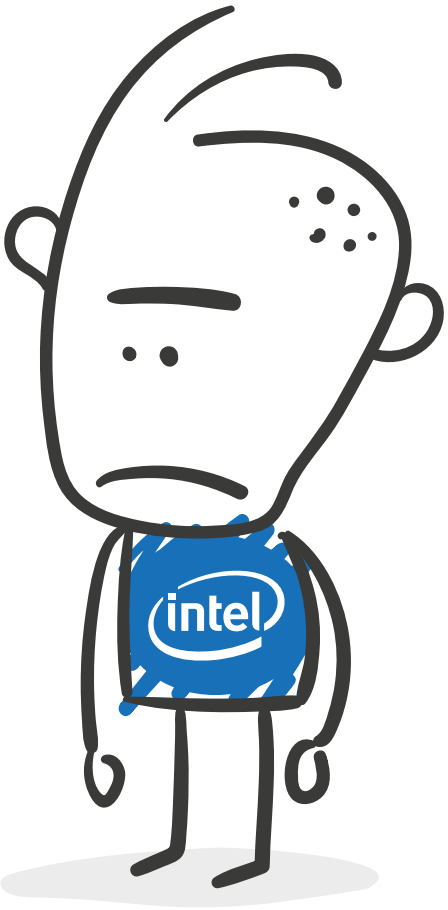
Es kann natürlich auch technische Einschränkungen geben, die den Wechsel zu einem neuen Sockel unumgänglich machen. AMD hat aber gezeigt, dass es möglich ist, einen Sockel für moderne CPUs eine lange Zeit zu unterstützen. Das habt ihr sicher auch schon beim Lesen der CPU-Kaufberatung bemerkt.

Preise für die Top-Modelle senken

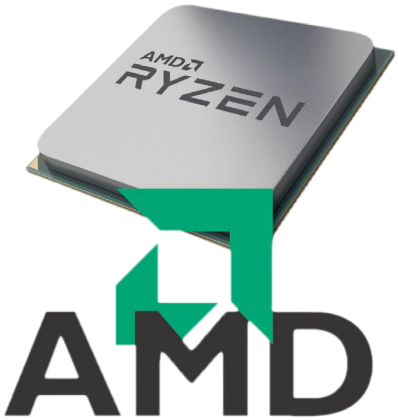
Wenn man sich Intels Top-Modelle im Desktopbereich seit 2017 ansieht, dann steigt dank Druck durch die AMD-Ryzen-Prozesoren einerseits zwar die Kernzahl stetig an, andererseits ist aber auch der Preis kurze Zeit nach Release inzwischen klar höher als er es noch vor drei Jahren im Vergleich war:

1. Quartal 2017
Core i7 7700K, vier Kerne, ca. 330 Euro
4. Quartal 2017
Core i7 8700K, sechs Kerne, ca. 380 Euro
4. Quartal 2018
Core i9 9900K, acht Kerne, ca. 520 Euro
2. Quartal 2020
Core i9 10900K, zehn Kerne, ca. 550 Euro

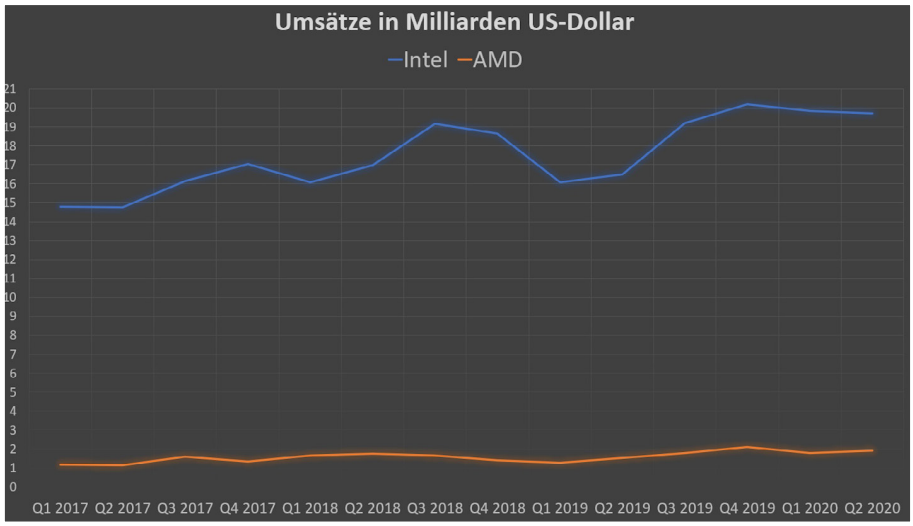
Lieferbar ist der Core i9 10900K momentan sogar erst ab 650 Euro. Dabei spielen zwar auch Faktoren wie die anhaltenden







AMD bietet mit den Ryzen-Prozessoren aktuell sehr gute CPUs an. Eine starke Antwort von Intel ist dagegen nicht in Sicht.



In Sachen Umsatz spielt Intel in einer anderen Liga als AMD. Technisch müssen sich die AMD-Prozessoren dagegen alles andere als vor der Intel-Konkurrenz verstecken.

Schwierigkeiten mit neuen Fertigungsprozessen eine Rolle, Intel dürfte aber dennoch einen gewissen Spielraum haben. Der beliebte und sehr gut lieferbare Ryzen 9 3900X hingegen kostet derzeit etwa 420 Euro und hat dafür zwölf Kerne zu bieten. In einem ähnlichen Preisbereich liegt aktuell auch Intels Core i9 9900K, allerdings muss der mit vier Kernen weniger auskommen.

Eine hohe Kernzahl ist natürlich nicht alles, und allein in Anbetracht der Lieferschwierigkeiten bei den Core-i-10000-Modellen mit zehn Kernen dürfte Intel nicht mal eben so ein Desktopmodell mit zwölf oder mehr Kernen auf den Markt bringen können. Erschwerend hinzu kommt die Tatsache, dass Intel eben Intel ist. Der große Name macht es vermutlich gar nicht erst nötig, AMD über niedrigere Preise unter Druck zu setzen. Mit Blick auf das Gesamtpaket aus Leistung und Kosten würde ein solches Vorgehen Intels Position gegenüber AMD aber dennoch stärken. Immerhin sind zuletzt die Modelle der 9000er-Generation günstiger geworden. Mit Blick auf kommende CPUs von Intel gehe ich aber davon aus, dass die Preise weiter auf einem hohen Niveau bleiben werden, vor allem bei den Top-Modellen.

Keine Beschneidung von Extras

AMD hat mit den Ryzen-Prozessoren vorgemacht, wie man ohne Beschneidung von Extras wie der virtuellen Kernverdoppelung oder der Übertaktung über alle Preisbereiche hinweg einen echten Mehrwert bieten kann. Intel ist zuletzt immerhin bei der virtuellen Kernverdoppelung nachgezogen: Hyperthreading bieten in der Core-i-10000-Generation die meisten Modelle. Die Übertaktung lässt sich Intel dagegen immer noch in Form der K-Modelle und entsprechend hochpreisiger Mainboards mit Z490-Chipsatz teu(r)er bezahlen. Es ist zwar denkbar, dass Intel auch diese alte Tradition mit einer der kommenden CPU-Generationen über Bord wirft, ich halte es aber für wahrscheinlicher, dass wir sie auch bei zukünftigen Desktopprozessoren sehen werden.

Intel ist breiter

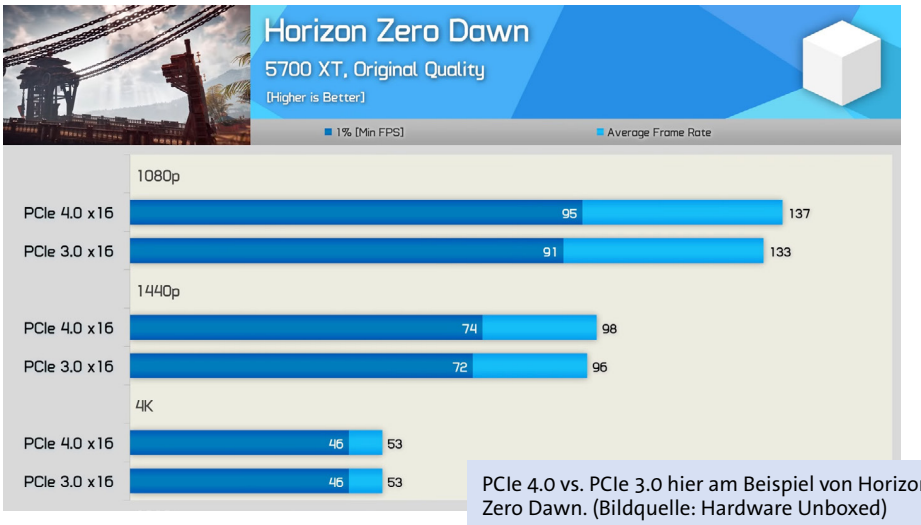
Wirft man einen Blick auf die aktuellen Umsatzzahlen, steht Intel unangefochten auf dem ersten Platz: Im zweiten Quartal 2020 lagen sie bei 19,7 Milliarden US-Dollar. AMD erreichte im gleichen Zeitraum mit 1,9 Milliarden US-Dollar nur etwa zehn Prozent davon. Dabei konnte Intel die Umsätze trotz stärkerer Konkurrenz durch AMD Ryzen in den letzten drei Jahren tendenziell sogar steigern. AMD hat in diesem Zeitraum ebenfalls eine positive Bilanz zu verzeichnen, wenn auch auf einem deutlich niedrigeren Niveau. Dabei ist aber nicht zu vergessen, dass die Mühlen im Prozessorbereich eher langsam mahlen, was vor allem die sehr wichtige Server- und Data-Center-Sparte betrifft. Auch hier macht AMD (Epyc) Intel (Xeon) mehr als starke Konkurrenz, schnell in diesen Markt zu drängen, ist aber nur schwer möglich, zumal hier nicht nur AMD und Intel mitspielen. Außerdem ist Intel im Gegensatz zu AMD deutlich breiter aufgestellt und erzielt in vielen verschiedenen Geschäftsbereichen Umsätze. Das hilft dem Unternehmen wiederum dabei, die aktuellen Fertigungsschwierigkeiten bei den CPUs ein Stück weit aufzufangen.

Bastler sind nur ein Teil des Markts

Ein Aspekt, der Intel zu guter Letzt auch in die Karten spielt, ist die hohe Verbreitung in Komplett-PCs und Notebooks. Hier hat man über die Jahre starke Partnerschaften aufgebaut und eine Dominanz entwickelt, die AMD nicht leicht durchbrechen kann. Da die Ryzen-CPUs aber grundsätzlich gute Produkte sind und AMD Intel inzwischen auch im Notebook-Segment mit Ryzen starke Konkurrenz macht, wäre es aus meiner Sicht für Intel umso wichtiger, jetzt schon gegenzusteuern, auch und vor allem im Desktopbereich. Dabei mag es einerseits gewisse technische Hürden geben. Andererseits habe ich das Gefühl, dass Intel AMD wegen seiner dominierenden Marktposition noch nicht so ernst nimmt, wie sie es vielleicht sollten. ★

Nvidia RTX 3000 mit PCI Express 4.0

Was bringt das überhaupt?



PCIe 4.0 vs. PCIe 3.0 hier am Beispiel von Horizon Zero Dawn. (Bildquelle: Hardware Unboxed)

AMD hat es schon, Nvidia bringt es mit Geforce RTX 3000 Ampere: Peripheral Component Interconnect Express in der Version 4.0, besser bekannt als PCI Express oder PCIe 4.0. Doch was bringt PCIe 4.0 überhaupt? Bekommen wir dadurch mehr Bilder pro Sekunde in Spielen oder lohnt sich der Datenexpress nur für Profis? Mit Blick auf das Mainboard unterstützen derzeit nur AMDs Chipsätze X570 und B550 für den Ryzen-Sockel AM4 diese Schnittstelle. Intel zieht voraussichtlich im Laufe des Jahres mit Rocket-Lake für den Sockel 1200 nach.

Was Spiele anbelangt, hat der YouTube-Kanal »Hardware Unboxed« ein interessantes Video veröffentlicht. Darin wird PCIe 3.0 x16 mit PCIe 3.0 x8 auf einer Nvidia Geforce RTX 2080 Ti und PCIe 4.0 x16 mit PCIe 3.0 x16 auf einer AMD Radeon RX 5700 XT verglichen. Die Erkenntnisse des Videos: Zwischen den beiden PCIe-3.0-Modi x16 und x8 konnte Hardware Unboxed teils merkliche Unterschiede erkennen. Das jedoch – wenn überhaupt – bei niedrigeren Auflösungen und bei ohnehin hoher Bildrate. Je höher die Auflösung, umso geringer oder gar nicht vorhanden die Unterschiede. Bei vielen Spielen lagen die Messergebnisse über alle Auflösungen hinweg so nahe beisammen, dass sie der Messungenauigkeit zugerechnet werden müssen, auch wenn ein kleiner Vorteil für PCIe 3.0 x16 zu erkennen ist. Mit Blick auf PCIe 4.0 im Vergleich zu PCIe 3.0 fallen die Unterschiede noch geringer aus.

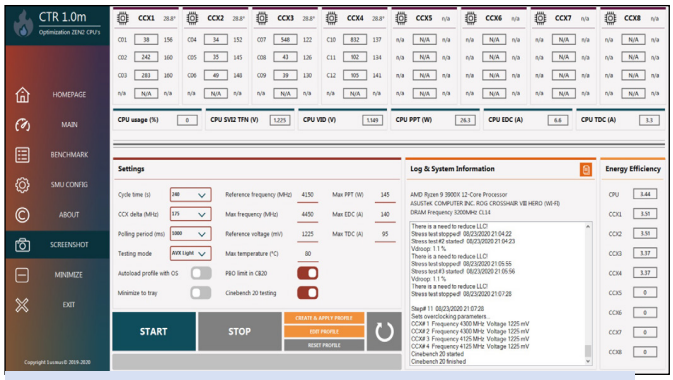
Bedeutung für Anwendungen

Der bekannte deutsche Hardwareexperte Igor Wallossek hat PCIe 4.0 ebenfalls mit PCIe 3.0 verglichen, allerdings in Anwendungen à la Blender und Adobe Premiere. In Anwendungen kann sich viel tun: Igor hat teils signifikante Unterschiede ausgemacht. Für Profis lohnt sich PCIe 4.0 also deutlich eher als für Spieler. Um zu verstehen, warum PCIe 4.0 in Spielen aktuell eher wenig bringt, muss man wissen, was PCI Express überhaupt ist und wozu es dient.

PCI Express ist die Datenautobahn eines Computers, ein Standard zur Verbindung von Peripheriegeräten (wozu Grafikkarten zählen) mit dem Chipsatz eines Prozessors. Moderne Grafikkarten stellen einen Großteil der Berechnungen selbst an, weshalb weniger Daten zwischen CPU und GPU, um genau zu sein zwischen Haupt-(Arbeits-) und Videospeicher verschoben werden müssen. Das wiederum bedeutet niedrigere Latenzen (Signallaufzeiten) und höhere Performance. Hinzu kommt, dass PCI Express eine im Vergleich zur direkten Anbindung an den Videospeicher vergleichsweise geringe Bandbreite aufweist (PCIe 4.0: 32 GByte/s, RTX 2080 Ti GDDR6: 616 GByte/s). Im Moment ist nicht davon auszugehen, dass PCI Express 4.0 die Performance zusätzlich zur ohnehin gestiegenen Leistung gegenüber RTX 2000 abgesehen von Einzelfällen unmittelbar anheben wird. Allerdings könnte sich das in Zukunft ändern. Die Next-Gen-Konsolen Xbox Series X und PS5 machen es vor: Modernen SSD-Speichern kommt hier mehr Bedeutung zu, weshalb auch PCIe 4.0 am PC immer wichtiger werden könnte.

AMD Ryzen 3000

Mehr Leistung bei weniger Verbrauch?



(Bildquelle: Guru3D)

ClockTuner for Ryzen, hier am Beispiel eines Threadripper 3960X.

Mehr aus dem AMD Ryzen-3000-Prozessor herauskitzeln und dabei sogar den Energieverbrauch senken? Das verspricht ClockTuner for Ryzen von »1usmus«, dem Macher des beliebten DRAM Calculator for Ryzen. Um genau zu sein, gilt das Versprechen für alle Zen-2-Prozessoren, also auch Ryzen Threadripper 3000 und Ryzen 4000 für Laptops (APUs), wie Guru3D berichtet. Doch wie ist das möglich?

Gleich vorweg, ClockTuner for Ryzen übertaktet den Prozessor respektive die Kerne nicht einfach, sondern optimiert sie. Konkret untersucht das Tool vollautomatisch die einzelnen Core Complexes (CCX) und justiert Taktfrequenz und Spannung für jeden CCX individuell. Bei einem CCX-Komplex handelt es sich im Falle von Zen 2 um eine Gruppe von vier CPU-Kernen und deren Caches. Ein Ryzen 7 3700X mit acht Kernen besteht so aus zwei CCX-Modulen auf einem CCD (Core Chiplet Die). Pro CCD wiederum können maximal zwei CCX-Module untergebracht werden. Ein Ryzen 9 3950X mit 16 Kernen besteht somit aus zwei CCD- und vier CCX-Modulen.

Was ist zu erwarten?

Mehr Performance, weniger Verbrauch: Laut Guru3D sind die Ergebnisse des ClockTuner for Ryzen überzeugend. Bei einem Ryzen 9 3900X (12C/24T) sei es gelungen, die Performance um knapp sieben Prozent zu steigern und gleichzeitig die Leistungsaufnahme um 9,5 Prozent zu reduzieren. Bei einem Ryzen Threadripper 3960X (24C/48T) soll die Performance um fünf Prozent zugelegt haben und 4,5 Prozent Leistungsaufnahme eingespart worden sein. Noch befindet sich der ClockTuner for Ryzen aber in der Testphase. Mit der Veröffentlichung rechnet Guru3D im kommenden September.

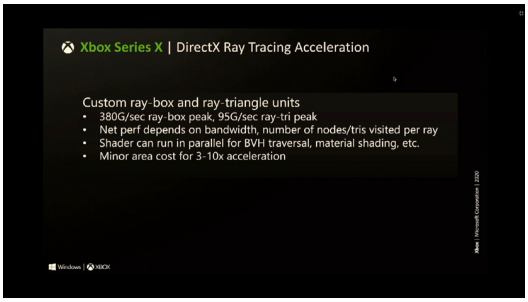
Was Details der Xbox Series X für den PC verraten

Im Rahmen der virtuellen Fachkonferenz der Halbleiterindustrie »Hot Chips« hat sich Microsoft ausgiebig zu den technischen Details der Xbox Series X geäußert. Die groben Eckdaten waren zwar bereits bekannt und halten daher wenig Überraschendes bereit, einige Details sind aber dennoch interessant – auch für den Desktop-PC mit Blick auf die AMD Radeon RX Big Navi.

Die Fertigung des System-on-a-Chip (SoC) der Xbox Series X soll bei TSMC in einem verbesserten 7-Nanometer-Verfahren erfolgen – konkret ist die Rede von »N7 Enhanced«. Es ist aber nicht ganz klar, welches von TSMCs 7-nm-Verfahren gemeint ist. Plausibel erscheint N7P (7 nm Performance), das eine optimierte Variante von N7 (Ryzen 3000, Radeon RX 5000) darstellt und eine um sieben Prozent gesteigerte Logikdichte gegenüber N7 bieten soll. Denkbar ist aber auch, dass es sich um N7 mit Optimierungen handelt.

Die Technik der Xbox Series X im Überblick:

- CPU (SoC): Acht Zen-2-Kerne mit 3,8 GHz (3,6 GHz mit virtueller Kernverdoppelung)
- GPU (SoC): 52 Compute Units, 3.328 Rechenkerne, 1,825 GHz
- RAM: 10 GB GDDR6 mit 14 Gbps 320 Bit (560 GB/s), 6 GB GDDR6 mit 14 Gbps (336 GB/s)



Wie hoch die Raytracing-Leistung im Vergleich zu Nvidias RTX 2000 ist, kann nicht gesagt werden.

Raytracing

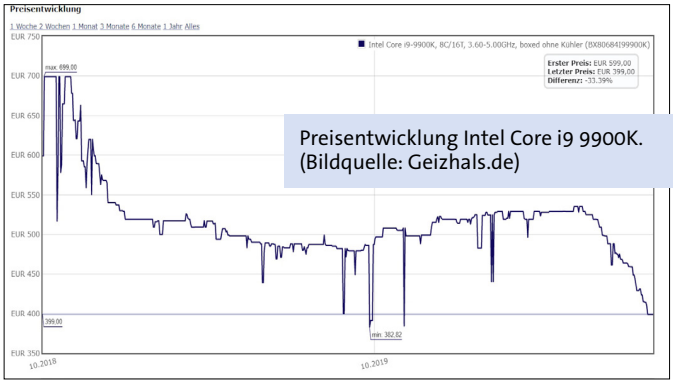
Dass die Xbox Series X Echtzeit-Raytracing unterstützen wird, ist längst bekannt. Auch davon, dass die Raytracing-Kerne eng mit den Shadereinheiten verwoben sein sollen, haben wir bereits früher gehört. Microsoft nennt allerdings einige neue Details. So sollen pro Compute Unit (CU) vier Raytracing-Beschleuniger zum Einsatz kommen. Bei Nvidias RTX-20-Turing wird nur ein Raytracing-Kern pro Shadercluster (bei Nvidia Streaming-Multiprozessor, kurz SM, genannt) verbaut. Microsoft nennt auch Leistungsdaten, welche jedoch schwer einzuschätzen sind.

Laut Computerbase werden die Raytracing-Funktionen in die Texureinheiten implementiert, wodurch pro CU und Taktzyklus entweder vier Textur- oder vier Raytracing-Operationen ausgeführt werden können. Allerdings gibt Microsoft auch noch 95 Gigarays pro Sekunde pro Ray-Triangle (RT-Kern) an, was darauf hindeuten könnte, dass die GPU die Aufgaben je nach Last verteilen kann – also beispielsweise auch zwei Textur- und zwei Raytracing-Operationen pro CU und Takt. Besonders interessant könnte der sogenannte Machine Learning Accelerator sein. Dahinter könnte sich eine ähnliche Technologie wie Nvidias KI-gestützte Skalierungstechnik Deep Learning Super Sampling, kurz DLSS, verstecken.

Günstiger denn je: Lohnt sich der Kauf?

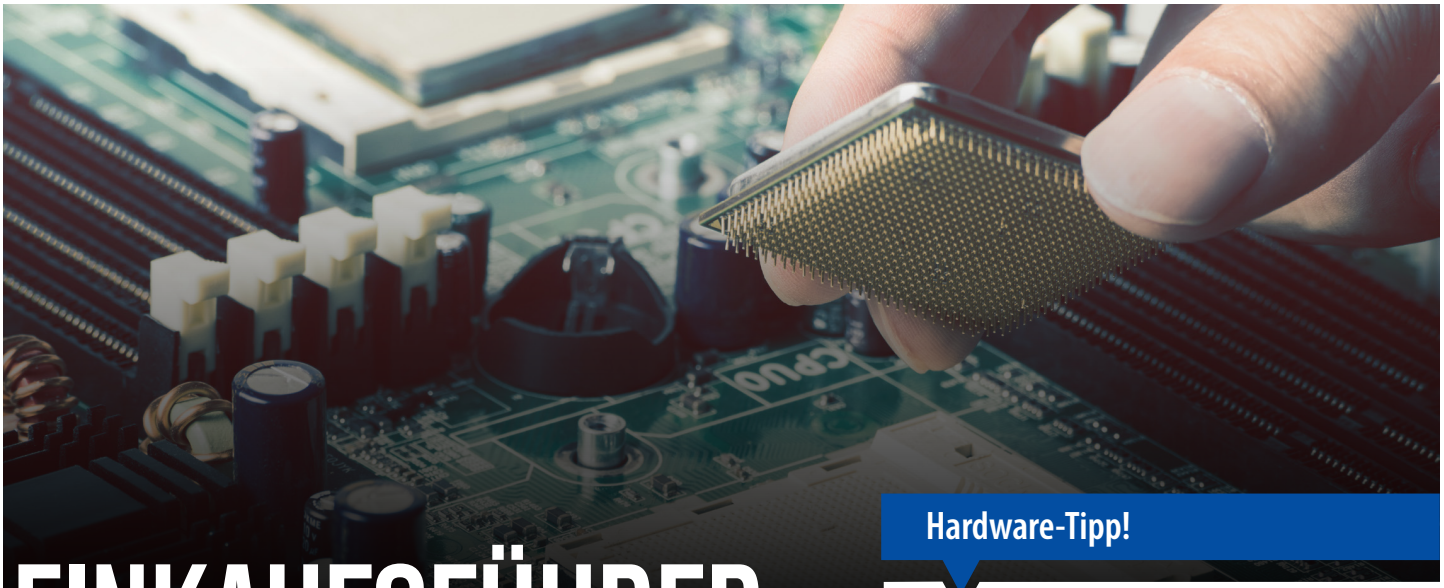
Die Preise für Intels Core i 9000 fallen spätestens seit die Core i 10000 verfügbar sind merklich. Aktuell befinden sich Core i9 9900K und Co. auf ihrem bislang niedrigsten stabilen Preisniveau. Da mag der ein oder andere vielleicht darüber nachdenken, eines der Acht- oder Sechskernmodelle zum besseren Preis zu ergattern.

Ein Drittel günstiger als zum Marktstart: Das Flaggschiff für den Mainstream-Desktop der letzten Generation kann derzeit ab etwa 400 Euro erworben werden. Den Intel Core i7 10700K, der ebenfalls acht Kerne und 16 Threads bietet, gibt es hierzulande um zehn Euro günstiger, für rund 370 Euro. Hinzu kommt, dass der 10700K auch etwas höhere Taktraten bietet (10700K: 3,8/5,1 GHz; 9900K: 3,6/5,0 GHz). Laut Userbenchmark begegnen sich die beiden Core-i-Prozessoren in puncto Performance ungefähr auf Augenhöhe. Außerdem ist da noch der AMD Ryzen 9 3900X, den es derzeit ab 410 Euro gibt. Zwar hat der 9900K in Sachen Spieleleistung die Nase teils leicht vorne, gerade bei höheren Auflösungen egalisieren sich die Unterschiede jedoch beinahe, da hier die Grafikkarte eher der limitierende Faktor ist. Der 9700K ist im Wesentlichen ein 9900K ohne virtuelle Kernverdoppelung und mit etwas geringerem Takt (3,6/4,9 GHz gegen 3,6/5,0 GHz). Hier einen passenden Gegenspieler zu finden, ist nicht ganz leicht. Preislich liegt der 9700K aktuell bei 310 Euro, der 9700K befindet sich daher genau zwischen dem 10600K mit sechs Kernen (250 Euro) und dem 10700K mit acht Kernen (370 Euro). Die beiden Comet-Lake-S-Prozessoren bieten allerdings virtuelle Kernverdoppelung. Der Ryzen 7 3700X kostet zudem aktuell mit



Preisentwicklung Intel Core i9 9900K. (Bildquelle: Geizhals.de)

279 Euro klar weniger und bietet ebenfalls virtuelle Kernverdoppelung. Wer jedoch explizit nach acht Kernen und höchstmöglicher Spieleleistung sucht, könnte mit dem Core i7 9700K fündig werden. Den 9600K kann man aktuell ab 196 Euro erwerben, ohne integrierte Grafikeinheit sind es im Falle des Core i5 9600KF ungefähr zehn Euro weniger. In dieser Preisklasse konkurriert der 9600K mit dem neuen Core i5 10500. Er hat ihm die virtuelle Kernverdoppelung voraus und eine nur um 100 MHz niedrigere Turbo-Taktrate. Zu guter Letzt ist nicht zu vergessen, dass neue Ryzen-4000-Prozessoren von AMD für das Ende des Jahres bereits bestätigt sind und in Form von Rocket Lake auch Intel wohl noch nachlegen wird.



EINKAUFSFÜHRER SELBSTBAU-PCS

Hardware-Tipp!

Auswirkungen der Krise

Der Hardwaremarkt beruhigt sich langsam. Zwar sind einige Bauteile ausverkauft oder teurer als üblich, aber die Preise erholen sich nach und nach und die Verfügbarkeit wird besser. Wir raten trotzdem weiter von überstürzten Panikkäufen ab. Kauft nur dann, wenn ihr wirklich etwas braucht.

Ihr braucht einen neuen Gaming-PC? Dann spart doch Geld und baut ihn selbst! Wir haben sechs Konfigurationen für jeden Geldbeutel, um euch die Suche nach der passenden Hardware zu erleichtern.

500-EURO-GAMING-PC: FORTNITE UND FULL HD

Auch unsere günstigste Konfiguration hier bietet dank der Radeon RX 570 (8 GByte VRAM) und dem Ryzen 3 3100 genug Leistung, um aktuelle Spiele mit sehr hohen Details flüssig in Full HD darzustellen. Beim Mainboard seid ihr zukunftssicher: Die B550-Platinen verkraften auch die kommende Ryzen-Generation und bieten PCIe 4.0. Abgerundet wird die Ausstattung durch 16 GByte RAM und eine schnelle SSD mit 240 GByte.

Geeignet für:
- Fortnite bei hohen fps oder Call of Duty: Modern Warfare
- Auflösungen bis 1920x1080

CPU	**AMD Ryzen 3 3100**	Alternate (ca. 100 Euro)
CPU-Kühler	**Bei Ryzen CPU mitgeliefert.**	
Mainboard	**Asus Prime B550M-K**	Alternate (ca. 110 Euro)
Arbeitsspeicher	**Corsair Vengeance LPX (DDR4-3000) – 16 GByte Kit**	Amazon (ca. 55 Euro)
Grafikkarte	**XFX Radeon RX 570 RS XXX Edition 8 GByte**	Alternate (ca. 140 Euro)
SSD	**Crucial BX500 SSD 240 GByte SATA 3**	Amazon (ca. 33 Euro)
Gehäuse	**Antec P7 Silent**	Galaxus (ca. 51 Euro)
Netzteil	**Corsair VS Series VS450**	Saturn (ca. 46 Euro)
Fazit	Für etwas mehr als 500 Euro spielt ihr mit dieser Konfiguration jedes Spiel in Full HD. Späteres Aufrüsten ist auch kein Problem.	534 Euro

700-EURO-GAMING-PC: MAXIMALE DETAILS IN FULL HD

Der Ryzen 5 2600X (6x 3,6GHz) spielt mit sechs Kernen und Multithreading auch in aktuellen CPU-Vergleichen noch gut mit. Die GTX 1660 Super schafft ebenfalls so gut wie jedes Spiel mit maximalen Details und hohen Bilderwiederholraten in Full HD, WQHD geht auch – mit Abstrichen. Grafikkarte und CPU stehen schnelle 16 GByte RAM zur Seite. Das macht den PC zu einem guten Allrounder.

Geeignet für:
- Death Stranding mit maximalen Details
- Auflösungen: 1920x1080 mit maximalen Details, 2560x1440 mit Abstrichen

CPU	**AMD Ryzen 5 2600X**	Galaxus (ca. 145 Euro)
CPU-Kühler	**Bei Ryzen CPU mitgeliefert.**	
Mainboard	**Asus Prime B550M-K**	Alternate (ca. 110 Euro)
Arbeitsspeicher	**Corsair Vengeance LPX (DDR4-3000) – 16 GByte Kit**	Amazon (ca. 55 Euro)
Grafikkarte	**Gigabyte Geforce GTX 1660 Super OC 6 GByte**	Alternate (ca. 229 Euro)
SSD	**Crucial MX500 500 GByte**	Amazon (ca. 55 Euro)
Gehäuse	**Antec P7 Silent**	Galaxus (ca. 51 Euro)
Netzteil	**Corsair VS Series VS450**	Saturn (ca. 46 Euro)
Fazit	Keine 700 Euro für einen Allrounder, der jedes Spiel in Full HD mit maximalen Details darstellt. Mit Abstrichen könnt ihr auch in WQHD spielen.	691 Euro

1.000-EURO-GAMING-PC: GAMING IN WQHD

Der Ryzen 5 3600 und die Radeon RX 5700 XT 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-TByte-SSD. Als Gehäuse verwenden wir beim 1.000-Euro-PC das Pure Base 500 von be quiet. Als Mainboard wählen wir das Asus Prime B550M-K mit PCIe 4.0.

Geeignet für:
- jedes aktuelle Spiel in Full HD, die meisten in WQHD
- Auflösungen: 2560x1440 mit maximalen Details, Reserven für 3840x2160

CPU	**AMD Ryzen 5 3600**	Amazon (ca. 189 Euro)
CPU-Kühler	**Cooler Master Hyper 212X**	Amazon (ca. 36 Euro)
Mainboard	**Asus Prime B550M-K**	Alternate (ca. 110 Euro)
Arbeitsspeicher	**Corsair Vengeance LPX (DDR4-3000) 16 GByte Kit**	Amazon (ca. 55 Euro)
Grafikkarte	**Gigabyte Radeon RX 5700 XT Gaming OC 8 GByte**	Alternate (ca. 379 Euro)
SSD	**Crucial MX500 1 TByte**	Amazon (ca. 110 Euro)
Gehäuse	**be quiet! Pure Base 500 Schwarz**	Alternate (ca. 72 Euro)
Netzteil	**Corsair VS Series VS550**	Amazon (ca. 52 Euro)
Fazit	Für nur 1.000 Euro erhaltet ihr einen PC, der in WQHD sehr hohe Bildwiederholraten bei maximalen Details liefert.	1.003 Euro

1.400-EURO-GAMING-PC: ECHTZEIT-RAYTRACING

Der 1.400-Euro-PC bietet im Vergleich zum 1.000-Euro-PC ein Plus an Leistung und das nicht nur beim Zocken. Beim Prozessor kommt Intel zum Einsatz, die zehnte Core-i-Generation bietet jetzt durchgehend Hyperthreading und oft mehr Kerne als zuvor. Dafür benötigt ihr ein passendes Mainboard mit dem ebenfalls neuen Sockel LGA1200, wir haben uns für das ASRock Extreme4 entschieden, das eine sehr gute Ausstattung für unter 200 Euro bietet.

Geeignet für:
- jedes aktuelle Spiel in Full HD, WQHD und 4K
- Auflösungen bis 3840x2160

CPU	**Intel Core i7-10700**	Alternate (ca. 338 Euro)
CPU-Kühler	**Alpenföhn Brocken 3 CPU Kühler**	Alternate (ca. 44 Euro)
Mainboard	**ASRock Z490 Extreme4**	Alternate (ca. 190 Euro)
Arbeitsspeicher	**Corsair Vengeance LPX (DDR4-3000) 32 GByte Kit**	Amazon (ca. 106 Euro))
Grafikkarte	**KFA Geforce RTX 2070 Super EX 8 GByte**	Media Markt (ca. 518 Euro)
SSD	**Crucial MX500 1 TByte**	Amazon (ca. 105 Euro)
Gehäuse	**be quiet! Pure Base 500 Schwarz**	Alternate (ca. 72 Euro)
Netzteil	**Corsair VS Series VS550**	Amazon (ca. 52 Euro)
Fazit	Für 1.400 Euro erhaltet ihr einen Highend-PC, der selbst in 4K brilliert. Zusätzlich könnt ihr noch Echtzeit-Raytracing nutzen.	1.425 Euro

1.600-EURO-GAMING-PC: HIGH-END-GAMING IN 4K

AMDs Ryzen 5 3700X bietet nicht nur Kraft für Games und Anwendungen, viele Kerne und eine überschaubare Leistungsaufnahme, dank X570-Board könnt ihr den PC in Zukunft auch problemlos mit einem der kommenden Ryzen-4000-Prozessoren aufrüsten. Das Board beherrscht zudem PCIe 4.0 für Grafikkarte und M.2-SSDs. Die RTX 2080 Super bietet gerade in anspruchsvollen Spielesituationen und auch bei VR-Games das gewisse Extra an Mehrleistung.

Geeignet für:
- jedes aktuelle Spiel in Full HD, WQHD, 4K und VR
- Auflösungen bis 3840x2160

CPU	**AMD Ryzen 7 3700X**	Alternate (ca. 289 Euro)
CPU-Kühler	**Alpenföhn Brocken 3 CPU Kühler**	Alternate (ca. 44 Euro)
Mainboard	**Gigabyte X570 Gaming-X**	Alternate (ca. 156 Euro)
Arbeitsspeicher	**Corsair Vengeance LPX (DDR4-3000) 32 GByte Kit**	Amazon (ca. 106 Euro)
Grafikkarte	**KFA2 Geforce RTX 2080 Super**	Media Markt (ca. 700 Euro)
SSD	**Crucial MX500 1 TByte**	Amazon (ca. 105 Euro)
Gehäuse	**be quiet! Pure Base 500 Schwarz**	Saturn (ca. 72 Euro)
Netzteil	**be quiet! Pure Power 11 600W CM**	Media Markt (ca. 62 Euro)
Fazit	Der 1.600-Euro-PC ist etwas für Spieler, die auch in grafisch anspruchsvollen Titeln das Maximum herausholen möchten.	1.543 Euro

2.000-EURO-GAMING-PC: GAMING AM LIMIT

Die RTX 2080 Ti ist derzeit die leistungsstärkste Gaming-Grafikkarte. Beim Prozessor haben wir auf den neuen Intel Core i9 10900 zurückgegriffen. Wenn ihr nicht nur auf möglichst hohe fps in Spielen schielt, bietet sich der dem Intel vergleichbar teure AMD Ryzen 9 3900X an, der bei den Cores noch eine Schippe drauflegt und damit für Streams besser geeignet ist.

Geeignet für:
- jedes aktuelle und kommende Spiel, von Half-Life: Alyx bis Cyberpunk 2077
- Auflösungen bis 3840x2160

CPU	**Intel Core i9 10900**	Alternate (ca. 454 Euro)
CPU-Kühler	**be quiet! Dark Rock Pro 4**	Alternate (ca. 83 Euro)
Mainboard	**Asus Prime Z490-A Gaming**	Amazon (ca. 199 Euro)
Arbeitsspeicher	**Corsair Vengeance LPX (DDR4-3000) 32 GByte Kit**	Amazon (ca. 106 Euro)
Grafikkarte	**Gigabyte GeForce RTX 2080 Ti Gaming OC 11 GByte**	Alternate (ca. 1.149 Euro)
SSD	**Crucial MX500 1 TByte**	Amazon (ca. 105 Euro)
Gehäuse	**be quiet! Pure Base 600 Schwarz**	Saturn (ca. 72 Euro)
Netzteil	**be quiet! Pure Power 11 600W CM**	Media Markt (ca. 62 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.	2.230 Euro

LC-POWER™

www.lc-power.com



CURVED

HIGH-END GAMING

LC-M34-UWQHD-144-C

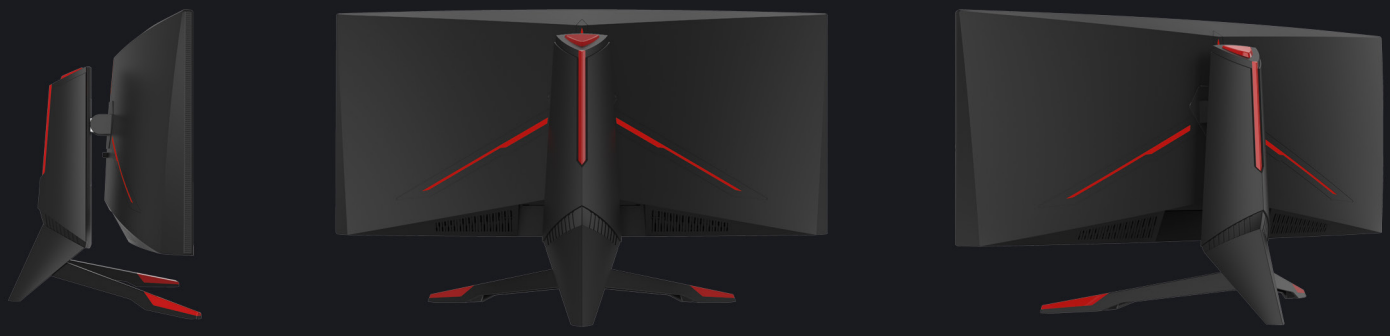
Erleben Sie das ultimative Gaming-Feeling mit dem 34"/86,36 cm-21:9-UltraWide-Breitbild-Monitor von LC-Power!

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 144 Hz für eine flüssige Darstellung, FreeSync für einen reibungslosen Spieleablauf, Picture-by-Picture (PBP), Picture-in-Picture (PiP) sowie HDR 400.

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



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

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

Die Vorletzte

TRAUM(A)-ZIELE

Der neue Flight Simulator lässt uns an jeden Ort der Welt fliegen – jeden! Wir zeigen euch, welche Ziele wir gleich nach der Installation als erstes ansteuern. Von Markus Schwerdtel

48.134079, 11.531698

Der Mensch ist ein Gewohnheitstier, also steuert Micha seinen Flieger gleich mal Richtung Münchner Innenstadt. Denn dort, gleich neben dem realistisch umgesetzten Hochhaus des ADAC, verbringt er auch sonst den Großteil seines Lebens, da steht sein Stuhl, seine Kaffeetasse, sein Schreibtisch. Das Beste an diesem Besuch: Noch (!) kann der Flight Simulator keine Menschen in Innenräumen darstellen, im Großraumbüro herrscht also himmlische (haha!) Ruhe. Blöd nur, dass GameStar immer noch keinen eigenen Flughafen hat. Micha muss also über der Arbeit kreisen.



52.259247, 10.519084

Ah, Braunschweig, Perle des Nordens! Hierher lenkt Heiko seine Propeller, um noch einmal in die unbeschwerten Jahre seiner Jugend einzutauchen. Denn hier, im Hochhaus der Nord LB am Friedrich-Wilhelm-Platz, war das Leben noch in Ordnung. Während seiner Lehre als Bankkaufmann wusste Heiko noch nichts von verschobenen Releasedaten, Redaktionsschlüssen und Messestress. Stattdessen: saubere Bilanzen, aufgeräumte Büros und mittendrin der akkurat gescheitelte Heiko im Anzug. Genau so sitzt er vermutlich auch grade am Steuerknüppel.



47.902433, 11.115853

Hobbyfotografin Petra denkt wehmütig an ihre erste größere Fototour zur Erdfunkstelle Raisting zurück. Majestätische Kuppeln im Sonnenuntergang, Technikfaszination trifft auf Naturschauspiel – ein Erweckungserlebnis für die junge Hobbyfotografin. Leider fehlt jedoch den Leuten bei Microsoft dieser Sinn fürs Künstlerische komplett, im Spiel gibt's statt der Antennen nur diese komischen runden Bauten. Immerhin dürfen wir die Tageszeit einstellen, der so erzeugte Sonnenuntergang lässt Petra ihren magischen Moment zumindest teilweise nochmal erleben.



47.700385, 12.183380

In den Bergen wohnt die Freiheit! Und die Schadenfreude! Dieser grasige Buckel über dem Inntal ist das Kranzhorn, mit seinen knapp 1.368 Metern bei den Eingeborenen als Seniorenhügel verschrien. Für Markus ist das Kranzhorn aber ein Test, dem sich jeder Besucher von der Küste (alles nördlich von Nürnberg) unterziehen muss. Der Aufstieg verlangt Kondition, der Gipfel Schwindelfreiheit! Doch wer das schafft, darf sich in Markus' Augen Bergkamerad nennen. Zur Belohnung gibt's dann Kaspressknödel auf der Kranzhorn-Alm. Mmmm ... Kaspressknödel!



49.567475, 6.570107

Verbrecher kehren immer wieder zum Tatort zurück, heißt es. Hier in der Klause bei Kastel über der Saarschleife buddelte Student Dimi bei seiner ersten archäologischen Ausgrabung einst ein römisches Theater aus. Und drosch dabei mit der Spitzhacke – sehr zur Freude seines Professors – 23 tiefe Kerben in einen widerspenstigen Stein, der sich dann später als wertvolles Säulenkapitell entpuppte. Wir wissen jetzt, warum Dimi doch nicht Archäologe geworden ist. Und warum wir ihm lieber aus dem Weg gehen, wenn er mal mit einer Spitzhacke durch die Redaktion läuft.



35.701420, 139.773400

Was zum Teufel will Elena in dieser Steinwüste? Was aus der Luft wie Beton von Horizont zu Horizont aussieht, ist am Boden die Metropole Tokio. Und was Japan-Fan Elena dort will, ist doch klar: shoppen, essen, schauen und einfach nur in Japan sein! Zweimal war sie schon in Tokio, bis zum dritten Besuch wird es wohl noch etwas dauern – die Pandemie, die Zeit, das Geld! Immerhin kann sie jetzt im Flight Simulator über der Stadt kreisen. Am besten mit Autopilot, dann hat sie die Hände frei zum Ramen schlürfen, das gehört schließlich zu einem Tokio-Besuch dazu!



Eine genaue Anleitung, wie ihr an die Koordinaten eurer Lieblingsorte kommt, gibt's in unserem Flight-Simulator-Sonderheft.

Die GameStar-Ausgabe 11/2020 erscheint am 21.10.2020.









1 Mafia: Definitive Edition TEST
Das Gangster-Epos bekommt einen neuen Maßanzug spendiert – noch immer ein Angebot, das man nicht abschlägt?

2 Port Royale 4 TEST
Wir testen, ob sich der beschwerliche Weg von der Karibiksiedlung zur Handelsmetropole auch im vierten Teil lohnt.

3 Star Wars: Squadrons TEST
Rebellion oder Imperium? Wir nehmen beides – und dazu eine ordentliche Portion Sternenkrieg, bitte!

4 Marvel's Avengers TEST
Die Comicfans der Redaktion scharren schon mit den Hufen. In der nächsten Ausgabe lest ihr unseren Missionsbericht.

webedia. GAMING WITH PASSION GameStar

IMPRESSUM

Verlag	Webedia Gaming GmbH Ridlerstraße 55 • 80339 München Tel.: 089 / 244 136 600 E-Mail: info@gamestar.de
Geschäftsführer	Marc-Andreas Albert – Anschrift des Verlags
Chefredakteur	Heiko Klinge (v.i.S.d. § 55 Abs. 2 RStV) – Anschrift des Verlags
Jugendschutzbeauftragter	Rae Grimm – Anschrift des Verlags
Registergericht	Amtsgericht München Handelsregisternummer: HR B 218 859 USt-ID Nr.: DE 300 33 09 61 Gesellschafter der Webedia Gaming GmbH sind die Mehrheitsgesellschafter Webedia GmbH, (Amtsgericht Charlottenburg, HR B 114531 B), sowie PietSmiet Holding GmbH, (Amtsgericht Köln, HR B 84294) und die Connected 4 Media GmbH (Amtsgericht München, HR B 218234)
Adresse	Webedia Gaming GmbH Ridlerstraße 55 • 80339 München Tel.: 089 / 244 136 600
Druck und Beilagen	IPress Center CE Zrt. • H-2600 Vác • Nádas utca 6. Technicolor Polska Sp. z o.o.

REDAKTION

Redaktion GameStar	Anschrift des Verlags Tel.: 089 / 244 136 600, E-Mail: info@gamestar.de
Head of Webedia Gaming	René Heuser
Director Sales	Daniel Loers
Head of Digital Publishing	Dawid Halllmann
Chefredakteur	Heiko Klinge
Chefredaktion	Michael Graf, Markus Schwerdtel
Senior Project Manager	Yassin Chakhchoukh
Produktionsleitung	Daniel Visarius, Sigrun Trier
Redaktion	Petra Schmitz (ltd.), Valentin Aschenbrenner, Peter Bathge, Philipp Elsner, Dimitry Halley, Michael Herold, Ann-Kathrin Kuhls, Nils Raettig, Natalie Schermann, Kai Schmidt, Elena Schulz, Fabiano Uslenghi, Holger Harth, Tobias Veltin
Community Management	Mary Marx
Social Media	Laila Schmitt, Natascha Seuser
Director Business Development	Daniel Visarius
Medien-Produktion	Christoph Klapetek (ltd.), Alexander Beck, Natascha Becker, Michael Obermeier, Christian Schneider, Tobias Drexel, Tobias Kluge, Maurice Weber
Layout und Design	Sigrun Trier (ltd.), Eva Beck, Christian Müller
Redaktionsassistenz	Nicole Zeugner, Janine Negele
Lektorat	Christian Neffe
Freie Mitarbeiter	Nora Beyer, Martin Deppe, Mario Donick, Harald Fränkel, Manuel Fritsch, Jonas Goessling, Reiner Hauser, Sascha Penzhorn
Fotos	Uwe Miethe, Petra Schmitz (Pressematerial ausgenommen), www.stock.adobe.de
Einsendungen	Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datensystemen 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 Virenscanner zu prüfen.

ABO-SERVICE

Abonnement	Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Web: www.gamestar.de/shop
Kunden-Support	Jakob Erckert E-Mail: kundenservice@gamestar.de Telefon: +49 89 244 136-606
Jetzt bestellen	www.gamestar.de/shop XL-Version (2 DVDs): Inland: 74,50 € Österreich und sonstiges Ausland: 86,50 € Schweiz: 129,– SFR Preise jeweils inklusive Versand. Preise und Versand in Nicht-EU-Länder auf Anfrage. Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).
Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten	Postbank Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70, IBAN: DE43 6001 0070 0000 3117 04, BIC: PBNKDEFF
Vertrieb Handelsauflage	MZV GmbH & Co. KG Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113 E-Mail: info@mzv.de Web: www.mzv.de
ISSN-Nummern	DVD XL: ISSN 2193-4894, DVD: ISSN 1610-6547, Magazin: ISSN 1610-6520, PDF: ISSN 2193-4886
Erscheinungsweise:	GameStar erscheint monatlich.

ANZEIGEN

Anzeigen GameStar	Anschrift der Redaktion
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
Erfüllungsort, Gerichtsstand	IBAN: DE17 7002 0270 0015 6610 67 SWIFT: HYVEDEMMXXX München

GameStar gibt's auch für unterwegs:



GameStar und alle Sonderhefte auf allen Tablets und Smartphones mit iOS oder Android

Lest die digitale GameStar schon einige Tage vor offiziellem Erscheinungstermin



In unserem Medienhaus erscheinen auch diese Magazine:

GAMEPRO
www.gamepro.de

GameStar BLACK

3x GameStar XL zum Sparpreis

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



33% SPAREN
3x GameStar XL nach Hause

nur 13,99€

VERSANDKOSTENFREI

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

EXKLUSIVES COVER

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

ZWEI DVDs

Trailer, Videos aus der Redaktion und tolle Vollversionen ohne Ende

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

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

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

Vorname, Name	○ Ich bezahle bequem per Bankeinzug ○ Ich erwarte eine Rechnung
Straße / Nr.	Geldinstitut
PLZ / Ort	IBAN
Telefon / Handy Geburtstag	BIC
E-Mail	Datum / Unterschrift des neuen Lesers

oder hier: www.gamestar.de/miniabo

Preise außerhalb Deutschlands: siehe www.shop.gamestar.de
GameStar erscheint im Verlag Webedia Gaming GmbH, Ridlerstr. 55, 80339 München, Registergericht München, HRB 99187, Geschäftsführer: Nicolas John.
Die Kundenbetreuung erfolgt durch den GameStar Kundenservice, durchgeführt durch die ZENIT Pressevertrieb GmbH, Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Geschäftsführer: Joachim John

RAZER™

BLACKSHARK V2



DER SOUND DES E-SPORTS

Hier kommt die ultimative Kombination aus unglaublichem Sound, überlegener Sprachqualität und perfekter Schallisolierung. Mit titanbeschichteten Treibern, einem USB-Mikrofon-Verstärker, weicheren Ohrpolstern und THX Spatial Audio – jetzt ist es Zeit, dass du endlich Profi wirst.

- Razer™ TriForce Titanium 50-mm-Treiber für Highend-Sound
- Razer™ HyperClear Nieren-Mikrofon mit USB-SoundKarte für noch bessere Spracherkennung und Mikrofon-Steuerung
- Neuste passive Rauschunterdrückung für volle Konzentration

RAZER CHROMA™ RGB

razer.com

Copyright © 2020 Razer Inc. All rights reserved. Actual product may differ from pictures. Information correct at time of printing.