



Die ganze Faszination der PC-Spiele

# GameStar

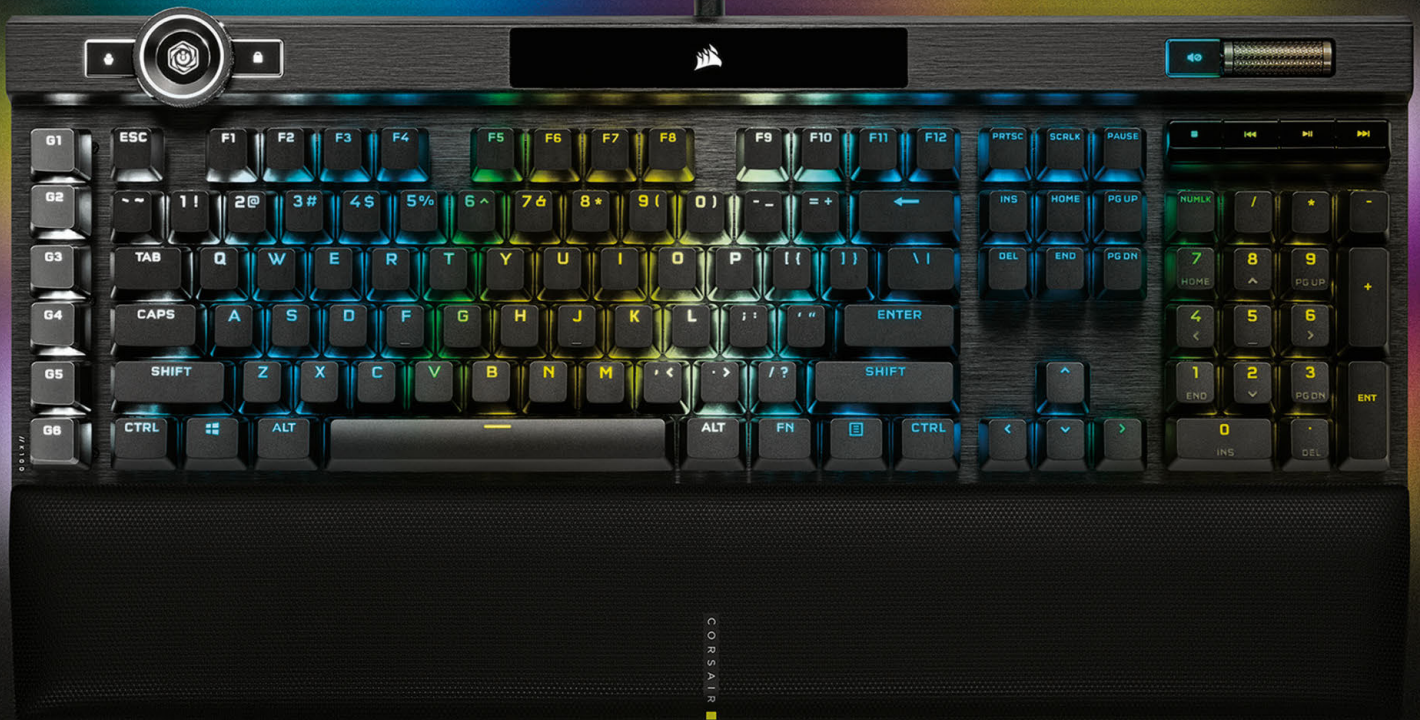
JANUAR 01/2021

## **DIE BESTEN 21**

# **2021**

### **DIESE HIGHLIGHTS KOMMEN!**

# KONKURRENZLOS



## CORSAIR K100 RGB

Die unvergleichliche CORSAIR K100 RGB Gaming-Tastatur kombiniert ein eindrucksvolles Aluminiumdesign und RGB-Beleuchtung jeder Einzeltaste mit leistungsstarker CORSAIR AXON Hyper-Processing-Technologie, die Ihre Eingaben 4x so schnell verarbeitet. Sie übertrifft andere Gaming-Tastaturen, so dass Sie andere Gamer übertreffen können.

MEHR ERFAHREN [CORSAIR.COM/K100](https://corsair.com/k100)



DVDs und Vollversionen sind nur Teil der GameStar-XL-Ausgabe 01/2021.

Eine DVD-Hülle zum Ausdrucken findet ihr auf [www.gamestar.de/dvdhuelle012021](http://www.gamestar.de/dvdhuelle012021).

# VOLLVERSION 01/2021



ACHTUNG! Sudden Strike 4 ist nicht auf dem Datenträger: Key der Codekarte auf [GameStar.de/codes](http://GameStar.de/codes) gegen Spiele-Key einlösen (gültig bis 28.02.2022)! Es wird ein kostenloses Steam-Konto benötigt.

## SUDDEN STRIKE 4



Sudden Strike 4 ist gelungene Echtzeitstrategie im Zweiten Weltkrieg. Darin stehen drei Kampagnen auf Seiten der Briten und Amerikaner, der Deutschen und der Sowjets zur Auswahl, in denen mehr als 100 authentische Einheiten zum Einsatz kommen. Außerdem sorgen neun historische Generäle mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Spielweisen für Abwechslung.



## VIDEOS 01/2021

### VIDEOS

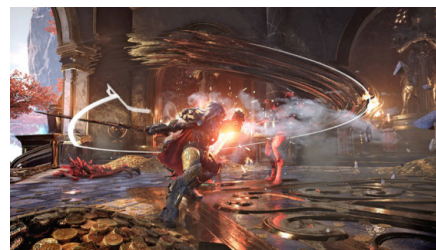
Kerbal Space Program 2  
Kommende Mittelalteraufbauspiele  
Assassin's Creed Valhalla  
Call of Duty: Black Ops - Cold War  
Dirt 5  
Watch Dogs Legion  
Godfall  
Rückblick 01/11  
Xbox Series X: Fazit  
PlayStation 5: Fazit

### HIGHLIGHTS



#### ASSASSIN'S CREED VALHALLA

Dimi erklärt in einem über 30 Minuten langen Testvideo-Epos, wo Valhallas Stärken und leider auch Schwächen liegen.



#### GODFALL

Maurice kratzt beim Testvideo knapp an den 25 Minuten, aber für tiefe Enttäuschung benötigt man nun mal Zeit.

### XL-VIDEOS

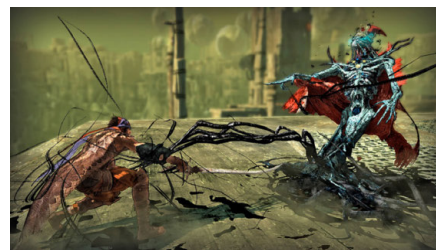
Skywind  
Drone Swarm  
Ghostrunner  
Spiele mit alternativer Geschichte  
Spiele mit ewigem Cliffhanger  
Raytracing in Watch Dogs Legion  
Star Citizen: Flugschule für Dogfights  
Pen&Paper: Shadowrun mit Cyberpunks Teil 3 und 4

### XL-HIGHLIGHTS



#### SKYWIND

Peter zeigt euch exklusiv neues Gameplay aus Skywind und verrät euch, was alles in dieser Riesen-Mod steckt.



#### SPIELE MIT EWIGEM CLIFFHANGER

Spiele, an deren Ende nur ein fieser Cliffhanger wartet? Grausam! Und was, wenn die Fortsetzung nie kommt?



DER OFFIZIELE ROMAN ZUM BRANDNEUEN TEIL  
DER ASSASSIN'S CREED VIDEOAME-REIHE

# ASSASSIN'S CREED VALHALLA



9. Jahrhundert unserer Zeitrechnung: Geirmund Heljarskinn Hjörsson entstammt einem altherwürdigen Geschlecht von Norwegerkönigen und will sich als Krieger beweisen: Er schließt sich daher dem Wikingerheer König Guthrums an und zieht mit den berühmtesten Seefahrern gegen die englischen Königreiche. Dabei gelangt Geirmund in den Besitz eines mystischen Armreifs, der ihm sowohl große Macht als auch bitteren Verrat verheißt. Doch kaum in England angekommen, verliert er das Geschenk des Götterschmieds Völund ...

Während Geirmund in den Reihen von König Guthrums legendärer Armee aufsteigt, muss er einerseits all seine Stärken aufbieten, um die Gefahren eines vom Krieg verwüsteten Landes zu meistern – und andererseits erkennen, dass der Kampf sich letztlich um sein persönliches Schicksal dreht ...



ASSASSIN'S CREED VALHALLA: DIE GEIRMUND-SAGA  
Roman zum Videogame, 448 Seiten  
ISBN 978-3-8332-3952-6

JETZT NEU IM BUCHHANDEL





Editorial

Markus Schwerdtel,  
Chefredaktion

# KNALLER ZUM SCHLUSS

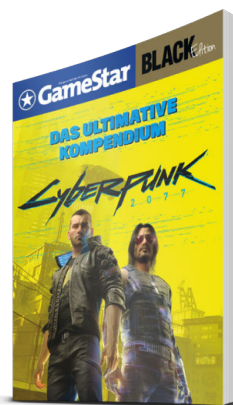
Na, seid ihr auch so gestresst wie wir? Nein, nicht wegen der Weihnachtseinkäufe oder der Festvorbereitungen, das läuft dieses Jahr ja ohnehin etwas anders als sonst. Wir reden natürlich vom me-terhohen Spielestapel, der sich – wie immer um diese Jahreszeit – vor uns auftrümt. Alleine mit den Titeln im Testteil dieser Ausgabe seid ihr schon bis weit ins neue Jahr hinein beschäftigt. Ganz besonders ans Herz legen möchten wir euch das entspannend-bunte Kleinod Im-mortals: Fenyx Rising (Seite 58), das sonst vielleicht im Rauschen un-tergehen könnte. Apropos: Wenn ihr diese Zeilen lest, spielt ihr viel-leicht schon wie im Rausch Cyberpunk 2077. Das Testmuster zum Rollenspiel von CD Projekt kam leider erst zwei Tage vor Redaktions-schluss dieser Ausgabe an, natürlich viel zu wenig Zeit für einen rich-tigen Test. Den gibt's dann in der nächsten GameStar und natürlich aktuell auf GameStar.de. In dieser Ausgabe findet ihr aber schon mal den Erfahrungsbericht des Kollegen Michael Graf, der von seinen ers-ten 15 Stunden in Night City erzählt – und dabei durchaus auch kriti-sche Punkte an Cyberpunk 2077 findet.

## Alles neu im Hardware-Teil?

Aus unserer großen Abonnentenumfrage vom Sommer wissen wir, wie wichtig für viele von euch der Hardware-Teil in jeder GameStar-Ausga-be ist. Auch die entsprechenden Beiträge auf GameStar.de gehören mit zu den beliebtesten auf unserer Website. Deshalb wür-den wir gern von euch wissen, wie wir eben diese Hardware-Artikel noch besser machen können. Welche Geräte sollen wir testen? Sind Mäuse wirklich noch interessant? Braucht es detaillierte Mother-board-Reviews? Und wenn, passt das 100er-Wertungssystem über-haupt noch für Hardwareprodukte, wo sich Grafikkarten Jahr um Jahr mit Höchstleistungen übertreffen und wir schon lange konstant Wer-tungen im 90er-Bereich vergeben, ja fast schon vergeben müssen? All das könnt ihr jetzt mitentscheiden, indem ihr an unserer großen Umfrage zum Thema Hardware teilnehmt, ganz einfach unter [www.gamestar.de/hw-umfrage](http://www.gamestar.de/hw-umfrage).

Vielen Dank fürs Mitmachen und vor allem  
Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

MARKUS



## Black Edition: Cyberpunk 2077

Während ihr diese Zeilen lest, installiert im Hinter-grund vielleicht schon Cyberpunk 2077 auf eurem PC. Oder habt ihr sogar schon die ersten Stunden in Night City erlebt? Wir haben jedenfalls genau das Richtige für euch: die große GameStar Black Edition zu Cyberpunk 2077. In unserem dicken Sonderheft liefern wir massenhaft Guides zum Rollenspiel-Monster, vom für euren Spielstil optimalen Charak-ter-Build bis hin zu einer umfangreichen Komplettlö-sung. Dazu gibt's ein schickes XXL-Poster mit stimmungsvollen Artworks und als kleines Goodie 25 Prozent Rabatt auf ausgewählten Cyberpunk-Merch, exklusiv für Käufer des Sonderhefts. Die GameStar Black Edition zu Cyberpunk 2077: ab dem 8. Januar 2021 am Kiosk oder noch vorher bestellen und pünktlich zum Fest Gratis-E-Paper sichern unter [www.gamestar.de/cyberpunk](http://www.gamestar.de/cyberpunk)



## GamePro Special: PlayStation 5

Wenn eine neue Konsolengeneration beginnt, dann geht das auch an uns PC-Spielern nicht spurlos vorü-ber – schaut einfach mal ab Seite 120 in dieser Ausga-be. Für die Kollegen drüben bei GamePro ist so eine Wachablösung Anlass, ein dickes Sonderheft zum Launch der PlayStation 5 zusammenzustellen. Da drin gibt es nicht nur alles über aktuelle und kommende Spiele, sondern auch ausführliche Guides zum rich-tigen Aufstellen und Konfigurieren der Konsole, zu ver-steckten Funktionen, zu sinnvollem Zubehör und nicht zuletzt zum reibungslosen Umzug von der »alten« PlayStation 4. Mit dabei ist ein XXL-Poster mit coolen Motiven zum Knuffelhüpfer Sackboy und zum neu aufgelegten Demon's Souls. GamePro Special: PlaySta-tion 5 – jetzt am Kiosk oder gleich bestellen unter [www.gamepro.de/ps5](http://www.gamepro.de/ps5)

# INHALT

## TITELSTORY

### 16 Die besten 21 für 2021

*Der Vorteil der vielen Spieleverschiebungen von 2020? Das nächste Jahr wird richtig super! Wir haben die jetzt schon bekannten Highlights zusammengefasst.*

## AKTUELL

- 8 Microsoft und Bethesda
- 8 Odin: Valhalla Rising
- 8 Greedfall
- 9 Game Stop
- 9 Star Citizen
- 9 Hellish Quart
- 10 Kolumne: Aufbauspiele 2021  
Bitte wieder mehr Mut!
- 13 Termin-Update

## PREVIEWS

- 28 Cyberpunk 2077
- 38 Chorus  
*Der Weltraum-Shooter Chorus will in die großen Fußstapfen von Spielen wie Freelancer und Wing Commander treten.*
- 44 Aztec Empire
- 48 Beyond Skyrim, Teil 3

## RUBRIKEN

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

# DIE BESTEN 21 FÜR 2021

DIABLO 4.....	Action-Rollenspiel.....	16
AGE OF EMPIRES 4 .....	Echtzeitstrategie.....	17
MASS EFFECT: LEGENDARY EDITION .....	Rollenspiel .....	17
DIE SIEDLER.....	Aufbaustrategie .....	18
BALDUR'S GATE 3.....	Rollenspiel .....	18
BATTLEFIELD 6 .....	Ego-Shooter .....	19
PATH OF EXILE 2 .....	Action-Rollenspiel.....	19
SHADOW WARRIOR 3.....	Ego-Shooter .....	20
VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES 2 ....	Rollenspiel .....	20
HOGWARTS LEGACY .....	Action-Rollenspiel.....	21
HITMAN 3 .....	Actionspiel .....	21
DEATHLOOP.....	Ego-Shooter .....	22
MOUNT AND BLADE 2: BANNERLORD .....	Rollenspiel .....	22
HUMANKIND.....	Rundenstrategie .....	23
FAR CRY 6 .....	Ego-Shooter .....	23
RESIDENT EVIL: VILLAGE.....	Action-Adventure .....	24
GOTHAM KNIGHTS .....	Actionspiel .....	24
HALO INFINITE .....	Ego-Shooter .....	25
DYING LIGHT 2 .....	Actionspiel .....	25
PROJECT 007 .....	Actionspiel .....	26
ELDEN RING.....	Action-Rollenspiel.....	26







## TESTS

### 58 Immortals: Fenyx Rising

*Immortals: Fenyx Rising* bietet selbst Open-World-Giganten die Stirn, stolpert aber dann trotzdem über die bekannten Ubisoft-Probleme.

### 64 Assassin's Creed Valhalla

### 70 Call of Duty: Black Ops – Cold War

*Wir sind zwischen der tollen Solokampagne, dem unterhaltsamen Zombie-Modus und dem recht enttäuschenden Multiplayer hin- und hergerissen.*

### 76 Yakuza: Like a Dragon

### 79 Godfall

### 84 Football Manager 2021

## MAGAZIN

### 88 Der Steam-Account im Testament

### 92 Der Mensch strebt zu den Sternen

### 96 Making of Sacred

### 102 Wie sich Spieleverschiebungen wirtschaftlich auswirken

### 108 Press F to F\*\*\* – Sex in Spielen

*Was macht Sex in Videospielen aus, warum ist er oft so unbefriedigend umgesetzt – und warum gilt er auch heute noch immer als Tabuthema?*

## HARDWARE

### 116 Radeon RX 6800 XT

*Viele Jahre lang war AMD im obersten Segment der Spielegrafikkarten chancenlos gegen Nvidia. Ob sich das mit Big Navi ändert, klären wir im Test.*

### 120 Die Xbox Series X im Test

### 124 Die PlayStation 5 im Test



## Microsoft &amp; Bethesda

## EXKLUSIV? NEIN!

In der letzten Ausgabe haben wir noch spekuliert, wie sich die Übernahme von Bethesda durch Microsoft wohl auf die Exklusivität von Marken wie Elder Scrolls oder Doom auswirken könnte. Xbox-Finanzchef Tim Stuart hat sich auf einer Konferenz nun überraschend deutlich zu Microsofts Umgang mit Spielen von Bethesda und anderen Studios der Muttergesellschaft Zenimax Media geäußert. Wenn der Deal für 7,5 Milliarden US-Dollar in den kommenden Wochen finalisiert wird, sollen bereits erschienene Inhalte nicht von anderen Plattformen genommen werden. Auch bei zukünftigen Erscheinungen klingt es nicht so, als wären diese als Exklusivtitel geplant: »Auf lange Sicht wollen wir, dass diese Inhalte entweder zuerst oder besser oder am besten auf unseren Plattformen erscheinen. Der Punkt ist nicht Exklusivität. Aber wenn man über etwas wie Game Pass nachdenkt, wenn die Inhalte hier am besten erscheinen, das ist es, was wir sehen wollen. Also noch einmal: Ich werde nicht ankündigen, dass wir Inhalte von anderen Plattformen nehmen.« Bevor die Übernahme durch ist, kann Microsoft offenbar ohnehin noch nicht konkret planen, wie sie mit den neuen Inhalten verfahren. Das bestätigte Xbox-Oberboss Phil Spencer bereits in einem Interview. Der



Künftige Bethesda-Titel werden nach der Übernahme durch Microsoft zwar nicht exklusiv, aber zuerst auf PC und Xbox erscheinen.

Ansatz von Tim Stuart geht allerdings in dieselbe Richtung wie Aussagen von Bethesda-Chef Todd Howard, der ebenfalls nicht daran glaubt, dass The Elder Scrolls 6 exklusiv für den PC und die Xbox erscheinen werde. Es zeichnet sich ab, dass Microsoft mit der PS5 und der Nintendo Switch ähnlich verfahren wird, wie Sony mit dem PC. Die Spiele könnten zunächst auf der Xbox und dem PC erscheinen und einige Zeit später für die Konkurrenz kommen.

## Odin: Valhalla Rising

## EPISCHES WIKINGER-MMO

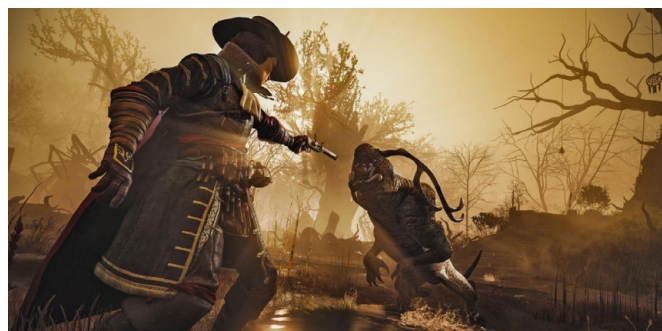
Mit Odin: Valhalla Rising soll 2021 ein neues, grafisch sehr beeindruckendes Online-Rollenspiel erscheinen. Hinter dem Projekt steht der koreanische Publisher Kakao Games, der bereits für Black Desert Online verantwortlich ist – ein ebenfalls grafisch sehr aufwendiges MMO. Auf der GStar-Messe in Südkorea gab es jetzt neue Bilder aus dem Spiel zu sehen. Das Setting ist diesmal die Sagenwelt der Wikinger, also ganz ähnlich wie bei Assassin's Creed Valhalla. Offenbar liegt der Fokus von Odin: Valhalla Rising aber viel stärker auf der Mythologie: Im sehr schicken Trailer sehen wir nordische Riesen (Jotunar) und Zwerge sowie Wyvern, Riesenadler und fiese Monster. Auf einigen Kreaturen können Spieler reiten. Die Spielwelt sieht (zumindest im Trailer) hübsch aus, natürlich bleibt aber wie immer abzuwarten, ob Odin: Valhalla Rising seine Versprechen zum Release auch halten kann. Apropos Release: Es gibt noch kein konkretes Datum, aber das Online-Rollenspiel soll, wenn es so weit ist, wohl auch im Westen für PC und Mobile veröffentlicht werden. Mehr zu den spielerischen Qualitäten erfahren wir hoffentlich bald.



Anders als in Assassin's Creed wird es in Odin: Valhalla Rising auch mythologische Gestalten wie Riesen oder Zwerge geben.

## Greedfall

## MEHR VOM ROLLENSPIEL



Die Saga um Greedfall ist noch lange nicht beendet, entgegen den ursprünglichen Plänen soll es Erweiterungen geben.

Greedfall ist ein Rollenspiel von Focus Home Interactive, das am 10. September 2019 das Licht der Welt erblickte. Trotz vieler Schwächen entwickelte sich das Spiel zu einem kleinen Geheimtipp des Rollenspielgenres und wurde vor allem mit der Dragon-Age-Reihe verglichen. Die Entwickler verkünden nun, dass man aufgrund des Erfolges weitere Pläne mit Greedfall verfolge. So soll es neue Inhalte sowie eine angepasste, hübschere Version für die neuen Konsolen Xbox Series X und PlayStation 5 geben. Die Zukunftspläne sind durchaus überraschend, da sich die Entwickler in der Vergangenheit gegen DLCs aussprachen. Außerdem wurde vor nicht allzu langer Zeit ein Teaser-Bild zu ihrem neuen Spiel veröffentlicht, das nun wohl parallel entstehen wird. Ein Datum für die neuen Erweiterungen sowie für die Next-Gen-Versionen gibt es bislang noch nicht.



## SCHLIESSUNGEN IN EUROPA?

Sinkende Verkaufszahlen, zahlreiche Schließungen und finanzielle Verluste im dreistelligen Millionenbereich setzten die Handelskette Gamestop zuletzt massiv unter Druck. Alleine in diesem Jahr wurden fast 390 Filialen geschlossen. 450 weitere Schließungen sollen bis Ende des Geschäftsjahres folgen. In der ersten Hälfte des Jahres hat die Einzelhandelskette schon 277 Millionen US-Dollar Verlust gemacht. Einer der größten Investoren meldete sich nun zu Wort und möchte den Spielevertrieb mit einer großen Reformation vor dem Ruin bewahren. Ryan Cohan ist nicht nur der Mitbegründer von Gamestop, sondern vertritt auch einen der größten Kapitalgeber, RC Ventures LLC. Bereits diesen Sommer soll es laut Cohan erste Gespräche mit dem Management gegeben haben, die jedoch zu keinem Erfolg führten. Aus diesem Grund wendet er sich nun mit einem Brief, der dem Wall Street Journal vorliegt, an den Aufsichtsrat. Darin fordert er eine übergreifende Modernisierung. Cohan erklärt, dass GameStop mit seiner alten Traditionen brechen müsse, um in Zukunft noch Erfolg zu haben. Gamestop müsse sich zu einem technologisch starken Unternehmen entwickeln, das seinen Fokus auf E-Commerce und digitale Inhalte



Stehen europäische Gamestop-Filialen vor der Schließung?  
(Bild: Flickr / Mike Mozart / CC BY 2.0)

lege. In Cohans Augen hat Gamestop nach wie vor das Potenzial zum Marktführer. Da die Läden in Europa und Australien am wenigsten abwerfen, schlägt er vor, die Anzahl entweder stark zu verringern oder sie gänzlich zu streichen. Die Schließung weiterer Filialen und die Einnahmen durch die neue Konsolengeneration sollen genug Geld einbringen, um die Reformation von Gamestop voranzutreiben.

### Star Citizen

## NEUES STUDIO



Ein neues Studio in Montreal namens Turbulent arbeitet daran, die Entwicklung von Star Citizen zu beschleunigen und neue Sternensysteme ins Spiel zu bringen.

Star Citizen stockt auf: Der Entwickler Turbulent gründet ein neues Studio im kanadischen Montreal, das sich ausschließlich mit Cloud Imperiums gigantischem Weltraum-MMO-Projekt beschäftigt. Dort entstehen unter der Leitung von Turbulent-Mitgründer und CTO Benoit Beausejour vornehmlich neue Sternensysteme für Star Citizen. Damit reiht sich Turbulent – das eigentlich eher für Business- und Lernsoftware bekannt ist – in eine Linie mit mehreren Studios ein, die quer über die Welt verteilt sind. So sitzen Ableger von Cloud Imperium bereits in den USA, Großbritannien und Deutschland, die alle an der Entwicklung von Star Citizen mitwirken. Turbulent bleibt dabei allerdings ein »unabhängiges Studio«, wie einer Pressemitteilung zu entnehmen ist. Cloud Imperium Games war 2019 als Anteilseigner bei Turbulent eingestiegen. Im Laufe der nächsten drei Jahre soll das Team sukzessive auf 100 Mitarbeiter anwachsen. Wie viele Entwickler dort aktuell arbeiten, ist nicht bekannt. Mit den Sternensystemen erwartet den Neuzugang jede Menge Arbeit. Wir wissen schließlich, dass nach zehn Jahren Entwicklung an Star Citizen bislang lediglich eines von geplanten 100 dieser Systeme im Rahmen einer spielbaren Alpha existiert. Viel Zeit wird bei Star Citizen auch in die Entwicklung neuer Technik investiert, um ein Projekt dieser Größenordnung realisieren zu können. So erklärte Cloud Imperium bereits früher, dass die Entwicklungsgeschwindigkeit deutlich zulegen werde, sobald alle technischen Werkzeuge bereitstünden. Und eben solche Tools soll auch Turbulent programmieren, um die schnellere Entwicklung neuer Inhalte quer über alle Studios zu unterstützen. Auch einige Features und Locations entstehen beim kanadischen Entwickler.

### Hellish Quart

## WITCHER-SCHWERTKAMPF

Hellish Quart wird ein Fechtspiel, das auf ein physikbasiertes Kampfsystem mit hohem Anspruch auf Realismus setzt. Gebaut wird es von einer einzigen Person: einem Animationsentwickler, der sich selbst Kubold nennt und der bereits an Spielen wie The Witcher 3: Wild Hunt oder Bulletstorm beteiligt war. Neues Gameplay-Material, das erstmals Blickwinkel aus der Ego-Perspektive liefert, zeigt das Physikmodell und die realistisch anmutenden Animationen von Hellish Quart. Gespielt wird allerdings ganz anders – und zwar in einer Seitenperspektive, die etwa an klassische Brawler oder Prügelspiele erinnert. Quart ist übrigens nicht nur ein Begriff aus der Musik, sondern eben auch ein Fechterfachbegriff, der einen Hieb auf die Brust des Gegners beschreibt. Hellish Quart soll im Januar 2021 auf Steam erscheinen, wo es bald auch eine Demo zum Ausprobieren geben soll.



Hellish Quart will das Fechten realistisch simulieren, der Entwickler dahinter war schon an The Witcher 3 beteiligt.

## Aufbauspiele 2021

# BITTE WIEDER MEHR MUT!

Die Aufbaustrategie ist an einem guten Punkt. Doch genau das ist der Zeitpunkt, an dem sich das Genre weiterentwickeln muss und wieder denselben Mut wie Banished beweisen kann.



## Fabiano Uslenghi

Fabiano kann sich seit früher Kindheit für Aufbauspiele begeistern, auch wenn sein erster Ausflug in dieses Genre mit Stronghold eher eine Mischung aus RTS und Aufbau war. Dabei hat er mehr über Warenkreisläufe und eine sinnvolle Infrastruktur gelernt als irgendwo sonst. Später erweiterte er sein Repertoire um Klassiker wie Anno 1404 und Pharaoh. Seitdem ist er immer auf der Suche nach neuen Aufbauspielen und wurde 2020 ziemlich oft fündig.



Dieses Land liebt Aufbauspiele. Daran hat sich seit 30 Jahren nichts geändert. Die Aufbaustrategie bleibt für uns weiterhin eines der wichtigsten Genres. Und das Schöne dabei ist: Die Aufbaustrategie musste nie eine wirkliche Krise durchlaufen. Sicherlich hatte sie mit ein paar Identitätsproblemen zu ringen. Die Siedler dachte etwa zwischendurch, man sei ein RTS wie Age of Empires oder Warcraft. Mittlerweile konnte sich das Genre jedoch wieder sehr gut fangen und ist an einer guten Position angelangt.

Aber die Aufbaustrategie ist eben auch ein Genre, das sich selten im Repertoire eines großen Publishers findet. Branchengiganten wie 2K, oder Microsoft haben praktisch keine Aufbauspiele in ihrem Sortiment. EA hat bekannterweise Dungeon Keeper nahezu fahrlässig gegen die Mobile-Wand brettern lassen, und über SimCity reden wir besser auch nicht. Lediglich Ubisoft investiert noch groß in umfangreiche Aufbauspiele. Die Siedler und Anno liegen beide beim französischen Publisher. Davon abgesehen finden sich Aufbauspiele häufiger in der Obhut kleinerer Entwickler oder auf Strategie spezialisierter Publisher wie Paradox und Frontier.

Doch obwohl es dem Genre so gut geht und so viel Verantwortung bei den experimentierfreudigen Indie-Studios liegt, treten Aufbauspiele seit einigen Jahren mehr oder weniger auf der Stelle. Das ist nicht abwertend gemeint. Doch es wird mal wieder Zeit, mit mehr Innovation und mutigen Ideen für eine strahlende Zukunft zu sorgen. Das letzte Spiel, dem das gelang, war Banished, dessen Früchte wir jetzt erst anfangen zu ernten.

### Wo steht die Aufbaustrategie Ende 2020?

Das Jahr 2020 war für Aufbaufans ein zweischneidiges Schwert. Denn wenn wir uns ganz objektiv ansehen, was in diesen zwölf Monaten alles rauskam, dann fällt die Ausbeute sehr ernüchternd aus. Neue Spiele müssen wir mit der Lupe suchen. Finden dann ein paar ganze nette Spielchen wie Before We Leave oder den etwas minimalistischeren und recht albernem Jurassic-Park-

Konkurrenten Parkasaurus. Im Dezember erscheint bei Epic außerdem noch Airborne Kingdom.

Dass sich dieses Jahr trotzdem nicht komplett fruchtlos angefühlt hat, ist aber einem anderen Spiel zu verdanken: Anno 1800. Der neueste Teil der Aufbauserie erschien zwar bereits 2019, aber wurde das ganze Jahr über kontinuierlich mit neuen Inhalten bestückt. Und das gelang Ubisoft sogar durch die Bank weg besser als in dem Jahr davor. Sicherlich war nicht jeder DLC ein Meisterwerk. Doch jeder davon hatte eine Daseinsberechtigung und bot immer wieder neue Facetten, mit denen Anno 1800 schlicht und ergreifend besser wurde. Mit dem finalen Land-der-Löwen-DLC wurde zudem ein grandioser Abschluss gefunden, und die ganzen kostenlosen Updates verhalfen Anno 1800, in unserem Nachtest sogar den goer-Gipfel zu erklimmen. Doch Anno 1800s größte Innovation war eher, wie gut Ubisoft das Spiel am Leben erhalten hat. Wie gut es inhaltlich weiter unterstützt wurde. Eine Kunst, die anderen Aufbauspielen in dieser Form noch oft fehlt. Ende 2020 können wir also zumindest festhalten: Wir hatten kein gutes Jahr, aber konnten trotzdem den höchsten Gipfel besteigen. Jetzt gilt es, den nächsten Berg zu finden.

### Was uns nächstes Jahr (vielleicht) erwartet

Es gibt noch einen weiteren Grund, warum 2020 für Aufbaufans keine Verschwendung war: Es wurden sehr, sehr viele zukünftige Spiele an unser Ufer geschwemmt. Das ganze Jahr über tauchten immer wieder neue Trailer auf, neue Ankündigungen von oftmals sehr kleinen Studios. Diese Spiele teilen sich eine Gemeinsamkeit – sie sehen oft erstaunlich gut aus. Wir reden hier von unheimlich spannenden Einmann-Projekten wie Manor Lords, das womöglich Strongholds Erfolgsgeschichte wiederholen könnte. Oder Spielen wie Viking City Builder, dem ersten Aufbauspiel mit integriertem Raytracing. Außerdem folgte das einzigartige Aztec Empire, das uns in einen selten genutzten Teil der Welt ver-





Man sieht es Banished zuerst nicht an, aber dieses Spiel hatte einen großen Einfluss auf unsere heutigen Aufbauspiele.



Nostalgiker freuen sich auf Pharaoh: A New Era, das auch 2021 erscheinen soll.



Anno 1800 gehörte auch 2020 zu den besten Aufbauspielen und bekam mit Land der Löwen einen grandiosen DLC. 2021 soll es in kleinerem Maßstab weitergehen.

schlägt. Wir sollten auch Distant Kingdoms nicht vergessen. Ein Aufbauspiel in einer rollenspieltypischen Fantasywelt. Ach, und Pharaoh wird nicht nur als liebevolles Remake neu aufgelegt. Nein, gleichzeitig erscheint mit Builders of Egypt eine vom Vorbild unabhängige Hommage an diesen Aufbauklassiker.

Zusätzlich rechnen wir mit Aufbauspielen, die für 2020 geplant und dann doch wieder verschoben wurden. Allen voran das heiß erwartete Die Siedler, um das es seit einigen Monaten aber auch bedrückend still wurde. Anno 1800 soll 2021 noch einen dritten Season Pass bekommen. Das. Jahr. Ist. Voll!

### Die Hoffnung auf ein neues Banished

Das war jetzt eine ziemlich lange Vorrede. Den aktuellen Stand der Aufbauspiele zu kennen, ist aber wichtig, um meine eigentliche Befürchtung zu verstehen. So rosig die Zukunft der Aufbauspiele auch aussieht, so grandios Anno 1800 geraten ist und so vollgepackt 2021 wahrscheinlich wird: Die größte Innovation der letzten Jahre haben wir einem Spiel zu verdanken, das schon über sechs Jahre auf dem Buckel hat. Banished hat 2014 für ein Umdenken gesorgt. Ein Subgenre begründet: Survival-Aufbaustrategie. Ich habe 2020 mit vielen Entwicklern gesprochen, die an den oben genannten Spielen beteiligt waren. Neben offensichtlichen Einflüssen wie Anno 1404 oder Cities: Skylines wurde als Inspiration auch immer wieder Banished genannt. Dieses so unscheinbare Aufbauspiel im Mittelalter hat einen erstaunlich großen Abdruck hinterlassen. Einen größeren, als wir uns vielleicht bewusst machen. Selbst deutlich bessere Spiele wie das grandiose Frostpunk haben auf Banished aufgesattelt. Gleiches gilt für das Indie-Phänomen Rimworld.

Was uns jetzt fehlt, ist der nächste Vorreiter. Und dieser Vorreiter könnte bei den Aufbauspielen wieder aus dem Indie-Bereich kommen. Doch mein Eindruck ist bislang, dass sich viele dieser Indie-Spiele zu sehr an Banished orientieren. Das wird

die große Frage, die wir uns 2021 stellen dürfen: Welches dieser Aufbauspiele kann das Genre wirklich voranbringen? Welches versucht nicht nur so zu sein wie Banished? Dazu gehören gewiss eine gehörige Portion Mut und das richtige Umfeld. Banished profitierte etwa seinerzeit davon, dass es ansonsten wenig Aufbaukonkurrenz gab. Diesen Luxus haben Manor Lords und Co. 2021 nicht. Umso spannender wird es zu sehen, ob eins davon einen Ton anschlägt, der wie bei Banished noch die nächsten sechs Jahre nachhallt. Bei allem, was ich über diese Spiele weiß, halte ich das eher für unwahrscheinlich.

An Anno 1800 sehen wir, dass man, auch ohne ein neues Subgenre zu erschaffen, ein grandioses Aufbauspiel abliefern kann. Spaß mit diesen Titeln werden wir nächstes Jahr also bestimmt trotzdem haben. Ich hätte aber nichts dagegen, mal wieder den Release eines so mutigen Überraschungshits mitzuerleben, wie Banished seinerzeit einer war. ★



Viking City Builder wird das erste Aufbauspiel mit Raytracing.





## Leisure Suit Larry: Wet Dreams Dry Twice

Also die Kritik am Humor kann ich nicht so ganz nachvollziehen. Ich bin Fan von Humor, der auch mal beleidigend ist und dabei schön plump bleibt. Stereotype sind für mich auch kein wirklicher Kritikpunkt, weil sie meistens doch schon sehr lustig sind.

hunter7j

Danke für den Test! Ich muss mal sagen, dass ich die Kritik an den Stereotypen im Spiel sehr sorgfältig und fair formuliert sowie im Meinungskasten sehr gut positioniert finde. Die Vielzahl der Beispiele im Haupttext zeigen sehr deutlich, dass die eher flache Thematisierung von Vorurteilen im Spiel ein sachliches und eben kein subjektives Problem der Testerin ist.

Rufus Grimmig

Ich bin offen für Neues, aber der neue Larry konnte mich schon im Vorgänger nicht begeistern. Larry war damals Kult, aber in dieser Form funktioniert er für mich nicht mehr. Das Aussehen der Figur ist nicht überzeugend, und auch seine Art im Spiel entspricht nicht dem Larry von damals. Trotzdem finde ich, dass die Macher keine schlechte Arbeit geleistet haben. Es ist halt eher eine Neuinterpretation, die manchen gefällt und anderen überhaupt nicht. Doch das, was die Larry-Reihe ausgemacht hat, fehlt meinem Empfinden nach.

AsgarX

Ich lese einen Test immer, ohne mir vorher anzuschauen, wer ihn geschrieben hat. Anschließend versuche ich vom Schreibstil zu erraten, wer wohl der Schreiberling ist. Ich muss zugeben, dass ich noch keinen Test von Nina Kiel gelesen hatte; dementsprechend habe ich falsch geraten. An dieser Stelle muss ich hier ein großes Lob hinsichtlich der Prägnanz und Darstellung aussprechen. Mir gefällt auch der Flow beim Lesen, es ging in einem Rutsch runter. Obwohl (oder gerade weil) ich bestimmt einer dieser älteren Semester bin, musste ich mehrfach schmunzeln, als der Humor des Spiels beschrieben wurde. Ach ja, die guten alten Witze. Nach dem Lesen fühle ich mich um-

fassend und ohne viel Umschweife informiert und kann den zweiten Teil gut in die Reihe einordnen. Kleiner Wermutstropfen: Ich werde mir als Fan der Reihe den zweiten Teil wohl nicht kaufen.

psino

## Die Endbosse

Interessanter Artikel, der aber wie immer die Frage aufwirft, was ich als Kleinbürger dagegen tun soll? Alles boykottieren? Eine Hütte im Wald zusammenzimmern und mich vom Rest der Außenwelt abschotten? Anders geht es doch gar nicht mehr, den großen Konzernen aus dem Weg zu gehen (und das nicht nur in der Spielbranche). Mich persönlich tangiert es eigentlich wenig, was die oberen 10.000 so treiben. Sollen sie doch aufkaufen. Machen die sowieso, ob ich will oder nicht. Auch ich bin Angestellter in einem großen Konzern, der sich gerne irgendwo einkauft. So gut wie hier ging es mir früher im einfachen Mittelstand nicht ansatzweise. Mag sein, dass meine Denkweise sehr kurzfristig ist. Aber im Kern bleibt eben die Frage bestehen: Was soll man machen, ohne sich vom sozialen Leben komplett abzuschotten?

Enrik Janssen

Sehr guter Artikel! Solange jeder das neue FIFA kauft, Geld für FIFA Points ausgibt, wird sich an der Monopol-/Oligopolstellung nichts ändern. Klar, es ist schwierig, solche Machenschaften wie bei Rockstar nicht zu unterstützen, denn sonst spielt man das neue GTA oder andere AAA-Titel nicht. Verzwickte Sache. Dass solche Firmen aber Subventionen bekommen, ist keine verzwickte Sache, sondern lässt sich durch die Politik verhindern.

MobyDynamit

Das Problem ist hier auf jeden Fall, dass wir als Spieler Monopole wollen. Um aktuell jedes Topspiel, das rauskommt, spielen zu wollen, braucht man drei Konsolen und einen PC. Das ist schon ziemlich extrem, besser wäre es, alles nur auf einem System zu haben, aber dann gibt es wenig Weiterentwicklung. Auf der anderen Seite sind viele Shops am PC und noch mehr Konsolen auch nur lästig, das will niemand. Es gab vor kurzem das Gerücht, Microsoft würde auch Ubisoft kaufen. Da hatte ich sofort das Gefühl, wenn das stimmt, ist es für niemanden positiv. Zuerst mag es gut für den Game Pass

sein, aber langfristig ist es sicher besser, wenn einige Firmen unabhängig bleiben. Denn die meisten Firmenkäufe haben in der Spieleindustrie nichts Gutes gebracht, ich denke da an all die Firmen, die zum Beispiel EA gekauft hat, und Spiele, die so verschwunden sind, oder die exklusive StarWars-Lizenz.

DarthMario

## Selbst der Landwirtschafts-Simulator ist politisch

Der Artikel beschreibt im Grunde, was im Allgemeinen bei Großkonzernen schieflaufen kann. Das ist nichts Besonderes. Richtig beschrieben wird, dass das Medium Videospiel aus dem Nischendasein hervortritt und wir seit einigen Jahren, auch hier eben solche Großkonzerne haben mit eben den genannten Problemen und dem Rumgewurschtel, wo manchmal Abteilungen nicht wissen, was die jeweils andere tut. Ganz am Ende wird noch gesagt, dass es eben eine Qualitätssicherung brauche. [...] Egal was man wie darstellt, es wird immer jemandem nicht passen. Beispiel Landwirtschafts-Simulator: Ist es schlecht, dass dort eine romantisierte Version der Landwirtschaft (chemischer Dünger inklusive) dargestellt wird, oder wäre es schlecht, wenn Massentierhaltung dargestellt werden würde? Problematisch wird es aber erst, wenn ein institutionelles Framing betrieben wird.

Thordal\_

Meine Spiele sind nicht politisch, und schon bin ich herrlich entspannt beim Hobby. Es ist eh die Frage, ob die, die mehr Politik in Spielen fordern, eine solche oder nur die Umsetzung ihrer linksgrünen Ideologie wünschen. In Anbetracht der wortwörtlichen Sprengkraft des Themas Politik müssen Publisher ja bescheuert sein, würden diese sich einer Ideologie hinwenden. Kostet nur Cash.

blacksun64

Ein total wichtiges Thema! Danke für diesen Artikel. Ich finde es schon etwas bemüht, in jedem Spiel eine politische Botschaft zu suchen. Der Fall mit dem Landwirtschafts-Simulator ist interessant, wenn man darüber einfach sinnieren möchte. Aber eine intendierte politische Botschaft ist da natürlich nicht hinter. Aber es sollten definitiv mehr Spiele gemacht werden, die sich mit politisch-gesellschaftlichen Themen auseinandersetzen.

Hermes27



# 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
NEU	Aztec Empire	Aufbaustrategie	Play2Chill	01/21	4. Quartal 2021
	Baldur's Gate 3	Rollenspiel	Larian	08/19, 04/20, 11/20	2021
	Black Legend	Rollenspiel	Warcave	12/20	2021
	Biomutant	Action-Adventure	Excitemet 101	09/17	2021
	Builders of Egypt	Aufbaustrategie	Strategy Labs	06/20	1. Quartal 2021*
	Chernobylite	Ego-Shooter	The Farm 51	-	2021*
	Chivalry 2	Action	Torn Banner	-	2021
	Chorus	Weltraum-Action	Fishlabs	01/21	2021
	Der Herr der Ringe: Gollum	Action-Adventure	Daedalic	06/20	2021
	Deathloop	Ego-Shooter	Arkane	08/20	2. Quartal 2021
	Diablo 4	Action-Rollenspiel	Blizzard	-	2021
	Die Siedler	Aufbaustrategie	Blue Byte Düsseldorf	09/18	2021
	Dragon Age 4	Rollenspiel	Bioware	-	2022
	Dying Light 2	Actionspiel	Techland	-	2021
	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	2. Quartal 2021
	Going Medieval	Aufbaustrategie	Foxy Voxel	10/20	2021
	Gotham Knights	Action-Rollenspiel	Warner Bros. Montreal	10/20	2021
	Halo Infinite	Ego-Shooter	343	-	2021
NEU	Hitman 3	Actionspiel	IO Interactive	-	20.1.2021
NEU	Hogwarts Legacy	Rollenspiel	Avalanche	-	2021
	Humankind	Rundenstrategie	Amplitude Studios	11/19, 08/20	April 2021
	Knights of Honor 2: Sovereign	Echtzeitstrategie	Black Sea Games	10/19	2021
	LEGO Star Wars: The Skywalker Saga	Actionspiel	TT Games	-	2021
NEU	Mass Effect: Legendary Edition	Rollenspiel	Bioware	-	1. Quartal 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	-	21.05.2021
	Nioh 2	Actionspiel	Team Ninja	04/20	2021
	Outriders	Actionspiel	People Can Fly	04/20, 07/20	2.2.2021
UPDATE	Pathfinder: Wrath of the Righteous	Rollenspiel	Owlcat Games	-	Juni 2021
	Path of Exile 2	Action-Rollenspiel	Grinding Gear Games	01/20	2021
	Pharaoh: A New Era	Aufbaustrategie	Triskell Interactive	12/20	2021
	Prince of Persia: The Sands of Time Re-make	Actionspiel	Ubisoft Mumbai	11/20	21.1.2021
NEU	Project 007	Ego-Shooter	IO Interactive	-	2021
	Realms Beyond	Rollenspiel	Ceres Games	08/20	2021
	Rogue Company	Taktik-Shooter	Hi-Rez Studios	-	2021*
	Second Extinction	Ego-Shooter	Systemic Reaction	08/20	2021*
	Sherlock Holmes: Chapter One	Adventure	Frogwares	-	2021
NEU	Shadow Warrior 3	Ego-Shooter	Flying Wild Hog	-	2021
	Solasta: Crown of the Magister	Rollenspiel	Tactical Adventures	12/20	2021*
	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	..*
UPDATE	Star Citizen: Squadron 42	Weltraumsimulation	Cloud Imperium Games	12/15, 02/18	-
	Stalker 2	Ego-Shooter	GSC Game World	-	2021
	Stronghold: Warlords	Strategiespiel	Firefly	-	26.1.2021
	The Waylanders	Rollenspiel	Gato Salvaje Studio	-	1. Quartal 2021
UPDATE	Twelve Minutes	Adventure	Luis Antonio	-	2021
	Vampire: The Masquerade - Bloodlines 2	Rollenspiel	Hardsuit Labs	05/19	2021

## Pathfinder: Wrath of the Righteous



Genre: Rollenspiel  
Termin: Juni 2021

| UPDATE

Der zweite Teil des Rollenspiels soll im kommenden Juni erscheinen, Wrath of the Righteous ist allerdings keine direkte Fortsetzung.

## Star Citizen: Squadron 42

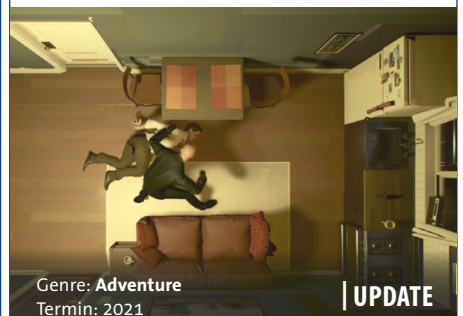


Genre: Weltraumsimulation  
Termin: -

| UPDATE

Zuletzt war vom dritten Quartal 2020 die Rede, neulich aber sagte Chris Roberts sinnig: »It's done, when it's done.«

## Twelve Minutes



Genre: Adventure  
Termin: 2021

| UPDATE

Es ist ganz schön still geworden um das ungewöhnliche Adventure, der Release des Zeitschleifenthillers liegt nun auf 2021.



DAS ULTIMATIVE KOMPENDIUM ZU ANNO 1800

# JETZT AM KIOSK



**XXL  
DOPPEL  
POSTER**



## KOMPLETT ÜBERARBEITET

Inklusive allen DLCs und den Veränderungen durch Game Update 9

## VON INSIDERN DER ANNO-COMMUNITY

Unsere Autoren sind ausgewiesene Annoholiker und Aufbau-Profis

## 148 SEITEN GEBALLTES AUFBAUWISSEN

Guides, Praxistipps, Tools und Expertenkniffe





## DAS LAND DER LÖWEN

Wir bringen euch sicher und erfolgreich durch die brandneue Erweiterung Das Land der Löwen, die das gesamte Spiel noch mal ordentlich umkrempelt.



## ANNO FORSCHT

Alle Wissenszweige des neuen Forschungsinstituts erklärt. So nutzt ihr die umfangreichen Möglichkeiten zur Item-Verwertung optimal.



## SCHLAUBERGER-GUIDE

Was ändert sich durch die neue Bevölkerungsstufe des Afrika-DLCs in der Alten Welt? Mit unseren Insider-Tipps setzt ihr Gelehrten bestmöglich ein.

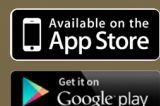
Jetzt bestellen 1 Formular ausfüllen 2 Foto machen 3 Foto an [shop@gamestar.de](mailto:shop@gamestar.de)

Ja, ich bestelle das GameStar Sonderheft »Anno 1800 Königsedition« für nur 9,99€ zzgl. Versand\*

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

oder online bestellen: [www.gamestar.de/anno](http://www.gamestar.de/anno)

\* 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](mailto:kundenservice@gamestar.de)





Der große Ausblick

# DIE BESTEN 21 FÜR 2021

Der Vorteil der vielen Spieleverschiebungen von 2020? Das nächste Jahr wird richtig super! Hier sind unsere Highlights.

Von Petra Schmitz, Kai Schmidt und Markus Schwerdtel

Manchmal schauen wir Spielejournalisten neidisch rüber zu den Kollegen bei Koch- und Haushaltsmagazinen. Denn die brauchen sich nie um spannende Titelstorys und möglichst interessante Themen sorgen, die schauen einfach nur auf den Kalender: Zu Ostern gibt's »Die 20 besten Eierspeisen«, im Sommer »Tolle Cocktails für die Grillparty«, und zu Weihnachten holt man »Omas leckere Plätzchenrezepte« aus der Schublade. Aber einmal im Jahr, da haben auch wir eine Titelstory die sich quasi von selbst schreibt. Und zwar immer zum Jahreswechsel, wenn sich Rück- und Ausblicke anbieten. Gut, die Rückschau schenken wir uns diesmal. Oder gibt es irgendjemanden, der dieses Jahr freiwillig noch mal Revue passieren lassen will?

(Na ja, das machen wir im nächsten Heft.) Wobei es für uns Spieler vielleicht nicht ganz so schlimm war wie für viele andere Menschen. Trotzdem schauen wir in dieser Ausgabe lieber nach vorn, denn gerade für unser Hobby sieht die Zukunft rosig aus.

## Schwergewichte

Wenn alles klappt, dann geben sich 2021 große Namen die Klinke (bzw. die Maus) in die Hand. Neben unvermeidlichen, aber interessanten Serienfortsetzungen wie Far Cry 6 oder Battlefield 6 sowie den ebenso unvermeidlichen, aber von vielen Fans ersehnten Remakes wie der Legendary Edition von Mass Effect gibt es auch ein paar Knaller,

auf die wir schon viele Jahre warten. Zum Beispiel muss Blizzard – trotz aller Umstrukturierungen im Konzern – endlich mal mit diesem Diablo 4 zu Potte kommen. Und Microsoft ist uns Age of Empires 4 schon eine gefühlte Ewigkeit »schuldig«. Von Langzeit-Wartekandidaten wie Mount and Blade 2 ganz zu schweigen, die 2021 einreiten sollen. Unsere Liste auf den folgenden Seiten ist natürlich nicht vollständig, sie spiegelt, wenn man so will, unsere Redaktionswartespiele wieder. Und garantiert erscheinen 2021 jede Menge tolle Titel, die wir noch überhaupt nicht auf dem Schirm haben – von denen wir uns aber gern überraschen lassen. Viel Spaß wünschen wir euch und uns im neuen Spielejahr! ★

## Diablo 4 Und noch EINE PRISE Path of Exile

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Activision-Blizzard Entwickler: Blizzard Termin: 2021



Diablo 4 sieht echt cool aus, wird aber vielleicht auch auf einem Thermomix-Display laufen. (Übertrieben.)

Der Barbar, die Zauberin, der Druide. Das sind die drei der final angeblich fünf Klassen von Diablo 4, die wir bisher kennen. Das klingt genau nach dem, was wir erwarten. Und der Rest ... der klingt in vielen Teilen so, wie wir ihn wollen. Wir wollen wieder ein finsternes Dia-

blo. Bekommen wir. Wir wollen keinen Simpel-Charakterbau. Wir bekommen einen waschechten Skill Tree, der tatsächlich wie ein Baum aussieht. Wir wollen ... eigentlich wollen wir eine Mischung aus den alten Diablos und aktuellen Action-Rollenspielen wie Path of Exile und Grim Dawn. Und genau das will uns Blizzard wohl auch geben. Zumindest sieht es bis dato so aus. Aber wir kennen ja Blizzard.

## Die Blizzard-Formel

Aber mal Butter bei die Fische: Aktuell schaut es wirklich danach aus, als wolle man uns ein Potpourri der aktuell angesagtesten Elemente von Action-Rollenspielen kredenzen. Abgeschmeckt mit einer offenen Welt. Und wir sind die Letzten, die Blizzard dafür verurteilen, immerhin ist das irgendwo auch die Kernkompetenz des Studios: Inhalte und Ideen anderer Spiele so zu adaptieren und glattzuschleifen, dass am Ende ein tolles Spielerlebnis für nahezu jeden dabei rauskommt. Und deswegen orientiert man sich für Diablo 4 eher an einer grimmigen Optik und sagt dem World-of-Warcraft-Look Adieu. Und trotzdem – das ist jetzt schon sicherer als die wirkliche Umsetzung des Talentbaums im fertigen Diablo 4 – wird sich das Spiel auf einem Uralt-Rechner spielen lassen. Denn das ist etwas, das vor etlichen Jahren wirklich zuerst Blizzard erkannt hat: Wenn man möglichst viele Spieler gleichzeitig erreichen will, dann darf man keinen Hardwarefresser entwickeln.



## Es ist ein KAMPF

Genre: Echtzeitstrategie Publisher: Microsoft Entwickler: Relic Entertainment Termin: 2021

Ist das wirklich schon wieder drei Jahre her? Auf der gamescom 2017 machte Microsoft offiziell, was viele Echtzeitstrategen ohnehin schon als Erschütterung in der Macht fühlten: Age of Empires kommt! Allerdings zittern die Fans nun schon ziemlich lang vor freudiger Erwartung, denn seit der umjubelten Ankündigung ist nicht allzu viel passiert. Gut, im Herbst 2019 gab es endlich erste Spielszenen (Mittelalter! Ritter! Belagerung!), aber seitdem herrscht Stille auf dem Schlachtfeld – echte Neuigkeiten sind Mangelware. Das dürfte aber vor allem daran liegen, dass Publisher Microsoft aktuell genug damit zu tun hat, für andere Projekte die Werbetrommel zu rühren. Zum Beispiel für den 2020 gestarteten Flight Simulator, der regelmäßig erweitert wird. Und dann ist da noch diese neue Konsole (siehe auch Seite 120), die vor allem die Marketingabteilung gut beschäftigt haben dürfte. Da bleibt dann eben keine Zeit, auch noch Material von Age of Empires 4 zu veröffentlichen.

**Relic röhrt**

Die gute Nachricht ist aber, dass Relic seit 2017 vermutlich nicht untätig war. Schließlich ist Age of Empires 4 ganz schön ambitioniert: Höhenunterschiede, riesige Heere mit Formationen und vor allem eine innovative Kampagne. Bei den Solomissionen sprechen die Macher von »humanized history«. Das könnte tatsächlich etwas völlig Neues bedeuten. Oder einfach nur, dass bekannte Helden im



Optisch orientiert sich Age of Empires 4 am zweiten Teil der Reihe – gut so!

Mittelpunkt stehen. Klar ist jedenfalls, dass Relic – wie bei allen Echtzeitstrategiespielen – auf dem schmalen Grat zwischen Komplexität und Zugänglichkeit wandern muss. Wir könnten uns gut vorstellen, dass AoE 4 nach über drei Jahren Entwicklung schon ziemlich weit ist, die Designer aber noch am Spielspaßrezept feilen.

## Mass Effect: Legendary Edition

## LEGENDÄRES Paket

Genre: Rollenspiel Publisher: Electronic Arts Entwickler: Bioware Termin: 1. Quartal 2021



Ein Wiedersehen mit Garrus in zeitgemäßer Optik. Das verspricht etliche Gänsehautmomente.

Zum sogenannten N7-Tag wurde sie angekündigt, die Legendary Edition von Mass Effect. Also genau genommen von Mass Effect 2 und vom dritten Teil, denn Electronic Arts macht keine halben Sachen, sondern will gleich alle drei Spiele auf einen Rutsch remastern. Ja, richtig gelesen, es wird am Ende nur ein Remaster und

kein Remake, wie es so mancher Fan sich erträumt hat. Und das nicht nur in Hinblick auf das Ende, sondern auch bezüglich des Anfangs, der – so liest man immer wieder – eher auf der öden Seite des Unterhaltungsspektrums angesiedelt sei. Aber das ist Geschmackssache. Was als Fakt gelten dürfte: Bioware hat mit Mass Effect etwas Außergewöhnliches erschaffen, und wir sind froh, dass die Serie mit der Legendary Edition vielleicht auch Menschen anspricht, die bis dato immer ein wenig von der Optik (des ersten Teils) abgeschreckt wurden.

**Nicht kleckern, klotzen!**

Der Preis ist noch nicht bekannt, aber günstig dürfte die Legendary Edition nicht werden. Wie gesagt, es sind drei vollwertige, grafisch aufgehübschte Spiele enthalten. Außerdem packt Electronic Arts auch noch alle DLCs ins Paket, wir werden also weder handlungsrelevante Inhalte wie das »Versteck des Shadow Brokers« noch irgendwelche Winz-Addons wie die »Absturzstelle der Normandy« extra erstehen müssen. Interessant: Gleichzeitig mit der Ankündigung der Legendary Edition ließ EA ein zweites Bömbchen platzen. Bioware arbeitet demnach an einem weiteren Mass Effect. Bömbchen deswegen, weil Andromeda nun nicht der erhoffte Überflieger war und das Vertrauen in die Arbeit des Studios (zusammen mit Anthem) ganz schön lädiert hat. Dabei wäre es doch so einfach, sich an der Trilogie und deren Stärken zu orientieren, ohne sie zu kopieren.

# Die Siedler **Wo LAUFEN** sie denn?

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Blue Byte** Termin: **2021**



Dieses Bild stammt noch von der 2019er-Version von Die Siedler, mittlerweile dürfte sich viel getan haben.

Warten ist man als Siedler-Fan ja gewohnt. Warten auf die Rohstoffträger, warten auf die Baumeister, warten auf den nächsten Serienteil. Spieler-Feedback hat den Entwickler Blue Byte im Sommer dazu bewogen, lieber noch weiter am Spiel zu feilen. Dabei dürfte das Grundgerüst keine Probleme machen: In Rückbesinnung auf frühere

Serienteile konzentriert sich das neue Die Siedler auf komplexe Warenkreisläufe und Logistik. Bei jedem Rohstoff und jedem Produkt können wir den Weg genau nachverfolgen, und das ohne komplizierte Menüs. Die Wirtschaft steht im Vordergrund, Militär ist – trotz der Möglichkeit eines Militärsiegs – eher nebensächlich.

## Brotzeit bei Blue Byte

Schon Oma wusste: Essen hält Leib und Seele zusammen. Offenbar hat auch der Siedler-Chefdesigner Volker Wertich eine solche Oma, denn Nahrung soll in seinem neuen Spiel eine Hauptrolle übernehmen. Handwerker haben zum Beispiel Hunger und streiken, wenn der Bauch leer bleibt. Deshalb gehen die Dorfbewohner zum Markt, kaufen dort ein und schmurgeln dann daheim im Wohnhaus ein köstliches Mahl für die Arbeiter. Apropos Wohnhaus: Gebäude werden sich verbessern lassen, dann haben darin mehr Arbeiter einen Schlafplatz, und obendrein schalten wir so neue Produkte frei. Mal ganz davon abgesehen, dass gut ausgebaute Häuser natürlich hübscher aussehen als die Bretterbuden niedriger Stufen. Ohnehin soll das Stadtbild deutlich realistischer wirken als in früheren Teilen. Dazu gehört auch, dass wir Straßen nun wieder selber verlegen (und mit Schotter aus gemahlenen Steinen upgraden) können. Aber nicht müssen, denn zur Not finden die Siedler auch so den richtigen Weg. Wie hoffentlich auch das Team von Blue Byte möglichst schnell!

## Baldur's Gate 3

# Zwei HERZEN schlagen auf STEAM

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Larian** Entwickler: **Larian** Termin: **2021**

Wenn man möchte, kann man jetzt schon den ersten Akt von Baldur's Gate 3 erleben, das Spiel befindet sich seit ein paar Wochen im Early Access, etwa ein Jahr soll es dort bleiben, bis es in Gänze veröffentlicht wird. Die Stimmen auf Steam sind gespalten. So gibt es Menschen, die sich an den Charakteren und am Writing stören. Das Spiel fühle sich zu modern in den Dialogen an, und die Figuren seien klischeebehaftet. Das sei kein Baldur's Gate. Also insgesamt Argumente, die man bereits lesen konnte, bevor der Early Access gestartet war und man nur Videos kannte. Auf Seiten der Menschen, denen Baldur's Gate 3 bisher sehr gut gefällt, werden hingegen Charaktere und Dialoge gelobt. Worin sich aber die meisten einig sind: Das D&D-Regelwerk sei gut umgesetzt.

## Die Macht der Vorlage

Das Regelwerk ist genau das, was mitunter frustrieren kann, denn abseits von den vielen Klassenmöglichkeiten, die Baldur's Gate 3 dadurch bietet, spielt eben auch Gevatter Zufall eine Rolle. Stichwort: Würfelglück. Für Perfektionisten ist das die Hölle. Wer damit aber klarkommt und in den Kämpfen nicht die Pffiffigkeit eines Original Sin 2 erwartet, der wird mit Baldur's Gate 3 glücklich. Außer man ist so sehr in der Vergangenheit verhaftet, dass ein Runden-Game ohnehin nicht in Frage kommt. Na gut, in der Early-Access-Phase treten natürlich noch Bugs auf, und die Animationen sind insbesondere in



In Baldur's Gate 3 wird eine Menge geredet, die Kamera geht dabei nah an die Figuren ran.

den Dialogen, in denen die Kamera nah ans Geschehen ranfährt, noch ein bisschen hölzern, aber der Auftakt macht schon mal Lust auf mehr. Auch wenn das Spiel erst dann so richtig Fahrt aufnehmen dürfte, wenn Larian uns einen gelungenen Antagonisten vorsetzt. Der kommt dann wohl mit dem zweiten Akt.



Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Dice** Termin: **2021**

Im Internet wird ja jeden Tag ziemlich viel behauptet, im Bereich der Spiele dann gerne auch mal von sogenannten Leakern, die auf verschlungenen Wegen dieses und jenes über ein Spiel erfahren haben wollen. Idealerweise natürlich über ein Spiel, auf das viele Menschen warten. Im Falle von Battlefield 6 passierte das im August: Tom Henderson, besser bekannt unter dem Pseudonym LongSensationYT, behauptete, dass der neue Serienableger Matches für 128 Spieler und darüber hinaus bieten wolle. Und dass Battlefield mit dem sechsten Teil wieder näher ans Hier und Jetzt rücke, das Setting solle dem von Battlefield 3 nicht unähnlich sein. Ausgedacht oder nicht: Von Electronic Arts und Dice kam diesbezüglich noch nichts Konkretes durch den Äther. Dass man aber schon geraume Zeit an dem Titel arbeitet, der erstmals auf der EA Play im letzten Juni namentlich genannt wurde, ist schon lange kein Geheimnis mehr.

#### Was wir wirklich wissen

Aber alles andere? Wir wissen, dass Battlefield 6 Ende 2021 erscheinen soll. Und Andrew Wilson, CEO von Electronic Arts, schwärmte öffentlich: »Unser nächstes Battlefield wird noch nie dagewesene Ausmaße vorweisen. Die technischen Weiterentwicklungen der neuen Konsolen ermöglichen es dem Team, eine Vision der nächsten Generation für das Franchise zu verwirklichen. Wir führen derzeit intern Spieltests durch, und das Team hat sehr positives Feedback er-



Aus Ermangelung eines Screenshots aus Battlefield 6 hier einer aus der Kampagne von Battlefield 3. War echt hübsch.

halten, da wir begonnen haben, unsere Community einzubinden.« Okay, nie dagewesene Ausmaße ... das klingt, als sei Tom Henderson auf der richtigen Spur. Vermutlich hat er sogar Kontakt zu jemandem aus der eingebundenen Community, von der Wilson sprach, Genauerer sollen wir erst im kommenden Frühjahr erfahren.

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

GGG verbessern selbstverständlich mit PoE 2 auch die Grafik und die Beleuchtung.

Die Beta von Path of Exile 2 hätte eigentlich schon ... also ungefähr jetzt verfügbar sein sollen, aber auch das neuseeländische Studio Grinding Gear Games musste mit der Pandemie umzugehen lernen. Aber 2021 soll's dann wirklich klappen mit dem Update. Richtig, Path of Exile 2 heißt zwar Path of Exile 2, in Wahrheit ist es aber ein

gigantisches Update für das erste Path of Exile. Ein so großes, dass man ohne Scheu von einem zweiten Teil reden kann. Das geht schon beim Itemsystem los: Statt Klamotten oder Waffen zu sockeln und sie damit stärker oder variabler zu machen, sollen wir in Path of Exile 2 die sogenannten Skill-Gems sockeln, also die Dinger, die unseren Klamotten ihr spezielles Können zuweisen. Das, so Grinding Gear, solle dazu führen, dass Spieler ihre Charaktere anders zusammenbauen und von Builds, die auf einen Primärangriff spezialisiert sind, zu Builds wechseln, die mehrere solcher Angriffe haben. Das Coole daran: Wenn wir etwa unseren ollen Bogen gegen einen neuen eintauschen, müssen wir nicht erstmal alles entsockeln und dann wieder neu reinfummeln.

#### Noch mehr Meta-Spiel

Aber machen wir uns nichts vor: Was zunächst mal wie eine Vereinfachung klingt, wird GGG schon auszuhebeln wissen, indem sie einfach noch mehr Mechaniken auf die schon vorhandenen oder die ganz neuen kübeln. GGG sagen, dass »die gesamte Entwicklung von Rüstung und Waffen von Anfang bis Ende neu gestaltet wurde«. Da wären etwa die Meta-Gems, die ... ach, das führt jetzt zu weit. Fakt: Path of Exile (2) wird auch 2021 das Spiel für Menschen sein, die bei Diablo (4) nur müde lächeln. Oder die nach einem erfolgreichen Abschluss von Blizzards Spiel mehr und fordernderes Futter brauchen.

# Shadow Warrior 3 **Aus den SCHATTEN?**

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Devolver** Entwickler: **Flying Wild Hog** Termin: **2021**



Lo Wang ist auch in Shadow Warrior 3 wieder der Held. Und hat hoffentlich wieder eine große Klappe.

Das erste neuere Shadow Warrior von 2013 bekam von uns 73 Punkte im Test, Teil 2, der 2016 erschien, staubte hingegen 90 Punkte ab. Und trotzdem flog das abgedrehte Actionspiel des polnischen Flying-Wild-Hog-Studios irgendwie unter dem Radar. Nun, es ist aber auch irgendwie ein spezielles Spiel. Wir bezeichneten es damals als

den »bösen Bastard von Doom und Borderlands« und fassten damit die Abgedrehtheit, die halboffene Welt und die Koop-Option des Spiels zusammen. Shadow Warrior 3 wird nach aktuellem Status auf Koop verzichten, was die Fans von Teil 2 nicht sonderlich begeistert. Außerdem soll es linearer werden als der Vorgänger. Ob das dazu führt, dass mehr Spieler zugreifen?

## Zum Wände hochgehen

Die Linearität hat allerdings ihren Grund, Flying Wild Hog will das Movement von Lo Wang (Held der Serie) gehörig ausbauen: Wir sollen mit ihm beispielsweise an Wänden entlanglaufen oder mit einem Grappling Hook Abgründe nehmen können. Außerdem soll sich das Tempo mehr an dem von Doom Eternal orientieren, Shadow Warrior 3 wird also noch mal schneller. In unseren Ohren klingt das erstmal super, denn wenn Flying Wild Hog auch nur ansatzweise das Gefühl eines Mirror's Edge in die Kämpfe packen kann, dann finden wir das insgesamt nicht tragisch, sondern eigentlich ziemlich gut. Zusammen mit dem derben Humor und der bunten Optik könnte das alles ziemlich super werden. Aber Koop hätten wir trotzdem gerne wieder. Notiz am Ende: Shadow Warrior 2 nutzte noch die Road Hog Engine, also das hauseigene Gerüst von Flying Wild Hog. Für Teil 3 hat man auf die Unreal Engine 4 umgesattelt. Und: Shadow Warrior 3 soll nach aktuellem Stand erstmal nur für den PC erscheinen.

# Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2 **BISS später!**

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Hardsuit Labs** Termin: **2021**

Vampire leben ja angeblich sehr lang, oft mehrere Jahrhunderte. Gut so, dann sind die Protagonisten in Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2 wenigstens noch frisch, wenn irgendwann 2021 dieses Rollenspiel erscheint. Eigentlich sollten wir ja schon Anfang 2020 loszuteln können, doch dann feuerte man den Creative Director Martin Ka'ai Cluney und den Autor Brian Mitsoda. Über die Gründe dafür kann man nur spekulieren. War die Vision der beiden zu gewagt, die Bloodlines 2 zu einem »politischen Spiel« machen wollten, wie Mitsoda in einem Interview sagte? Oder waren ihre Pläne einfach nur zu teuer? Das werden wir vielleicht nie erfahren.

## Der ganz besondere Saft

Dafür wissen wir aber, was uns erwartet, wenn Bloodlines 2 denn endlich mal fertig wird. Nämlich eins der ambitioniertesten Rollenspiele des Jahres. Auch wenn sich das Abenteuer stark am Vorgänger von 2004 orientieren soll, so bauen die Macher doch etliche Neuerungen ein. Neben Kleinigkeiten wie Haltbarkeitswerten für Nahkampfwaffen sollen auch weiterreichende Veränderungen ins Spiel finden. So gibt es zum Beispiel Parcours-Elemente, die uns die Navigation im nächtlichen Seattle – dort spielt Bloodlines 2 – erleichtern. Zu Beginn haben wir die Wahl, ob wir als weiblicher oder männlicher Vampir lossaugen, unsere (extrem wichtige) Clanzugehörigkeit legen wir erst im späteren Verlauf fest. Extrem wichtig sol-



Allein der lange Spielename Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2 zaubert uns ein Lächeln ins Gesicht.

len die Dialoge werden, praktisch jedes System im Spiel hat Einfluss auf die zahlreichen Gespräche. Und natürlich gibt's jede Menge Entscheidungen mit weitreichenden Konsequenzen. Hoffen wir mal, dass sich die Macher bei Hardsuit Labs und Paradox möglichst bald dazu entscheiden, die Vampire aus dem Sarg zu lassen.



## Wir alle sind HARRY!

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

Natürlich gibt es Harry-Potter-Spiele gefühlt bereits seit Äonen, aber in den bisherigen Titeln schlüpfen wir eben zumeist in die Rolle des Titelhelden und fanden uns in mehr oder minder inspirierten Lizenzumsetzungen der Filme wieder. Das soll sich mit Hogwarts Legacy ändern, denn in Avalanches Action-Rollenspiel werden wir einfach Schüler oder Schülerin in Hogwarts. Eben ganz wie Harry, nur ohne Harry zu sein. Harry ist in der Zeit, in der Hogwarts Legacy spielen soll, nicht mal ein feuchter Traum im Auge seines Vaters. Unser Zaubereyabenteuer findet am Ende des 18. Jahrhunderts statt. Aber auch damals schon hatten die Magier und Magierinnen bereits saftige Probleme. Und diese saftigen Probleme sollen wir in Hogwarts Legacy lösen, denn wir sind anders als die anderen.

**Offenes Hogwarts**

Hogwarts und Umland sind als offene Welt angelegt, wir sollen also nicht nur durch die Gemäuer der Schule stromern können, sondern auch beispielsweise durch den verbotenen Wald (Vorsicht: eventuell voller Spinnen!) und das Dorf Hogsmeade. Damit wir uns nicht die Zauberey erziehen ablatzen, gibt es mit dem Hippogreif auch ein Flugtier. Außerdem sollen andere bekannte Wesen in Hogwarts Legacy auftauchen, etwa Drachen, Mondkälber und Zentauren. Ach ja, Dementoren treffen wir wohl auch. Die aber idealerweise erst, wenn wir unsere Figur schon ein wenig aufgelevelt haben und einen Patro-



Mit einem Hippogreif fliegen wir über die Open World von Hogwarts Legacy. Das deutet zumindest an, dass die nicht allzu klein ausfällt.

nus beherrschen. Denn dem Genre und der Schulthematik entsprechend müssen wir natürlich erstmal lernen, mit unserer Magie umzugehen. Wir sind gespannt, wie Avalanche mit dem Thema umgeht, man kennt das schwedische Studio bisher eher durch Titel wie Just Cause oder das letzte Rage.

## Hitman 3

## KILLING in the name of ...

Genre: **Action** Publisher: **IO Interactive** Entwickler: **IO Interactive** Termin: **20. Januar 2021**

Agent 47 ist schon seit rund 20 Jahren unterwegs und hat immer noch wunderbar glatte Kopfhaut.

Beim Entwickler IO Interactive scheint man eine Schwäche für »einsame Wölfe« als Helden zu haben. Neben dem neu hinzugekommenen James Bond (siehe Seite 26) kämpft schon seit rund 20 Jahren der schweigsame Agent 47 für die Dänen. Das heißt, genau genommen bekommt der Glatzkopf mit dem Barcode im Genick seine Auf-

träge von der ominösen Agency. Die ist unabhängig von irgendwelchen Regierungen und schickt uns als Attentäter rund um die Welt. Die Zielpersonen sind für gewöhnlich Drogenbarone, Waffenschieber, Erpresser, Menschenhändler und einfach generell miese Typen.

**Doppelmord in Dubai**

Zugegeben: Wir wissen nicht, ob Agent 47 in Hitman 3 nach Dubai reist, um dort gleich zwei Ziele auszuschalten. Aber die Alliterationsversuchung war einfach zu groß! Fest steht dafür, dass der Mann mit der Fleischmütze in den Wüstenstaat fährt und dort einen Auftrag zu erfüllen hat. Das wissen wir aus einem Trailer, der im Juni auf einem PS5-Event gezeigt wurde. Seitdem gab es kein Lebenszeichen von Hitman 3, die Veröffentlichung ist aber immer noch für den 20. Januar 2021 geplant. Diese Funkstille ist ungewöhnlich, aber vielleicht konzentriert sich IO lieber auf das Spiel statt auf die Produktion von Promotionsmaterial. Ohnehin kommt Hitman 3 zunächst für ein Jahr exklusiv in den Epic Store, bevor es im Januar 2022 dann auch auf anderen Vertriebsplattformen zu haben ist. Der Exklusivdeal mit Epic soll dafür sorgen, dass die Macher keine Kompromisse eingehen müssen. Klingt gut, und dazu passt auch, dass sich IO Interactive vom Publisher Warner Bros. losgesagt hat. Der hatte sich 2018 der Reihe angenommen, nachdem das Episoden-Experiment unter der Ägide von Square Enix mehr schlecht als recht funktioniert hatte.

# Deathloop Acht müssen sterben!

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Arkane** Termin: **2021**



Auf der Insel Blackreef sind wir in einer Zeitschleife gefangen und müssen immer wieder von vorn beginnen.

Zwei verfeindete Agenten, eine Insel voller bekloppter Verbrecher und – eine Zeitschleife. Das sind die Eckdaten für Arkanes Spiel Deathloop, das eigentlich schon in diesem Jahr hätte rauskommen sollen. Ach, 2020. Zurück zum Spiel: Unser Ziel ist es, die Zeitschleife zu durchbrechen, indem wir acht Personen ausknipsen, bevor die

Uhr sich wieder zurückdreht oder wir ins Gras beißen und alles von vorne beginnt. Uns im Weg stehen die Verbrecher, unsere Zielpersonen und natürlich die feindliche Agentin (die in einem optionalen Modus auch von einem echten Menschen übernommen werden kann). Der Clou ist nun: aus unseren Fehlern zu lernen und es beim nächsten Durchgang besser oder eben ganz anders zu machen.

## Wird das nicht lahm?

Optisch erinnert Deathloop stark an die Dishonored-Reihe, und das ist gut so, denn das Design ist über jeden Zweifel erhaben. In Sachen Gamedesign sind wir uns indes noch nicht so ganz sicher, denn die Gefahr, dass der vierte oder fünfte Anlauf schon langweilig werden könnte, besteht durchaus. Allerdings will uns Arkane ein vielfältiges Arsenal an Möglichkeiten geben, um immer wieder etwas anderes auszuprobieren. Wer Dishonored oder auch das neue Prey gespielt hat, hat eine ungefähre Ahnung davon, was Arkane diesbezüglich vorhat: Geradeaus-Schießereien sind genauso möglich wie Schleichtaktionen und der Einsatz von Magie, wir können uns etwa unsichtbar machen. Trotzdem sind wir noch nicht ganz überzeugt, denn die Insel Blackreef als Schauplatz muss wirklich so entworfen sein, dass uns nicht schon nach den ersten paar Metern bei der x-ten Wiederholung langweilig wird. Ob Arkane das gelingt? Wir hoffen auf eine baldige Anspielmöglichkeit.

# Mount and Blade 2: Bannerlord TRÖDELN die?

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

Wenn man sich als Interessierter mal so im Internet umschaute, was sich in letzter Zeit bei Mount and Blade 2: Bannerlord getan hat, muss man zu dem Schluss gelangen: nix! Das ist aber ein Trugschluss, denn die Damen und Herren bei Taleworlds haben keine allzu große Lust oder (was wahrscheinlicher ist) keine große Zeit, ihr Blog und generell die Website zum Spiel zu pflegen. Da steht was von einem Patch im März. Danach nichts mehr. Wer genau wissen will, an was die Entwickler rödeln, der muss ins Forum schauen, am 19. November wurden etwa gleich zwei Patches ins Spiel implementiert. Und die Listen der Verbesserungen und der Fehler, die behoben wurden, sind schier endlos. Trotzdem: Taleworlds sind nicht die Größten in Sachen Kommunikation, das wissen die Fans von Mount and Blade (2) ziemlich genau – und finden es nicht gut.

## Im März raus aus dem EA?

Menschen munkeln, zumindest der Singleplayer-Part von Mount and Blade 2 könne im kommenden März den Early Access verlassen, der Multiplayer benötige aber deutlich länger, weil man gerade die meisten Ressourcen auf das Einzelspielerlebnis wirft. Aktuell arbeitet man unter anderem an der Möglichkeit, die eigenen Kinder auszubilden, man will neue Quests hinzufügen, die Kamera der Kampagnenkarte verbessern, die KI schlauer machen, neue Musik (für Tavernen) hinzufügen, neue Zwischensequenzen einbauen und



Dass Mount and Blade 2: Bannerlord noch im Frühjahr den Early Access verlässt, ist ziemlich unwahrscheinlich.

Crashes minimieren. Das sind allerdings nur wenige Posten, die To-Do-Liste ist jedenfalls auch lang. Bis März scheint das alles kaum machbar. Unter diesen Umständen sollen Custom Server für Multiplayer-Mods laut Taleworlds sogar erst 2022 zur Verfügung stehen. Es ist also noch ein langer Weg für Mount and Blade 2.



# Humankind GROSSE Strategie

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

Sid Meier hat in seinem Leben alles geschafft, was man als Spieldesigner erreichen kann. Kein Wunder, dass er sich mit der Ankündigung von Civilization 7 Zeit lässt. Und selbst wenn es dann mal kommt, dürften sich bahnbrechende Innovationen in Grenzen halten. Bis dahin spielen wir Humankind. Das ist nämlich zum einen schon deutlich näher (April 2021), zum anderen steckt es randvoll mit neuen, guten Ideen. Und die kann das Genre der globalen Rundenstrategie brauchen. Hinter Humankind stecken die Pariser Amplitude Studios, die mit Endless Space reichlich Strategieerfahrung haben. Und die holen sie jetzt aus dem All auf die antike Erde.

## Mischzivilisation

Zu Beginn steht die Wahl aus zehn Startvölkern, insgesamt soll es im Spiel 60 geben. Der Clou: Die werden nach und nach freigeschaltet, mit jedem der sechs Epochensprünge verleihen wir unserer Zivilisation ein weiteres Volk ein und bauen uns so die Wunschbevölkerung. Dabei stehen dann auch exotischere Volksgruppen wie die Harappa aus Nordindien zur Verfügung, die sich hervorragend mit Ackerbau auskennen. Der ist auch wichtig, denn nur gut ernährt sind wir auch für den Kampf gerüstet. Den tragen wir anders als in Civilization nicht auf der normalen Karte aus, sondern in einem speziellen Schlachtbildschirm. Der ist übersichtlicher und hat außerdem Hügel oder Schluchten, die wir tunlichst taktisch nutzen soll-



Humankind wirkt auf den ersten Blick wie Civilization, steckt aber voller frischer Ideen.

ten. Nach maximal drei Schlachtrunden geht's aber wieder zurück auf die Hauptkarte, damit wir zum Beispiel Verstärkung ranholen können. Sogar Belagerungsschlachten mit Rammbock und Katapulten sind geplant. Klingt klasse, aber wir sind gespannt, wie sich das mit den eher ruhigen Passagen auf der Hauptkarte verträgt.

## Far Cry 6

# Der späte DIKTATOR

Genre: **Shooter** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Toronto** Termin: **2021**



Spielerisch erwarten wir von Far Cry 6 keine Wunder, aber die Atmosphäre könnte es reißen.

Noch ist es im tropischen Inselstaat Yara idyllisch ruhig. Und das bleibt es wohl noch eine Weile. Das freut den rücksichtslosen Diktator Castillo, der das Paradies unter seiner eisernen Knute hat. Denn ursprünglich sollte der Widerstandskampf in Far Cry 6 schon am 18. Februar starten. Corona-bedingte Entwicklungsverzögerungen ha-

ben aber dazu geführt, dass Ubisoft den Rebellen Dani Rojas erst im nächsten Geschäftsjahr des Publishers in den Guerillakrieg schickt. Streng genommen dauert dieser Zeitraum zwar bis zum Frühjahr 2022, wir gehen aber davon aus, dass spätestens Weihnachten auf Yara die Fetzen fliegen – wenn nicht sogar schon im Sommer 2021.

## Gewohnt gut?

An der typischen Mixtur der Reihe ändert Ubisoft – wenig überraschend – nichts. Als Dani Rojas (das Geschlecht des Protagonisten legen wir selbst fest) bereisen wir Yara und befreien die Insel nach und nach vom Joch des Diktators. Dabei geht's durch undurchdringlichen Dschungel genauso wie durch Städte. Und natürlich besuchen wir auch mal die idyllischen Strände der Insel. Wie schon in Far Cry New Dawn schrauben wir unsere Waffen selbst zusammen und benutzen dabei auch ungewöhnliches Material wie einen alten Auspuff. Apropos: Von der Vorlage Kuba leiht sich der Schauplatz Yara die alten Straßenkreuzer, wir sind als Dani aber auch in wilden Eigenbauvehikeln und sogar zu Pferd unterwegs. Wie schon in den letzten Serienteilen gibt's auch wieder Tierbegleiter, etwa den bissigen Dachshund Chorizo. Klingt alles sehr vertraut? Stimmt. Hoffentlich denken die Ubisoft-Leute dran, noch ein paar rebellisch neue Spielelemente einzubauen. Bislang klingen die Infos nach einem überraschungsfreien, wenn auch sicher rund spielbaren Abenteuer.



# Resident Evil: Village GRUSEL im Albtraum-Dörfli

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Capcom** Entwickler: **Capcom** Termin: **2021**



Ob es wohl was hilft, wenn ihr bei der Begegnung mit diesem Ungetüm ein Stöckchen werft?

In Resident Evil: VIII-age\* schlüpfen wir erneut in die Haut des aus dem siebten Teil bekannten Ethan Winters. Als Bösewicht darf diesmal ein merkwürdiger Kult fungieren, der den Fungus aus dem vorigen Abenteuer ersetzt. Und dann ist da noch Resident-Evil-Urgestein Chris Redfield, der zum Gegenspieler wird und im Trailer scheinbar

kaltblütig Ethans Frau ermordet. Oder sieht es am Ende nur so aus, als ob? Jedenfalls will Ethan Antworten und begibt sich in ein mysteriöses kleines Dorf in Europa, das mit dem imposanten Geisterschloss im Hintergrund schon von weitem brüllt: »Achtung, hier sind besonders bei Vollmond Gruselschauer zu erwarten!« Tja, wie sich zeigt, heulen die Bewohner nicht nur den Mond an, sondern verwandeln sich dabei auch in Monster. Und irgendwie steckt natürlich der Umbrella-Konzern wieder mittendrin in der Horrorstory.

## Regenschirmwerwölfe

Genau wie der Vorgänger wird auch Resident Evil: VIII-age wieder ein Gruselabenteuer aus der Ego-Perspektive. Ob Capcom erneut einen VR-Modus implementiert, der im siebten Teil der PS4 vorbehalten war, ist noch nicht klar. Anbieten würde es sich allerdings. Auf was ihr euch freuen könnt, sind auf jeden Fall neue Gegner, die entfernt an Werwölfe erinnern – wenn man bedenkt, dass das dörfliche Schloss eine Umbrella-Anlage ist, dürfte es sich dabei um eine Weiterentwicklung der bekannten Viren und Parasiten handeln. Und auch ein Händler ist diesmal mit von der Partie, der frappierend an den Waffendealer aus Resi 4 erinnert. Capcom muss sich jedenfalls was überlegen, wenn das Prinzip der römischen Nummern im Titel beibehalten werden soll – Vorschläge für gute Untertitel mit integriertem IX werden dort sicher bereits dankend angenommen.

## Gotham Knights

# Bat-FAMILIENBANDE

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

Batman ist im Fledermaushimmel, die Batcave liegt in Schutt und Asche – wer soll jetzt Gotham City verteidigen? Zum Glück für die Bewohner der Comicmetropole hat Bruce Wayne über die Jahre Verbündete um sich geschart, die sogenannte Bat-Family. Batgirl, Robin, Nightwing und Red Hood treten das Erbe des Dunklen Ritters an und legen sich dabei mit dem Rat der Eulen und Mr. Freeze an. Der Clou bei Gotham Knights ist, dass ihr es nicht allein spielen müsst: Das Spiel ist auf Koop ausgelegt, wobei jeder der beiden Spieler in die Rolle eines der vier Charaktere schlüpft, um an die Arkham-Reihe angelehnte Verbrechen Schauplätze zu säubern.

## Bat-Action im Bat-Koop

Nein, Gotham Knights ist keine Fortsetzung der Arkham-Reihe, die mit Arkham Knight ihr vorläufiges Finale fand. Vielmehr versucht Entwickler Warner Bros. Montreal (Batman: Arkham Origins) hier etwas Neues zu schaffen, das stilistisch zwar an das große Vorbild angelehnt ist, aber für sich selbst stehen kann. Und so verwundert es nicht, dass Gotham Knights vollgestopft ist mit rollenspielartigen Elementen wie Skill Trees und anpassbaren Rüstungen. So könnt ihr eure Helden in die bizarrsten Kostüme packen. Obwohl der Fokus auf Koop liegt, ist Gotham Knights aber auch solo spielbar. Besonders cool dabei: Ein zweiter Spieler kann jederzeit per Drop-In zu euch stoßen. Etwas schade ist vielleicht, dass die in den Comics



Babs Gordon als Batgirl ist eine der vier Figuren, die Batman im Spiel vertreten.

durchaus spannende Geschichte um den Rat der Eulen nicht für ein traditionelles Batman-Spiel genutzt wird. Gotham Knights ist aber nicht der einzige Bat-Titel, der sich in der Entwicklung befindet. 2022 soll Suicide Squad: Kill the Justice League folgen, das beim Arkham-Studio Rocksteady in Arbeit ist.



# Ein garantiert GRÜNER Shooter

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **343 Industries** Termin: **2021**

Der Master Chief hat's wahrlich nicht leicht. In Halo Infinite soll er zwar nach seinen glorifizierten Nebenrollen in den direkten Vorgängern endlich wieder die erste Geige spielen, aber das Spiel steht unter keinem guten Stern. Ursprünglich war der Shooter als Launchtitel für die Xbox Series X/S geplant, doch nach durchweg negativem Feedback auf die grafisch dröge Enthüllungsdemo verschob Microsoft den Release auf 2021. Entwicklerstudio 343 Industries hat also etwas zusätzliche Zeit, den Chief technisch auf den neuesten Stand zu bringen. Und wir hoffen, dass diese Zeit auch wirklich genutzt wird. Deutlich interessanter als die Optik ist aber die Spielmechanik. Und die hat mit dem Entershaken ein neues Element zu bieten, das nicht nur im Kampf, sondern auch bei der Reise über die offene Ringwelt eine große Rolle spielen wird.

## Ring statt Schlauch

Halo Infinite kehrt zurück auf eine der Ringwelten, mit denen die Reihe ihren Anfang nahm. Dort bekommt ihr es mit den in Halo Wars 2 eingeführten Banished zu tun. Was genau die Banished auf der Ringwelt treiben, ist derzeit noch nicht bekannt. Wir können aber davon ausgehen, dass es weltzerstörerische Ausmaße hat. Wie bereits erwähnt, haben die Entwickler selbst einen Riegel weggenommen: Die Spielwelt soll offen sein, ihr müsst euch also nicht durch Levelschläuche kämpfen, sondern dürft das gesamte in der neuen



Halo Infinite wirkte bei seiner Enthüllung so unterwältigend, dass Microsoft den Releasetermin verschob.

Slipspace Engine realisierte Areal frei erkunden. Was fehlt noch? Ah, richtig: der Multiplayer. Der ist seit Serienbeginn deutlich wichtiger als die Solokampagne und wird im Fall von Halo Infinite als Free-2Play-Standalone-Modus veröffentlicht. Ihr braucht euch mit der Kampagne also nicht beschäftigen, wenn ihr nicht wollt.

## Dying Light 2

# Keine Angst IM DUNKELN

Genre: **Action** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Techland** Termin: **2021**



Die Endzeitmetropole wird von Banden beherrscht. Löst ihr Konflikte, könnt ihr das Stadtbild formen.

Eigentlich sollte der Nachfolger des in Deutschland indizierten Zombiespiels bereits im Frühjahr 2020 erscheinen, doch Entwickler Techland genehmigte sich zusätzliche Zeit und verschob den Veröffentlichungstermin auf »unbestimmt«. Schade, aber besser, man nimmt sich Zeit, um offensichtliche Holprigkeiten zu beseitigen. Wir

gehen davon aus, dass Dying Light 2 nun im Laufe des Jahres 2021 fertig wird. Und es hat durchaus das Zeug zum Hit, sollte bei der Entwicklung nichts mehr schiefgehen. Im Spiel geht es um eine der letzten Städte, die weitgehend vor der Zombieseuche sicher ist, die für den Rest der Welt den Untergang bedeutete. In einer Art modernem Mittelalter kämpfen die Bewohner nicht nur gegen Zombies, sondern auch untereinander. Und ihr steckt als infizierter Held Aiden Caldwell mittendrin und könnt die Geschehnisse der Stadt lenken.

## Unfreiwilliger Stadtplaner

Wie im ersten Teil wird die Zombie-Action durch Parkour-Elemente verfeinert. Ihr klettert Mauern und Türme hoch und springt den beißwütigen Untoten davon. Allerdings ist das tagsüber leichter als nachts, denn dann werden die lebenden Leichen stärker und fieser. Zudem solltet ihr die Dunkelheit meiden, denn die wirkt sich negativ auf Aidens Infektionsstatus aus. Oder ist es am Ende doch gar nicht so schlecht, stärker zu werden? Innerhalb der Stadtmauern droht euch allerdings mehr Gefahr von Banden, die bestimmte Abschnitte beherrschen, und hungernden Überlebenden, die euch ans Leder wollen. Für alle Fraktionen könnt ihr Aufgaben erledigen und Konflikte lösen – je nachdem wie ihr die Sache angeht, formt ihr die jeweiligen Bezirke der Stadt zum totalitären Lager oder Unterwelt-schwarzmarkt. Dann lieber Schwarzmarkt, nicht wahr?



# Project 007 Bond, James Bond

Genre: **Action** Publisher: **unbekannt** Entwickler: **IO Interactive** Termin: **2021/2022**



Bis auf ein Logo und den kurzen Abriss zur Origin Story ist noch nichts zum neuen Bond-Spiel bekannt.

Wer James-Bond-Spiel sagt, meint in den meisten Fällen die in Deutschland noch immer indizierte Umsetzung des Kinofilms »Golden Eye«. Dieses Spiel hat mittlerweile 23 Jahre auf dem Buckel, gilt aber weiterhin als eine der gelungensten Umsetzungen der Agentenreihe. Keines der zahlreichen, seitdem erschienenen Bond-Spie-

le genießt einen ähnlichen Status unter Spielefans. Doch man soll niemals nie sagen. Mit IO Interactive sitzt ein Entwicklerstudio am neuen Bond-Spiel, das vor allem durch die Erfahrung mit Agententhemen und entsprechenden Spielmechaniken frischen Wind in die vornehmlich als Shooter angelegten bisherigen Bond-Spiele bringen könnte. Wer mal einen Titel der Hitman-Reihe gespielt hat, weiß, dass so manche Spielmechanik des glatzköpfigen Killers zu James Bond passen würde wie der Shaker zum Martini.

## Die Lizenz zum Töten

Wer sich nun auf ein mit abgefahrenen Gadgets gespicktes Agentenabenteuer vor exotischen Kulissen freut, wird allerdings mit einem kleinen Dämpfer leben müssen, bis IO Interactive mehr enthüllt: Laut dem Studio handelt es sich um eine »Origin Story«, in der Bond sich den Doppelnulldstatus verdienen wird. Ob wir also gleich mit allerlei Hilfsmitteln aus der Q-Branch ausgestattet werden, ist fraglich. Und so sehr sich die beschauliche Spielmechanik von Hitman für eine Adaption des Geheimagenten ihrer Majestät anbietet, ist noch gar nicht sicher, ob das wirklich auch so sein wird. Vielleicht wird es ja doch »nur« wieder ein Shooter. Immerhin wird die studio-eigene Glacier-Engine verwendet, die bereits in Hitman 3 einige bondwürdige Schauplätze auf den Bildschirm zaubert. Hoffen wir, dass es uns am Ende nicht schüttelt, sondern wir gerührt sind.

## Elden Ring

# Ein großes GEHEIMNIS

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **From Software** Termin: **2021**

Als From Software Ende Oktober etwas über Elden Ring auf Twitter schrieb, rieben sich vermutlich viele die Augen und dachten: »Ach ja, da war ja was!« Denn seit der Ankündigung des indirekten Dark Souls-Nachfolgers auf der E3 2019 gab's nicht wirklich viel Neues über das Projekt zu berichten. Der Tweet war übrigens auch nicht sonderlich gehaltvoll – mild ausgedrückt. Er lautete: »Wir schätzen den Enthusiasmus und die Unterstützung sehr, die ihr für unser nächstes Dark-Fantasy-Action-RPG Elden Ring zeigt. Wir hoffen, ihr freut euch darauf.« Himmell! Und dazu bildete From Software dann wieder genau das Bild ab, das ihr auch hier seht. Puh.

## Eigentlich gute Zutaten

Dabei sind die Zutaten so vielversprechend. »Game of Thrones«-Papa George R.R. Martin schreibt die Story, das Gameplay soll sich an Dark Souls und Bloodborne orientieren, allerdings in einer komplett offenen Welt. Aber irgendwas muss ja Probleme bereiten, From Software arbeitet immerhin schon seit der Fertigstellung von Dark Souls 3: The Ringed City an Elden Ring. Und The Ringed City erschien bereits Anfang 2017. Ist es vielleicht die nun echte Open World, die Probleme beim Lenken des Spielers bereitet? Ist es Martin, der als Spielauteur vielleicht genauso trödelig ist wie als Schriftsteller? Ist es Sekiro, das zwischenzeitlich zu viele Ressourcen gefressen hat? Denn auch die Mitarbeiterzahl bei From Software ist nicht unend-



Es gibt inzwischen auch ein Artwork von einem Gegner, aber das hat das falsche Format, wir können es hier nicht abbilden.

lich. Wir wären jedenfalls mehr als überrascht, wenn wir vor Ablauf der ersten Jahreshälfte noch etwas Handfestes erfahren würden. Und noch mehr, wenn es wirklich innerhalb der nächsten zwölf Monate erscheint. Ach, hier ein Infoschnipsel: Elden Ring soll kein Ring sein, also kein Objekt, sondern vielmehr ein Konzept. Ah ja!



# DAS ULTIMATIVE KOMPENDIUM ZUR PLAYSTATION 5

# AUF IN DIE NEXT-GEN!



## ALLES ZUR KONSOLE

So nutzt ihr die PS5-Hardware aus!  
Insider-Guides + Umstieg von der PS4

## DIESE SPIELE LOHNEN SICH

Die besten Titel zum Start  
Welche Hits erwarten uns 2021?

## REVOLUTION DUALSENSE

Wie der neue Controller das  
Spielerlebnis clever umkrempelt

**Jetzt bestellen** 1 Formular ausfüllen 2 Foto machen 3 Foto an [shop@gamestar.de](mailto:shop@gamestar.de)

**Ja, ich bestelle das GamePro Special »PlayStation 5« für nur 9,99€ zzgl. Versand\***

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

**oder online bestellen: [www.gamepro.de/ps5](http://www.gamepro.de/ps5)**



\* 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](mailto:kundenservice@gamestar.de)



Cyberpunk 2077

# 15 STUNDEN IN DER ZUKUNFT

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **CD Projekt** Termin: **10.12.2020**

Noch kein Test im Heft, aber Michael Graf hat Cyberpunk 2077 vor Release ohne Einschränkungen gespielt und berichtet (spoilerfrei), was euch im Spiel erwartet. Denn es gibt Redebedarf. Von Michael Graf

Keine. Spoiler. 15 Stunden lang habe ich Cyberpunk 2077 nun am Stück gespielt, und wenn wir bereits in der Zukunft des Open-World-Rollenspiels leben würden, läge ich längst beim Ripperdoc, um meinen Gedächtnis-Chip tunen zu lassen: Alle Infos über die Story und ihre Wendungen werden gelöscht, damit ich nichts verraten kann, nicht mal versehentlich. Doch weil Ripperdocs und Gedächtnis-Chips noch auf der Zukunftsgeige fiedeln, müsst ihr vorerst mit meinem Versprechen leben: Dieser Artikel verzichtet auf Spoiler. Dennoch müssen wir über Cyberpunk 2077 reden. Wir müssen besprechen,

was euch wirklich erwartet, damit sich in euren Köpfen kein falsches Bild festsetzt.

## Viele neue Puzzlestücke

Abgesehen vom generellen Spielerlebnis, zu dem ich gleich komme, sind diesmal ein paar kleinere Puzzlestücke dazugekommen, die ich der Übersichtlichkeit halber als Liste aufführe. Nicht weil ich zu faul zum Schreiben bin, sondern weil sie ganz unterschiedliche Teile des Spiels betreffen.

- Neue Einführung: Die neue Version von Cyberpunk 2077 beginnt mit einem kleinen Video, in dem Radiosprecher Stanley die

Stadtteile von Night City vorstellt. Das ist kein Hexenwerk, gibt euch aber ein besseres Gefühl für die Spielwelt, falls ihr das Setting nicht aus dem Pen&Paper Cyberpunk 2020 kennt. Zitat: »In Westbrook kratzt Trauma Team die Reste von Cyberpsychos vom Asphalt!«

- Neuer Übergang: Nach der Einführung, in der ihr die Vorgeschichte eures Charakters als Konzernner, Nomade oder Street Kid erlebt und euren Kumpel Jackie kennenlernt, gab es bislang einen Zeitsprung, der nirgendwo erklärt wurde. Nun zeigt ein Video ausschnittshaft, was in der Zwischenzeit

Wir entschuldigen uns schon jetzt bei den Erben von Ellis Kaut, dass wir Johnny Silverhand in diesem Artikel als »quarzenden Pumuckl« bezeichnen werden.





## Wo ist der Test?

In der Vorschau im letzten Heft haben wir den Test angekündigt, wir hatten große Hoffnungen, dass das klappen würde. Hat es aber nun doch nicht. Damit ihr zum Start des Spiels trotzdem einen ungefilterten Blick auf das Spiel habt, lest ihr hier Michaels Erfahrungen aus seiner letzten großen Preview-Session.

In einem Zeitraum von zwei Tagen konnte Micha insgesamt 15 Stunden lang Cyberpunk 2077 frei erkunden: Haupt- und Nebenquests, Open-World-Aufgaben oder einfach nur lässiges Rumfahren im geklauten Gangschlitten – womit er die 15 Stunden verbrachte, war komplett ihm überlassen. Es wurden keinerlei Grenzen gesetzt. Miles Tost (Senior Level Designer) stand lediglich während der gesamten Spielzeit für Rückfragen zur Verfügung oder gab Hinweise in bestimmten Spielsituationen – etwa was sich gegenüber einer früheren Version des Abenteuers verändert hat.

passiert ist: Kofferdiebstahl, Hinterhof-Deals, Schlägereien, Kauf eines Autos und so weiter, alles aus der Ego-Perspektive. Das deutet an, wie sich euer Charakter und Jackie in der Unterwelt von Night City hochgearbeitet haben, das Fundament für die weitere Handlung.

- Ladescreen-Infos: Wenn ihr in der Hauptstory fortschreitet, zeigt euch der Ladescreen zwar keine Zusammenfassung der bisherigen Ereignisse, dafür aber zum jeweiligen Kapitel passende, vertonte Hintergrundinfos. So erfahrt ihr etwa mehr über das Internet der Cyberpunk-Welt, wenn ihr euch mit Hackern beschäftigt.
- Kodex: Cyberpunk 2077 hat inzwischen ein eingebautes Lexikon à la Mass Effect, in dem ihr noch mehr Infos über bekannte Charaktere und die Vorgeschichte der Cyberpunk-Welt nachlesen könnt.

Mit all diesen Neuerungen bemüht sich CD Projekt, das Cyberpunk-Universum und die Handlung des Spiels greifbarer zu machen.

### Mitreißende Story dank Vertonung

Zugleich destilliert Cyberpunk aus den Möglichkeiten des Settings eine spannende und erwachsene Story, die dieses Spiel zusammenhält. Zumindest ich wollte in meinen 15 Stunden Spielzeit immer wissen, wie es weitergeht. Auch wenn Cyberpunk 2077 den üblichen Open-World-Fehler begeht und eine Dringlichkeit suggeriert, die nicht besteht. Ja, ich sollte schnell dieses und jenes tun, um etwas sehr Schlimmes zu verhindern, das schon »bald« geschieht. Aber ich kann trotzdem erst mal Nebenquests erledigen oder im Pimpmobil durch Pacifica cruisen.

Was ich über die Handlung verraten kann: Sie ist sehr packend inszeniert, hat einige sehr prägnante Momente – darunter ein bemerkenswert tiefsinniges Gespräch in einem Bordell –, und ich erlebe sie komplett in der Ego-Perspektive. An keinem einzigen Punkt schlüpft das Spiel aus meiner Haut, in Storysequenzen und Gesprächen kann ich mich frei umschauchen. Wobei ich das vielleicht gar nicht tun sollte, weil ich sonst die hervorragenden Animationen verpassen könnte.

Genauer gesagt: die hervorragend animierten Körper und Gesten. Die Gesichter sind

ebenfalls ordentlich lesbar und schaffen es, Stimmungen wie Wut, Entsetzen, Misstrauen, Belustigung und Trauer zu transportieren – aber für mich nicht genug, manchmal fehlt es ihnen an Ausdruck. The Last of Us 2 etwa schafft es viel besser, Emotionen zu vermitteln. Aber Naughty Dog muss ja auch keine Open World mit vielfältigen Lösungswegen um seine Storyszenen herum bauen.

Und das ist gar kein Problem! Wer Stimmungen nämlich absolut hervorragend transportiert, sind die deutschen Sprecher. Und zwar nicht nur in den Hauptquests: Die deutsche Version von Cyberpunk 2077 ist durchweg exzellent und passend besetzt. Als jemand, der gerade in puncto Dialogregie und Betonung gerne das Haar in der Suppe sucht, kann ich hier nur den Daumen auf Höhe des Arasaka-Wolkenkratzers heben.

Und bekannte Stimmen sind auch noch dabei. Dass Johnny Silverhand von Benjamin Völz gesprochen wird, der deutschen Stimme von Keanu Reeves, ist ja bereits bekannt. Und hey, wenn mich Benjamin Völz anschreit, dann nehme ich ihm die Wut ab. Dazu kommen weitere Hochkaräter, beispielsweise wird eine Unterweltchefin von Martina Treger vertont, die in »Matrix« Trinity ihre Stimme lieh – noch eine Verbindung zu Keanu Reeves. Dazu kommen Till Hagen (Kevin Spacey) und andere Überraschungen, die ich noch nicht spoilern möchte.

### Silverhand, der quarzende Pumuckl

Wo wir gerade von Johnny Silverhand sprachen: Der Rockerboy soll in Cyberpunk 2077 die zweitgrößte Rolle spielen (nach mir selbst), doch das ließ sich anhand der bisherigen Cyberpunk-Sichtungen kaum vernünftig beurteilen. Nachdem ich nun mehrere Stunden mit Johnny verbracht habe, kann ich allerdings sagen: Der Mann bleibt präsent. Denn Silverhand, der – so viel Storybezug muss erlaubt sein – nur im Kopf meines Hauptcharakters existiert, begleitet mich zwar nicht durchgehend als sichtbarer NPC, materialisiert sich aber immer wieder kurz, um die Umgebung, die Quest, die anderen Charaktere oder mich selbst zu kommentieren und zu verspotten. Wie eine Art sarkastischer, dauerquarzender Cyberpunk-Pumuckl mit heftigem Aggressionsproblem.

Kurz gesagt, Silverhand ist – das schreiben wir eigentlich nicht so gerne, aber in diesem Fall kann ich es als Zitat tarnen, das mein Hauptcharakter mehrfach über seinen Mann im Kopf äußert – ein »Arschloch«. Wütend, zynisch und ganz der Klischeerocker, der ein Rebell sein und die Welt verändern wollte, es aber nie wirklich zu mehr gebracht hat als zur Konsumhure, die hinter der Bühne Groupies flachlegt. Ach, und er schießt bei Konzerten gerne mal ins Publikum, auch das ist sicher kein Ausdruck einer ausgeglichenen Persönlichkeit.

Zu Beginn stellt euch ein neues Intro die Stadtteile von Night City vor.





In einem Diner spreche ich mit einem Auftraggeber. Was er will, worum es geht, das kann ich euch unmöglich verraten.



Je mehr (Hauptstory-)Zeit ich mit Johnny Silverhand verbringe, desto mehr erfahre ich über seine Hintergründe und desto interessanter werden die Gespräche und Enthüllungen über ihn. Während sich der unerwünschte Hirngast und ich anfangs fast nur gegenseitig anschreien, wird er immer mehr zum vertrauten Begleiter. Zu einem vertrauten Begleiter, den ich immer noch loswerden möchte, versteht sich. Und weil das eben nicht so leicht geht, würde ich ihm gerne eine rein. Beispielsweise wenn mir eine Auftraggeberin eine regelrechte Selbstmordmission anbietet und Silverhand von hinten »Das machst du doch nicht wirklich?« raunt, dann ist es schon irgendwie befriedigend »Bin dabei!« zu antworten, obwohl ich natürlich auch ablehnen könnte.

#### Eine Flut an Nebenaufgaben

Und Erzählung gibt es mehr als genug. Nicht nur mit dem ungewohnten Setting samt seiner »Fachbegriffe« kann euch Cyberpunk 2077 regelrecht überrollen, sondern auch mit seiner Fülle an Aufgaben. Zwar kann ich schon während des rund vierstündigen Prologs einen kleinen Teil der Open World erkunden und dort Nebenquests erledigen, doch erst danach öffnet sich das Spiel komplett: Ich darf überall hin und alles tun, was ich will.

Oder besser: was ich kann. Denn das Questlog verzeichnet auch den Schwierigkeitsgrad, der je nach Stadtviertel variieren kann. Mit den Gangs im Stadtzentrum sollte ich mich anfangs lieber nicht anlegen. So gibt's in Cyberpunk 2077 auch ein »weiches« Level-Gating: Zwar zeigt das Spiel nicht mehr an, welche Stufe ein Gegner hat, dafür tragen zu schwere Widersacher nun aber rote Totenschädel über ihren Köpfen.

Zurück zur schier unendlichen Fülle an Aufgaben: Cyberpunk 2077 überschüttet euch nach Ab-

schluss des Prologs mit kleineren und größeren Nebenmissionen. Charaktere, die ihr im Rahmen der Hauptstory kennengelernt habt, rufen euch regelmäßig an und bitten um kleinere oder größere Gefallen. Wenn ihr ein neues Viertel oder bestimmte Schauplätze besucht, klingelt häufig der örtliche Fixer durch, um Aufträge anzubieten – Fixer sind sowas wie menschliche Schwarze Bretter für die Unterwelt von Night City.

In der Nähe von Tatorten oder Cyberpsycho-Verstecken meldet sich hingegen Polizistin Regina Jones, die freie Mitarbeiter für das Night City Police Department (NCPD) sucht. Viele der Aufträge sind mit (abschaltbaren) Fragezeichen auf der Karte markiert, manchmal quatscht euch aber auch überraschend jemand auf der Straße an: Hey, der Verkaufsautomat da drüben scheint manipuliert worden zu sein – zack, noch eine Quest!

Das klingt nach Überforderung und Arbeit und sieht auf den ersten Blick auch so aus. Je mehr ihr euch mit den Nebenaufgaben beschäftigt, desto mehr werdet ihr aber merken, dass CD Projekt sein Versprechen gehalten und wirklich versucht hat, sämtliche Aufgaben erzählerisch zu unterfüttern.

#### In Cyberpunk ist alles Geschichte

Selbst hinter Nichtigkeiten steckt mindestens eine kleine Geschichte. Beispielsweise deponiert jemand ein Geschenk vor meiner Wohnungstür. Meine Aufgabe: Sammle das Geschenk ein. Komplex ist anders. Aber es handelt sich nicht um eine x-beliebige Belohnung, sondern um die letzten Habseligkeiten eines Verstorbenen, den ich gut gekannt habe. Und das ist auch nicht das Ende, viele Auftraggeber melden sich nach der ersten Quest erneut, und ihre Geschichte wird weitergesponnen. Auch mit der Geschenk-Deponiererin werde ich später noch

einmal sprechen. Direkt danach treffe ich auf Polizisten, die an die Wohnungstür meines Nachbarn Barry hämmern. Barry ist kein gesuchter Verbrecher, sondern seinerseits Gesetzeshüter, der sich nach dem Tod eines geliebten Freundes in der Wohnung verbarrikadiert hat. Erstmal will er gar nicht mit mir reden, doch wenn ich später wiederkomme, entwickelt sich ein Gespräch über Freundschaft, Verlust und die Traumata der Polizisten, die knietief im korrupten Sumpf von Night City waten. Ein Kindermörder kommt ungeschoren davon, weil er im Vorstand eines Großkonzerns sitzt? Alltag beim NCPD.

Eines meiner simpelsten und zugleich denkwürdigsten Erlebnisse ist die Begegnung mit einem buddhistischen Mönch im Stadtpark. Ich wirke gehetzt, meint der Mönch, ob ich mich kurz setzen und meditieren wolle? Ich könnte nun antworten: »Ist das ein Witz? Werden wir gefilmt?« Aber hey, mal sehen, wo das hinführt! Der Mönch drückt mir einen Braindance in die Hand, das Cyberpunk-Gegenstück zu einem Virtual-Reality-Headset. Ich setze es auf und sehe – Pflanzen, sonst nichts. Der Wind flüstert leise, und der Mönch spricht mit ruhiger Stimme und leicht asiatischem Akzent vom Finden der Mitte, vom Atmen und Loslassen. Nach einer guten Minute ist die Meditation vorbei, der Mönch verschwunden. Und ich sitze da und denke: Das musst du unbedingt jemandem erzählen – also euch in diesem Fall.

Eigentlich ist da ja fast nichts passiert. Aber just solche Gespräche zählen für mich zu den eindringlichsten Momenten von Cyberpunk 2077. Gerade die ruhigen Momente und oft schweren Themen bilden einen starken Kontrast zur knalligen Action und neonbunten Innenstadtkulisse. Und dieser Kontrast funktioniert nur deshalb, weil die Dialoge auf Deutsch super vertont sind und



den richtigen Ton treffen. Hätte mich der Mönch vollgesülzt wie ein gelangweilter Postbote, wäre der Moment zerplatzt.

### Harte Welt, harte Themen

Manche Nebenquests eskalieren sogar zu kompletten Auftragsketten, die immer mehr und größere Aufgaben nach sich ziehen. Bitte entschuldigt, dass ich euch dafür kein konkretes Beispiel nennen kann, aber jedes einzelne wäre ein Spoiler, auch für die Hauptstory. Denn CD Projekt hat bereits bestätigt – etwa in unserem Podcast mit Questdesigner Philipp Weber –, dass sich diese größeren Nebenquests auf die Haupthandlung auswirken werden, weil sie die Situation bestimmter Charaktere in der Spielwelt radikal verändern können. Was das tatsächlich bedeutet, bleibt indes abzuwarten. Nicht mal 15 Stunden Cyberpunk 2077 reichen, um eine solche Auftragskette komplett durchzuspielen und die Langzeitfolgen zu erleben.

Sie reichen aber, um zu erkennen, dass CD Projekt abermals keine ernststen Themen scheut. Nach der vielzitierten »Blutiger Baron«-Quest in The Witcher 3 beschäftigt sich auch Cyberpunk 2077 mit Suizid und Vergewaltigung, mit Lust- und Kindermord. Solche Themen durchziehen das gesamte Spiel, vor allem eine bestimmte Nebenquestreihe konfrontiert mich geballt damit. Und das nicht etwa sensationsheischend, sondern ruhig und ernsthaft.

Gerade das Cyberpunk-Setting eignet sich perfekt für moralische Fragen. Ein Beispiel dafür sind die Puppenhäuser – spezielle Bordelle, die das Unterbewusstsein ihrer Kunden scannen, um deren intimste Wünsche herauszufinden. Die werden dann erfüllt von den »Puppen«, männlichen und weiblichen Prostituierten, deren Erinnerungen nach jedem Kunden gelöscht werden. Sie wissen nicht mehr, was sie tun mussten oder ob ihnen Leid zugefügt wurde. Und manchmal verschwinden bestimmte Puppen einfach nach »Unfällen«.

Entscheidet selbst, was ihr davon haltet. Im Cyberpunk-Kontext gilt ein Puppenhaus sogar als guter Arbeitsplatz. Denn auch in normalen Bordellen passieren unschöne Dinge – nur können sich die Sexarbeiter

Johnny Silverhand kann ganz schön ausflippen. Und sein Sprecher Benjamin Voß bringt das auch super rüber.



dort hinterher daran erinnern und müssen damit leben. Die Welt von Cyberpunk 2077 hat wenig Schönes und auch nicht immer ein Happy End. Beispielsweise erfahre ich ganz beiläufig aus den Radionachrichten, dass ein Charakter, den ich gerettet hatte, später dennoch tot aufgefunden wurde.

Versteht das nicht falsch: Nicht jede Quest bedrückt euch mit schweren Themen, und nicht jeder Charakter, den ihr trifft, ist verdorben. Es gibt auch in Cyberpunk 2077 Menschen, die Güte und Herz zeigen. Manche Aufträge – etwa die erwähnte Mönchs-Meditation – sind einfach ruhig und sympathisch, manch andere witzig, etwa der Mann mit dem entflammten Gemächt. In einer Nebenquest darf ich sogar Achterbahn fahren. Und auch die knurrigen Kommentare von Johnny Silverhand hellen die Stimmung immer wieder auf. Trotzdem: Night City ist ein düsteres Setting, und das lässt mich Cyberpunk 2077 auch immer wieder spüren.

### Selbst Psychos sind nur Menschen

Auch ohne Gespräche steckt hinter den Nebenaktivitäten mehr, als der erste Blick verrät. Nehmen wir mal die Cyberpsychos, also Menschen, die aufgrund ihrer Implantate den Verstand verloren haben und Amok laufen. Mit denen kann ich natürlich nicht reden. Es sei denn, man versteht unter »reden«, dass sie mir wüste Todesdrohungen ins Gesicht spucken. Stattdessen sind die Cyberpsycho-Aufträge einfach Bosskämpfe.

Mal wollen sie mich mit dem Scharfschützengewehr piercen, mal mit ihren Armklingen zerhacken oder mit der Shotgun durchsieben. Ich halte großkalibrig dagegen. Doch auch dafür gibt es immer Gründe. Beispielsweise krame ich nach dem Kampf in der Post des Scharfschützen und erfahre, dass der Armeeveteran erst seinen Job und dann seine Krankenversicherung verloren hat. Niemand wollte ihm mehr helfen, als er begann, Wahnvorstellungen zu entwickeln.

Ein andermal stoße ich auf eine Badewanne inmitten eines auf den Boden gemalten Pentagramms, in dem verstümmelte Gangster liegen. Als ich den Tatort untersuche, steigt aus der Badewanne eine blutbeschmierte und halbnackte Cyberpsycho-Nahkämpferin, die sich mit gezückten Armklingen auf mich stürzt. Ich flüchte Hals über Kopf, Glück gehabt, sie folgt mir nicht. Also schleiche ich langsam wieder zurück – die Dame ist weg. Ach nein, da drüben kauert sie auf einem Lagercontainer! Als ich das Fadenkreuz auf sie richte, schaut sie mich einen Moment lang an – dann rauscht kurz das Bild, und sie fällt wieder über mich her, ich kämpfe um mein Leben! Okay, Gänsehaut kann Cyberpunk 2077 also ebenfalls. Die Geschichte dahinter verrate ich euch nicht, sondern hoffe ausnahmsweise einfach, dass es keine Folgequest dazu gibt.

### Versteckte Entscheidungen

Das Besondere an der Erzählweise von Cyberpunk 2077 ist, dass es versucht, all meine Entscheidungen organisch in die Haupt- oder Nebengeschichte zu verweben. Das gilt bis zu einem gewissen Grad auch für The Witcher oder frühere Bioware-Rollenspiele, in denen die Entscheidungen aber offensichtlicher waren. Wenn ich plakativ über Leben und Tod eines Charakters richten soll, rechne ich eben bereits damit, dass sich das auswirkt, weil ich diesen Charakter eventuell wiedersehe. In The Witcher 2 macht es etwa einen großen Unterschied, ob ich den Scoia'tael gegen die Menschen helfe oder umgekehrt. Solche (Dialog-)Entscheidungen gibt es auch in Cyberpunk 2077: Gangster niederstrecken oder laufen lassen, mit Fraktion A oder Fraktion B zusammenarbeiten, selbst reden oder jemand anders reden las-

Keanu Reeves feiert in Cyberpunk 2077 ein Wiedersehen mit Matrix-Kollegin Carrie-Anne Moss. Wenn auch nur von den deutschen Stimmen her.





## Cyberware und Cyberdecks?

Als Cyberware bezeichnet man alle Implantate, die sich ein Charakter in den Körper dübeln kann. Ein Cyberdeck ist das Implantat, das fürs Hacking verwendet wird und in das man Programme laden kann, um neue Hacking-Optionen freizuschalten, etwa die Fernzündung feindlicher Granaten oder ein Fernsteuerungs-Virus für Geschütztürme.

Silverhand erfüllt das Rockerklichschee: Er wollte ein Rebell sein, hat letztlich aber gar nichts verändert.



Je mehr Zeit ich mit Silverhand bringe, desto ruhiger und tiefsinniger werden die Gespräche.



sen. Ein paar Alternativpfade habe ich beim Anspielen ausprobiert, und zumindest die kurzfristigen Folgen können gravierend sein. Beispielsweise spiele ich die Pacifica-Quest aus der Messedemo von 2019. Allerdings mache ich nicht mit den Voodoo Boys gemeinsame Sache, sondern mit dem Net-Watch-Agenten, der sie verfolgt. Sagen wir einfach: Dann passiert etwas.

Was sich aber ebenfalls auswirkt, sind Entscheidungen, die ich gar nicht bewusst treffe, weil mir das Spiel schlicht nicht sagt, dass ich sie treffen kann. Ein simples Beispiel: Falls ich im Serverraum die E-Mails eines Unterweltbosses gelesen habe, bevor ich mit ihm rede, kann ich ihn auf seine Nachrichten ansprechen. Wenn ich hingegen nicht ins Postfach gespickt habe, gibt es keine ausgegraute Dialogoption, die mir zeigt, dass ich hier eventuell eine Info übersehen habe. Dieser Storybaustein fehlt mir dann einfach.

Selbe Szene, andere Auswirkung: Manche NPCs reagieren darauf, ob ich mich durch den Level gemetzelt habe oder gewaltfrei geschlichen bin. Mit besagtem Gangster-

boss konnte ich nur sprechen, weil ich seine Untergebenen umschlichen statt durchsiebt hatte. Hätte ich zur bleihaltigen Lösung gegriffen, hätte sich der Schmutzfuß mit dem Revolver hinter seinem Schreibtisch verschanz und wäre, ähem, weniger zugänglich für eine diplomatische Lösung gewesen (was ich ebenfalls ausprobiert habe, mochte den Typen ohnehin nicht besonders).

### Die Stärke, die ihr nicht bemerkt

Gewichtigere Folgen hat meine Vorgeschichte als Konzernner, Nomade oder Street Kid. Denn die Herkunft ermöglicht in einigen Quests ganz eigene Vorgehensweisen. Als frühere Konzerndienerin kann ich etwa die Betrugsversuche anderer Firmenknechte durchschauen: Komm schon, wir wissen doch beide, wie das Geschäft läuft. Als Straßenkind verstehe ich hingegen, wie man mit anderen Kleinkriminellen spricht. So umgehe ich teils komplette Dialoge und Aufgaben, manchmal ändert sich sogar der Ausgang der Quest. Beispielsweise kann ich das Leben eines – wenn auch unwichtigen –

Nebenquest-Charakters ausschließlich als Nomade retten, indem ich vorschlage, dass er bei einem mir bekannten Nomadenclan untertaucht. Wenn ich die »passende« Herkunft nicht habe, zeigt mir Cyberpunk 2077 solche Optionen nicht einmal ausgegraut an. Ich weiß schlichtweg nicht, dass es hier eine Alternative gegeben hätte, einfach weil ich sie gar nicht wählen kann.

Meine Vorgeschichte, mein Verhalten im Gespräch, mein Weg durch den Level – all das kann sich auswirken, ob nun im kleineren oder größeren Rahmen. Manchmal ändern sich lediglich ein paar gesprochene Sätze, manchmal verpasse ich Storydetails, manchmal geht es um Leben und Tod.

Das ist durchaus problematisch, weil CD Projekt hier sehr viel Aufwand für etwas betreibt – die vielen Varianten –, das ihr beim normalen Durchspielen gar nicht bemerken würdet. Anders als bei meinem Preview-Termin sitzt dann ja nicht Leveldesigner Miles Tost neben euch, der euch auf alternative Möglichkeiten und Lösungswege hinweist. Für manche könnte sich Cyberpunk 2077 daher linearer anfühlen, als es eigentlich ist. Zugleich könnte es Cyberpunk 2077 zum »Watercooler-Spiel« befördern. Als »Watercooler-Moment« bezeichnet man im Film- und Seriengeschäft ein Ereignis, über das man am nächsten Morgen unbedingt mit den Kollegen am Wasserspender sprechen muss (oder eben an der Kaffeemaschine, am Bierkasten oder einer anderen Tränke eurer Wahl). Zum Beispiel jede zweite Folge der frühen »Game of Thrones«-Staffeln.

So dürfte auch Cyberpunk 2077 für genügend Gesprächsstoff unter Spielbegeisterten sorgen: Du hast was getan? Du hast wen umgebracht? Du hast diese Quest wie gelöst? Eine Stärke, die man nicht unterschätzen sollte, Cyberpunk kann im Gespräch bleiben. Und falls wir wegen Corona noch eine Weile nicht an den Wasserspender dürfen, gibt's dafür ja immer noch Reddit.

### Leichter Einstieg, aber dann ...

Noch mehr Gesprächsstoff erlauben die grundverschiedenen Vorgehensweisen: Schleißen, Schießen, Hacking etc. Damit ihr die spielerischen Möglichkeiten von Cyberpunk 2077 ein bisschen besser verinnerlicht, hat CD Projekt die Einführung überarbeitet: Zum Prologbeginn lehrt euch wie gehabt ein »Virtual Reality«-Tutorial die wichtigsten Spielmechaniken. In der letzten spielbaren Version war diese Schulstunde aber langatmig und viel zu textlastig. Jetzt ist das Tutorial zwar immer noch kein Knaller, aber wenigstens hat CD Projekt es gestrafft und kleine Videos eingebaut, die Erklärungen besser illustrieren. Auf Wunsch könnt ihr die Einführung natürlich überspringen. Auch später gibt's mehr erklärende Textfenster, sobald neue Spielelemente hinzukommen (etwa bestimmte Typen von Nebenaufgaben).

Dennoch kann euch Cyberpunk 2077 mit seinen spielmechanischen Möglichkeiten erst mal überrollen. Es gibt normale und



Johnny Silverhand (hinten) taucht immer wieder auf, um die Situation zu kommentieren.



Street-Cred-Levelaufstiege, dazu verbessern sich einzelne Fähigkeiten durch Anwendung, außerdem könnt ihr neue Hacking-Tools in euer Cyberdeck laden, Waffen und Klamotten herstellen und modifizieren, neue Cyber-Implantate in euren Körper schrauben (und ebenfalls selbst herstellen und modifizieren) und, und, und. Ich konnte mich in 15 Stunden nicht mit allen Systemen wirklich eingehend beschäftigen, etwa mit den Implantaten. Die sind so teuer, dass mir während meiner Probepartie schlicht das Geld für umfassendere Experimente fehlte.

Es kann eine Weile dauern, bis ihr all das durchschaut habt, und noch eine Weile länger, bis ihr es wirklich sinnvoll nutzen könnt, um euren Charakter auf eure Vorlieben zuzuschneiden. Trotzdem solltet ihr von vornherein überlegen, in welche grobe Richtung sich euer Charakter später spezialisieren soll: Wollt ihr lieber schleichen oder schießen, bevorzugt ihr Fern- oder Nahkampf? Denn ausgegebene Talentpunkte lassen sich zwar gegen hohe Bezahlung (100.000 Credits) zurücksetzen und umverteilen, ausgegebene Attributspunkte aber bislang nicht.

Ein Missverständnis muss ich dabei korrigieren: In früheren Berichten hatte ich noch

geschrieben, dass Street-Cred-Levelaufstiege ebenfalls Attributs- und Talentpunkte bringen. Das stimmt nicht! Zwar könnt ihr durch erfüllte Nebenaufträge bis zur Street-Cred-Stufe 50 aufsteigen, schaltet damit aber »nur« weitere Nebenmissionen und bessere Angebote bei Händlern frei. Auch die besten Cyber-Implantate setzen hohe Street-Cred-Levels voraus, sprungstarke Chrombeine werden halt nicht an jeden dahergelaufenen Hans Wurst verkauft. Also immer schön Nebenaufgaben erfüllen, um Street Cred anzuhäufen!

#### Oh, Nahkampf macht Spaß!

Weil Cyberpunk 2077 auf feste Klassen verzichtet, machen aber auch das Experimentieren und Ausprobieren Spaß. Ich selbst bin beispielsweise kein Fan von Nahkämpfen, erst recht nicht in Rollenspielen aus der Ego-Perspektive. Da hat mich Skyrim mit seinem ungenauen Schwertgefühltel einfach verdorben, der Gentleman genießt und schießt (und schleicht). Als mir beim Cyberpunk-Spielen ein mächtiges, episches Katana (das »Schwarze Einhorn«) in die Hände fällt, probiere ich's trotzdem mal aus. Wann findet man schon mal ein Einhorn? Und –

Überraschung – tatsächlich machen die Nahkämpfe selbst mir Spaß! Das Schwerteln (Nicht du, Markus!) fällt nicht so körperteilgenau aus wie in dedizierten Nahkampfspielen à la Sekiro oder Ghost of Tsushima, meist mache ich bei feindlichen Attacken einen Ausfallschritt (zweimal auf die Sprungtaste) und haue dann schnell irgendwohin, während der Gegner ins Leere schlägt. Außerdem kann ich Krafthiebe aufladen und blocken (rechte Maustaste), und wenn ich bei Letzterem das richtige Timing hinkriege, pariere ich den Angriff sogar und schlage direkt zurück. Dabei dann immer die Ausdauerleiste im Auge behalten, bei zu viel Gekloppe geht mir rasch die Puste aus. Das macht Gefechte gegen andere Nahkämpfer ganz unterhaltsam und auch ein wenig taktisch, wenn ich nicht ein Heilspray nach dem anderen wegzischen will.

Und all das geht eben nicht nur mit Schwertern, sondern auch mit meinen Fäusten, für den waffenlosen Kampf gibt es sogar einen eigenen Talentbaum. Auch der Fausttanz spielt sich nicht übermäßig präzise, dank der wuchtigen Treffergeräusche aber durchaus unterhaltsam: Zum Gegner rennen, ein, zwei, drei schnelle Gerade drauf, dann wieder in Deckung! Nur gut gepanzert sollte ich dafür sein. Schließlich gibt es oft mehr als einen Feind, und Beschuss aus mehreren Richtungen kann ein Bildschirmleben spätestens ab dem dritten der vier Schwierigkeitsgrade schneller beenden, als ich »Henry Maske« rufen kann.

#### Kein Shooter, trotzdem gut

Zum Glück gibt's natürlich auch tonnenweise Schusswaffen in drei Varianten: normal, Smart und Tech. Smarte Pistolen und Gewehre zielen automatisch, wenn ihr die passende Cyberware ausgerüstet habt, richten

## Das Interface

Im Optionsmenü könnt ihr fast alle Elemente der Benutzeroberfläche ganz nach Bedarf und persönlichem Geschmack einzeln abschalten: Minimap, Munitionsanzeige, Markierungen und Lebensbalken über Gegnerköpfen, aufsteigende Schadenszahlen und, und, und. Das verändert das Spielerlebnis natürlich deutlich: Ohne Interface wirkt die Cyberpunk-Welt viel immersiver, viel stimmungsvoller. Eine komplett ausgeblendete Benutzeroberfläche erschwert euch jedoch auch das Spielen, weil ihr beispielsweise euren Munitionsvorrat nicht jederzeit sehen könnt und nicht mehr an einem Warn-Icon erkennt, ob euch ein Gegner beim Schleichen erspäht hat. Und beim Autofahren müsst ihr euch auf den Straßen sehr gut auskennen, weil die Minimap entfällt, die den Weg zum Ziel normalerweise als gepunktete Linie zeigt. Nur eines ist nicht abschaltbar: der Zielmarker für die verfolgte Quest. Aber wenn ihr einfach keine Quest verfolgt, verschwindet natürlich auch der aus der Sichtfläche.



## Für wen eignet sich Cyberpunk 2077?

### • Storyfans

Cyberpunk 2077 erzählt nicht nur eine packende Hauptstory, sondern schmückt auch jede Nebenaufgabe mindestens mit einer kleinen Geschichte. Dabei scheut das Rollenspiel auch keine ersten Themen wie Kindermord und Vergewaltigung.

### • Deus-Ex-Kenner

Wer das erste Deus Ex (Ja, ich meine das erste Deus Ex aus dem Jahr 2000) gespielt hat, schätzt daran nicht nur die unterschiedlichen Lösungswege, sondern auch wie die Spielwelt auf die eigenen Aktionen reagiert – etwa in der berühmten Szene mit der Damentoilette. Cyberpunk 2077 erbt diesen Geist und reagiert in Quests und Dialogen ebenfalls dynamisch auf meine Aktionen in der Spielwelt. Außerdem offeriert jede Mission mehrere Lösungswege, ich kann ganz nach Belieben kämpfen, hacken oder schleichen.

### • Rollenspieler

Dank des facettenreichen und freien Charaktersystem könnt ihr Fähigkeiten nach Belieben kombinieren und beispielsweise als Shotgun-Hacker oder Katana-Ninja spielen. Keine Spielweise erschien uns bislang überflüssig oder nutzlos.

### • Atmosphäre-Liebhaber

Die Spielwelt von Cyberpunk ist mit spürbar viel Liebe gebaut, die Lichtstimmung auch ohne Raytracing fantastisch. Und aus den Autoradios schallt der punkige Soundtrack, der größtenteils extra für das Spiel aufgenommen wurde. Es gibt übrigens auch einen Jazz-Sender, der sich ganz wunderbar zum Über-den-Freeway-Cruisen eignet, wie ich finde.

aber weniger Schaden an als reguläre Schießprügel. Und Tech-Waffen lassen sich per gedrückter Schusstaste aufladen, damit sie beispielsweise eine Dreiersalve (Pistole) oder einen wuchtigen Feuerstoß abgeben (Schrotflinte). Dabei nutzt jeder Waffentyp dieselbe Munitionsart: Alle Pistolen fressen Pistolenkugeln, alle Gewehre Gewehr-kugeln und so weiter. Alternative Munitionstypen gibt es nicht, wohl aber Mods, die Waffen neue Effekte hinzufügen – beispielsweise Feuer- oder Elektroschaden oder einen erhöhten Schadensmultiplikator für Kopfschüsse. Oder ich schraube ein Visier an die Pistole, um ... besser zielen zu können.

Besonders angetan hat's mir beim Anspielen das Tech-Scharfschützengewehr

Marke Nekromata, das ich von einem Cyberpsycho erbeutete. Wenn ich damit einen Schuss auflade, kann ich Gegner sogar durch eine Deckung hindurch ausschalten, bei schwächeren Gangstern reicht dafür ein einziger Schuss. Wie praktisch, dass das Gewehrvisier anvisierte Gegner als Umriss markiert, sodass ich sie selbst durch massive Wände hindurch sehen kann.

Falls euch das zu martialisch klingt: Mit Mods, die ihr entweder erbeutet oder herstellt – zum Crafting später mehr –, könnt ihr jede beliebige Bleispitze zu einer nicht-tödlichen Variante ummodellern. Das macht spielerisch keinen Unterschied, auch betäubte Gegner fallen schließlich um und wachen anschließend nicht wieder auf, aller-

dings reagieren wie erwähnt manche NPCs darauf. Es gibt sogar eine nicht-tödliche Nahkampfwaffe: die Rohrzange.

Obwohl die Maus- und Tastatursteuerung laut CD Projekt noch nicht final austariert ist, fühlt sich das Schießen bereits gut und genau an. Beispielsweise kann ich mit der Schrotflinte die Beine eines Gangsters anvisieren, damit er kurz umknickt und ein leichteres Ziel abgibt. Im Optionsmenü lässt sich auch auf dem PC zudem ein leichtes Autoaim zuschalten, das aber nicht notwendig war. Dann lieber in Deckung gehen, aus der ich per gedrückter rechter Maustaste herauslugen und zielen kann.

Wie ein richtiger Shooter, in dem präzises Zielen alles ist, fühlt sich Cyberpunk 2077 dennoch nicht an – auch weil Kopftreffer zwar mehr Schaden anrichten, Gegner aber meist nicht sofort ausschalten. Rollenspieltypisch hängt meine Durchschlagskraft maßgeblich vom DPS-Wert der Knarre sowie meinen Talentwerten ab. Ein »werteschwaches« Sturmgewehr kratzt einen hochstufigen Gegner nicht mal an, wenn ich ihm fünfmal in den Kopf schieße. Das ist mechanisch durchaus sinnvoll und im Cyberpunk-Szenario auch kein großer Atmosphärekiller, ihr solltet bei den Schießereien nur kein Doom- oder gar Battlefield-Spielgefühl erwarten.

Die künstliche Intelligenz hinterlässt übrigens einen ordentlichen Eindruck. Nahkämpfer stürmen heran, Fernkämpfer kauern in Deckung und halten auch nur mal die Waffe hoch, um grob in unsere Richtung zu schießen – was bereits auf dem dritten Schwierigkeitsgrad überraschend tödlich sein kann. Und Netrunner mit Reflexbooster sausen blitzschnell durch die Gegend, damit sie schwerer zu treffen sind – quasi die »umgekehrte« Bullet Time, die ich erlebe, wenn ich das entsprechende Implantat aus-

Im Spielverlauf treffen wir ehemalige Weggefährten von Johnny Silverhand wieder, darunter sein Bandmitglied Kerry.





rüste. Gelegentlich setzen die Feindhirne aber auch mal aus, ein Cyberpsycho verharrte etwa unbewegt in seiner Deckung, sodass ich ihn zehnmal in den Kopf schießen konnte. Das war aber mehr Ausnahme als Regel.

### Schleichen und Hacken gehören zusammen

Erwarten könnt ihr dafür ein klassisches Stealth Game. Heimliche Attacken von hinten sind nämlich immer effektiv, selbst hochstufige Gegner kann ich so mit nur einem Schleichangriff ausschalten – entweder indem ich ihnen das Genick breche oder sie »friedlich« in den Tiefschlaf würge. Für hohe Schwierigkeitsgrade kann Schleichen also sogar das probatere Mittel sein, weil feindlicher Beschuss mehr Schaden anrichtet. Damit sich Gegner leichter umgehen lassen, kann ich sie zudem scannen und markieren. Dann sehe ich ihre Position auch durch Wände hindurch, der Wallhack der Zukunft.

Und wenn ich schon mal im Scannermodus bin, kann ich ja auch gleich hacken – Schleichen und Cyberangriffe gehen nämlich Hand in Hand. Beispielsweise lasse ich per Hacker-Angriff Lampen blinken, Radios johlen und Fernseher rauschen, damit die Wächter hinlaufen und mir die Rücken zuwenden. Das lässt sich auch verketten: In einem Einkaufszentrum locke ich einen Gegner von einem gehackten Bildschirm zum nächsten, bis er weit genug von seiner Gang weg ist, um ihn unbemerkt auszuknocken.

Überwachungskameras und Geschütztürme schalte ich per Cyberangriff ab, übernehme sie selbst oder sende einen Ping, um alle anderen Geräte zu sehen, die mit dem Ziel verbunden sind. So spüre ich Sicherungskästen auf, die ganzen Sicherheitssektoren den Saft abdrehen. Die Hacking-Bedienung wurde leicht überarbeitet. Mit Maus und Tastatur brauche ich viele Tasten: Gegner scannen per gedrückter Tab-Taste, dann Cyberangriff per Mausrad, wählen mit »E« bestätigen – während weiter Tab gedrückt bleibt. Bisschen umständlich. Mit dem Gamepad geht's flotter: Per Schulterbutton in den Scannermodus schalten, mit dem Stick Granatenexplosions-Hack wählen, Aktionsknopf drücken, Feuerwerk bestaunen.

Umgekehrt versuchen feindliche Netrunner ebenfalls, mich zu hacken, etwa mit einer Überhitzungsattacke, die Feuerschaden anrichtet. Dann taucht unten im Bild ein Balken auf, der sich füllt. Um den Angriff abzuwehren, muss ich aus dem Sichtfeld des Hackers verschwinden. Wobei »Sichtfeld« nicht bedeutet, dass er mich selbst sehen muss. Weil alles vernetzt ist, reicht es sogar, wenn mich eines seiner Squadmitglieder sieht. Zudem kann mich der Netrunner über Kameras erspähen – selbst über die eingebauten Webcams von Laptops. Letzteres ist besonders fies in Serverräumen, in denen ohnehin zahlreiche Bildschirme hängen. Wem soll denn da noch ein kleiner Laptop auffallen?

Meine eigenen Hacks kosten Speicherpunkte, das »Mana« der Netrunner, das sich

Romanzen sind das einzige, das ich in Cyberpunk 2077 noch nicht selbst erleben konnte. Wie das Spiel sie darstellt, weiß ich also noch nicht.



nur langsam wieder auffüllt. Einfacher wird's, wenn ich beim Ripperdoc ein besseres Cyberdeck in mein Hirn schraube. Das erhöht nicht nur den Speichervorrat, sondern bietet mehr Slots für Hacking-Tools, die sogenannten Daemons. Während Grundbefehle à la »Kamera abschalten« in jedem Discounter-Deck verlötet sind, muss ich fortschrittliche Hacks wie »Granatenexplosion« oder »Selbstmord« erst mal erbeuten und ausrüsten. Wobei – erbeuten muss ich sie gar nicht, ich kann sie auch selbst herstellen.

### Craften, um besser auszusehen

Erstmals konnte ich nun das Crafting-System ausprobieren. Entweder in der Spielwelt oder durch das Zerlegen überflüssiger Beute sammle ich gewöhnliche, seltene und epische Materialien, aus denen ich – die entsprechenden Blaupausen vorausgesetzt – gewöhnliche, seltene oder epische Items herstelle. Und »Items« heißt eben nicht nur Waffen und Kleidungsstücke, sondern auch Waffen- und Kleidungs-Mods, Granaten,

Heilsprays, Daemons fürs Hacking oder sogar Cyberware. In den 15 Stunden konnte ich ausschließlich Waffen und Heilsprays herstellen, für die Suche nach weiteren Bauplänen fehlte die Zeit. Offenbar bietet das System aber genügend Tiefe, um sich später näher damit zu beschäftigen. Sogar einen Crafting-Talentbaum gibt es, mit dem ich meine Items verbessern und ihre Preise steigern kann, falls ich sie verscherble.

Und Crafting ist für noch etwas gut: Es hilft mir, besser auszusehen. Denn ursprünglich war geplant, dass Kleidung keine Werteboni mehr hat, sondern Eigenschaften über Mods kommen, die ich jederzeit austauschen kann. So hätte ich meine Klamotten frei wählen können, je nach gewünschtem Look. Das ist jetzt wieder anders. Mods gibt's zwar nach wie vor, allerdings haben die Kleidungsstücke auch wieder »feste« Rüstungswerte wie in anderen Rollenspielen, weil CD Projekt meinte, dass sonst die Freude über die Beute nicht so groß wäre. Die Änderung führt nun aber dazu, dass ich meinen Look

## Für wen eignet sich Cyberpunk 2077 nicht?

### • Freunde von Realismus

Im Gegensatz zu Rollenspielen wie beispielsweise Gothic bindet Cyberpunk 2077 nicht jedes Spielelement logisch in den Weltkontext ein. Die Schnellreise etwa ist einfach ein profaner Teleport zum Zielpunkt ohne Erklärung (U-Bahn? Taxi?) dahinter, das Crafting neuer Ausrüstung läuft über ein Menü statt über eine Werkbank.

### • Happy-End-Fans

Es gibt in Cyberpunk 2077 zwar auch witzige und fröhliche Momente, grundsätzlich ist das Setting aber düster und brutal – und das lässt euch das Spiel auch spüren. Wer etwas spielen möchte, das die eigene Stimmung hebt, ist hier vielleicht fehl am Platze.

### • Rockstar-Liebhaber

Okay, das müssen wir ein bisschen einschränken: Natürlich könnt ihr auch Spaß mit Cyberpunk 2077 haben, wenn ihr GTA 5 und Red Dead Redemption 2 gerne gespielt habt (im Singleplayer-Modus). Euch muss nur klar sein, dass es in Cyberpunk nicht zum gleichen typischen Open-World-Chaos kommen kann wie in den Rockstar-Spielen.

### • Rennspieler

Falls es euch in einem Spiel – egal welchen Genres – auf ein realistisches und forderndes Fahrmodell ankommt, wird euch Cyberpunk 2077 womöglich nicht glücklich machen. Die Autos im Spiel fahren sich zwar nicht schwammig, aber eben auch nicht wirklich realistisch. Und das Kollisionsverhalten schlägt teilweise (noch?) seltsame Kapriolen.

### • Shooter-Puristen

Die Schießereien von Cyberpunk 2077 spielen sich gut und flüssig, aber dennoch nicht wie in einem Shooter, weil Gegner viel mehr Kugeln schlucken. Kopftreffer richten zwar Zusatzschaden an, sind aber ebenfalls nicht sofort tödlich. Cyberpunk 2077 ist eben ein Rollenspiel, in dem es auf Charakter- und Itemwerte ankommt und weniger auf Skill.



## Was kann noch schiefgehen?

Alles. Im Ernst, ihr kennt doch die Spieleentwicklung: Am Ende übersieht CD Projekt irgendwo einen Bug, der die Hauptquest unlösbar macht, und wir schauen zum Release in die Tonne. Abgesehen von in der Regel per Patch lösbaren technischen Problemen glaube ich aber nicht, dass wir uns noch andere Sorgen machen müssen. Die Geschichten, die ich im Spiel bislang erlebt habe, waren klasse. Natürlich könnte es durchaus sein, dass CD Projekt wie schon in The Witcher 2 den letzten Akt der Geschichte vernachlässigt und letztlich ein unbefriedigendes Ende (beziehungsweise unbefriedigende Enden, es gibt ja mehrere) serviert. Aber das kann ich mir bei einem Projekt in der Größenordnung von Cyberpunk 2077 schwer vorstellen.

Wenn ich im Prolog den Maelstrom-Boss Brick (Mitte) rette, treffe ich ihn später wieder.



eher nach Werten aussuche als nach Stil. Das führt zu, ähem, ausgefallenen Looks.

Bizarrr: In spiegelnden Oberflächen könnt ihr bei aktiviertem Raytracing zwar alle NPCs sehen, nicht aber euch selbst. Das hat technische Gründe: Für Spiegelungen müsste das Charaktermodell immer gerendert und voll animiert werden, was die Performance in den Keller treiben würde. Stattdessen sind in der Spielwelt »spezielle« Spiegel verteilt, die ihr anklicken müsst, damit sich euer Charakter davorsetzt und betrachtet. Auch im Inventar erscheint er in seiner vol-

len Pracht. Hier kommt das Crafting ins Spiel: Wer ein stimmigeres Ensemble will, kann Items aufwerten, um ihren Panzerungswert zu erhöhen. So züchte ich mir eine Lederhose heran, die etwas besser zum Mantel passt. Dann erbeute ich eine epische Sportjacke, die besser ist als der Mantel, weil mehr Mods reinpassen. Das Aufwerten funktioniert auch mit Waffen. Beispielsweise finde ich eine einzigartige Pistole, die ich fortan immer wieder hochzüchten kann, damit sie auf höheren Stufen nutzbar bleibt. Das kostet haufenweise Material

## Cyberpunk ist kein Gothic

Weder fürs Zerlegen noch fürs Herstellen muss ich zu einer Werkbank traben, das klappt einfach immer und überall per Crafting-Menü. Und damit wären wir bei der Crux: Cyberpunk 2077 ist kein Gothic. Es ist keine Rollenspielsimulation, die versucht, Aktivitäten wie Crafting logisch zu erklären und darzustellen. In dieselbe Kerbe schlagen die entfallenen Fahrten mit der Hochbahn oder der Umstand, dass es im Spiel kein Diebstahlsystem à la Skyrim gibt, auf das NPCs reagieren. Cyberpunk 2077 versucht, eine lebendige Welt darzustellen. Aber nicht, eine lebendige Welt zu simulieren. Nein, nicht jeder Bewohner von Night City hat einen Tagesablauf. Das heißt beileibe nicht, dass die Stadt ausgestorben wirkt: Zumindest in der PC-Version und auf der höchsten Detailstufe wimmelt es vor NPCs – jedenfalls dort, wo es auch angemessen wimmeln sollte.

Erwachsene NPCs können zudem sterben, Kinder aber nicht. Auf Minderjährige dürft ihr nicht mal zielen. Wer in Cyberpunk 2077 Passanten erschießt oder überfährt, bekommt es zudem mit der Polizei zu tun – zumindest in der Innenstadt, wo sich die Gesetzeshüter noch für sowas interessieren. In den Randbezirken von Night City regieren ohnehin Gangmitglieder, die auf mich schießen, sobald ich ihnen zu nahe komme.

## Cyberpunk ist kein GTA

Auf den ersten Blick sieht Cyberpunk 2077 aus wie ein Grand Theft Auto 5 im Zukunftsetting. Hier wie dort bewege ich mich zu Fuß, im Auto oder auf dem Motorrad durch eine Open-World-Stadt samt weitem Umland, hier wie dort erledige ich Missionen und kann NPCs überfahren und erschießen – nur versehentlich, natürlich. Es gibt aber einen gravierenden Unterschied zwischen

Diese halbnackte Dame ist gerade einer Badewanne entstiegen und versucht nun, mich umzubringen.





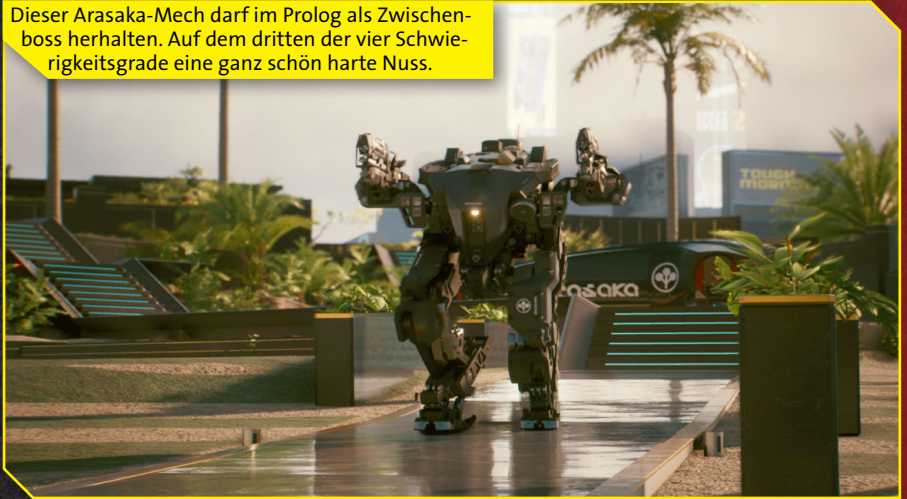
den Open Worlds: Die Welten von Rockstar sind interaktiver und reagieren mehr auf das, was ich als Spieler anstelle. Etwa wenn ich in GTA 5 einen Unfall baue, auf den eine Kettenreaktion folgt. Dieses Chaos-Gameplay lieben wir an Rockstar-Welten. In Cyberpunk 2077 gibt es das so nicht. Wenn ich in Night City einen Unfall baue, bleibt der andere Fahrer oder die andere Fahrerin am Steuer hocken. Sie steigen höchstens aus, wenn ich auf ihre Karre schieße. Oder ich laufe zum Auto und reiße die Tür auf. Dann werfe ich die Insassen raus und darf selbst losflitzen. Falls ich nicht losflitze, versuchen die Beklauten aber nicht, ihr Gefährt zurückzuklauen. Auch andere NPCs sind Diebstahl gegenüber gleichgültig.

Mit der Waffe auf Zivilisten zu zielen, gilt in Night City übrigens als Verbrechen, und damit wären wir wieder bei der Polizei, die ebenfalls anders funktioniert als in GTA. Zwar gibt es auch in Cyberpunk 2077 Fahndungssterne, in meiner Anspiel-Session kam es jedoch nicht zu den chaotischen Verfolgungsjagden, wie ihr sie aus GTA kennt.

### Stimmung ja, fahren na ja

Apropos Fahren: Das Fahrverhalten fühlt sich besser an als in der letzten Preview-Version, weil Autos nicht mehr so unvermittelt ausbrechen. Je nach Modell lenken sie sich

Dieser Arasaka-Mech darf im Prolog als Zwischenboss herhalten. Auf dem dritten der vier Schwierigkeitsgrade eine ganz schön harte Nuss.



zudem leicht unterschiedlich. Riesig sind die Unterschiede aber nicht, das Fahrmodell ist alles andere als realistisch. Das gilt auch und vor allem für die Kollisionsphysik, die zu, ähem, wilden Ergebnissen führt. Als ich etwa im Sportwagen gegen einen Lastwagen knalle, rutsche ich darunter hindurch und fahre dann einfach weiter. Schaden trägt mein Fahrzeug nicht davon – und selbst wenn, würde er sich nur optisch auswirken.

Da können noch so viele Motorhauben und Kotflügel in die Botanik (beziehungsweise Betonik, wir sind ja in der Stadt) flie-

gen, das Fahrverhalten bleibt gleich. Brenzlig wird es erst, wenn die Karre Feuer fängt. Dann sollte ich aussteigen, bevor sie explodiert. Auch hier erhebt Cyberpunk 2077 also nicht den Anspruch einer Simulation. Auch das mag euch missfallen, wenn ihr etwas anderes erwartet habt. Ich hoffe, dieser Artikel konnte euch ein einigermaßen stimmiges Bild davon vermitteln, wo die großen Stärken von Cyberpunk 2077 liegen: Story, Atmosphäre, Rollenspiel. Freut euch darauf, wenn ihr das mögt. Wenn nicht: Löscht euer Gedächtnis und wartet auf was anderes. ★

## Meinung

Michael Graf  
@Greu\_Lich



Es fühlt sich fast unwirklich an: Seit CD Projekt im Januar 2013 den ersten Teaser zu Cyberpunk 2077 veröffentlicht hat, beschäftige ich mich immer wieder mal mit diesem Spiel. Was haben wir in diesen fast acht Jahren spekuliert, in welche Richtung die Entwickler gehen, was sie alles umsetzen werden, womit sie sich möglicherweise überheben könnten. Knapp acht Jahre des Wartens, um nun endlich das fast fertige Spiel in den Händen zu halten. Zumindest 15 Stunden, bevor es mir wieder weggenommen wurde! Endlich habe ich ein klares Bild davon, was mich in der PC-Version von Cyberpunk 2077 erwarten wird. Ich betone: PC-Version! Die Konsolenversionen habe ich noch nicht ausprobieren können, sie werden aber technisch etwas weniger wuchtig ausfallen. Und ich hoffe, auch ihr könnt Cyberpunk 2077 nach dem Lesen dieses Artikels nun besser einschätzen – deshalb schreibe ich ja solche ausführlichen Texte: Damit ihr entscheiden könnt, ob dieses Spiel etwas für euch ist oder eben doch nicht. Was darin gut funktioniert, was vielleicht nicht. Dass es eben weder Grand Theft Auto noch ein Rollenspiel wie Gothic ist, sondern etwas Eigenes. Wenn ihr mich mit vorgehaltener

Tech-Shotgun zu einem Vergleich zwingen würdet, würde ich sagen: Am ehesten ist Cyberpunk 2077 wie Deus Ex. Nur größer, besser inszeniert und mit noch verzweigteren Geschichten, mit mehr Details, mehr Rollenspiel, mehr Open World. Es ist das Deus Ex, das wir uns immer gewünscht haben. Und da Deus Ex für manche Menschen (mich selbst eingeschlossen) zu den besten Spielen aller Zeiten gehört, ist das schon mal kein kleines Lob.

Was Cyberpunk 2077 auszeichnet, ist seine Wandlungsfähigkeit, seine Anpassbarkeit an meine Vorgehensweise und meine Entscheidungen, dazu die mal witzigen, mal traurigen, mal schockierenden Geschichten und die grandiose Atmosphäre. Ich mag schon alleine schon das Gefühl, bei Ambient-Musik einfach nur durch die belebten Gassen von Night City zu schlendern. Nein, es gibt dort nicht überall etwas zu tun, nicht jede Straßenlaterne ist interaktiv. Zugleich wäre es nicht nötig gewesen, selbst Seitengassen so auszugestalten, mit Passanten, Händlern und Nudelschlürfern. Man spürt, dass hier Liebe drinsteckt. Im Japano-Kleinwagen flackert sogar das digitale Amaturenbrett, wenn ich in die Leitplanke krache. Eine Kleinigkeit, aber einfach schön, dass es solche Details gibt.

So schafft es Cyberpunk immer wieder, mich zu überraschen. Wenn ich neue, kleine Details entdecke oder neues Gameplay ausprobiere (Hey, das Katana macht auch Spaß!). Wenn ich über eine versteckte Quest stolpere oder – im Großen – ein neues Storykapitel mit neuen Wendungen aufschlage. Mit der Handlung geht es mir ein

bisschen wie bei »Game of Thrones«: Ich weiß nie, was mich als Nächstes erwartet, wer als Nächstes überlebt oder stirbt. Ich weiß nur: Es wird nicht so ausgehen, wie ich gehofft habe.

Aber klar, nicht alles ist gut umgesetzt, das komische Kollisionsverhalten der Autos etwa, und ich hätte zumindest gehofft, dass man mich beschimpft, wenn ich etwa Bauarbeitern ihren Bus klauge. Auch Cyberpunk 2077 kann nicht alles. In unserer Version (die auf Anfang November datiert war) gab es zudem noch Bugs und Glitches: KI-Aussetzer, schwebende oder im Boden versinkende Fahrzeuge und Waffen, verschwindende Lebensbalken, Clipping-Fehler und so weiter.

Ich hoffe, dass CD Projekt den Endspurt zwischen meinem Anspieltermin und dem Release nutzt, um möglichst viele dieser Ungereimtheiten auszubügeln. Gleichzeitig sage ich ehrlich: Ich würde Cyberpunk 2077 selbst in diesem Zustand schon nehmen, mich in meiner Wohnung einschließen und es spielen, bis die Sonne wieder aufgeht, und sei's nur, um zu erfahren, wie diese Handlung letztlich ausgeht. Aber ich bin ja auch komisch, ich möchte nämlich sogar Skyrim.

Und nun ist sogar dieses Fazit so lang geworden, dass ich eigentlich ein kleineres Fazit zum Fazit schreiben müsste für diejenigen von euch, die gerne knappe Zusammenfassungen lesen. Aber knappe Zusammenfassungen werden Cyberpunk 2077 eben einfach nicht gerecht, dafür steckt einfach zu viel in diesem ambitionierten Rollenspielprojekt drin.



Chorus

# WING COMMANDER MIT SENSIBLEM RAUMSCHIFF

Genre: **Action** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Fishlabs** Termin: **2021**

**Der Weltraum-Shooter Chorus will in die großen Fußstapfen von Spielen wie Freelancer und Wing Commander treten. Weltexklusiv nennen wir Details zu Story, Open World und den Besonderheiten der Spielmechaniken.** Von Natalie Schermann

Die Space Opera ist zurück, endlich bekommen wir wieder ein storybasiertes Weltraumspiel! Mit Chorus möchte das Hamburger Entwicklerstudio Fishlabs die Weltraum-Action ganz in der Tradition großer Klassiker wie Freelancer oder des SNES-Titels Star Fox wiederaufleben lassen und mit einer starken Geschichte verbinden. So sollen die schnellen Kämpfe und Gameplay-Besonderheiten von Chorus die Grundmechaniken von Space-Shootern weiterdenken und modernisieren. Gleichzeitig möchte sich Fishlabs durch einen starken Fokus auf Story, Open-World-Erkundung und die Kombination aus Science-Fiction und Dark Fantasy von der Konkurrenz abheben.

Wie genau sich Chorus spielen soll, was wir darin überhaupt tun – nun, da hat sich der Entwickler bislang bedeckt gehalten. Aber damit ist jetzt Schluss: Als einziges Magazin weltweit durften wir einen ersten Blick auf das Spiel werfen und die Entwickler über ihre Ambitionen befragen.

## Weltraum-Action für Storyfans

Die Chorus-Entwickler werben bereits in ihren ersten Trailern mit einem starken Fokus auf eine mysteriöse Story und Charaktere. Im Grunde erzählt der Weltraum-Shooter zwei Geschichten. Im Großen geht es – wie

kann es bei einem Sci-Fi-Epos auch anders sein – um einen mächtigen, dunklen Kult, der die Vorherrschaft über das Weltall innehat und droht, die Menschheit auszulöschen. Im Kleinen geht es um eine sehr persönliche Geschichte, nämlich die Beziehung zwischen Pilotin Nara und ihrem empfindungsfähigen Raumschiff Forsaken. Nara befindet sich auf der Flucht vor dem mysteriösen Kult »The Circle«, zu dem sie einst gehörte. Im Laufe des Spiels sollen wir erfahren, warum sie ihren hohen Rang innerhalb der Organisation aufgab, sich gegen den Propheten stellte und ins Exil ging.

Die Beziehung zwischen Pilotin Nara und ihrem Raumschiff Forsaken steht im Zentrum von Chorus. Denn das Schiff hat ein Bewusstsein.

Protagonistin Nara war in der Vergangenheit Mitglied des Kultes. Seit sieben Jahren befindet sie sich nun auf der Flucht.



## Das haben wir gesehen

Die Chorus-Entwickler zeigten uns etwa 30 Minuten Gameplay aus den ersten zwei Spielstunden einer Pre-Alpha-Version. Besonders die Synchronisation und die Cutscenes befanden sich noch in einem unfertigen Zustand. Zur Vertonung und den Animationen in den Zwischensequenzen lässt sich daher noch keine Aussage treffen.

Auch die Entstehungsgeschichte von Forsaken soll im Fokus der Erzählung stehen, genauso wie die Aufarbeitung von Naras dunkler Vergangenheit – doch diese Geheimnisse liegen anfangs in weiter Ferne. Zu Beginn des Spiels sind bereits sieben Jahre seit Naras Flucht vergangen, und die Pilotin arbeitet für eine Gruppe, die alte Schiffswracks nach nützlichen Gegenständen absucht. Gemeinsam mit ihrem Kollegen Sav bereitet sich die Pilotin aber gleichzeitig auf den Krieg gegen den Kult vor.

Die Story wird hauptsächlich in Dialogen und Zwischensequenzen erzählt, wie man es bereits aus Weltraumspielen wie Freelancer oder der Wing-Commander-Reihe kennt. Obwohl man nur die Forsaken und keine anderen Raumschiffe steuert, soll man dadurch auch die menschliche Heldin Nara besser kennenlernen können. »An vielen Stellen überbrücken wir auch längere Reisewege durch Konversationen zwischen Nara und Forsaken oder Nara und ihren Freunden auf der Station«, erzählt uns Christian Oberle, Senior Game Designer von Chorus.



Durch die Kombination von Naras und Forsakens Fähigkeiten wachsen die beiden zu einer mächtigen Waffe zusammen. Hinweis zu den Screenshots: An den Rändern können noch Unschärfen auftreten. Das ist auf die Nachbearbeitung zurückzuführen, die zu chromatischer Abberation und Bewegungsunschärfe führt.

### Mehr Story für Erkunder

»Wichtige Teile der Story sind gar nicht zu verfehlen, weil sie in Zwischensequenzen erzählt werden«, führt Creative Director Marek Berka aus. Für alle, die darüber hinaus tiefer in die Hintergründe und die Geschichte des Spiels eintauchen möchten, haben die Entwickler kleine Storyschnipsel überall in der Welt verteilt. »Wir zwingen die Spieler nicht dazu, die Welt zu erkunden«, fährt der Creative Director fort. »Aber wenn sie es tun wollen, werden sie belohnt.«

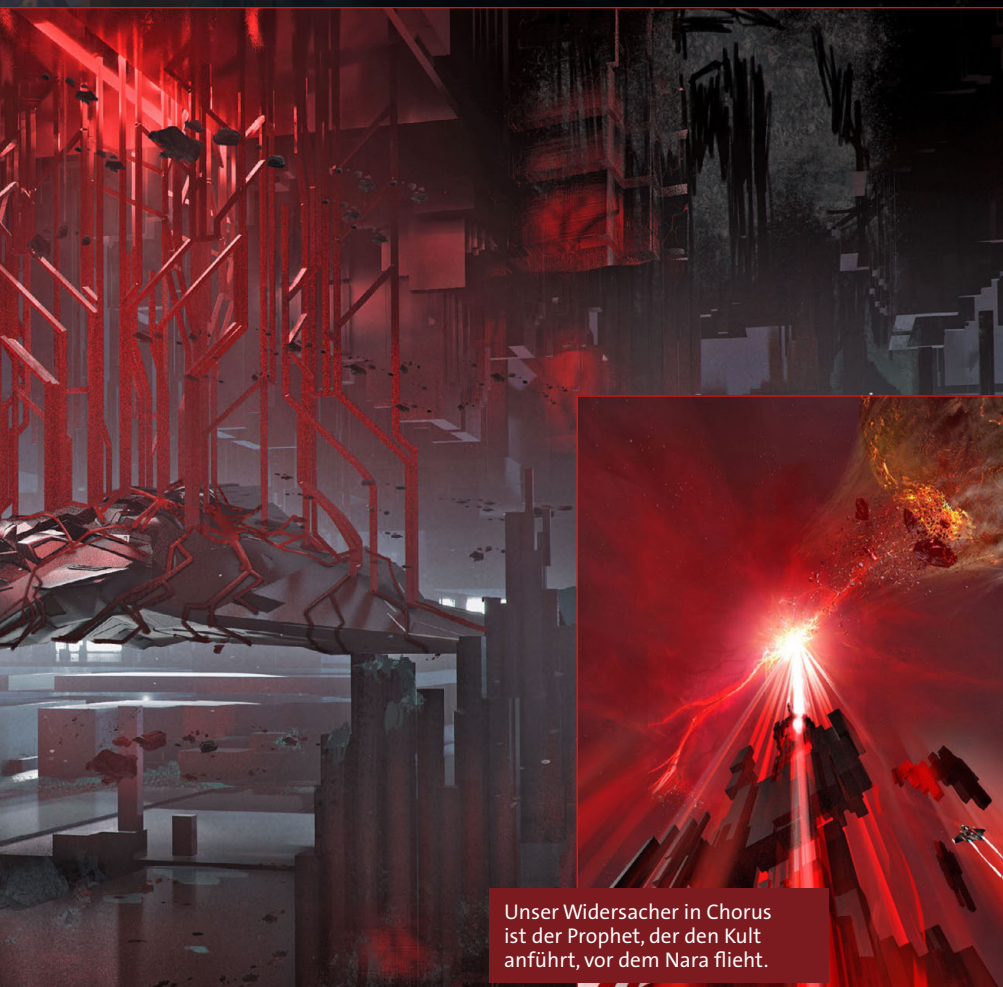
An einigen Stellen können die Spieler sogar eigene Entscheidungen treffen, die Konsequenzen für den weiteren Verlauf der Story haben. Nach knapp zwei Stunden Spielzeit trifft man beispielsweise auf ein Piraten-

schiff und kann nun entscheiden, ob es zerstört oder verschont werden soll. Entscheiden wir uns dagegen, die Sternenfreibeuter auszuschalten, unterstützen sie uns im Kampf gegen die Flotten des Kultes.

»Aber natürlich haben wir keine solch breit ausgelegte Erzählung, dass diese Entscheidungen zu unterschiedlichen Enden führen könnten«, fügt Marek Berka hinzu. »Diese Interaktionen sind dafür da, die Welt lebendiger erscheinen zu lassen.« Die Folgen dieser Entscheidungen sollen häufig direkt in der Welt widerspiegelt werden. Eine allzu große Wirkung auf die Hauptstory dürfen wir daher nicht erwarten. Doch der Creative Director verrät, dass sich unser Handeln sehr wohl auf den Ausgang einer der Nebenmissionen auswirken könnte.

### Nara und Forsaken

Obwohl wir im Tutorial von Chorus zunächst mit einem anderen Raumschiff starten, verbringen wir die meiste Zeit des Spiels mit dem empfindungsfähigen Schiff Forsaken. Die Beziehung zwischen der Pilotin Nara



Unser Widersacher in Chorus ist der Prophet, der den Kult anführt, vor dem Nara flieht.







Die Entwickler versprechen eine Vielfalt von Gebieten, die jeweils eine einzigartige Atmosphäre haben und den Spieler zum Erkunden einladen.

## Die Entwickler

Fishlabs wurde bereits im Jahr 2004 gegründet, entwickelte die Mobile-Weltraumserie Galaxy on Fire und wurde 2011 beim Deutschen Entwicklerpreis als »Bestes deutsches Studio« ausgezeichnet. 2013 musste Fishlabs jedoch Insolvenz anmelden und wurde von Koch Media (beziehungsweise dessen Label Deep Silver) übernommen. Der ehemalige Gründer Michael Schade und Teile des Teams von Galaxy on Fire verließen Fishlabs daraufhin und gründeten Rockfish Games, wo sie aktuell Ever-space 2 entwickeln. Das »alte« Fishlabs wurde derweil von Deep Silver neu aufgestellt und arbeitet nun an Chorus.

und ihrem Schiff ist nicht nur Gegenstand der Story, sondern überträgt sich auch auf die Spielmechanik. Denn sowohl Nara als auch Forsaken besitzen Fähigkeiten, die sie im Laufe der Zeit erweitern und verbessern können. Je besser ihre Beziehung zueinander wird, desto mehr verschmelzen die zwei zu einer mächtigen Waffe. Zu viel wollten uns die Entwickler über die Fähigkeiten der beiden nicht erzählen, weil es das Geheimnis rund um den Ursprung von Forsaken vorwegnehmen würde. Ein paar ihrer Fähigkeiten konnten wir bereits in Aktion erleben.

Nara ist nicht nur eine ausgezeichnete Pilotin mit einer dunklen Vergangenheit, sie hat auch noch besondere, übernatürliche Fähigkeiten, die es ihr erlauben, Dinge in ihrer Umgebung wahrzunehmen, die andere nicht sehen können. Durch ihre Fähigkeit »Rite of Senses« werden beispielsweise für die Mission relevante Objekte hervorgehoben. Das hilft uns dabei, im Tutorialgebiet das verlassene Schiff schneller zu plündern,

weil die benötigten Energiezellen nun hell aufleuchten. Später hilft uns diese Fähigkeit zum Beispiel, die Fahrte eines Raumschiffes mit Zivilisten aufzunehmen, das wir eskortieren und sicher zum Sprungportal bringen sollen. Ähnlich wie bei den Hexersinnen aus The Witcher 3 sehen wir durch Aktivieren der Fähigkeit eine Linie, die uns direkt zu unserem Missionsziel führt.

Weitere Fähigkeiten kann Nara im Laufe des Spiels ansammeln und verbessern. Diese können ganz nach Belieben mit den Fähigkeiten und Waffen von Forsaken kombiniert werden und sollen dem Spieler viel Freiheit bei den Gefechten bieten. Naras Begleiter Forsaken hat drei Arten von Waffen. Je nachdem, auf welche der gegnerischen Schiffstypen man im Spiel trifft, bieten diese Waffentypen auch unterschiedliche Vorteile: Das Geschütz feuert mit einer schnellen Frequenz und eignet sich daher besonders gut, um kleine, flinke Gegner abzuschießen. Der Laser hat dagegen eine hohe Intensität und ist daher am besten gegen Schilde geeignet. Der Raketenwerfer verursacht größeren Schaden und kommt am besten gegen feindliche Kanonenschiffe an.

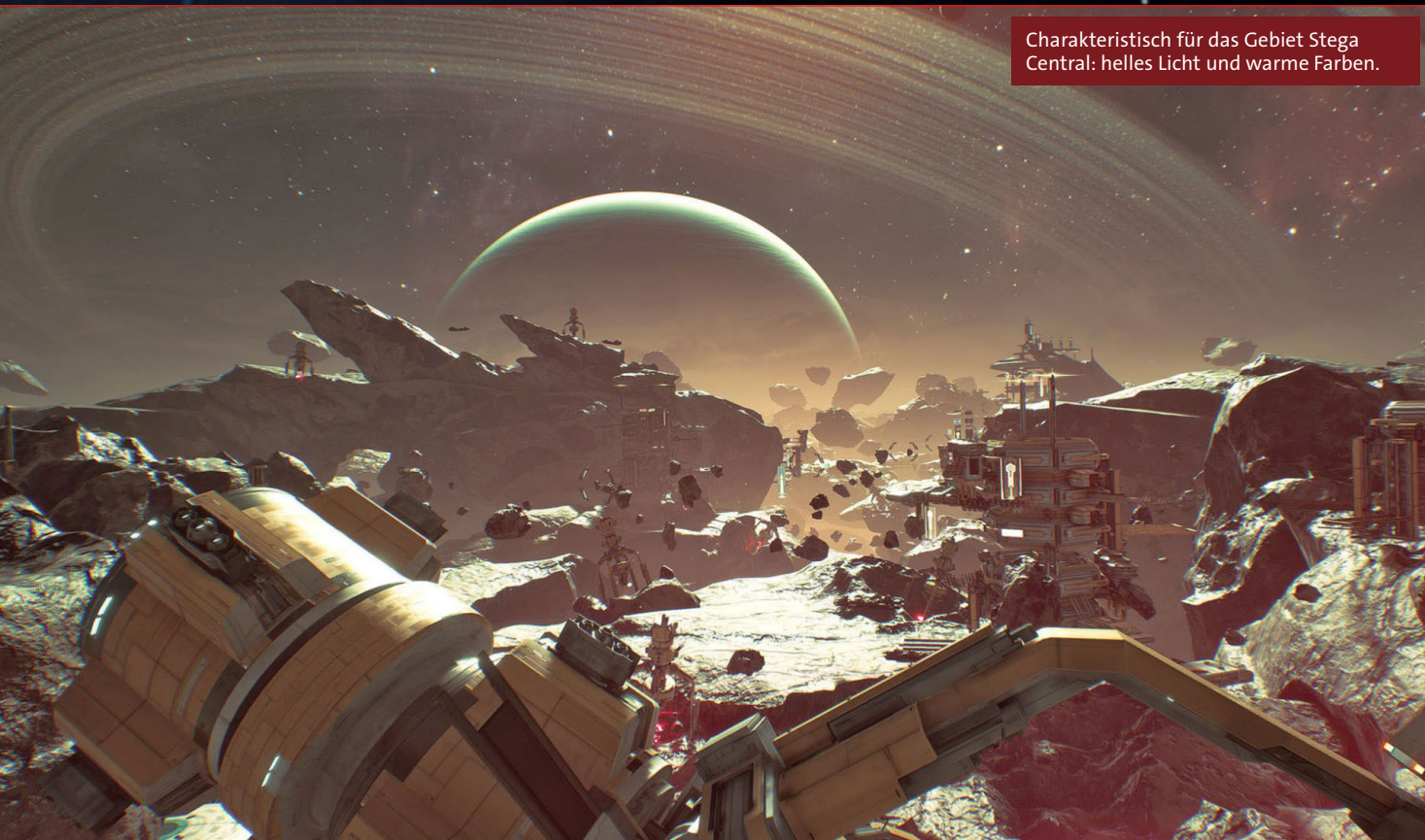
Die Wendigkeit von Forsaken in Kombination mit seinen Fähigkeiten erlaubt es dem Spieler zudem, während eines Kampfes den gegnerischen Angriffen geschickt auszuweichen, sich in günstige Positionen zu bringen und sogar die Umgebung zu seinem Vorteil zu nutzen. So können wir uns hinter vorbeifliegenden Asteroiden oder Gebäuden verstecken und diese als Schutzschild verwenden. Das alles erinnert beim Zuschauen stark an typische Kämpfe aus Action-Rollenspielen, bei denen meist eine effektive Kombination aus Angriffs- und Ausweichmanövern zum Einsatz kommt.

## Open-World-Erkundung im Weltall

Neben flotten und actionreichen Kämpfen setzen die Entwickler bei Chorus vor allem auf Atmosphäre und Weltenbau. Schnelle Gefechte sollen sich daher auch mit ruhigen Passagen abwechseln und dem Spieler so die Zeit geben, die Umgebung in Ruhe zu erkunden. Alte Schiffswracks, Tempel und andere Gebäude halten besondere Gegenstände, Upgrades oder Credits für Neugierige bereit. Hin und wieder stoßen wir auch auf kleine Rätsel. Besonders spannend wird es aber, wenn wir die engen Räumlichkeiten des Schiffswracks aus dem Tutorial verlassen. Denn nun offenbaren sich uns die riesigen Weiten des Alls. Und sogleich fällt auf: Chorus ist anders als herkömmliche Weltraumspiele. Statt das Augenmerk auf die unendlichen Weiten des Kosmos zu richten und diese Größe durch prozedural generierte Planeten und Umgebungen zu simulieren – wie man es etwa von der Weltraum-Sandbox No Man's Sky kennt – konzentrieren sich die Entwickler auf kleinere Orte.

Stega Central ist eines der größeren Gebiete, auf das man gleich zu Beginn des Spiels trifft. Es fungiert auch als eine Art Hub, in den man immer wieder zurückkehren und von dem aus man unterschiedliche Missionen starten kann. »Wir wollten hier das Gefühl einer Kleinsiedlung erzeugen«, erklärt der Lead Artist Kareem Legget. Die Umgebung soll sich lebendig anfühlen und einladend auf den Spieler wirken. Unterstützt wird das Ganze durch das Zusammenspiel von Atmosphäre und Leveldesign. Das Gebiet befindet sich auf der oberen Seite eines Planetenrings und ist in helles Licht und damit in warme Farben getaucht. Wie wir später sehen werden, machen sich die Entwickler viele Gedanken über die Farbkompo-





sitionen einer Location. Durch das Leveldesign schaffen sie auch eine interessante Spielerführung und laden zum Erkunden ein. »Einer der Vorteile, wenn man eine Welt im All baut, ist der Asteroidengürtel«, erzählt Kareem Legget. Dieser Gürtel schafft zum einen natürliche Grenzen, zum anderen Durchgänge für den Spieler und bietet den Entwicklern gleichzeitig genug Raum, um kleinere Nebenmissionen zu platzieren.

#### **Missionen und zufällige Begegnungen**

Während wir uns frei in der offenen Welt bewegen können, um die Umgebung nach nützlichen Gegenständen oder Zusatzaufgaben abzusuchen, verlaufen die Missionen eher linear. Mal durchsuchen wir ein Schiffswrack nach brauchbaren Gütern, mal müssen wir Zivilisten vor gegnerischen Angriffen beschützen oder Außenposten des Circle zerstören, während wir einem Ansturm von

gegnerischen Flotten ausgesetzt sind. Auch Bosskämpfe gegen stärkere Gegner sollen die Spieler ins Schwitzen bringen. Wir kämpfen allerdings nicht nur gegen die Raumschiffe des Kultes, sondern auch gegen korrumpierte Raumfahrzeuge. Die sogenannten Disruptors infiltrieren freundlich gesinnte Raumschiffe und manipulieren das Bewusstsein der Besatzung. Um sie von der Unterwerfung zu retten, müssen wir die Raumschiffe von der Korruption, die optisch als rote, obeliskförmige Formation erkennbar ist, befreien. Ein Prinzip, das wir bereits aus Horizon Zero Dawn kennen.

Neben der Hauptquest versprechen die Entwickler auch viele Nebenmissionen und zufällige Begegnungen. Davon gibt es mehrere Arten, die sich mit dem Fortschritt des Spielers verändern. Das können kleine Auseinandersetzungen mit den Piloten des Circle sein, wir können aber auch auf freund-

lich gesinnte Patrouillen treffen oder auf ein Schiffswrack stoßen, das es zu erkunden gilt. Haben wir beispielsweise ein Gebiet vom Kult befreit, treffen wir verstärkt auf freundliche Raumschiffe. Wenn wir nicht gerade inmitten einer Hauptmission stecken, können wir auch jederzeit an jede bereits entdeckte Location zurückkehren. Im Laufe des Spiels erhält Nara nämlich unterschiedliche Fähigkeiten, die es ihr mitunter erlauben, an Orte vorzudringen, die davor verschlossen waren. »Wir haben viele Gebiete gebaut, die auch auf das Backtracking ausgelegt sind«, verrät Kareem Legget.

Den Überblick behalten wir übrigens dank einer Karte, auf der in klassischer Open-World-Manier Fragezeichen und Markierungen auf interessante Orte hinweisen. Das UI ist hingegen nicht mit blinkenden Symbolen übersät, sondern beschränkt sich auf die aktuelle Mission oder die manuell platzierte Markierung des Spielers.

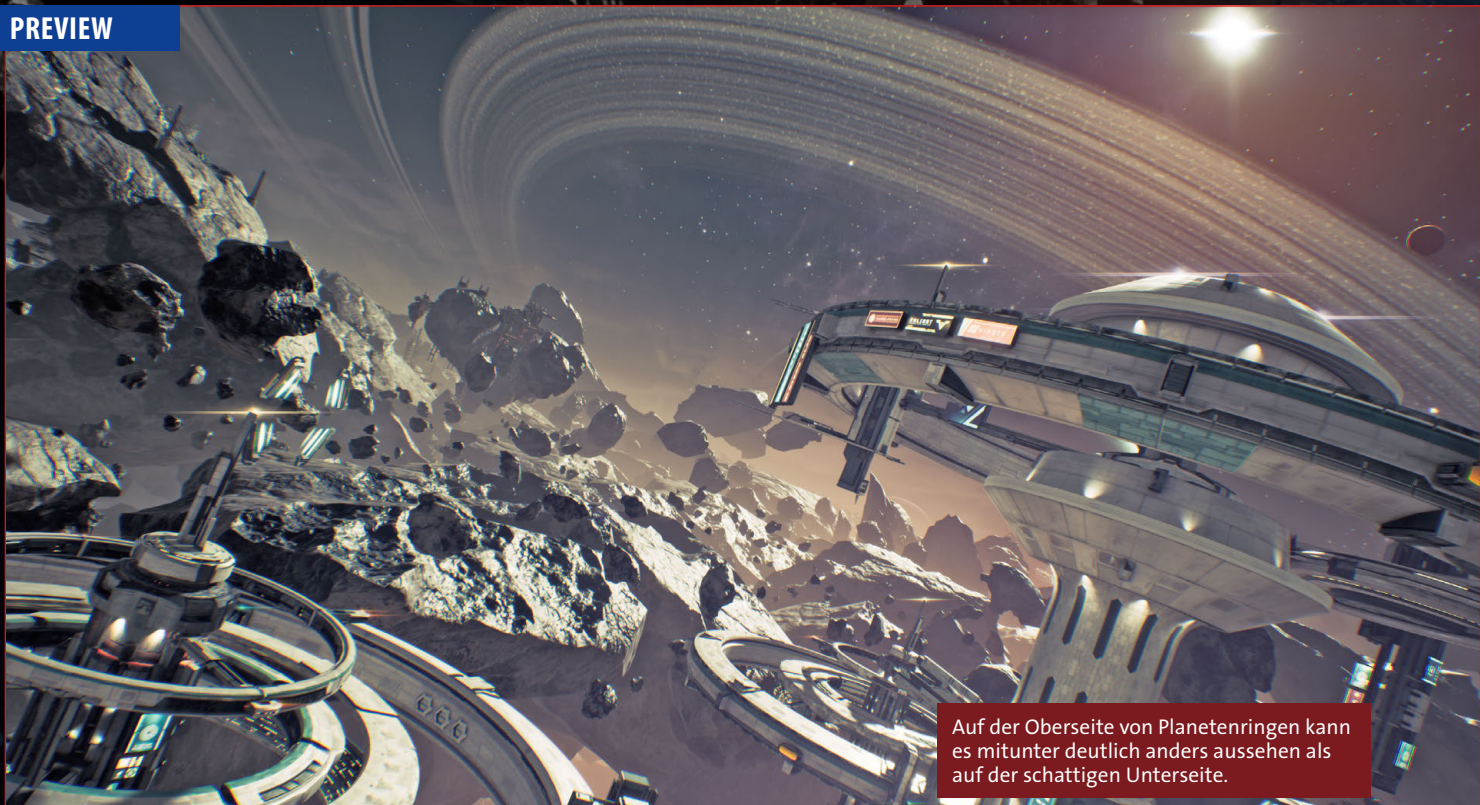
#### **Spielerführung im »Open-World-Labyrinth«**

Die Entwickler nehmen den Spieler nicht bei der Hand, um ihn durch die offene Welt zu führen, geben aber genug Hilfestellungen, damit wir uns in den einzelnen Umgebungen besser orientieren können. »Wir haben eine Reihe von Orientierungspunkten und interessanten Orten eingebaut, die den Spieler leiten sollen«, erklärt Lead Artist Kareem Legget. »Wir wollten ein Szenario schaffen, das sich natürlich anfühlt. Der Asteroidengürtel ist eine Art Open-World-Labyrinth.« Doch dieses Labyrinth spielt sich nicht nur auf einer flachen Ebene ab. Das Setting des Weltraums erlaubt es den Entwicklern, auch von der Vertikalität Gebrauch zu machen. So hat der Asteroidengürtel des Gebiets Stega Central sowohl eine obere als auch eine un-



Ihr könnt euch im Spiel frei bewegen und alles nach Belieben erkunden.





Auf der Oberseite von Planetenringen kann es mitunter deutlich anders aussehen als auf der schattigen Unterseite.

tere Seite. Anders als die helle und warme Oberseite wird die untere in Schatten getaucht, was eine vollkommen neue Atmosphäre schafft. »Wir wollen, dass jedes Gebiet und jeder Abschnitt eine bestimmte Atmosphäre erzeugt und sich einzigartig anfühlt«, sagt Kareem Legget. »Wir möchten, dass der Spieler die Umgebung erkundet und sich fragt: Oh, was ist hier passiert? Das sieht spannend aus!«

Landen kann man auf den einzelnen Planeten, Asteroiden oder Gebäuden übrigens nicht. Das ist nur an bestimmten Stationen möglich, wo der Spieler sein Raumschiff upgraden und neue Gegenstände und Waffen einkaufen kann. Um große Strecken schnell zurückzulegen, können wir von der Boostfähigkeit des Raumschiffs und in der Welt verteilten Geschwindigkeitsfeldern Gebrauch machen. Von einer Location zur nächsten reisen wir hingegen mit Hilfe von Sprungportalen. »Wir haben im Grunde abgetrennte Gebiete, die durch diese Portale verbunden werden«, erklärt der Senior Game Designer Christian Oberle. »Es ist aber kein massives Universum wie etwa in Eve Online.«

In der Gameplay-Präsentation besuchen wir noch einen anderen Ring desselben Planeten, Stega Rim. »Weil es derselbe Planet ist, sehen sich diese Gebiete ziemlich ähnlich«, erklärt der Lead Artist Kareem Legget. Auch hier spielen die Leveldesigner wieder ausgiebig mit Licht und Schatten und unterstützen so die Story. Denn das in Dunkelheit versunkene Gebiet wurde vom Circle-Kult eingenommen. Viele Menschen wurden dabei getötet oder unterworfen.

Hier treffen wir also auf zahlreiche zerstörte Raumschiffe und Wracks und riesige Außenposten des Circle. »Die Kult-Gebäude sollen groß und imposant wirken«, fährt Kareem Legget fort. »Das soll den Spieler einschüchtern und die Macht des Kultes hervor-

heben.« Environmental Storytelling ist hier das Stichwort. Die schwarzen Türme der massiven Gebäude werden zudem geschmückt von rot leuchtenden Propagandaplakaten, die keinen Zweifel mehr an der Präsenz des Kultes lassen.

#### Nur für Nostalgiker oder auch Einsteiger?

Die Chorus-Entwickler verraten im Interview, dass sie leidenschaftliche Fans von Weltraumklassikern wie Star Fox, Wing Commander und Freelancer sind. Doch für wen eignet sich Chorus? Und wie möchte sich der Weltraum-Shooter von der Konkurrenz abheben? »Heutzutage sehen wir viele Hardcore-Simulationen auf diesem Gebiet, wie etwa Star Citizen«, sagt Studio Development Director Tobias Severin. Das sei aber nicht die Erfahrung, die Spieler damals mit Weltraum-Shootern wie Wing Commander gemacht hätten. »Wir wollten mit unserem Spiel zurückreisen in die alte Zeit und das Gefühl der alten Spiele zurückbringen«, erzählt er.

Das betrifft auch die leichte Zugänglichkeit. Auch bei Chorus soll sich der Spieler schnell zurechtfinden und loslegen können, was auch Genreneulichen den Einstieg erleichtert. Der Weltraum-Shooter ist daher laut Creative Director Marek Berka »leicht zu verstehen, aber schwer zu meistern«. Die Spielmechaniken sind nicht schwer zu erlernen, doch es dauert, bis man die Kombinationen der Fähigkeiten, Waffen und Flugmanöver aus dem Effeff beherrscht.

Chorus ist eine Hommage an das Genre der klassischen Weltraum-Shooter. Doch ganz beim Alten wollten es die Entwickler doch nicht belassen: »Chorus hat einen starken Fokus auf die Umgebung, das ist anders, als man es von Spielen wie zum Beispiel Elite Dangerous kennt«, erklärt Tobias Severin. »Wir wollten die Kämpfe näher zu den Gebäuden bringen und näher an den Gegnern sein.« Das erlaube dem Spieler, mehr Dynamik in die Gefechte zu bringen, um die Gegner herumzuschwirren, hinter



Der Außenposten des Circle-Kultes ist zugekleistert mit Kultpropaganda und dem Antlitz des Propheten.





Die Entwickler bezeichnen Chorus als die »Evolution des Weltraumgenres«. Doch reichen Gameplay, Story und eine Open World, um sich gegen die Konkurrenz durchzusetzen?

Teilen der Umgebung Schutz zu suchen und die Angriffe zu parieren. »Das sieht man nicht häufig in diesem Genre«, erzählt der Studio Development Director. »Wir haben versucht, die Kämpfe interessanter zu gestalten, indem wir Nara und Forsaken mehr Kontrolle über die Umgebung geben.«

Marek Berka ergänzt: »Viele der Weltraumsimulationen haben heutzutage auch einen Schwerpunkt auf prozedural generierten Inhalten.« Deshalb entschieden sich die Entwickler im Gegensatz zur Konkurrenz Star Citizen oder Eve Online auch für handgefertigte Umgebungen und konzentrierten sich auf kleinere Gebiete, statt einfach nur die Weiten des Alls darzustellen.

Die schnellen, actiongeladenen Gefechte mit zahlreichen Kombinationsmöglichkeiten von Waffen und Fähigkeiten sollen die nostalgischen Gefühle von Genrefans ansprechen. Doch durch den starken Fokus auf Story sowie die Möglichkeit, die Open World in Ruhe zu erkunden und tief in die Geschichte

und Lore der Welt einzutauchen, wollen die Entwickler von Fishlabs Studios gleichzeitig auch versuchen, eine neue Zielgruppe zu erschließen und Genreneulinge ebenfalls für Chorus zu begeistern.

Erscheinen wird Chorus zunächst für den PC und die letzte Konsolengeneration (PlayStation 4 und Xbox One). Aber auch ein Release für die neuen Konsolen ist geplant. »Wir wollen grundsätzlich allen Spielern das gleiche Erlebnis bieten, unabhängig davon, auf welcher Plattform sie spielen«, erklärt Tobias Severin. »Aber natürlich möchten wir auch das Potenzial der PlayStation 5 und der Xbox Series X austesten.« Dabei experimentiert das Entwicklerteam mit der Atmosphäre – diese soll durch die Möglichkeiten der Next-Gen eine stärkere Immersion schaffen. »Wir experimentieren mit Raytracing und visuellen Effekten im Allgemeinen«, fährt Tobias Severin fort. »Damit wollen wir die mysteriöse Atmosphäre verdichten. Darauf legen wir einen großen Fokus.«

In den nächsten Schritten wird sich das Team nun darauf konzentrieren, die Zwischensequenzen und die Vertonung fertigzustellen und lose Enden zusammenzuführen, bevor es schließlich an den Feinschliff geht. »Gerade das Polishing macht aus einem guten Spiel ein hervorragendes Spiel«, sagt der Studio Development Director zum Abschluss. Recht hat er! ★

## Meinung

Natalie Schermann  
@theycallme\_lie



Chorus macht auf den ersten Blick einen guten Eindruck und weckt durch den Fokus auf Story und Open-World-Erkundung in mir zum ersten Mal das Interesse an Weltraumspielen. Auch die Zugänglichkeit des Spiels spricht mich an. Hier brauche ich nicht eine halbe Stunde, bis ich den Weg von meinem Zimmer zum Hangar finde, und eine halbe Ewigkeit, bis ich dann rausgefunden habe, wie man das Raumschiff startet. Ja, ich meine dich, Star Citizen!

Wie sich das alles letztlich anfühlen wird, ob Chorus dem Spieler wirklich genug Abwechslung bieten kann und wie gut die Story inszeniert wird, bleibt abzuwarten. Unklar ist auch noch, ob Chorus wirklich in die Fußstapfen von Klassikern wie Freelancer oder Wing Commander treten und damit Genrefans von sich überzeugen kann. Denn stellenweise erinnert der Weltraum-Shooter selbst in den Gefechten stark an ein Action-Rollenspiel. Das kann eine gute Entwicklung für moderne Weltraum-Shooter sein. Es kann aber genauso gut sein, dass es Fishlabs damit nicht gelingt, den Geist der Space-Klassiker einzufangen.



Die Kultisten sind zwar eure Hauptgegner, aber hin und wieder bekommt ihr es auch mit anderen Gefahren zu tun.



## Aztec Empire

# DIESE STADT IST AUF WASSER GEBAUT

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **PlayWay** Entwickler: **Play2Chill** Termin: **4. Quartal 2021**



Aztec Empire hat ein ungewöhnliches Szenario: Ihr baut eine Aztekenmetropole auf.

**Aufbaustrategie mal anders: In Aztec Empire bringt ihr Menschenopfer und legt Wasserstraßen an. Auch der Realismus soll nicht zu kurz kommen.** Von Peter Bathge

Historische Strategiespiele stehen vor einem Dilemma: Langsam, aber sicher sind alle spannenden Zeitepochen abgedeckt. Mittelalter? Check. Antike? Haben wir. Napoleonische Kriege? Aber sicher doch. Insofern war die Ankündigung von Aztec Empire wohl nur eine Frage der Zeit. Als Spieler sind unsere Aufbaukünste allerdings in noch nie dagewesener Weise gefragt: Wir sollen die aztekische Metropole Tenochtitlán erbauen – dazu steht uns eine Zeitspanne von rund 200 Jahren zur Verfügung.

Aztec Empire hält sich dabei eng an die historischen Fakten zum Reich der Azteken und destilliert daraus einen einzigartigen Gameplay-Cocktail. So gibt's etwa einen starken Fokus auf Wasserstraßen und Kanäle, außerdem wollen die Götter mit Menschenopfern besänftigt werden, und am Ende stattdessen ja auch vielleicht noch die Konquistadoren einen Besuch ab und zerstören all die schönen Gebäude, die ihr zuvor in stundenlanger Arbeit aufgebaut habt. Wie genau sich das spielt, welche Ressourcen ihr in Aztec Empire verwaltet und was ihr gegen einen Vulkanausbruch tun könnt, haben uns die Entwickler mit dem irreführenden Namen Play2Chill im Interview verraten.

#### Ans Ende der Welt

Für Pawel Bragoszewski ist das Bierbrauen eines der coolsten Features von Aztec Em-

pire – und noch dazu historisch korrekt umgesetzt. Der Mitgründer und Chefdesigner von Play2Chill gerät ins Schwärmen, als wir ihn nach den Ressourcen im Spiel befragen: »Die Azteken nutzten Agave unter anderem dazu, Pulque zu brauen, ein alkoholisches Getränk. Es gab sogar eine Göttin der Agavenpflanzen! Im Spiel besteht der Brauvorgang aus mehreren Schritten, es handelt sich um eine vollständige Produktionskette: Man baut Agave an, stellt daraus das Getränk her und errichtet Gebäude, in denen die Bürger nach der Arbeit einen trinken gehen können. Ich braue zu Hause selbst Bier, deshalb musste ich sichergehen, dass wir diesen Teil korrekt wiedergeben.«

Bragoszewski ist einer von rund zehn Mitarbeitern bei Play2Chill. Das polnische Indie-Entwicklerteam bereitet trotz seiner überschaubaren Größe aktuell einen Bör-



sengang vor. In dem Warschauer Studio entstanden vor Aztec Empire der 2D-Plattformer Dream Alone und das Strategiespiel Counter Terrorist Agency. Zurzeit befindet man sich in der Endphase der Entwicklung des Motorcycle Mechanic Simulator 2021. Als Referenzen für die Entwicklung eines komplexen Aufbauspiels taugen diese Projekte freilich nur bedingt. Und doch klingen Play-

2Chills Pläne für Aztec Empire faszinierend und durchdacht, und das bereits weit vor dem geplanten Release Ende 2021 beziehungsweise Anfang 2022. »Im Spiel erbaut man Tenochtitlán, die Hauptstadt des Aztekenreiches. Tenochtitlán existierte rund 200 Jahre lang, vom frühen 14. Jahrhundert bis zur Invasion der Spanier. Aztec Empire hat eine große Kampagne, in der man eine riesige Stadt errichtet. Allerdings gibt es auch einen globalstrategischen Aspekt im Spiel: Wir bauen auf einer Karte des ganzen Aztekenreiches, auf der man dann Ressourcen und Soldaten verschiebt.«

Auch Handel zwischen den verschiedenen Metropolen und Siedlungen sei geplant, erzählt Chefdesigner Bragoszewski. Selbst andere Stämme stehen als Handelspartner zur Verfügung. »Zudem kann man Marktplätze in der Stadt errichten, um einen Rohstoff gegen einen anderen zu tauschen.« Derzeit überlegt das Team allerdings noch, ob Obsidian, Kupfer und Zinn einzeln im Spiel aufgelistet werden oder als Baustoff für Werkzeuge zusammengefasst werden sollten.

### Heikle Themen für ein Aufbauspiel

Die grundlegenden vier Ressourcen in Aztec Empire sind Nahrung, Holz, Stein – und Sklaven. »Ja, in Tenochtitlán gab es viel Sklavenarbeit«, erklärt Pawel Bragoszewski. »Wir werden versuchen, diese historische Realität im Spiel abzubilden.« Das treffe auch auf die Menschenopfer zu, die die Azteken auf ihren pyramidenförmigen Tempeln den Göttern darbrachten. Man wolle vor dieser brutalen Realität nicht die Augen verschließen, die Darstellung werde aber in einem gewissen, auch wirtschaftlich sinnvollen Rahmen bleiben: »Wir können die tatsächliche Grausamkeit der aztekischen religiösen Praktiken nicht vollumfänglich zeigen, es gibt keine Jugendfreigabe für Sachen wie rituelle Folter oder das Opfern von Kindern. Und natürlich wollen wir das auch gar nicht zeigen, das Spiel ist ein Städteimulator, kein Blutfest. Daher versuchen wir, dem Spieler begreiflich zu machen, wie wichtig Religion im Leben der Azteken war. Die Grausamkeit wird auf akzeptable Art dargestellt, die dem Spieler aber trotzdem noch einen Schauer über den Rücken jagt.«

Religiöse Praktiken nahmen laut Historikern einen wichtigen Teil im öffentlichen Leben der Azteken ein. Einen entsprechend



In Aztec Empire verbindet ihr Inseln mit Holzstegen. Die können aber abbrennen, also Vorsicht.



Frachtschiffe dürften Waren schneller verteilen als Träger. Seekämpfe soll es aber nicht geben.

großen Part soll die Religion auch im Gameplay von Aztec Empire einnehmen. »Wir wollen die Welt wirklich so zeigen, wie die Azteken sie wahrgenommen haben«, betont Bragoszewski. »Der Spieler muss die Götter zufriedenstellen, um Erfolg zu haben – genau wie es die Azteken glaubten. Abhängig vom aktuellen Monat im Sonnenkalender und dem Tag im Götterkalender werden unterschiedliche Rituale durchgeführt und verschiedene Opfer dargebracht. Und das beinhaltet eben auch Menschenopfer.«

### Ungewöhnlicher Schauplatz

Am grundlegenden Aufbaukonzept rüttelt Aztec Empire nicht: Wenn ihr genügend Wohnhäuser errichtet und für Nachschub an Nahrung, Agavensaft sowie weitere erfüllte Bedürfnisse sorgt, strömen neue Einwohner in euer Pyramidenparadies. Eine Besonderheit gibt's in Sachen Gebäudebau. Denn Tenochtitlán wurde auf einer Insel inmitten eines riesigen Sees errichtet, dem (heute fast komplett trockengelegten) Texcoco in Mexiko-Stadt. Irgendwann wurde aber der Platz knapp. Als Spieler ergeben sich daraus spezielle Herausforderungen: Ihr müsst neue Inseln anlegen, um weitere Häuser und Produktionsstätten zu errichten, und gleich-

zeitig mit Kanälen und Booten für schnelle Transportwege und sauberes Trinkwasser sorgen. Dabei nehmen sich die Entwickler allerdings ein paar spielerische Freiheiten, statt komplett auf eine historische Genauigkeit zu setzen: »Wir vereinfachen Sachen dort, wo nötig. Die künstlichen Inseln im Spiel werden zum Beispiel wie andere Bauwerke errichtet, sie steigen einfach aus dem Wasser auf. In der Realität war das ein langer Prozess, bei dem Schlamm und Vegetation mithilfe von einer Art Unterwasserzaun angesammelt wurden. Die exakte Umsetzung davon wäre in einem Spiel aber viel zu langweilig. Texcoco war ein Salzwassersee, daher haben die Azteken ein System aus Dämmen benutzt, um das salzige Wasser von frischem Regenwasser zu trennen. Sie haben auch viele künstliche Inseln angelegt, sogenannte Chinampas, um dort Getreide und andere Pflanzen anzubauen. Zur damaligen Zeit waren das alles sehr fortschrittliche Techniken.«

Frischwasser ist eine wichtige Ressource im Spiel, denn verunreinigtes Trinkwasser kann zu Krankheiten führen, außerdem macht es die Einwohner unglücklich, und weniger Neuzugänge entscheiden sich dafür, nach Tenochtitlán zu ziehen. Auch die





Menüs und grundsätzliches Spielprinzip von Aztec Empire erinnern stark an die Tropicco-Serie.

Anzahl der Kanäle zwischen den einzelnen Inseln spielt eine entscheidende Rolle. Denn wenn zu wenige dieser Wasserstraßen existieren, kommt die Abwasseraufbereitung ins Stocken, und das stellt ein Gesundheitsrisiko dar. Auf den Kanälen kreuzen zudem kleine Boote. Zu deren Rolle will sich Chefdesigner Pawel Bragoszewski noch nicht final äußern. Sie seien aber »nicht sooo wichtig« für Aztec Empire.

#### Forschung, Wasser und Katastrophen

Mit zunehmender Spieldauer soll der Spielablauf von Aztec Empire fordernder und der Herstellungsprozess für Werkzeuge und andere Waren zunehmend komplexer werden. »Wir wollen aber auch nicht zu viele dieser langen Produktionsketten«, gibt Bragoszewski im Gespräch mit GameStar zu bedenken. »Das Spiel erscheint uns momen-

tan komplex genug.« Davon unabhängig müsst ihr trotzdem immer mehr Faktoren beachten, je mehr Zweige ihr im Forschungsbaum freischaltet. Alles natürlich basierend auf historischen Fakten. So war die Herstellung von Eisen für die Azteken ein Buch mit sieben Siegeln, stattdessen nutzte das mittelamerikanische Volk hauptsächlich Werkzeuge und Waffen aus Obsidian, bevor schließlich der Wechsel zu Gegenständen aus Bronze erfolgte. Solche Verbesserungen stehen ebenso zur Verfügung wie höherwertige Gebäude. Am Anfang errichtet ihr gewöhnliche Hütten, später dann die bekannten riesigen Tempelanlagen.

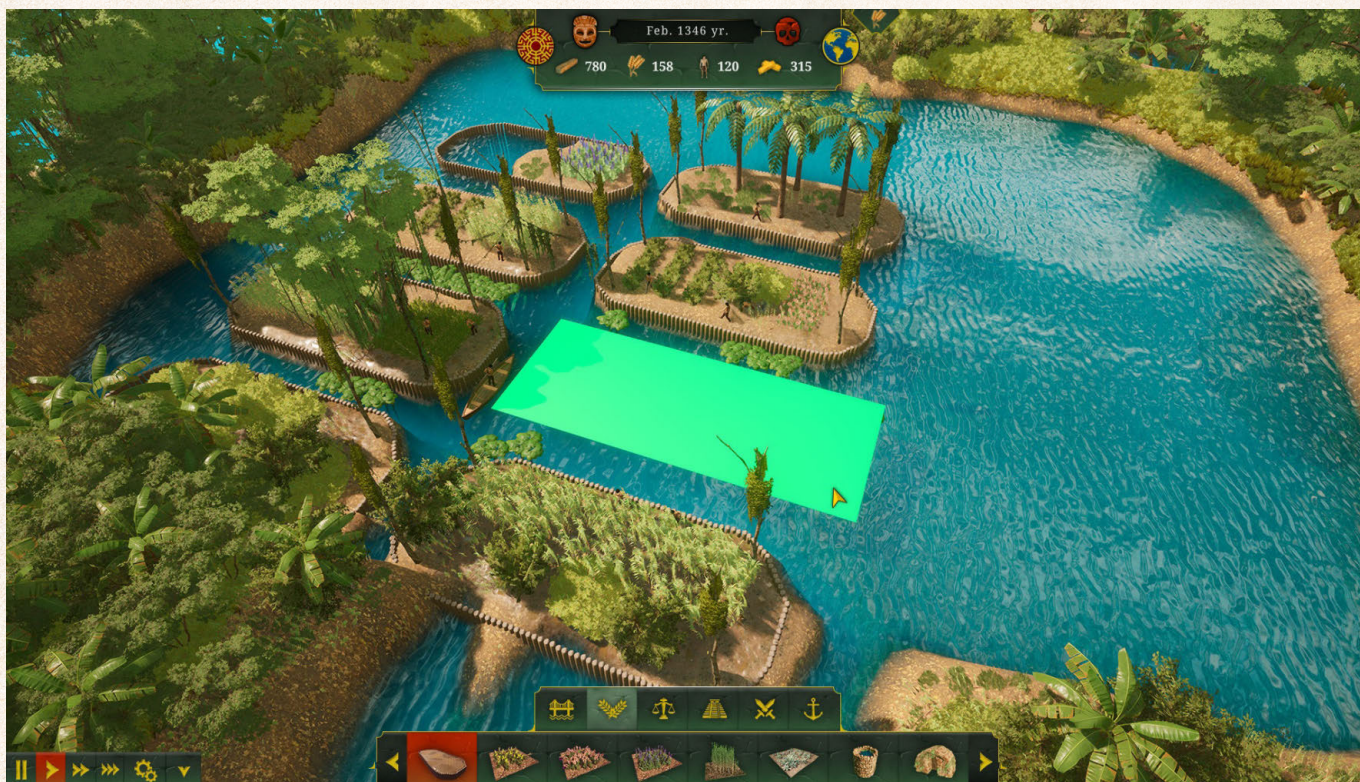
Wie uns Play2Chills Mitgründer Pawel Bragoszewski erzählt, hat das Team auch einen eigenen Forschungsbaum für neue Gesetze entworfen, mit denen ihr das Verhalten der Gesellschaft formt. »Die Azteken haben

wichtige zivile und militärische Gesetze niedergeschrieben, das soll sich im Spiel widerspiegeln. Dabei haben wir uns auch von dem großartigen Frostpunk und seinem Gesetzgebungssystem inspirieren lassen.« Während euch in Frostpunk jedoch vorrangig Temperaturen und Schneestürme das Leben schwer machen, wird Aztec Empire eine Reihe von unterschiedlichen Katastrophen und Krisen enthalten, die es zu meistern gilt. »Es gibt Vulkanausbrüche, Überflutungen und Epidemien«, erzählt uns Bragoszewski stolz. Und ergänzt: »Die Katastrophen im Spiel werden auch immer eine religiöse Dimension haben. Wenn man nicht genug Kanäle baut, steigt die Wahrscheinlichkeit für Seuchen, aber wenn man den Gott Chalchiuhtolin verärgert, wird die Stadt garantiert von einer Krankheit heimgesucht.«

Und was ist mit den Spaniern, die Anfang des 16. Jahrhunderts das Aztekenreich im Handstreich eroberten? Der Chefdesigner von Aztec Empire zeigt sich unschlüssig: »Wir haben uns noch nicht final entschieden, ob wir das Spiel vor der Invasion der Spanier beenden oder ob wir sie zeigen – und wenn ja, wie.« Die Frage nach dem Wie hat auch damit zu tun, auf welche Art Aztec Empire militärische Konflikte darstellt – oder eben eher nicht.

#### Kein Echtzeitstrategiespiel

»Wir sehen Aztec Empire eher als Aufbau- denn als Kriegsspiel«, sagt Pawel Bragoszewski. Bei Play2Chill orientiert man sich stark an alten Hits des Genres wie den Impressions-Spielen à la Pharaoh und Caesar 3. Hier wie dort gibt es keine direkte Steuerung der Militäreinheiten. »Das könnte sich in Zukunft aber noch ändern«, gibt Bragoszewski



Neue Inseln erstellt ihr in Aztec Empire wie mit einem Terraforming-Tool ohne langwierige Bauphase.



zu bedenken. »Wir müssen dafür das Spiel spielen und Tests durchführen. Man muss genug Soldaten und bewachte Außenposten besitzen, um die Stadt beschützen zu können. Nachts können Feinde angreifen, und je nachdem, wie gut man vorbereitet ist, nehmen Gebäude und Ressourcen dann mehr oder weniger Schaden.«

Im Trailer sieht man zudem, wie Brücken sabotiert werden, um Feinde davon abzuhalten, in bestimmte Regionen des Reichs vorzustoßen. Aufgrund der Inselthematik sind solche Stege sehr wichtig, aber auch in ziviler Hinsicht, damit Bürger, Arbeiter und Träger hin und her wechseln können. Aztec Empire kennt unterschiedliche Soldatentypen. Je mehr ihr forscht, desto bessere Technologien und Waffen sowie Rüstungen stehen zur Verfügung. Auch die errichteten Gebäude spielen eine Rolle. Bragoszewski: »Ohne Waffenkammer und Barracken wird man nur sehr schlecht ausgebildete Soldaten bekommen. Und die Feinde entwickeln sich natürlich auch weiter, also muss man immer weiter forschen.«

### Noch ein weiter Weg bis zum Release

Aztec Empire konzentriert sich insgesamt aber stark auf den friedlichen Aufbauaspekt des Städtebau-Untergenres. Das Setting ragt aus dem Meer an vergleichbaren Spielen heraus und bringt so einige Herausforderungen für die Entwickler mit sich, wie der Chefdesigner erklärt: »Tenochtitlán war eine riesige Stadt, eine der größten ihrer Zeit, mit 200.000 bis 400.000 Einwohnern. Wir müssen uns jetzt entscheiden, wie wir diese immensen Dimensionen abbilden. Dabei geht es nicht nur um das Spieldesign, sondern auch um Performance und Effizienz.«

Dass die Spiel-Engine eine derartig gewaltige Anzahl an Azteken darstellen kann und dabei flüssiges Spielen erlaubt, ist eher unwahrscheinlich. Vermutlich wird man also höchstens ein paar Tausend Einwohner gleichzeitig unter sich haben. Mehr Authentizität versprechen die Entwickler allerdings in anderen Bereichen. Dafür holt sich Play2Chill auch Hilfe aus der Community: »Wir



Auf den Agavenfarmen wird die nützliche Kaktuspflanze bewässert.

nutzen alle möglichen Quellen zur Recherche, aber wir haben nach der Veröffentlichung des Trailers auch sehr viel ermutigendes Feedback bekommen. Die Spieler sind fantastisch, sie haben uns ganze Abhandlungen über die Architektur und Technologie der Azteken geschickt. Auf Basis dieser Rückmeldungen haben wir bereits einige Spielkonzepte geändert.«

Die Idee für Aztec Empire kam den Machern übrigens aufgrund eines wahrgenommenen Mangels: »Es gibt unserer Meinung nach viel zu wenige mesoamerikanische Kulturen in Spielen. Diese Völker haben so viele spannende Besonderheiten, die sich sehr gut in Spielen machen würden, wie Kalender, Wassermanagement, Schrift, komplexe Religionen, grausame Menschenopfer und großartige Errungenschaften der Architektur. Wir wollten wirklich ein Städtebauspiel machen. Tenochtitlán, die Hauptstadt des Aztekenreiches, erschien uns dafür perfekt: interessant, originell und dafür geeignet, von einem kleinen Entwicklerteam in einem Spiel nachgebaut zu werden.«

Ob man in Zukunft weiter eng mit der Community zusammenarbeiten möchte, um den Traum vom ersten großen Aufbaustrategiespiel in Mesoamerika zu verwirklichen?

Möglich, aber noch haben die Entwickler laut eigener Aussage keine Pläne für einen Early-Access-Release. Zurzeit ist die Steam-Veröffentlichung für Ende 2021 angesetzt, möglicherweise wird daraus auch Anfang 2022. Play2Chill-Mitgründer Pawel Bragoszewski verbreitet jedoch Zuversicht: »Wir sind damit zufrieden, wie die Entwicklung des Spiels voranschreitet. Aztec Empire macht bereits in diesem recht frühen Stadium Spaß, und wir hoffen, dass die Leute eine tolle Zeit mit dem Spiel haben werden.« ★

### Meinung

Peter Bathge  
@GameStar\_de



Es gibt aktuell so viele unfertige Aufbau-spiele da draußen, und eines sieht interessanter aus als das andere. Aber leider bieten nur die wenigsten die nötige Komplexität und Langzeitmotivation, um es mit Schwergewichten wie der Anno-Serie oder dem pfiffigen Frostpunk aufnehmen zu können. Aztec Empire wirkt auf mich momentan neben Manor Lords am vielversprechendsten. Auch, aber nicht nur wegen seines ungewöhnlichen Settings.

Nun muss man natürlich auch erwähnen, dass die Entwickler bisher nicht eben mit Qualitätsware überzeugen konnten, ihre bisherigen Spiele haben allesamt mittelmäßige Steam-Reviews eingefahren. Aber die Polen haben sich zumindest einen realistischen Zeitplan gesetzt und überzeugen mit klugen Ideen, ohne die Grundpfeiler des Genres komplett neu erfinden zu wollen. Und das ist schon mal ein guter Anfang.

Ich freue mich auf ein optisch ansprechendes Quasi-Tropico, das bei Religion und Stadtplanung (Wie cool sind denn bitte die Inseln und Kanäle?) neue Wege geht. Wie gut das alles zusammenpasst, darüber werden wir wohl schon sehr bald mehr wissen, denn die Entwickler haben neue Infos, Bilder und Videos angekündigt.



Manches ist noch unklar, etwa ob Aztec Empire ein Straßensystem nutzt.





## Beyond Skyrim, Teil 3

# VON ROSCREA NACH SCHWARZMARSCH

Genre: **Rollenspiel** Publisher: – Entwickler: **Beyond Skyrim** Termin: –

**Das Mod-Projekt Beyond Skyrim arbeitet an sieben zusätzlichen Regionen für Bethesdas Rollenspiel. Wir haben mit den Teams gesprochen und geben euch exklusive Einblicke in Entwicklung, Story, Quests und die Spielwelten.**

Von Natalie Schermann

Von Modding-Neulingen bis hin zu Experten arbeiten viele Modder an diesem ambitionierten Projekt und erstellen eine Mod, die

gleich siebenmal so groß ist wie das Vorbild Skyrim. Sieben Teams und sieben Regionen: Cyrodill, Morrowind, Elsweyr, Iliac-Bucht, Atmora, Roscrea und Schwarzmarsch. Jede Region soll eine vollwertige Erweiterung für Skyrim sein, die euch nochmal viele Stunden beschäftigen will. Im letzten Teil unserer Preview-Reihe nehmen wir euch mit nach Roscrea und Schwarzmarsch.

### Roscrea

#### Ein alternatives Himmelsrand

Die Insel Roscrea befindet sich mitten im Geistermeer – und ist die Region in Beyond Skyrim, die noch kein offizielles Vorbild hat.

Anders als in Atmora ist hier die Zivilisation nicht untergegangen. Stattdessen haben die Einwohner jahrhundertlang in Isolation gelebt. Das spiegelt sich sowohl in der Kultur als auch in der Hauptstory wider. Roscrea soll dem Spieler eine einzigartige Erfahrung bieten und einen Einblick gewähren, wie Himmelsrand ausgesehen haben könnte, wären die Nords von jeglichen Einflüssen Tamriels verschont geblieben.

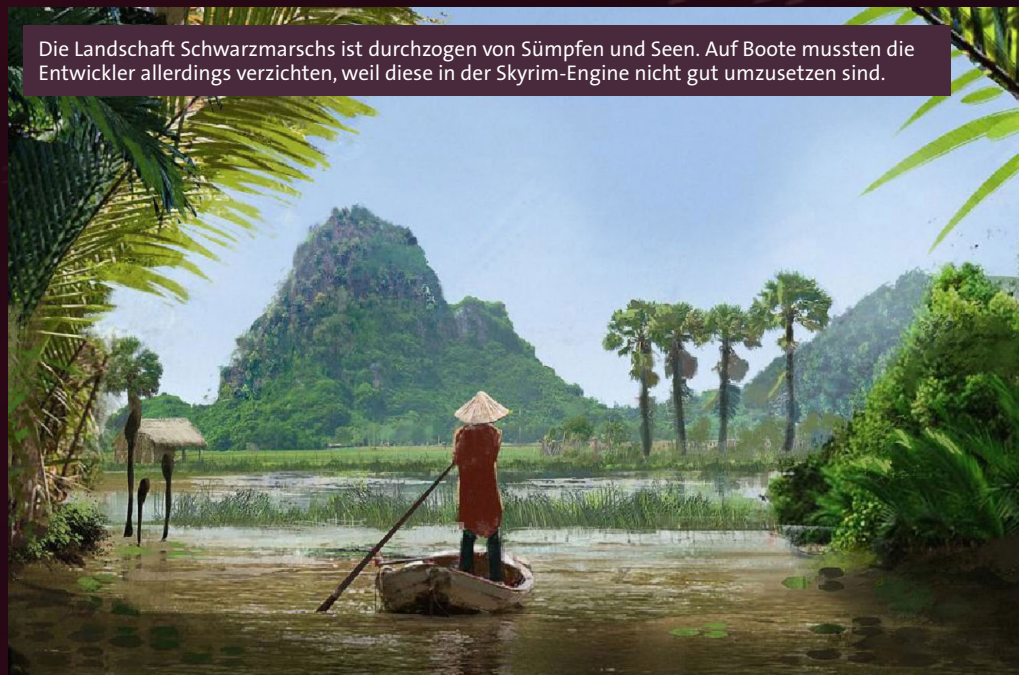
#### Das Erbe eines Ein-Mann-Projekts

Bevor Roscrea Teil des Beyond-Skyrim-Projekts wurde, wurde die Mod von einem einzigen Menschen entwickelt. 2012 dockte der





Die Landschaft Schwarzmarschs ist durchzogen von Sümpfen und Seen. Auf Boote mussten die Entwickler allerdings verzichten, weil diese in der Skyrim-Engine nicht gut umzusetzen sind.



## Die Statue am Hafen

Auf Roscrea gibt es viele Kulte, die um die Vorherrschaft auf der Insel kämpfen. Zur Zeit, zu der die Mod spielt, regiert der Bärenkult. Die Einwohner Roscreas tolerieren den Handel mit der Außenwelt, weil sie durchaus die Vorzüge darin erkennen können. Ausländische Einflüsse lassen sie aber nicht in ihre Kultur oder Politik. Warum wurde die Statue von Uriel Septim V. am Hafen von Crane Shore noch nicht niedergerissen? Nun, das ist nicht aus Respekt noch nicht passiert, sondern vielmehr aus Angst. Einst hätten die Einwohner Crane Shore niedergebrannt – das Einzige, was das Feuer überstanden habe war die Statue, erklären die Entwickler.



Modder an Beyond Skyrim an, Roscrea blieb aber nach wie vor eines der kleineren Projekte innerhalb des ambitionierten Vorhabens. Zwischendrin wurde die Entwicklung gar auf Eis gelegt und machte keinerlei Fortschritte. Bis das Projekt dann von einem komplett neuen Team rebootet wurde. »Viele ursprüngliche Ideen sind dadurch wahrscheinlich verloren gegangen«, bedauert Claire, die nicht nur die Arbeit an Roscrea leitet, sondern auch beim Cyrodiil-Team den Hut aufhat. Man strengt sich aber an, die Visionen des Begründers so weit umzusetzen wie nur möglich.

Da es sich bei Roscrea wie bei Atmora um ein Projekt handelt, das eher die Größe eines DLCs aufweist, ist es nicht unwahrscheinlich, dass es sich hierbei um den nächsten Release von Beyond Skyrim handeln wird. »Wir befinden uns auf einem sehr guten Weg«, erzählt MrJGT, Lead fürs Level-design. »Aber bei Roscrea haben wir immer damit zu kämpfen, dass wir so wenig Leute haben und es uns schwerfällt, neue Mitglieder ins Boot zu holen.« Bekanntere Gebiete wie Cyrodiil oder Morrowind haben keine Probleme damit, auf sich aufmerksam zu machen. »Unser kleines Team arbeitet sich langsam, aber sicher Stück für Stück voran«, sagt MrJGT. »Wir fragen auch hin und wieder bei den anderen Teams nach, ob sie uns ein bisschen unterstützen können. Wenn wir uns stark konzentrieren, dann könnten wir wahrscheinlich auch relativ bald veröffentlichen.« Einen ungefähren Releasetermin will man aber nicht nennen.

## Die Zeitkapsel Roscrea

Auf den ersten Blick erinnert Roscrea stark an Himmelsrand: Schnee, Felsen, Nadelwälder. Und auch die Kultur der Einwohner zeigt gewisse Parallelen zu den Nord. »Unsere Vision für Roscrea war: same, but different«, erklärt Claire. »Klar gibt es Parallelen, aber eben auch viele Unterschiede. Roscrea zeigt



Für das Design des Swamp Leviathan weichen die Entwickler bewusst von der offiziellen Vorlage ab.



eine alternative Evolution der atmorischen Kultur.« Nach dem Untergang der atmorischen Zivilisation flohen die letzten Überlebenden vom eisigen Kontinent. Eine Gruppe landete dabei in Himmelsrand – die andere eben auf der Insel Roscrea. Die beiden Teams von Atmora und Roscrea arbeiten deshalb auch eng zusammen, um diese Zusammenhänge zu verdeutlichen.

Während die Nord in Himmelsrand aber nach einiger Zeit kulturelle, religiöse und politische Einflüsse aus ganz Tamriel aufnahmen, lebten die Einwohner Roscreas jahrhundertlang in Isolation. Erst in jüngster Zeit wurde die Öffnung der Grenzen durch das Kaiserreich unter der Herrschaft von Uriel Septim V. erzwungen. »Sie sind vielleicht auch nicht so zivilisiert wie die Nord, und alles fühlt sich etwas wilder an«, erklärt Claire. »Auch haben sie ihre alten Glaubensvorstellungen beibehalten«, fügt MrJGT hinzu. So werden auf Roscrea nicht die neun Göttlichen, sondern der alte totemistische Tierkult verehrt.

Roscrea soll laut den Entwicklern dem Spieler eine Art postapokalyptisches Gefühl vermitteln. »Die Insel ist das letzte Grenzgebiet zwischen Tamriel und den tödlichen Eisschichten von Atmora«, sagt Claire. Das soll sich in der Stimmung niederschlagen.

### Die Stimmen der Tiefe

Aus der Lore sind über Roscrea nur zwei Sachen bekannt. Erstens: Es ist eine Insel, die nördlich von Skyrim im Geistermeer liegt. Zweitens: Die Insel wurde von Uriel Septim V. erobert. Nicht viel Material, mit dem die Entwickler hier arbeiten. Für den Writing Lead Nick war aber genau das der Grund, weshalb er sich dem Projekt angeschlossen hat: »Als Autor hat man hier unglaublich viel Freiheit und Raum zur Entfaltung.«

Für das Team bedeutet das aber auch, dass sie sehr viel mehr Zeit für die Planungsphase aufbringen mussten. Während die Teams bekannterer Regionen direkt damit starten konnten, ihre Story und Quests zu planen, mussten die Roscrea-Entwickler ganz am Anfang beginnen: Wer sind die Bewohner der Insel? Was ist ihre Geschichte? Wie sehen ihre Kultur und Religion aus? Welche Technologien benutzen sie? Welche Sprache sprechen sie?

»Die Einwohner von Roscrea sprechen die Sprache von Tamriel – also Englisch für uns Spieler, sonst wäre es unmöglich, die Mod zu spielen«, erklärt der Writing Director Nick. »Aber wenn man mit den Einwohnern spricht, merkt man, dass es eine Fremdsprache für sie ist, die sie erst in letzter Zeit aufgeschnappt haben.« Durch diese Sprachbar-

riere soll dem Spieler nochmal vor Augen geführt werden, dass es sich hier um eine fremde Welt handelt.

Der Untertitel der Roscrea-Mod lautet *Voices of the Deep* – also die Stimmen der Tiefen. Das bezieht sich laut Aussage der Entwickler auf die Hauptstory. »Aber nicht so sehr, wie es viele vermuten. Wir haben schon die verrücktesten Fantheorien dazu gehört«, lacht Nick. Der Name bezieht sich auf eine Art Herold, der das Ende der Welt herbeiruft. Zur eigentlichen Quest äußert sich der Writing Lead noch sehr kryptisch: »In der Story geht es um die kollektive Reue der Einwohner Roscreas«, sagt Nick. »Es ist so, dass vor langer Zeit ein Einwohner etwas sehr Schlimmes getan hat. Der Spieler merkt nach seiner Ankunft, dass diese damaligen Ereignisse die Einwohner der Insel langsam einholen und sie nun für diese Tat büßen müssen.« Die Entwickler wollen es aber den Spielern überlassen, herauszufinden, worum es sich genau handelt.

Roscrea ist zwar derart unbekannt, dass man selbst bei Google durch mehrere Einträge stöbern muss, bis man einen Verweis auf *The Elder Scrolls* findet – die Insel teilt sich nämlich ihren Namen mit einer Stadt in Irland – doch die Entwickler sind überzeugt: Diese ungastliche Insel sei etwas Besonde-

Optisch hat Roscrea viele Ähnlichkeiten zu Himmelsrand. Je tiefer der Spieler aber in die Welt eintaucht, desto deutlicher sollen die Unterschiede werden.





res. »Es ist ein wahrlich einzigartiger Ort und lässt sich mit keiner anderen Provinz in Tamriel vergleichen«, schwärmt Claire. »Außerdem ist es ein guter Ort für einen Neustart. Wenn ihr es euch also mit den Leuten von Himmelsrand verbockt habt, ist Roscrea ein guter Rückzugsort.« Da will offenbar niemand so richtig hin. Aber gerade das sind bekanntlich die Orte, die Spielen die besondere Würze verleihen können.

## Black Marsh

### Hier will euch alles umbringen

Das siebte und letzte Gebiet innerhalb des Beyond-Skyrim-Projekts zeigt uns die Heimat der reptilienartigen Saxhleel. Das Sumpfland Schwarzmarsch ist bekannt für seine wilde, gefährliche und unzählbare Natur. Genau diese Fremdartigkeit möchte das Team von Black Marsh dem Spieler mit seiner Mod zeigen. Doch im Vergleich zu den anderen Projekten befindet sich Black Marsh noch in einer frühen Phase. Uns konnten die Entwickler dennoch bereits ein paar Einblicke in die Provinz gewähren.

### Das Kükén von Beyond Skyrim

Viele der Projekte innerhalb von Beyond Skyrim haben ihren Anfang als Mods für The Elder Scrolls 4: Oblivion genommen. Black

Marsh hingegen ist im Vergleich dazu noch sehr jung und wurde erst 2015 ins Leben gerufen. Während andere Regionen schon viele Einblicke geben und das Cyrodiil-Team sogar schon einen Pre-Release vorzeigen konnte, befand sich Schwarzmarsch lange in einer anfänglichen Konzeptphase. Das erste Entwicklertagebuch zu Black Marsh wurde erst Ende August 2020 veröffentlicht, und inzwischen hat das Projekt auch endlich einen eigenen Reiter auf der offiziellen Website von Beyond Skyrim.

»Wir haben jetzt die Pre-Production beendet und bewegen uns jetzt auf das Stadium zu, in dem sich die anderen befinden«, sagt Rubaedo, die als kreative Leiterin für Black Marsh arbeitet. Den großen Vorsprung der anderen wird das Team wahrscheinlich nicht aufholen können, doch das zerrt trotzdem nicht an ihren Zielen und Motivationen.

Das Schwarzmarsch-Team freut sich auch über das Feedback zum ersten veröffentlichten Video: »Klar, es gibt immer Leute, denen irgendwas nicht gefällt«, sagt Rubaedo. »Aber überwiegend gab es positive Reaktionen, und das ist wirklich sehr motivierend!« Das Team möchte nun zum Leveldesign übergehen. Nachdem sie eine große Ansammlung von Assets erstellt haben, können die Entwickler nun unterschiedliche

Umgebungen und Städte für die gesamte Provinz konzipieren. Danach geht es auch darum, Charaktere zu erschaffen und die Story und Quests zu schreiben.

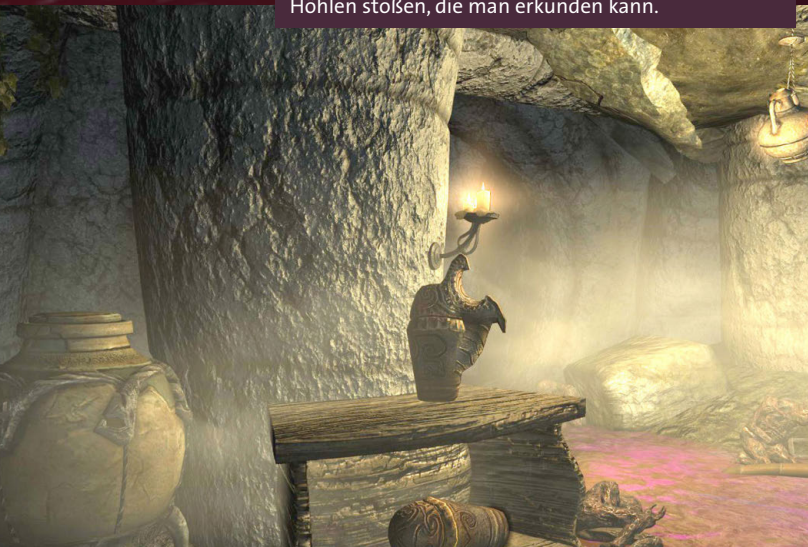
Auf die Frage, ob für Black Marsh ein Pre-Release geplant ist, antwortet Rubaedo: »Ich kann das weder verneinen noch bestätigen. Ich kann aber sagen, dass wir an etwas Großem arbeiten.« Doch immerhin soll es jetzt regelmäßig Updates zum Stand des Projekts geben – und die Fans können immer mehr Einblicke in die Heimat der Argonier erhaschen.

### Kein typisches Fantasysetting

Das Black-Marsh-Team verfolgt die Vision einer außergewöhnlichen Provinz, die auf den Spieler bedrohlich und faszinierend zugleich wirkt. »Häufig sind Fantasysettings vom europäischen Mittelalter inspiriert«, erzählt Rubaedo. »Schwarzmarsch war für mich immer besonders, weil es sich Inspiration von Gruppen und Zivilisationen holt, die man sonst nicht so häufig in diesem Szenario antrifft.« Statt Rittern und Burgen finden sich in Schwarzmarsch also beispielsweise südostasiatische Einflüsse – das Team gibt aber stark acht darauf, nicht in Exotismus zu verfallen. Aus der offiziellen TES-Lore ist bekannt, dass in Schwarz-



Auch auf Roscrea wird man auf viele Dungeons und Höhlen stoßen, die man erkunden kann.



Roscrea soll dem Spieler viele interessante Ortschaften zum Erkunden bieten und aufzeigen, wie Himmelsrand ausgesehen haben könnte, hätte sich die Kultur anders entwickelt.



Der Untertitel der Roscrea-Mod lautet *Voices of the Deep*. Der Grund dafür soll sich in der Hauptstory finden.



marsch viele Gefahren lauern. An den Grenzen der Provinz fühlt sich alles noch relativ normal an, und man findet laut Entwicklern auch vieles, was man aus Skyrim kennt. Je weiter man aber ins Innere des Landes vordringt, je weiter man sich von den Städten entfernt, desto mehr sollte man auf seine Umgebung achten. »Wir haben viele Gefahren in der Umwelt eingebaut«, erklärt die kreative Leiterin. »Es gibt Pflanzen, die Giftwolken ausstoßen. Auch die unterschiedli-

chen Tiere, Kreaturen, Pilze und Pflanzen können gefährlich für den Spieler werden.« Dadurch soll dem Spieler das Gefühl von Gefahr und Fremdartigkeit gegeben werden – allerdings soll die Umgebung von Schwarzmarsch keine allzu große Herausforderung darstellen und mehr der Atmosphäre dienen. Dennoch sollten die Spieler ihre Augen offen halten. Wenn sich der Spieler dazu entschließt, einen Argonier, der in Schwarzmarsch heimisch ist, zu spielen, kann das

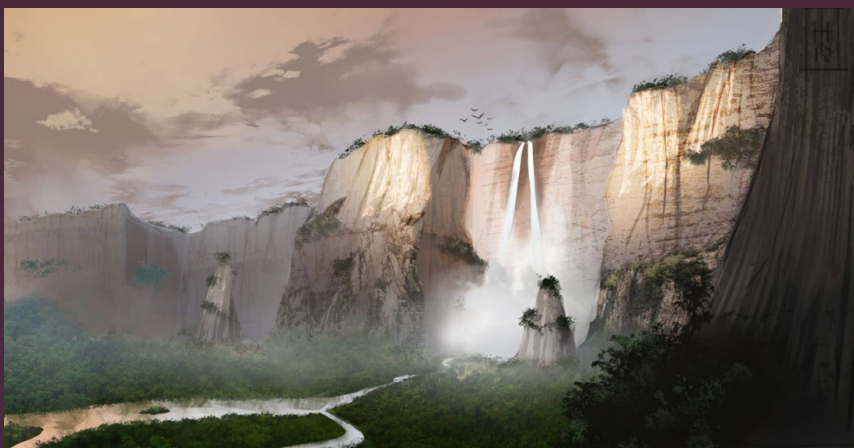
durchaus einige Aufgaben erleichtern. Das Team erzählt zum Beispiel, dass sich einige Gebiete von Schwarzmarsch unter Wasser befinden würden. »Als Argonier müsste man sich also keine Gedanken um das Atmen unter Wasser machen«, erklärt Rubaedo, fügt aber gleich an: »Aber auch Argonier sterben, wenn sie gefressen werden. Es gibt also noch trotzdem genug Herausforderungen.«

Für die Gestaltung von Schwarzmarsch haben sich die Entwickler zu großen Teilen von dem MMO *The Elder Scrolls Online* inspirieren lassen – etwa von der Architektur. An anderen Stellen weichen sie aber bewusst von der Vorlage ab. »Manchmal sind wir der Meinung, dass eine etwas andere Darstellung besser zu dem passt, was wir über Schwarzmarsch wissen«, sagt Rubaedo. Beispielsweise gibt es in ESO und *The Elder Scrolls: Legends* ein ausgestorbenes Tier mit dem Namen Swamp Leviathan. »Die offizielle Darstellung dieses Tieres gleicht einem Dinosaurier – es ist im Prinzip ein Spinosaurus mit anderem Namen. Wir hatten aber das Gefühl, dass diese Darstellung für einen Ort, der sich fremd anfühlen soll, enttäuschend wäre.« Das Team hat sich deshalb für ein Design entschieden, das sich radikal von der Vorlage unterscheidet.

## Die Story von Black Marsh

Der Untertitel der Black-Marsh-Mod lautet *The Roots of the World* – also die Wurzeln der Welt – und bezieht sich auf den alten Glauben der Argonier. Sie nennen sich selbst Saxhleel, das Volk der Wurzeln. Die Argonier glauben, dass die sogenannten Hist-Bäume Wurzeln haben, welche die Welt formen. Wenn Argonier rituell Hist-Harz verzehren, beginnt ihre Seele, die Wurzeln des Baumes entlangzuwandern und wird somit Teil der Welt.

Zur Story von Black Marsh verraten die Entwickler noch nicht allzu viel. Es soll aber um uralte Helden gehen, die immer wieder wiedergeboren werden. Nun geht man davon aus, dass die zentrale, die wichtigste Figur dieser Helden bald wiedergeboren wird. Der Spieler muss sich daher auf die Suche nach der Reinkarnation machen. Dabei soll der Spieler auch lernen, ein höheres Ziel zu verfolgen – selbst wenn das bedeutet, dass man sich selbst dafür opfern muss. Ist am Ende gar der Spieler die Reinkarnation?



## Die Heimat der Argonier

Rubaedo bezeichnet die argonische Kultur als sehr »fluid«, denn ihre sozialen und gesellschaftlichen Normen basieren eher auf Einvernehmen als auf festgesetzten Strukturen. So übernimmt in den meisten Städten und Dörfern auch die Person die Führung, auf die sich das Volk aktuell geeinigt hat. »Das kann viele Vorteile für die Gesellschaft mitbringen«, so Rubaedo. »Wenn jemand korrupt ist und das System ausnutzt, ist er



Lange Zeit wusste man kaum etwas über das Black-Marsh-Projekt. Nun kann das Team die Konzeptphase verlassen und sich auf die Gestaltung der Spielwelt konzentrieren.



det man sogar unter Wasser – ein cooles Konzept, bei dem die Entwickler allerdings auf bestimmte Rahmenbedingungen achten müssen. »Die Skyrim-Engine erlaubt beispielsweise keine Unterwasserkämpfe – dafür müsste man zusätzliche Mods installieren«, sagt Rubaedo.

Trotz eigener Ideen möchte das Black-Marsh-Team seinem großen Vorbild The Elder Scrolls 5: Skyrim in vielen Belangen treu bleiben. »Viele sagen oft, dass Skyrim ein großes Spiel ist, das aber nicht viel Tiefe besitzt«, erzählt Rubaedo. »Aber ich glaube, da ist eine Tiefe, die viele Spieler gar nicht erkennen.« Die Mod-Entwickler analysieren die Mechaniken von Bethesda's Rollenspiel ganz genau: »Du kannst jedes Objekt hochnehmen – und das hat ein Gewicht und einen Wert. Jeder Charakter hat eigene Absichten, Motivationen, Hintergrundgeschichten und Beziehungen mit wiederum anderen Charakteren«, sagt die kreative Leiterin. »Diese Tiefe versuchen wir, in unserer Mod nachzuahmen.« ★

schnell wieder weg vom Fleck.« Gleichzeitig kann das aber auch zu Problemen führen: »In dieser Kultur ist alles eine Art Beliebtheitswettbewerb«, erklärt die kreative Leiterin. Es entsteht viel Konkurrenz innerhalb des Volkes, und das führt zu viel Klatsch und Tratsch. Für das Spielerlebnis bedeutet das, dass man nicht wie bei anderen Völkern einfach durch die Quests geleitet wird. Stattdessen muss man als Spieler lernen, die unterschiedlichen Motivationen der Argonier zu durchschauen – und diese womöglich für seine eigenen Zwecke zu manipulieren.

Schwarzmarsch ist zwar in erster Linie als die Heimat des Reptilienvolkes der Argonier bekannt, doch im Laufe der Zeit haben die unterschiedlichsten Völker und Kulturen in den sumpfigen Landschaften gelebt. »Es gab menschenähnliche Völker, die später zu den Kaiserlichen wurden. Es gab die Kothringi im Westen und wolfartige Kreaturen, die Lilmothiit, im Südosten«, beschreibt Rubaedo. »Außerdem hatten Ayleiden und auch die Vorfahren der Dunmer ihre Koloni-

en in Schwarzmarsch.« Dieser wilde Kulturmix ermöglicht den Entwicklern, große Diversität in die Mod zu bringen: »Wir haben fünf unterschiedliche Typen von Höhlen und Dungeons«, erklärt Rubaedo. Einige Orte fin-

Schwarzmarsch soll gefährlich und fremdartig auf den Spieler wirken.



Black Marsh ist das jüngste Projekt bei Beyond Skyrim und hat erst vor Kurzem die Konzeptphase verlassen.





# JETZT AM KIOSK



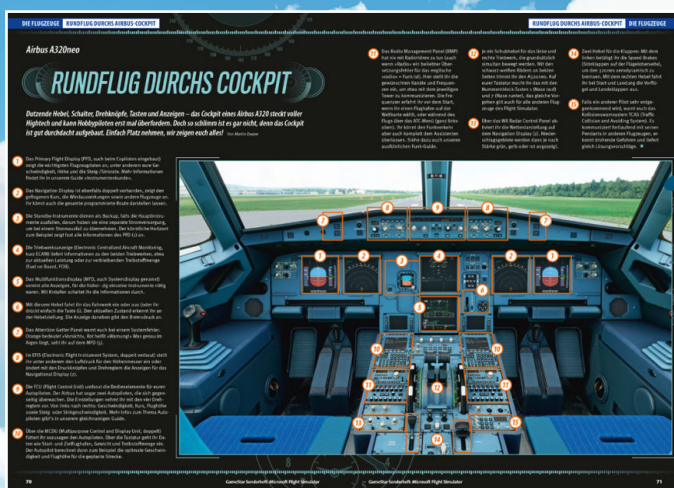
## Guides, Tipps, Hintergründe und Expertenwissen





## 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](mailto:shop@gamestar.de)

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

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

oder online bestellen: [www.gamestar.de/flightsimulator](http://www.gamestar.de/flightsimulator)

\* 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](mailto:kundenservice@gamestar.de)







# DAS TEAM

Weil wir in diesem Jahr kein klassisches Redaktion-vor-Weihnachtsbaum-Bild machen können, schicken wir euch einen Adventsgruß aus Petras Wohnzimmer. Euch ein frohes Fest und bleibt gesund!



Heiko

**Heiko Klinge,**  
Chefredakteur

@HeikosKlinge

**ZULETZT Gesehen:** Die zweite Staffel von The Mandalorian. Absolut entzückend.

**ZULETZT MONTIERT:** Den neuen Fernseher an den Schwenkarm. Dann die Kabel hinter die Wandpaneel. Und anschließend alles neu mit der Xbox Series X und am Verstärker vertüddelt.

**ZULETZT Gedacht:** Wer hatte nochmal die wahnsinnig clevere Idee, das Konsolen- und Elektronikgeräffel in einer schicken, aber geschlossenen HiFi-Wohnwand unterzubringen?

**DIE OBLIGATORISCHE FRAGE ZUM JAHRESABSCHLUSS: WAS SPIELT IHR AN WEIHNACHTEN?** Gute alte Tradition: Ich werde ein bislang verpasstes Rollenspiel nachholen! Dieses Jahr ist wohl endlich Kingdom Come: Deliverance mit allen DLCs fällig.

**Michael Graf,**  
Chefredaktion

@Greu\_Lich

**ZULETZT Gesehen:** Staffel 3 von Star Trek: Discovery. An sich eine geniale Story-Idee, aber Probleme sind zu leicht gelöst.

**ZULETZT GESPIELT:** Fallout 76: Stählerne Dämmerung. Nach und nach füllt Bethesda dieses Spiel mit richtigem Fallout.

**ZULETZT Gedacht:** Take-Two hat für die Rechte an GTA damals 14,2 Millionen US-Dollar bezahlt. Mit GTA Online haben sie 2019 11,4 Millionen Dollar verdient – pro Woche. Das und mehr lernt man im GameStar-Podcast!

**DIE OBLIGATORISCHE FRAGE ZUM JAHRESABSCHLUSS: WAS SPIELT IHR AN WEIHNACHTEN?** Da ein Elternbesuch dieses Jahr womöglich ins Virus fällt, gibt's Diablo 3 online mit meinem Bruder. Denn ein Weihnachten ohne Diablo 3 – ich bitte euch!

Micha



Markus

**Markus Schwerdtel,**  
Chefredaktion

@kargbier

**ZULETZT Gesehen:** Die unglaublich lustige israelische Polizeiserie Hashoter Hatov auf Netflix. Ein Tipp von meiner Mama!

**ZULETZT GEKOCHT:** Supersimples indisches Butter Chicken im Slowcooker. So gut!

**ZULETZT Gedacht:** Letzte Sonnenstrahlen genießen oder doch Assassin's Creed Valhalla spielen? Hab zuerst das eine und dann das andere gemacht. Ich schlauer Bursche, ich!

**DIE OBLIGATORISCHE FRAGE ZUM JAHRESABSCHLUSS: WAS SPIELT IHR AN WEIHNACHTEN?** Ich bin fest entschlossen, mit Cyberpunk 2077 erst anzufangen, wenn die erste Patch-Welle durch und vielleicht sogar schon ein DLC da ist. Bis dahin baue ich eben meinen Pile of Shame ab. Und spiele Hades.

**Natalie Schermann,**  
Junior-Redakteurin

@theycallme\_lie

**ZULETZT GESPIELT:** Control. Warum habe ich so lange damit gewartet?! Dafür kann ich jetzt mit Kollegin Géraldine fangirlen, die genauso spät wie ich dran ist!

**ZULETZT GEHÖRT:** Meine neuen Nachbarn. Wie viele Löcher kann man in eine Wand bohren, bevor sie in sich zusammenfällt?

**ZULETZT Gedacht:** Ob mein Traum von einer Silvesterfeier im Pyjama auf dem Sofa dieses Jahr endlich in Erfüllung geht?

**DIE OBLIGATORISCHE FRAGE ZUM JAHRESABSCHLUSS: WAS SPIELT IHR AN WEIHNACHTEN?** Ist das eine Fangfrage?

Natürlich Cyberpunk 2077! Und vielleicht ein paar Runden Scrabble mit meiner Familie.

Natalie







*Petra*

**Petra Schmitz,**  
Leitende Redakteurin

@Flausensieb

**ZULETZT GEGEHEN:** Don't F\*\*ck With Cats auf Netflix. Es ist ... unglaublich.

**ZULETZT BERATEN:** Das Patenkind, das vielleicht von der PS4 auf einen PC wechseln möchte. Rechnerisch ist die PS5 die schlauere Wahl. Nun.

**ZULETZT GEDACHT:** Wieso ist immer dann super Fotonebel, wenn ich wahlweise arbeiten muss oder einen bösen Schnupfen habe?

**DIE OBLIGATORISCHE FRAGE ZUM JAHRESABSCHLUSS: WAS SPIELT IHR AN WEIHNACHTEN?** Ich hatte überhaupt keine Lust auf Cyberpunk 2077, aber nach Michas letztem Video (zu finden auf GameStar.de) hat sich das mild (hust!) verändert. Wird wohl dieses Ding werden. Man will ja mitreden können.

**Fabiano Uslenghi,**  
Redakteur

@StillAdrony

**ZULETZT GESPIELT:** Die Betaversion von Timberborn. Das ist ein Aufbauspiel mit Bibern. Bibern! Und es macht sogar Spaß!

**ZULETZT GEHÖRT:** Mir geht es wie Natalie. Meine Nachbarn hämmern in ihrer Wohnung seit Tagen etwas zusammen.

**ZULETZT GEDACHT:** Welche Spielegenres mit Bibern wohl noch alles funktionieren würden? Ein Ego-Shooter namens Call of Woody? Oder World of Woodchuck. Hihi!

**DIE OBLIGATORISCHE FRAGE ZUM JAHRESABSCHLUSS: WAS SPIELT IHR AN WEIHNACHTEN?** Klar, natürlich. Auch ich werde wohl zwischen den Jahren in Night City versinken. Aber vielleicht kann ich mir ja genug Zeit freiräumen, um endlich auch mal Wasteland 3 durchzuspielen.

*Fabiano*



*Michael*

**Michael Obermeier,**  
Video-Redakteur

@GameStar\_de

**ZULETZT GEGEHEN:** We Are the Champions auf Netflix. Doku über bizarre Sportarten. Warum sind Frosch-Weitsprung und Käserad-Lauf immer noch nicht olympisch?

**ZULETZT GESPIELT:** Superliminal. Meisterwerk!

**ZULETZT GEDACHT:** Neue Konsolen -> keine Ladezeiten -> kein Doomscrolling.

**DIE OBLIGATORISCHE FRAGE ZUM JAHRESABSCHLUSS: WAS SPIELT IHR AN WEIHNACHTEN?** Da ich Weihnachten meinen neuen Monster-PC einweihen darf, vermutlich Cyberpunk 2077. Und wenn ich bis dahin noch irgendwie eine PlayStation 5 auftreibe, natürlich das neue alte Demon's Souls.

**Dimitry Halley,**  
Redakteur

@dimi\_halley

**ZULETZT GEGEHEN:** Den Trailer zum neuen Der Pate. Mir ist kurz das Herz stehen geblieben. Wird aber nur ein Remaster. Von Teil 3.

**ZULETZT GEHÖRT:** Die Stille der Natur, denn nach dem Valhalla-Test habe ich mich schön für vier Tage ins Wilde begeben. Ohne Internet.

**ZULETZT GEDACHT:** Gestern musste ich beim Zähneputzen niesen. Selten spürt man das Desaster so deutlich auf sich zurasen.

**DIE OBLIGATORISCHE FRAGE ZUM JAHRESABSCHLUSS: WAS SPIELT IHR AN WEIHNACHTEN?** Dieses Weihnachten wird wieder JRPG-Zeit. 2019 stand Ni No Kuni auf der Agenda, 2020 wird es wohl Tales of Vesperia auf der Switch.

*Dimitry*



*Maurice*

**Maurice Weber,**  
Redakteur

@Froody42

**ZULETZT GESPIELT:** Last Epoch. Eigene Skill Trees für jede einzelne Fähigkeit? Oh yeah!

**ZULETZT GESCHAUT:** The Queen's Gambit, weil fast mein kompletter Medienkonsum inzwischen darauf basiert, was meine Twitter-Blase empfiehlt. Und es hat mich noch nicht fehlgeleitet!

**ZULETZT GEDACHT:** Durch The Queen's Gambit kam mir wieder Love Chess in den Sinn, das albernste Schachspiel aller Zeiten. Warum hat das noch einen Platz in meinem Kopf?

**DIE OBLIGATORISCHE FRAGE ZUM JAHRESABSCHLUSS: WAS SPIELT IHR AN WEIHNACHTEN?** Alles außer Cyberpunk! Egal wie toll es sein wird, nach dem Test-Marathon werd ich garantiert irgendwas anderes zur Abwechslung brauchen.

**Elena Schulz,**  
Redakteur

@Ellie\_Libelle

**ZULETZT GESPIELT:** World of Warcraft. Wow, dass ich das in meinem Leben doch mal anfasse, hätte ich auch nicht gedacht.

**ZULETZT GELESEN:** Das Begleitbuch »The World of Cyberpunk 2077«, um bei den Kollegen mit unnützem Wissen über fiktive Automarken und Konzernkriege angeben zu können.

**ZULETZT GEDACHT:** Es gibt auf der Cartel-Map von Cold War Hühner! Vergesst meine Kritik am Multiplayer. Hey, erschieß mich doch nicht, ich versuche mich mit Federvieh anzufreunden!

**DIE OBLIGATORISCHE FRAGE ZUM JAHRESABSCHLUSS: WAS SPIELT IHR AN WEIHNACHTEN?** Ich schließe mich den Kollegen an: Ziemlich sicher immer noch Cyberpunk 2077, um jeden Stein in Night City umzudrehen.

*Elena*



*Géraldine*

**Géraldine Hohmann,**  
Trainee

@mighty\_dinomite

**ZULETZT GEFANGIRLT:** Über Control, mit der Kollegin Natalie. Zu hören übrigens auch in der Horror-Folge vom GameStar-Podcast.

**ZULETZT GEGEHEN:** Drei Alien-Dokus hintereinander. Das plus eine Schlüssel Müsli ist meine Definition eines perfekten Sonntags.

**ZULETZT GEDACHT:** Wahrscheinlich cruisen Aliens mit ihren UFOs bewusst immer nur über texanischen Vororten rum, ganz nach dem Motto »Ha, das glaubt denen eh niemand«.

**DIE OBLIGATORISCHE FRAGE ZUM JAHRESABSCHLUSS: WAS SPIELT IHR AN WEIHNACHTEN?** Da ich leider weder eine PlayStation 5 noch Demon's Souls besitze, wird es wohl das zweitbeste Souls auf der zweitbesten Konsole: Dark Souls auf der Switch.

**Peter Bathge,**  
Redakteur

@GameStar\_de

**ZULETZT BETRAUERT:** Das Ende von GLOW, der superben Wrestlerinnen-Serie, die nie eine vierte Staffel bekommt.

**ZULETZT GEBACKEN:** Gefüllte 17 Kilo Weihnachtsplätzchen. Oder waren es 18?

**ZULETZT GEDACHT:** Der Anblick eines geschmückten Weihnachtsbaums hat definitiv therapeutische Wirkung, besonders dieses Jahr.

**DIE OBLIGATORISCHE FRAGE ZUM JAHRESABSCHLUSS: WAS SPIELT IHR AN WEIHNACHTEN?** Pool of Radiance 2. Nein, Quatsch, natürlich Cyberpunk 2077, was sonst? Auch wenn ich dafür meinen PC zu meinem Papa mitschleppen muss.

*Peter*





Immortals: Fenyx Rising

# OPEN-WORLD- ÜBERRASCHUNG

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Quebec** Termin: **3. 12. 2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **30 bis 50 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Uplay, Epic)** Enthalten in: **Uplay+**

**Immortals: Fenyx Rising bietet selbst Open-World-Giganten die Stirn, stolpert aber dennoch über bekannte Ubisoft-Probleme.**

Von Géraldine Hohmann

Immortals: Fenyx Rising hat es nicht leicht. Ubisofts ehemals als Gods & Monsters bekanntes Action-Adventure steigt in den Ring gegen die hauseigene Konkurrenz wie Assassin's Creed Valhalla und Watch Dogs Legion. Kaum jemand hätte da wohl all sein

Erspartes auf die griechisch-mythologische Cartoon-Open-World gesetzt. Ein Fehler, denn Immortals: Fenyx Rising hat den großen Open Worlds 2020 einiges entgegenzusetzen. In der rund 40-stündigen Kampagne begeistern uns immer wieder frische Ideen sowie ein Spielerlebnis, das wir nicht so schnell vergessen werden. Doch auch diese Open World strauchelt im Kampf mit Ubisofts altbekannten Marotten.

Zumindest beim Szenario startet Immortals: Fenyx Rising ungewohnt abgedreht: Unsere Reise beginnt damit, dass wir uns wahlweise Held oder Heldin Fenyx im knackigen

(= nur die nötigsten Einstellungen) Charaktereditor zusammenbasteln und nach einem Schiffbruch auf der griechisch-mythologischen Goldinsel landen. Hier bekommen wir gleich zwei gute Gründe, ordentlich auf den Putz zu hauen: Die Götter wurden ihrer Essenzen beraubt und unser Bruder zu Stein verwandelt - alles von dem machthungrigen Unsympathen Typhon. So fetzig das erstmal klingen mag, wirklich spannende Wendungen oder Figuren sucht man hier vergebens. Stattdessen ist wie so oft der Weg das Ziel, denn wirklich grandios wird das Spiel vor allem durch seine Open World.



In den Schreinen des Tartaros warten besonders harte Kopfnüsse und Geschicklichkeitstests auf uns.





## Eine Open World für Reiselustige

Die Welt von Immortals: Fenyx Rising erschafft von der ersten Sekunde an einen großartigen Flow. Sie treibt euch immer weiter nach vorn: von einem Kampf in den anderen, einem Rätsel zum nächsten, von Entdeckung zu Entdeckung. Denn wir erkunden mit unserem eigenen Kompass die Open World und experimentieren mit unserer Umgebung, statt von Questgebern genötigt zu werden oder stumpf eine mit Icons vollgeklatschte Minimap abzugrasen. Wir erforschen aus purer Reiselust und Neugier die sieben abwechslungsreichen Regionen, von denen vier jeweils einem griechischen Gott gehören. In Hephaistos' Schmiedeländen erwarten uns mechanische Monster, Steintempel und goldene Felder. Aphrodites Tal des ewigen Frühlings versprüht mit seinen saftigen grünen Wiesen aus allen Poren Zelda-Flair. Und wo wir gerade bei The Legend of Zelda sind, sprechen wir mal den Goronen im Raum an: Die Parallelen zu Breath of the Wild sind nicht zu übersehen.

Wie mit einem Fernglas erkunden wir unsere Umgebung und markieren uns selbst

## Wie rund läuft die Technik?

In unserer Testversion sind wir bis auf zwei Abstürze auf keinerlei Bugs oder technische Probleme gestoßen. Stabile 60 fps und Full HD erreicht ihr außerdem schon mit einer moderaten GTX 1070 oder AMD RX Vega 56 – extra aufrüsten müsst ihr euren Rechner für Immortals: Fenyx Rising also nicht. Die Ladezeiten nach einem Tod oder beim Nutzen der Schnellreisefunktion können allerdings mal etwas länger dauern. Teilweise mussten wir selbst mit SSD-Festplatte zwischen zehn und 30 Sekunden auf einen Wiedereinstieg warten.

In Hephaistos' Schmiedelände wartet ein riesiges Drachenskelett darauf, von uns entdeckt zu werden.

100 m



Auch im Meer verstecken sich immer wieder kleine Inseln und Geheimnisse, die man erreichen muss.

Bestiege die Spartoi und beschaffe die Rüstung, 1/2

400 m



interessante Orte wie bewachte Schatztruhen, Rätselschreine oder Herausforderungen. Dafür müssen wir aber nicht auf einem Aussichtsturm sitzen, das geht jederzeit und überall. Unser Tipp: Ignoriert dieses Tool. Am besten fühlt sich Immortals: Fenyx Rising an, wenn ihr diese Entdeckungen ganz von allein auf eurer Reise durch die Welt macht. Die Hauptstory führt euch zwar organisch früher oder später in die meisten Bereiche der Insel, ihr könnt aber auch darauf pfeifen und die Regionen völlig frei nach Lust und Laune erkunden. Oft bekommt ihr sogar eine eigene Zwischensequenz, wenn ihr eine Aufgabe der Hauptmission schon zu einem anderen Zeitpunkt erledigt habt.

Das freie Erkunden der Welt ist das Highlight von Immortals: Wir fliegen über die goldenen Felder und entdecken am Horizont ein gigantisches Drachenskelett, über dem gerade die Sonne aufgeht. Wir erklettern einen Felsen im Meer und sehen in der Ferne einen kleinen Tempel, auf dessen Dach es verdächtig glitzert. Wir springen aus luftiger Höhe, gleiten mit unseren Flügeln über die Welt, rufen im Flug unser Pferd herbei, auf dem wir ohne anzuhalten landen und den Rest des Weges galoppieren, umgeben vom Krächzen mythologischer Kreaturen. Die Bewegung über die Goldinsel fühlt sich selbst dann großartig an, wenn wir überhaupt kein

bestimmtes Ziel haben und einfach nur schauen, denn die Welt sprüht vor Fantasy-Atmosphäre. Doch keine Sorge, in Immortals seid ihr weit mehr als bloß ein Tourist.

## Krachende Action-Kämpfe

Auf der Insel warten jede Menge griechische Monster wie Zyklopen, Hydras und Höllenhunde darauf, von uns nach allen Regeln der Action-Adventure-Kunst vermöbelt zu werden. Dabei bekommen wir im Wesentlichen das, was wir vom Genre erwarten: leichte und schwere Angriffe, Fernkampf mit dem Bogen, ausweichen, kontern. Innerhalb dieser bekannten Kost gibt es aber auch spannende Ideen: Schnelle Schwertschläge laden unsere Ausdauer für Spezialangriffe auf, bei schweren Angriffen wechseln wir automatisch zur Axt. Mit der Zeit schalten wir außerdem weitere Kombos und Spezialangriffe frei, und die Kämpfe werden dadurch fast automatisch immer variantenreicher.

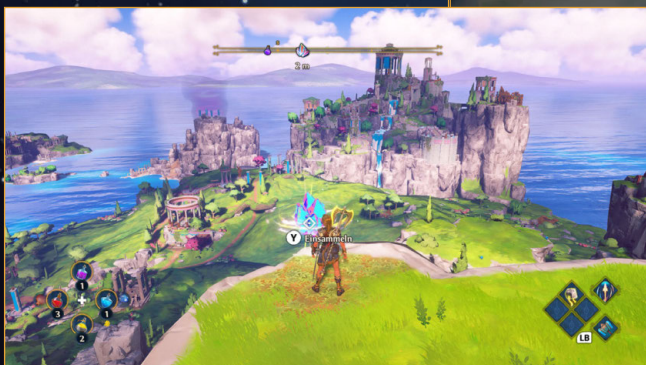
Wir hocken auf einem hohen Aussichtspunkt und beobachten eine Horde Gegner. Mit unserem magischen Pfeil verpassen wir einer Hydra einen Kopfschuss, dann stürzen wir uns von der Säule und schalten zwei Schergen mit unserem Stealth-Angriff aus. Im Gegensatz zu Assassin's Creed ist der aber wesentlich auffälliger und führt im Anschluss immer zwangsläufig zum Kampf.



## Das gibt es auf der Goldinsel zu entdecken



**Bogen-Challenge:** Unseren steuerbaren Pfeil lenken wir durch einen Hindernisparcours, um eine Fackel zu entfachen.



**Ambrosia:** Auf schwer zu erkletternden Aussichtspunkten finden wir manchmal Ambrosia, das die Lebensleiste verlängert.



**Kessel:** Hier brauen wir aus gesammelten Zutaten Tränke für Heilung, Ausdauer, Verteidigung und Angriff.



**Nachttruhe:** Diese besonderen Schatztruhen lassen sich nur bei Nacht öffnen – sind dann aber auch bewacht von starken Gegnern. Dafür sind logischerweise die Belohnungen besonders gut.



Wir springen in die Luft, befördern zwei Hydras mit schnellen Schwertschlägen ins Jenseits und verteilen mit unserem Spezialangriff Hephaistos' Hammer saftigen Flächen-schaden. Ein Zyklop schmettert uns einen Felsen entgegen, den wir mit unserer göttlichen Macht mitten in der Luft fangen und auf das Monster zurückschleudern. Zusammen mit den krachenden Sound- und Grafikeffekten fühlt sich das auch nach vielen Stunden noch großartig an. Diese Art von Kreativität macht irrsinnigen Spaß, ist aber oft eher freiwillig, denn besondere taktische Tiefe solltet ihr nicht erwarten. Die optionalen, besonders schweren Bosskämpfe, von

denen es eine Handvoll in jeder Region gibt, erfordern zwar auch mal eine gute Strategie – die Standardgegner werden aber ab dem zweiten oder dritten Gebiet sehr leicht und lassen sich theoretisch problemlos mit der bewährten »Ausweichen und kontern«-Methode ausschalten.

Das mag einen Dark-Souls-Enthusiasten jetzt enttäuscht schnauben lassen, doch diese niedrigschwelligen Kloppeereien erfüllen einen wertvollen Zweck: Sie spielen dem flotten Gameplay-Rhythmus der Open World ganz und gar in die Karten. So flutschen wir während unserer Reise von einer Gegnerherde in die nächste, vermöbeln sie mit ein

paar gut platzierten Treffern und sind auch schon wieder am Erkunden, ehe wir »Minotaurus« sagen können. Sowohl auf Tastatur als auch mit dem Gamepad können wir uns sämtliche Befehle frei belegen. Aufgrund der vielen unterschiedlichen Kombos ist das Gamepad aber die elegantere Wahl, wenn ihr euch nicht die Finger verknotten wollt.

Einen eher geringen Einfluss auf die Kämpfe haben die Rüstungen und Waffen, die wir im Laufe des Spiels finden – es gibt also keinen Loot-Grind à la Assassin's Creed Odyssey. Denn statt einzelne Ausrüstungsteile leveln wir in der Schmiede gleich die ganze Rüstungskategorie in einem Rutsch.





**Zeitrennen:** Hier geht es darum, vor Ablauf eines Countdowns einen weit entfernten Punkt auf der Karte zu erreichen und den Schalter zu aktivieren, um Goldmünzen einzusacken.



**Gewölbe des Tartaros:** In diesen unterirdischen Schreinen finden wir groß angelegte Rätsel, an deren Ende immer ein Blitzfragment von Göttervater Zeus wartet. Wer sich genau umschaute, entdeckt außerdem immer eine versteckte Kiste mit Ausrüstung.



**Epische Schatztruhe:** Epische Schatztruhen lassen sich nur durch das Lösen von gern mal ziemlich kniffligen Umgebungsrätseln öffnen und enthalten Edelsteine und neue Ausrüstung.



**Große Lyra:** In jeder Region finden wir eine riesige Lyra. Spielen wir hier Melodien nach, die wir anderswo auf der Insel gehört haben, gibt es Charon-Goldmünzen als Belohnung.

Also alle Schwerter auf einmal. Oder alle Rüstungen. So unterscheiden sie sich lediglich in ihren jeweiligen Spezialeffekten und ihrer Optik, die sich allerdings auch kostenlos anpassen lässt. Rollenspielfans dürfte das zu leicht sein und kaum zum Sammeln neuer Gegenstände motivieren. Zumal die Auswahl von möglichen Rüstungen, Schwertern und Äxten mit jeweils zwölf Stück am Ende auch überschaubar bleibt. Andererseits hat dieses In-einem-Rutsch-Aufleveln den Vorteil, dass wir nie eine zu starke oder zu schwache Waffe finden und jederzeit mit den unterschiedlichen Spezialeffekten experimentieren können. Auch das stärkt eben

wieder die Identität von Immortals: Fenyx Rising: möglichst zugänglich für alle Spielertypen sein und unkomplizierten Spielspaß bieten. Zumal nicht immer die Beute selbst die größte Motivation für eine Schatzsuche ist. Vielmehr reizen uns die Rätsel, hinter denen sich die Gegenstände verstecken.

#### Endlich clevere Open-World-Rätsel!

Die Rätsel sind so gut gemacht, dass uns oft völlig egal ist, was wir am Ende dafür bekommen. Immerhin gibt es meist auch keinen Auftrag eines Charakters und keine Geschichte, die uns zu einem Rätsel führen, sondern nur unseren eigenen Entdecker-

drang. So können sich die Nebenbeschäftigungen in der Open World nicht hinter Storygerüsten verstecken - und das müssen sie auch gar nicht. An jeder Ecke wartet eine neue Herausforderung: Mal treffen wir auf ein cleveres Schalterrätsel, das wir ähnlich wie in *Breath of the Wild* mit unserer Telekinesefähigkeit und dem Bewegen von Blöcken lösen. Mal schicken wir unseren steuerbaren Pfeil durch einen Hindernisparcours aus kleinen Ringen, der sich quer über die Insel erstreckt. Dann finden wir eine riesige Lyra, auf der wir Lieder spielen, die wir anderswo in der Open World gehört haben. In den Rätselschreinen wiederum lösen wir



**Wir könnten stundenlang über die grünen Wiesen der Insel fliegen ... zumindest solange unsere Ausdauerleiste mitmacht.**

Finde Aphrodites Tränen in den Gewölben des Tartaros. 2/3



## Vier Schwierigkeitsgrade

Ihr könnt jederzeit zwischen den Schwierigkeitsgraden Story, Einfach, Normal und Schwer wechseln. Nach erfolgreichem Durchspielen auf einem der Schwierigkeitsgrade schaltet ihr außerdem noch den besonders herausfordernden Albtraum-Grad frei. Eure Wahl beeinflusst die Stärke eurer Gegner und ob sich eure Lebensleiste von allein wieder auffüllt. Auf dem normalen Schwierigkeitsgrad erhaltet ihr nach einem Kampf nur den jeweils angebrochenen Abschnitt eurer Leiste zurück, den Rest müsst ihr mit Tränken heilen.

lange Knobel- und Geschicklichkeitsabschnitte, die erlernte Gameplay-Kniffe kombinieren. Quasi eine Lernzielkontrolle.

Selbst nach mehreren Spielstunden werden wir noch mit ganz neuen Ideen überrascht, und lange erleben wir nichts davon doppelt. Die Regeln dieser Rätsel erschließen sich einfach, indem wir uns die Umgebung genau anschauen. Völlig ohne Worte und nur durch Formen, Farben, Symbole und Environmental Storytelling. Davon könnte Assassin's Creed Valhalla noch was lernen, da dort das größte Rätsel oft einfach nur die Frage nach dem »Wo finde ich das?« ist.

Manchmal stolpern wir in der Welt von Immortals plötzlich über einen Schalter, ein Symbol oder eine mysteriöse Anordnung von Felsen und stellen erstaunt fest, dass wir mitten in einem groß angelegten Rätsel stehen. Auf der Suche nach seiner Lösung entdecken wir meist schon drei weitere spannende Orte, die wir uns mal genauer anschauen wollen, und werden tiefer und tiefer in die Goldinsel gezogen. Hier zeigt sich: Immortals: Fenyx Rising ist am besten, wenn es nicht zu viele Worte verliert.

### Humor von der Stange

Wenn dann mal jemand den Mund aufmacht ... na ja, da dürften sich die Geister scheiden. Ubisoft versucht sich hier an der Art Humor, die zum Beispiel Disneys »Hercules« ausmacht. Griechische Mythologie gemixt mit selbstironischem Humor und Popkulturreferenzen und ab und zu einem subtil verbauten anrühigen Witz, damit die Eltern auch was zu lachen haben. So ganz gelingt das aber nicht. Auf jeden gut geschriebenen Witz folgen zehn schnell rausgeklopfte Penis-Anspielungen, die so auch auf dem Ka-

roblook eines Sechstklässlers stehen könnten. Beim ersten Mal mag man vielleicht noch darüber lachen, dass jemand »seine Axt tief irgendwo reinschiebt«, beim hundertsten Mal wäre vielleicht auch beim betrunkensten Ballermann-Publikum mal die Luft raus. Klar, Humor ist immer auch Geschmackssache, und ob ihr am Ende über Immortals: Fenyx Rising lacht oder eher peinlich berührt mit den Schultern zuckt, könnt ihr selbst wohl am besten einschätzen. Aber selbst wenn diese Art Humor euch abholt, bekommt ihr eben immer wieder die gleiche Art Spruch und immer die erste Punchline, die sich anbietet. Das macht die Dialoge auf Dauer wahnsinnig durchschaubar. Dieses Prinzip setzt sich leider auch bei den Charakteren fort, die sowohl in der Story als auch visuell auf offensichtliche Klischees

## Meinung

Heiko Klinge  
@HeikosKlinge



Immortals: Fenyx Rising ist ein wunderbarer Vertreter des soeben vor mir erfundenen Reinklummel-Genres. Entspannen, Füße auf den Tisch, ein bisschen kämpfen (ohne zu sterben), ein bisschen grübeln (ohne zu verzweifeln), Erfolgserlebnisse im Minutentakt. Das macht schon Laune, aber es wirkt eben auch hart wie ein Malen nach Zahlen. Das funktioniert, solange ich einfach nur ein wenig Kurzweil möchte – genauso wie ein Big Mac ab und zu richtig gut schmeckt. Aber mir fehlt das gewisse Etwas, für das ich außergewöhnliche Spiele für immer im Gedächtnis behalte. Am meisten Potenzial verschenkt Ubisoft für mich bei Story und Szenario. Ich liebe die griechische Mythologie und bin ein Riesenfan von Disneys Hercules. Aber während der Klassiker Zeus, Hades und Co. mit viel Charme und Humor in die Moderne transportiert, erzählt Immortals seine Gags ähnlich subtil wie Onkel Klaus nach vier Bier auf der Familienfeier. Und so starte ich Immortals zwar immer mal wieder für entspannte 30 bis 60 Minuten, wenn ich was zum Reinklummeln brauche. Aber eben nicht, wenn ich komplett in einer Spielwelt versinken möchte.

zurückgreifen. Aphrodite hat eben langes blondes Haar und ist überproportional selbstverliebt und flirtwütig, Ares trägt eine Rüstung und redet gern über Krieg. Dass die Verknüpfung von griechischer Mythologie, Humor und einer überraschenden Story besser funktionieren kann, hat dieses Jahr bereits das Action-Rollenspiel Hades bewiesen. Immortals: Fenyx Rising kommt an dieses Niveau nicht heran, für ein paar schnelle Lacher und eine zumindest solide Hauptstory reicht es aber. Immerhin wird sie gut vorgetragen, denn die englische und

**Dank unserer Flügel verprügeln wir Monster auch in der Luft.**





## Meinung

Géraldine Hohmann  
@mighty\_dinomite



Ich werde Immortals: Fenyx Rising noch lange weiterspielen. Nicht, weil es mir ein absolutes Innovations-Feuerwerk oder eine unvergessliche Geschichte geboten hätte – sondern weil sich einfach jede einzelne Mechanik großartig anfühlt. Ich könnte stundenlang nur durch die bunten Inseln fliegen, klettern und reiten, ohne überhaupt ein Ziel zu verfolgen. Ich liebe es auch nach 30 Stunden noch, ein Rätsel zu entdecken und über der Lösung zu brüten (wenn auch nie sehr lang). Und selbst, wenn Gegner ab einem gewissen Level nur noch selten eine Herausforderung sind: Die Kämpfe machen dank des wuchtigen Trefferfeedbacks, der tollen Effekte und der Kombo-Möglichkeiten einfach unglaublich Laune. Auch wenn ich nach so manch albernem Fremdschäm-Witz mal kurz das Gamepad aus der Hand legen musste ... ich bin immer wieder zurückgekehrt. In der Summe seiner Teile ist Immortals: Fenyx Rising zwar nicht die größte Open-World-Innovation 2020, dafür aber das ultimative Wohlfühlspiel. Und in Sachen Rätseldesign dürfen sich kommende Ubisoft-Spiele bitte eine große Scheibe abschneiden.

deutsche Vertonung der Dialoge sind gleichermaßen gut gelungen.

### Eine Welt ohne NPCs

In einem Punkt unterscheidet sich die Open World drastisch von Assassin's Creed, Watch Dogs und dem Nintendo-Hit Zelda: Breath of the Wild: In der Welt begegnen wir keinen Nebencharakteren. Das ist in der Story durchaus sinnvoll begründet, schließlich wurden alle menschlichen Bewohner zu Stein verwandelt. Stattdessen treffen wir zu Beginn der Kampagne bloß in einer Zwi-

Bei den Kämpfen geizt Immortals nicht mit wuchtigem Trefferfeedback und Spezialeffekten.



schensequenz auf Hermes den Götterboten, zwischen dem und Fenyx sich schnell eine neckende Buddy-Cop-Dynamik entwickelt. Außerdem haben wir unsere ganz persönlichen Erzähler immer mit dabei, denn Zeus und Prometheus sprechen über die Geschichte von Fenyx, während wir sie erleben. Sie kommentieren unsere Handlungen, streiten untereinander und nehmen manchmal sogar Einfluss auf das Geschehen – ein eigentlich unterhaltsamer Kniff, der aber leider viel zu selten eingesetzt wird.

Alle weiteren Charaktere -- nämlich die vier Götter, die wir befreien -- begegnen uns ebenfalls nur in Cutscenes und hängen anschließend in der Halle der Götter ab, wo sie nach Abschluss ihrer Storyline immer wieder die gleichen Standarddialoge raushauen. Ihr solltet euch also bewusst sein, dass ihr hier keine spannenden Charakterstories oder Entscheidungsfreiheit wie in einem The Witcher oder Odyssey bekommt.

### Ein Schritt in die richtige Richtung

Immortals: Fenyx Rising bietet in so vielen Punkten außergewöhnlich gutes Open-World-Design, macht aber wie alle Ubisoft-Spiele ziemlich schnell klar, wie sein Gerüst funktioniert: Zu einem Punkt auf der Karte

reisen, Gegner töten, Rätsel lösen, Loot einsacken. Hier gibt es irgendwann keine Überraschungen mehr und auch keinerlei Konsequenzen in der Open World wie in Breath of the Wild, in dem unsere Handlungen die Welt mitgestalten und verändern. Innerhalb dieses Gerüsts – bei den wirklich gelungenen Umgebungsrätseln – wagt Ubisoft mit Immortals: Fenyx Rising aber endlich einige spannende Experimente und überrascht uns. Sollte Ubisoft auch in Zukunft in diese Richtung vorstoßen, dann könnten künftige Open Worlds sehr davon profitieren. ★

## IMMORTALS: FENYX RISING

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i5 2400 / AMD FX-6300  
Geforce GTX 660 / AMD R9 280X  
8 GB RAM / 28 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7 6700 / AMD Ryzen 7 1700  
Geforce GTX 1070 / AMD RX Vega 56  
16 GB RAM / 28 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



abwechslungsreiche Götter-Inseln bunte Welt voller spannender Details gelungene deutsche Sprachausgabe hübsche Licht- und Spezialeffekte Gegner- und Charakterdesign generisch

### SPIELEDISIGN



freies Erkunden erzeugt großartigen Flow Bewegung durch die Open World fühlt sich toll an Umgebungsrätsel optionsreiches Action-Kampfsystem in Summe doch sehr formelhaft

### BALANCE



vier jederzeit wechselbare Schwierigkeitsgrade Rätsel fordernd, aber lösbar kein Level-Scaling unspektakuläre Charakter-Builds Standardgegner werden schnell sehr leicht

### ATMOSPHÄRE / STORY



traumhaft schöne und stimmungsvolle Landschaften immersives Fantasy-Mythologie-Setting Wohlfühlatmosphäre platt geschriebene Figuren Humor von der Stange

### UMFANG



sieben Regionen voller Rätsel und Geheimnisse 30 bis 50 Stunden Spielzeit zahlreiche Nebenaufgaben immer neue Rätselmechaniken Ausrüstung sehr überschaubar

### FAZIT

Atmosphärische Open World, die das Rad nicht neu erfindet, aber mit großartigen Rätseln und spaßigen Kämpfen zum Verweilen einlädt.



Das Rätsellösen funktioniert ganz ohne Worte, da wir allein durch den Aufbau erkennen, was zu tun ist.



## Assassin's Creed Valhalla

## VERLORENE WIKINGER

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft** Termin: **10.11.2020** Sprache: **Englisch, Deutsch**  
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **70 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Uplay)** Enthalten in: **Uplay+**

## Valhalla soll die Fans eigentlich eien. Doch das Spiel kämpft mit seiner Unentschlossenheit.

Von Dmitry Halley

Assassin's Creed Valhalla hat eine Mission. Denn der Vorgänger Odyssey hinterließ die Fans ähnlich gespalten wie einst der Wikingersturm die Engländer. Die einen applaudierten Odyssey für dessen Storyquests mit echten Entscheidungen, für anspruchsvolle Kämpfe, belohnende Open-World-Aktivitäten und ein sagenhaft schönes Griechenland. Die anderen rauchten sich die Haare darüber, wie sehr Ubisoft den Bogen überspannte: endloser Loot-Grind, nervige Levelbarrieren – und wieso bitte töten Schleichangriffe nicht mehr direkt?

AC Valhallas Mission liegt also auf der Hand: die Fans wieder zu vereinen. Alles überflüssige Gameplay-Gerümpel kommt raus, stattdessen dreht Ubisoft bei klassischen Assassin's-Creed-Tugenden den Hahn wieder auf. Und das Ergebnis soll die Fortschritte von Odyssey und Origins mit dem Geist der alten Ezio- und Altaïr-Meucheilen verheiraten. Die versteckte Klinge ist wieder tödlich, ihr tarnt euch in Menschenmengen, und es gibt auch wieder echte Assassinen. Doch in diesem Mischmasch alter Ideen verläuft sich Valhalla – das wird beim Spielen schnell klar. Noch kein Assassin's Creed litt unter so heftigen Schwankungen, war inner-

lich so zerrissen. Um euch den Zahn gleich zu ziehen: Egal ob ihr Odyssey mögt oder doof findet – Valhalla wird euch sehr wahrscheinlich enttäuschen. Und das ist völlig bizarr, denn in seinen besten Momenten schafft es das neue Assassin's Creed sogar, seine Vorgänger zu überflügeln.

### Was taugt die Story?

In Sachen Story greift Ubisoft gleich zu Beginn tief in die eigene Rumpelkiste. Wikingerkind Eivor verliert bei einem tragischen Überfall die eigenen Eltern und sinnt auf bittere Rache. Könnt ihr kurz im Kopf nachrechnen: Das ist das mittlerweile vierte Mal, dass eine Assassin's-Creed-Hauptfigur wegen toter Eltern auf Rache sinnt. Wo Origins den Spieß umdreht und Eltern zur Hauptfigur macht, wo Odyssey den Spieß noch weiter rumdreht und eure Eltern in kein gutes Licht rückt, da kopiert Valhalla einfach steif die Schablonen von einst.

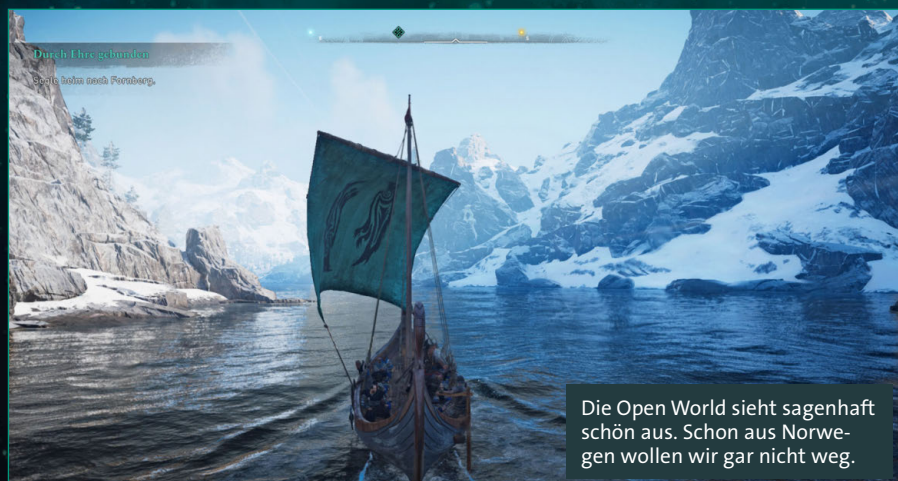
Und das auch noch schlecht: Der Tod eurer Eltern spielt gar keine Rolle. Dass wir 15 Jahre später aus Norwegen mit unserem Wikingerclan ausziehen, um das frühmittelalterliche England zu erobern, hat mit den toten Eltern quasi nichts zu tun. Eigentlich tun wir das nur, weil Eivors machthungriger Bruder Sigurd keinen Bock hat, sich dem recht friedlichen König Harald unterzuordnen. Und weil Eivor die charakterliche Tiefe eines Baumstammes besitzt, gehen wir halt mit. Was folgt, ist im Prinzip eine Episodenge-

schichte: Als Eivor (wahlweise weiblich oder männlich) gründen wir eine Wikingersiedlung und besuchen eine englische Großregion nach der anderen, um Bündnisse zu schließen. Jede Region erzählt eine eigene Geschichte: Mal müssen wir den amtierenden König stürzen, mal die Pikten vertreiben, mal ein Pärchen verheiraten oder ihm bei der Scheidung helfen. Die Qualität dieser Geschichten schwankt stark, eine echte emotionale Bindung kommt selten auf.

### Wenn's dann mal um Assassinen geht

Wenn Eivor im eisigen Norden Englands beispielsweise über das Schicksal seines/ihrer besten Freundes bestimmt und mehrere schwere Verluste durchlebt, dann steckt da schon Storyfeuer drin. Ab und an treffen wir auch spannende Entscheidungen: Eivor muss kombinieren, wer in Grantabrycgscir die Wikingerchefin verrät. Ziehen wir die falschen Schlüsse, wird einer unschuldigen Person die Kehle durchgeschnitten. Aber das ist eher Ausnahme als Regel – die meisten Regionalgeschichten sind allerdings nur solide Kulissen, um uns einen Grund zum Brandschatzen zu geben.

Die Schurken jeder Region sind so indiskutabel böse, dass es uns als mörderische Wikingerarmee nie moralisch unbequem wird. In einer Sekunde bedauert Eivor, wie



Die Open World sieht sagenhaft schön aus. Schon aus Norwegen wollen wir gar nicht weg.



Eivor und Sigurd sind die beiden Hauptfiguren von Valhalla, aber nicht die spannendsten Charaktere.





schwer es die Leute hier haben. In der nächsten fackeln wir lachend die Getreidesilos ab. Derweil wird auf dem Weg zum Ziel stets viel gequasselt, aber letztlich wenig gesagt. Engländer und Wikinger führen uns wie Aufziehpuppen ellenlang in lokale Bräuche ein, beispielsweise Halloween, und erklären, erklären, erklären. Als Museum funktioniert das, aber fesselndes Storytelling sucht ihr zu häufig vergebens.

Ein großes Highlight gibt's allerdings: Wenn Eivor in die drei Städte York, London und Winchester schleicht, dann verwickeln wir uns stets in Verschwörungen und Verbrechen zwischen Kirchenmännern, Machthabern, Geheimbünden. Und man mag es kaum glauben: Immer wenn sich Assassin's Creed auf die Ränkespiele zwischen Tempelern und Assassinen konzentriert, ist die Story am besten. Radikaler Vorschlag an Ubisoft: das in Zukunft einfach mal ins Zentrum der Handlung rücken. Vielleicht sogar die Assassinen zu Hauptfiguren machen.

### Die erste große Stärke

Wer die Story von Assassin's Creed Valhalla bloß als Mittelmaß in die Ecke stellt, hat zwar Recht, übersieht aber ihren eigentlichen Zweck. Ja, die meisten Figuren und Plots sind bloß Informations-Container und Kulissen. Aber als Kulisse für diese einzigar-



## Bugs, Glitches, Aussetzer

Assassin's Creed Valhalla wird in der Testversion von vielen kleinen Bugs geplagt. Eivor bleibt in Leitern stecken, die Gegner-KI verharrt während eines Überfalls still in der Landschaft, unsere eigenen Leute reagieren nicht, wenn wir sie brauchen. Drei Nebenaktivitäten lassen sich zudem nicht beenden, weil Quest-Trigger fehlen und ein toter Wachmann im Heuhaufen sich nicht looten lässt. Außerdem werden wir in einer Stadt von unsterblichen Mörderhühnern verfolgt. Die Bugs zerstören nicht den Spielspaß, Valhalla wirkt trotzdem an zu vielen Stellen mit der heißen Nadel gestrickt. Ubisoft ist bereits am patchen, einige Fehler wurden schon während des Tests behoben. Die KI leidet nach wie vor unter Aussetzern. Bis alles gefixt ist, werten wir dennoch um fünf Punkte ab, zumal erste Patches eher verschlimmbesserten.

tige historische Epoche funktioniert all das trotzdem hervorragend.

Wer die Bereitschaft mitbringt, ins frühmittelalterliche England einzutauchen und die Wikingerfantasie zu leben, kann das hier besser tun als in jedem anderen Spiel. Die Clanmitglieder in Eivors Siedlung sind zwar allesamt eindimensional, wachsen uns aber dennoch ans Herz, weil wir gemeinsam das Dorf ausbauen, feiern, Tote beweinen, Hochzeitspläne schmieden.

Ubisoft erschafft mit unfassbar viel Liebe zum Detail eine mittelalterliche Gesellschaft, die sich greifbar und lebendig anfühlt. Jede Provinz präsentiert eine eigene Kultur, Pikten unterscheiden sich sicht- und spürbar von Britonen – und im ländlichen Gloucestershire verbrennen die Bauern einen riesigen Weidemann, während in Winchester christliche Frömmigkeit in jeden Haushalt geprügelt wird. In Lecestershire nähern sich Sachsen und Dänen einander an, in anderen Grafschaften spüren wir die bittere Feindschaft. Diese zum Schneiden dichte Atmosphäre harmonisiert zudem ganz hervorragend mit der größten Stärke von Valhalla: der Open World.

### Die zweite große Stärke

Fast schon ironisch: Während Eivor, Bruder Sigurd und Co. am Anfang tunlichst weg aus Norwegen wollen, haben wir es überhaupt nicht eilig. Bereits das Startgebiet sieht zum Niederknien schön aus. Die ersten, je nach Sammellust fünf bis neun Spielstunden verbringen wir in Fjorden, auf verschneiten Bergen. Wir bestaunen Gebirgswasserfälle, die über 20 Vorsprünge in die Tiefe rauschen, stapfen ächzend durch den Schnee – doch

diese Schneelandschaften sind gar nichts verglichen mit der Augenweide Englands.

Wer Großbritannien bloß mit Regen, Matsch und Fußball verbindet, wird nach Valhalla umdenken. Wie einzigartig Ubisoft jede englische Provinz zum Leben erweckt, steht neben Red Dead Redemption 2 und Ghost of Tsushima als absolute Referenz, wie 2020 historische Open Worlds aussehen können. Hinter jedem Hügel erwartet euch ein neuer Einblick, fast kein Landstrich gleicht dem anderen. Versunkene Römerruinen im Sumpf, grüne Hügelkuppen, die matschigen Gossen Londons, die verschneiten Berge der Pikten. Und ohne zu viel zu spoilern: Ihr bereist im Spiel nicht nur England, sondern auch sehr ... exotische Orte. Klingt jetzt vielleicht ein wenig nach Tourismusbroschüre, aber die Open World von Valhalla muss man erlebt haben. Wenn ihr nachts über eine Anhöhe reitet und im Tal die Lichter Winchesters die gigantische Kathedrale erleuchten, während ringsum erster Morgennebel aufkommt, dann ist das technisch wie künstlerisch einfach nur beeindruckend. Die Landschaftstexturen sind auf hohen Einstellungen nämlich knackscharf. Mit einer GeForce RTX 2060 und einem einigermaßen soliden Ryzen 5 läuft das alles in Full HD ruckelfrei, mit der 2070 wahlweise auch in 4K flüssig, wobei wir durchaus mal Schwankungen in der Bildrate feststellen. Hier und da driftet die Bildrate unter die 60 fps, insgesamt läuft das Spiel aber rund – wenn da all diese Bugs und Glitches nicht wären.

### Wie funktioniert denn nun das Gameplay?

Aber wir sind ja nicht nur zum Gucken hier, sondern wollen auch was tun! Wenn es hart





## Was ist mit der Gegenwart?

Assassin's Creed Valhalla setzt die Geschichte von Layla Hassan fort. Allerdings müsst ihr bloß zu Beginn und gegen Ende der Kampagne den Animus verlassen, insgesamt etwa 30 Minuten. Am Ende gibt's aber immerhin einen echt coolen Twist, der vor allem Serienveteranen freuen könnte.

auf hart kommt, bleibt Assassin's Creed Valhalla sehr nah am Gameplay-Mix von Origins und Odyssey. Eivor bringt Feinde entweder klammheimlich mit der versteckten Klinge um oder stürzt sich lauthals ins Gefecht. Beides spielt sich hervorragend. Erfreulicherweise drosselt Ubisoft Odysseys Obsession für Schadenszahlen und Rollenspielberechnungen massiv herunter.

Jeder Stealth-Angriff tötet jeden Gegner augenblicklich. Bei ganz dicken Feinden drückt ihr, sobald ihr die entsprechende Fähigkeit habt, noch eine zweite Taste – nicht der Rede wert (zumal sich selbst das in den Optionen ausschalten lässt). Es gibt zwar theoretisch ein sogenanntes Power Level, allerdings müsst ihr euch darüber nur dann Gedanken machen, wenn die Feinde euch wirklich haushoch überlegen sind. Dann funktioniert's wie in Ghost Recon: Breakpoint: Eure Angriffe sind zwar theoretisch immer noch tödlich, ein Gegner muss Eivor jedoch bloß sanft streicheln, und ihr beißt ins Gras. In neun von zehn Fällen spielen sich die Kämpfe jedoch voll und ganz wie ein faires Actionspiel, das euch recht viele Freiheiten, Waffen und Möglichkeiten an die Hand gibt: Wir kämpfen mit Axt und Schild, wechseln zum dicken Zweihänder, schwingen den Morgenstern, tragen zwei Waffen gleichzeitig, zücken das altbekannte Ensemble aus Jagd-, Krieger- und leichtem Bogen. In der Open World findet ihr zudem Spezialfähigkeiten wie den Axtwurf, Sprungattacken und so weiter.

Und damit nicht genug: Eivor buttert mit gesammelter Erfahrung haufenweise Skillpunkte in den gigantischen Fähigkeitsbaum, der – kein Witz – frapierend ans Action-RPG-Schwergewicht Path of Exile erinnert. Je nach gewählter Richtung verstärkt ihr



In der Siedlung rüsten wir Eivors Waffen und Rüstungen auf. Das klappt viel besser als in Odyssey.

Schleich-, Bogen- und Kampffertigkeiten. Hier zu experimentieren, macht Spaß! Unsere Eivor war am Ende zum Beispiel mit dem Zweihandschwert so gut, dass mancher Feind allein beim Parieren tot umfiel.

### Mehr Schein als Sein

Die im Vorfeld angepriesenen zwei Dutzend Gegnertypen klingen allerdings nur auf dem Papier nach Vielfalt. Ja, Feinde attackieren uns mit Äxten, Bögen, Schwertern, Armbrüsten oder blanken Fäusten. Ja, einen Sachsen mit Schild müsst ihr clever umtänzeln, parieren oder in den Fuß schießen. Alles cool und spannend. Aber langfristig spielt es sich dennoch sehr gleichförmig. Nach drei Stunden kennt ihr alle Tricks. Klar, den Zweihänder in drei Feinde auf einmal reinzusensen, wird nie alt, aber auch nie anspruchsvoll.

Das ganze Skill- und Kampfsystem steht und fällt mit eurer Bereitschaft, zu experimentieren. Denn Valhalla bleibt stets leicht. Ihr könnt Valhalla problemlos mit den ersten drei Skills und der Startwaffe selbst auf dem höchsten der vier Kampfschwierigkeitsgrade durchspielen, ohne allzu sehr zu schwitzen. Das gilt übrigens auch für eure Ausrüstung, dem neuen, theoretisch hervorragenden Loot-System sei Dank.

Anders als in den Vorgängern bekommt ihr Beute nicht mehr bergeweise hinterhergeschmissen, sondern jede neue Klamotte ist ein seltener Schatz, wie in den Gothic-

Spiele. Unsere allererste Rabenrüstung haben wir zum Beispiel bis ins Finale getragen, weil wir sie immer wieder beim Schmied aufstufen. Die Kleidungsstücke und Waffen sehen allesamt klasse aus, jede neue Stufe bringt optische Änderungen – allein deshalb motiviert die Jagd nach Upgrade-Materialien. Aber sie ist nie notwendig. Wie gesagt: Die Starrüstung bringt euch mühelos durchs ganze Spiel. Auch der Unterschied zwischen leichter, mittlerer und schwerer Rüstung existiert bloß theoretisch.

Auch viele andere Gameplay-Neuerungen sind nett, aber spielmechanisch egal. In eurer selbst erbauten Siedlung braucht ihr lediglich drei Gebäude wirklich: Schmiede, Assassinen-Büro und das Haus der Seherin. Mit dem Drachenboot zu schippern spart zwar Zeit, auf den Flüssen passiert aber nichts – abgesehen von den Wikingergesängen und -geschichten eurer Crew. Deshalb waren wir meist mit dem Pferdchen unterwegs, dessen Ausdauer ihr jetzt ausbauen könnt – das erledigt Eivor aber bereits in den ersten paar Spielstunden. Außerdem erstellen wir im Editor ein eigenes Crewmitglied, das jedoch nie wieder relevant wird. Ihr müsst euch aktiv dafür entscheiden, etwa den Siedlungsbau wichtig zu finden oder den erstellten Wikingern im Gefecht zu erspähen. Das Spiel nimmt euch das nicht ab.

### Die dritte Stärke

Trotzdem: Wenn wir im Schutz der Nacht eine feindliche Burg infiltrieren, klammheimlich die Verteidigungsgeräte sabotieren für die anstehende Belagerung im Morgengrauen, wenn unsere Pfeile durch die Dunkelheit surren, Wachen ausschalten und Eivor sich durch die Festung meuchelt – in solchen Momenten ist Valhalla besser als Origins und Odyssey, weil es allein um Geschick und Planung geht. Für solche Momente kaufen Fans Assassin's Creed. Und dass wir nun eben auch die Belagerung am Morgen ausfechten, unsere Mannschaft an die Seite rufen, mit der Axt in die Menge stürmen – hier gehen Kampf- und Assassinenatmosphäre so sehr Hand in Hand, dass es fast keine Rolle mehr spielt, wie leicht sich das alles anfühlt. Ganz großes Kino!







Valhallas Kämpfe spielen sich flott wie in Origins und Odyssey: Ihr weicht aus, pariert, kontert, wechselt zwischen Nah- und Fernkampf.

## Was ist mit dem Endgame?

Assassin's Creed Valhalla hat einen riesigen Umfang. Neben der eigentlichen Kampagne findet ihr mehrere optionale Gebiete jenseits von England, die insgesamt mehrere Stunden an Content auf die Uhr packen. Außerdem wird ein finales englisches Gebiet freigeschaltet, sobald euch die gesamte Karte gehört. Und es gibt diverse geheime Schätze, Rüstungen und Waffen zu entdecken. In Sachen Umfang gibt's also absolut nichts zu meckern.

aber zumindest kommen sie zu selten vor, um wirklich zu nerven. In einer anderen Liga spielen hingegen die sogenannten World Events. Denn die sind fast durch die Bank weg eine Katastrophe.

## Die zweite große Schwäche

Erinnert ihr euch an die Sidequests in Odyssey? Komplette Storystränge mit Sokrates, Alkibiades und Co., in denen ihr Entscheidungen treffen und Festungen infiltrieren musstet? Quests, in denen es wirklich um was geht? Sowas gibt es in Assassin's Creed Valhalla nur noch in stark reduzierter Form. Stattdessen findet ihr überall in der Welt sogenannte World Events. Dutzende kleine Geschichten am Wegesrand, die sich in zwei oder drei Minuten erledigen lassen. Um zu illustrieren, wie flächendeckend problematisch die sind, liefern wir euch hier eine ausführliche und dafür repräsentative Liste, was ihr dort erlebt:

- Eivor sammelt für eine Frau Schlangeneier, damit sie den härtesten Furz der ganzen Stadt ausstoßen kann.
- Eivor schaufelt den Stuhl eines Mannes aus dessen Haus heraus und unterzieht ihn einer Zwangswäsche, weil der Typ sich seit Monaten vergammeln lässt und so selbst den räuberischen Wikingern zu sehr stinkt.

Hätte es Ubisoft doch nur dabei belassen! Die Entwickler verfolgen die perfekte Rezeptur: den nervigen Loot-Kram entfernen, das spannende Schleich-Gameplay behalten, mit regelmäßigen Belagerungen würzen. Doch aus irgendeinem Grund wurde entschieden, dass all die oben beschriebenen Szenen so selten vorkommen, dass wir uns nach jeder weiteren Feindbasis die Finger lecken. Was Odyssey zu viel hatte, hat Valhalla zu selten. Stattdessen bekommen wir – und wir müssen es so deutlich sagen – das schlechteste Open-World-Gameplay seit dem ersten Assassin's Creed. Denn kein Assassin's Creed hatte seitdem so ein Rhythmusproblem.

## Die erste große Schwäche

Fangen wir positiv an: Es gibt genau fünf Aktivitäten, die in Valhalla Spaß machen.

1. Die optionalen Bosskämpfe, die uns (anders als die Kampagne) wirklich viel abverlangen, weil wir beispielsweise gegen eine komplett gepanzerte Ritterin antreten, die uns mit drei Schlägen nach Walhall schickt.
2. Flyting, also mittelalterliche Rap-Battles, in der ihr Kontrahenten mit den richtigen Reimen rhetorisch aufs Kreuz legt. Das erinnert ans Beleidigungsfechten in Monkey Island. Außerdem steigert Eivor dadurch einen Charismawert, der bestimmte Dialoge erleichtert.
3. Das Würfelspiel, das ihr wahrscheinlich nur einmal spielen werdet, weil es zu viel Zeit frisst. Aber trotzdem: Das Spiel ist gut gemacht.
4. Animus-Rätsel, in denen ihr als Layla Hassan in der Open World kleine Geschicklichkeitsrätsel lösen müsst. Die fordern angenehm viel Köpfchen und spielen sich gleichzeitig flott.
5. Das Erklettern von Türmen und Bergen als Aussichtspunkt. Extrem atmosphärisch, aber nur eine halbwegs gute Aktivität, weil sich das Parkoursystem in Valhalla recht fummelig spielt.

Nur als Einwurf: Valhallas Bedienung ist immer dann ein Problem, wenn ihr präzise sein

müsst. Das Parkoursystem spielt sich ähnlich träge und grob wie in Odyssey. Bei jedem Sprung herrscht Nervenkitzel, was genau Eivor jetzt tut. Von Ast zu Ast hüpfen? Den Baum hochlaufen? Ins Leere springen?

Das Doppelattentat funktioniert beim Schleichen ab und an nicht. Feinde lassen sich zudem nicht von oben meucheln, wenn sie im Schneidersitz hocken. Logisch. Und erwartet in den Kämpfen nicht die Präzision eines Ghost of Tsushima. Ihr müsst euch gedanklich darauf einstellen, dass Valhalla gelegentlich euren Tastendruck eher als losen Vorschlag interpretiert. Aber da das Spiel selten Präzision fordert, geht das meist schon in Ordnung. Außer beim Nachjagen von Zetteln. Das Einsammeln von Zetteln ist eine von zig Open-World-Aktivitäten, die sich entweder fummelig, belanglos oder spaßbefreit spielen. Steine stapeln, Codes in der Landschaft suchen, verfluchte Amulette vom Baum schießen, fischen, saufen, kleine Pilzrausch-Rätsel – keine dieser Aktivitäten macht in irgendeiner Form Spaß,

## Wie funktioniert der Siedlungsbau?

In ganz England findet ihr Ressourcen, mit denen sich eure Siedlung ausbauen lässt. Ihr errichtet Stall, Kaserne, Assassinen-Hauptquartier und zig weitere Gebäude. Damit schaltet ihr beispielsweise Jagd-Challenges, einen Tätowierer oder das Upgraden von Rüstungen frei. Wirklich relevant sind nur die wenigsten dieser Gebäude, aber die Menschen in Ravensthorpe wachsen euch mit der Zeit trotzdem ans Herz.



Die Open World bietet unzählige eindrucksvolle Bauten und Ruinen.



## Meinung

Dimitry Halley  
@dimi\_halley



Während des Tests von Assassin's Creed Valhalla habe ich ziemlich schlecht geschlafen. Denn wenn bei einem Spiel so viel im Argen liegt, suche ich den Fehler auch bei mir: Entgeht mir irgendein Reiz? Habe ich die Faszination der Story nicht gecheckt? Finde nur ich die Open World so langweilig? Übersehe ich das größere Ganze? Doch nachdem ich mit den Co-Testern Elena, Peter, Heiko und auch GamePro-Kollegin Rae die Köpfe zusammengesteckt habe, wurde schnell klar: Valhalla hat überhaupt kein größeres Ganzes. Und das ist das Problem. Wo Origins und vor allem Odyssey noch eine klare Mission in Richtung Rollenspiel verfolgten (und damit auch aneckten), wirkt Valhalla wie ein halberziger Rückschritt. Ja, es gibt jetzt wieder echte Action, tödliches Schleichen, keine RPG-Zahlenobsession. Ja, in seinen besten Momenten, beim Infiltrieren mittelalterlicher Burgen, im Schlachtgetümmel mit meiner Crew, hat Valhalla genau das, was ich in einem Assassin's Creed erleben will. Ebenso beim Aufdecken von Templer-Verschwörungen in London, beim Bestaunen dieser fantastischen Welt. In Valhalla steckt ein wirklich, wirklich gutes Spiel. Doch statt voll auf diese Highlights zu setzen, vergräbt Ubisoft seine Stärken unter langweiligem Open-World-Allerlei. Fast kein Aspekt von Valhalla ragt heraus, stattdessen blubbern viel zu viele halbgare Zutaten in der Suppe: schwammiges Parkour, belanglose Bootsfahrten, banale World Events, hier und da mal eine nette Geschichte, nervtötendes Schlüsselsuchen. Und die Gegenwartsgeschichte ist schneller vorbei als ein Bäuerchen. Siedlungsbau, Wikinger-Editor, Pferdetraining, Romanzen – auf dem Papier hat Valhalla viel. Aber nichts davon spielt wirklich eine Rolle. Und so wird Valhalla zum ersten Assassin's Creed überhaupt, das selbst der Fan in mir nicht lieben kann.

- Ein Wikingerpärchen kann keinen Sex mehr haben, weil beide es immer nur auf Raubzügen getrieben haben. Eivor muss deren Wohnung verwüsten, bis der Mann »Ich bin wieder hart!« posaut.
- Eivor trägt Äpfel für einen Priester.
- Eivor spielt Verstecken mit drei Kindern und versteckt sich fünf Minuten auf dem Dach. Dann ist die Quest vorbei.
- Eine Frau trauert um ihren toten Kater Sphinx. Wir holen Sphinx's Sachen, damit sie einen Schrein bauen kann.
- Wir folgen einigen Hirschen.
- Ein Typ hat eine Axt im Kopf. Wir ziehen sie raus und beenden damit sein Leben.
- Wir trinken aus einem vergifteten Fass, um mit einem Schwein zu reden.
- Wir holen ein Kamm aus einem Teich, um mit einer Frau Sex zu haben.



Die meisten Rätsel zwingen uns, irgendeinen Weg in ein Haus oder einen Keller zu suchen.

- Wir verprügeln einen Priester, damit ein paar Musikanten »Smack my bishop« singen können. Ja. Uh. Aua!
- Wir zählen Steine.
- Wir bringen einem Mädchen ein Pferd, das zehn Meter entfernt rumsteht.
- Wir verfolgen mit einem Jungen eine Katze durch die Stadt.

In unseren knapp 60 Stunden mit Valhalla haben wir zwei World Events gefunden, in denen wir auch nur im Ansatz das machen müssen, was Assassin's Creed ausmacht: schleichen, infiltrieren, gegen ernsthafte Gegner kämpfen. Ubisoft verlässt sich darauf, dass diese belanglosen Quests interessant erzählt oder witzig sind. Sind sie nicht. So lustig Pipi-Kacka-Humor manchmal sein kann – Valhallas Events würden nicht mal einen 14-jährigen Teenager giggeln lassen und wirken vor allem fast immer deplatziert. Diese World Events wiegen so schwer, weil sie quasi den kompletten optionalen Storycontent abseits einiger weniger Siedlungsquests darstellen. Trotzdem sind sie bloß die zweitschlimmste Sünde von Valhalla.

### Die dritte große Schwäche

Die Frage, die ihr euch in Assassin's Creed Valhalla am häufigsten stellen werdet, lautet: »Wo?!« Irgendwer bei Ubisoft muss sich gedacht haben: »Hey, diese ganzen feindlichen Festungen in Odyssey, wo man alles wegmeuchelt und dann Truhen einkassiert ... ist alles nett, aber wäre es nicht super, wenn wir diese Truhen verflucht schwer auffindbar machen und dafür die ganze Sache mit den Feinden, Festungen und so einfach streichen?« Wer immer diese Frage mit Ja beantwortet hat, war ein richtiger fieser Loki. Fast jeder Schatz in Assassin's Creed Valhalla verbirgt sich jetzt hinter einer verschlossenen Tür oder unter der Erde. Klingt nach keiner großen Sache, ruiniert aber einen Großteil der Open-World-Erkundung. Ein Beispiel: Eivor steht auf einem Brückenkopf und entdeckt unter sich eine Rüstung. Wir suchen mit dem nutzlosen Raben, der nichts mehr markieren kann, einen Eingang. Keine Spur. Also laufen wir zehnmal um diesen Brückenkopf rum. Irgendwann sehen wir:

Aha, hier ist eine brüchige Wand. Da brauchen wir Sprengstoff. Also suchen wir überall nach einer explosiven Vase. Nach fünf Minuten: keine Spur. Wir erweitern unseren Radius, in der Nähe steht ein Haus. Da wird Sprengstoff drin sein! Wir laufen hin, suchen den Eingang. Verriegelt. Also läuft Eivor zehnmal um das Haus rum, um diesen einen winzigen Schlitz zu finden, durch den er/sie die Verriegelung der Tür aufschließen kann. Jetzt stellt euch vor, wie toll es sich anfühlt, wenn da kein Sprengstoff drin ist. Irgendwann haben wir diese verfluchte Vase gefunden, sprengen die elende Wand, greifen gierig nach der Truhe ... verschlossen. Eivor braucht einen Schlüssel. Es gibt übrigens auch Truhen mit zwei Schlössern. Oder drei. Das klingt jetzt nach einem Extrebeispiel, aber so einen Quatsch müssen wir uns – falls wir die Open-World-Beute nicht liegen lassen wollen – andauernd antun. Auch nach erfolgreichen Überfällen auf Klöster. Oder nach Storymissionen. Statt in der Open World zu kämpfen, zu schleichen, zu ringen, verbringen wir einen viel zu großen Teil der Spielzeit damit, Eingänge, Schlüssel, Sprengvasen und ... Schlüssel zu suchen.

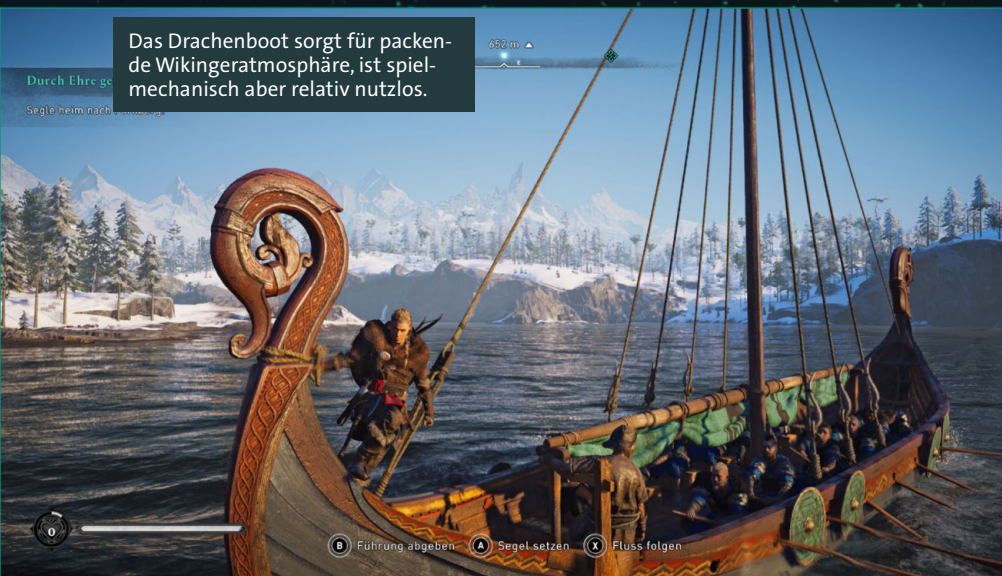
### Warum macht Ubisoft das?

Wieso Ubisoft das macht, liegt auf der Hand. Die Schatzsuche soll sich etwas weniger nach Abklappern anfühlen und mehr nach The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Idealerweise behaltet ihr euch einen Ort im Gedächtnis, weil ihr dort eben lange nach Lösungen gesucht habt. Aber anders als in Breath of the Wild verbergen sich Valhallas Schätze hinter keinen spannenden Rätseln, für die ihr kreative Werkzeuge braucht. Ihr sucht bloß Schlüssel und Schlösser. Auch in den Storymissionen hat Valhalla einen frustrierend zähen Rhythmus. Auf jede coole Actionmission folgen endlose Spaziergänge mit Leuten, die euch irgendeinen Sermon predigen. In noch keinem Assassin's Creed haben wir so viel Zeit mit Gehen und Zuhören verbracht. Und das ausgerechnet in einem Wikingerspiel. Glaubt ihr nicht? Hier die gesamte Hauptquest der Großregion Gloucestershire, kompakt und spoilerfrei zusammengefasst: Sprich mit Gunnar. Folge



Das Drachenboot sorgt für packende Wikingermosphäre, ist spielmechanisch aber relativ nutzlos.

Durch Ehre ge-  
Segle heim nach



## Der Echtgeld-Shop

Assassin's Creed Valhalla setzt auf die gleichen Mikrotransaktionen wie Odyssey. Ihr könnt euch also kosmetische Goodies kaufen – neue Segel fürs Schiff oder neue Klammern für Eivor. Spielmechanisch relevant sind nur die Ressourcenpakete, die euch vor allem Zeit in der Open World sparen. Für zehn Euro gibt's auch eine Map aller Schätze in der Welt. All das ist aber optional und nicht notwendig, zumal die Karte euch auch nicht das nervtötende Suchen nach Schlüsseln oder Sprengvasen abnimmt. Wir werten daher gemäß unserer Pay2Win-Richtlinien nicht ab.

Tewdwr. Besiege drei Wildschweine. Folge Tewdwr. Sammle Süßigkeiten an jeder Tür des Dorfes. Finde Gunnar. Poliere dem Betrunkenen die Fresse. Folge Tewdwr. Trinke mit Tewdwr. Sammle Hinweise. Besiege drei Wachen. Geh zu Modron. Finde das Haus des Druiden. Finde einen Weg, mit dem Druiden zu sprechen. Folge dem Druiden. Der Druiden braucht Feuer. Löse das Rätsel des Druiden. Finde Modron. Folge Modron. Finde Gwilim. Infiltriere das Diebesnest. Bringe Tewdwr zu Modron. Stelle Cynon zur Rede. Sprich mit Brigit. Sprich mit den Veranstaltern des Festes über Cynon. Finde den Schlüssel zur Kirche. Trage eine Kiste zur Kirche. Finde Modron. Infiltriere den Dungeon und töte den Boss. Sprich mit Gunnar. Sprich mit Cynon. Zünde den Weidenmann an. In dieser knapp zweistündigen Story gibt es genau zwei Assassin's-Creed-Momente. Eivor infiltriert zwei Festungen, eine sogar mit fulminantem Bosskampf. In diesen Momenten ist Valhalla phänomenal. Besser als Odyssey. Aber davor und danach müsst ihr viel Leerlauf ertragen. Serienfans erinnern sich an die Schnellreisetunnel, die ihr in Assassin's Creed 3 mühsam im Schnecken-tempo abtatschen musstet. Dasselbe Gefühl verfolgt uns in Valhalla andauernd.

### Mutlose Wiker

Belanglose Aktivitäten gibt es in fast allen Open-World-Spielen. Und in vergangenen

Assassin's Creeds sowieso. Doch in Valhalla fehlt das Gegengewicht, die Balance. In Odyssey stecken viele Truhen in schwer bewachten Festungen, in Haifisch-Lagunen oder mitten in einem Wolfsrudel. Nach einer Quest müsst ihr auch mal sinnlos rumlaufen, doch dann ging's prompt mit einem Kampf weiter. Valhallas großes Problem sind nicht nur die Zutaten, sondern auch die Dosierung.

Ausgerechnet das Wiker-Assassin's-Creed ist in großen Teilen der Welt frustrierend friedlich. Ihr sucht Schlüssel, Vasen, Truhen, Eingänge, tragt Apfelkisten, helft einer Frau beim Furzen – und preist Odin, wenn ihr dann endlich mal über ein Räuberlager stolpert, wo Eivor schleichen oder kämpfen kann. Wie beim Hinterland von Dragon Age: Inquisition macht das neue Assassin's Creed dann am meisten Spaß, wenn man die Open World ignoriert und sich auf die Hauptquest fixiert. Das frustriert besonders, weil die Spielwelt so wunderschön aussieht. Doch Valhalla fehlt nicht nur die Action, sondern auch der Mut. Der Mut, aus dem Wikingerszenario eine spannende Geschichte zu stricken, die auch mal thematisiert, dass wir hier zwischen sehr dubiosen Fronten kämpfen. Der Mut, den eigenen Stärken zu vertrauen und das eigene Schleich- und Kampf-Gameplay trotz der Kritik an Odyssey im Vordergrund zu lassen.

Wo ein The Witcher 3 sich voll und ganz auf eine Geschichte konzentriert, wo Watch

Dogs Legion auf seine Hacking-Sandbox vertraut, wo Immortals: Fenix Rising ein echter Breath-of-the-Wild-Erbe sein will – wo all diese Open-World-Spiele einen klaren Schwerpunkt setzen, wirft Valhalla seine Zutaten bloß irgendwie in den Topf. Um Spaß zu haben, müsst ihr die leckersten davon herausfischen und die anderen ignorieren. Das ist gar nicht so leicht. ★

## ASSASSIN'S CREED VALHALLA

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i5 4460 / AMD Ryzen 3 1200  
Geforce GTX 960 / Radeon R9 380  
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7 8700K / AMD Ryzen 5 3600X  
Geforce RTX 2080 / Radeon RX 5700 XT  
16 GB RAM, 50 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- beeindruckende Landschaften
- knackscharfe Charaktermodelle
- sehr stimmungsvolle Musik
- jeder Landstrich einzigartig und erinnerungswürdig
- sehr steife Animationen und Gesichter

### SPIELDESIGN



- wuchtiges Kampfsystem mit Spielraum für Experimente
- Stealth wieder tödlich!
- verbessertes Beutesystem
- schlechte Open-World-Aktivitäten
- katastrophale World Events

### BALANCE



- vier Schwierigkeitsgrade
- riesiger Skill Tree
- auf jedes coole Missionsziel folgt Leerlauf
- selbst auf hohen Schwierigkeitsgraden anspruchslos
- unpräzise Bedienung (Parkour, Kämpfe, Stealth)

### ATMOSPHÄRE / STORY



- einige Figuren wachsen ans Herz
- coole Verschwörungen
- atmosphärische Open World
- wenige, aber spannende Entscheidungen
- viele langweilige Plots und Charaktere

### UMFANG



- Kampagne mit rund 50 Stunden Spielzeit
- optionale Storygebiete
- unzählige Schätze
- umfangreiche Siedlung zum Upgraden
- Wer alles sehen will, braucht locker über 100 Stunden

### ABWERTUNG

Die Testversion litt unter vielen kleinen Fehlern. Die sind nicht so gravierend, dass sie alles ruinieren, aber so zahlreich, dass sie sich negativ auf den Spielfluss auswirken. Wir werten ab.

77

-5

### FAZIT

In Assassin's Creed Valhalla steckt ein grandioses Assassinen-Wikinger-Actionspiel, das zu oft unter lahem Open-World-Design begraben wird.

72



Haben wir schon erwähnt, dass die Open World immer wieder beeindruckt?



## Call of Duty: Black Ops – Cold War

## DAS WAR MAL BESSER

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Activision-Blizzard** Entwickler: **Treyarch, Raven** Termin: **13.11.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **5 Stunden (Kampagne), 100 Stunden (Multiplayer)** Preis: **70 Euro** DRM: **ja (Battle.net)** Enthalten in: –

**Wir sind zwischen der tollen Kampagne, dem netten Zombie-Modus und dem enttäuschenden Multiplayer hin- und hergerissen.**

Von Philipp Elsner und Valentin Aschenbrenner

Call of Duty: Black Ops – Cold War bietet eine der besten Storykampagnen der letzten Jahre. Allerdings plagt den Singleplayer des Ego-Shooters ein uraltes Problem: Er ist viel zu kurz! Treyarch beweist mit seinem neuesten Streich, wie viel man aus einer CoD-Kampagne machen kann. Die Story von Cold War setzt direkt am Ende des ersten Black-Ops-

Teils von 2010 an und versetzt uns in die Ära des Kalten Krieges, genauer gesagt in die frühen 1980er Jahre. Als Mitglied eines internationalen Agententeams ist es unser Job, den sowjetischen Spion Perseus zur Strecke zu bringen. Und Überraschung: Cold War macht aus dem Setting keine reine Ballerbude mit Explosionen im Sekundentakt, sondern spielt die Stärken des Geheimdienstszenarios clever aus! Das beginnt schon damit, dass wir uns erstmals in der Serie eine Spielfigur selbst erstellen, inklusive militärischer Vorgeschichte, charakterlicher Eigenschaften (in Form von Perks) und Geschlecht. Zwar wirkt sich unsere Wahl nur wenig auf den Spielverlauf aus, dennoch

setzt der Charaktereditor den Grundton für die spielerische Freiheit, die sich durch die Kampagne zieht. So gibt es bei mehreren Missionen unterschiedliche Lösungswege, etwa wenn wir das Hauptquartier eines feindlichen Geheimdienstes infiltrieren. Bestechen wir einen hohen Offizier? Vergiften wir den Drink eines Generals? Oder hacken wir den Computer im Serverraum? Natürlich gibt es auch viele klassische Actionsequenzen, und in einem der Vietnamkrieg-Flashbacks sind wir sogar in einem Kampfhubschrauber unterwegs. In überraschend vielen Einsätzen können wir aber auch leise voran schleichen, Schlösser knacken, Gegner heimlich ausschalten und sogar ihre leb-



In Multiple-Choice-Dialogen beeinflussen wir die direkte Reaktion unseres Gegenübers. Nur wenige Entscheidungen haben aber wirklich gravierende Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf.





losen Körper in bester Hitman-Manier vor den Wachkollegen im Schrank verstecken.

### In Berlin

Wer genau aufpasst, entdeckt in den Missionen außerdem haufenweise Beweismaterial in Form von Karten, Dokumenten oder Fotos. Damit lassen sich in unserem improvisierten Hauptquartier zwischen den Einsätzen sogar optionale Nebenmissionen freischalten, die wiederum Einfluss auf das Ende der Haupt-handlung nehmen. Die ist übrigens äußerst spannend erzählt und eine willkommene Abwechslung zu den ausgelutschten Kriegsszenarien der Reihe. Unter anderem ver-schlägt es uns an die Berliner Mauer, ins Ja-mantau-Gebirge und nach Vietnam, wobei Black-Ops- und sogar Modern-Warfare-Fans einige Anspielungen entdecken werden. In-sgesamt variiert die Kampagne gekonnt zwi-schen Stealth, Action und Story und vermit-telt dabei das Agentensetting meistens richtig gut. Zur Atmosphäre trägt zudem die stimmungsvolle Beleuchtung bei, die sich vor allem in den Nightlevels sehen lassen kann.

### Mit Fehlern

Insgesamt ist die Kampagne von Cold War eine der besten CoD-Geschichten der letzten Jahre, aber nicht ganz frei von Problemen. Die USA werden ein weiteres Mal als Welten- retter und die Russen als böse Schurken

### Meinung

Elena Schulz  
@Ellie\_Libelle



Dass ich einmal MI6-Agentin Elena Schulz in einem Call of Duty spielen kann, hätte ich mir auch nicht träumen lassen. Oder dass ich angespannt durch die Dunkelheit schleiche, Leichen verstecke und Beweise fotografiere. Die Singleplayer-Kampagne von CoD fühlt sich dieses Jahr überr-schend wie ein packender Agententhiller an. Statt stumpfer Action kommt hier ein Gefühl wie bei Hitman oder Metal Gear auf, das ich so nie erwartet hätte. Und ich will jetzt unbedingt mehr davon! Cold War zeigt, dass eine CoD-Kampagne kein schnö-des Beiwerk sein muss oder ein lahmes Tu-torial für den Multiplayer. Die Story ist für mich hier mutiger als der ganze Rest des Spiels, weil sie mit Entscheidungen, Charak-tereditor, Schleichen, Nebenmissionen und mehr viele neue Dinge wagt.

Hätte Treyarch das noch etwas weiter aus-gebaut und auf eine längere Spielzeit aus-gelegt, könnte ich mir diese Kampagne pro-blemlos als eigenständiges Spiel vorstellen, neben dem ich die Mehrspielergefechte nicht vermissen würde. Die bieten mir im Vergleich zu Modern Warfare nämlich noch zu wenig: Die Matches spielen sich zwar flott und kurzweilig, aber leider auch sehr chaotisch. Viel zu oft werden nur Reflexe verlangt statt taktisches Können.

Stattdessen gab es Stellvertreterkriege.



präsentiert, und Schauplätze wie Ostberlin strotzen vor historischen Fehlern: Da tragen DDR-Wachen gern mal eine MP5, und in der U-Bahn hängt Doritos-Werbung. Dass unsere Hauptfigur stumm und gesichtslos bleibt, ist vor allem mit Blick auf den Charaktereditor ebenfalls eine verpasste Chance. Neben plumpen Klischees ist auch der Umfang ein großer Kritikpunkt: Nach rund fünf Stunden läuft der Abspann – immerhin laden die unterschiedlichen Entscheidungen und Enden zum erneuten Durchlauf ein. Mit etwas mehr Entwicklungs- beziehungsweise Spielzeit hätten sich die verzweigte Erzählstruktur, die Tiefe der Figuren und die Story noch viel besser entfalten können.

### Koop-Spaß mit Zombies

Wer sowohl mit Koop-Spielen als auch mit Zombies etwas anfangen kann, ist im Zombie-Modus von Cold War bestens aufgehoben: Mit drei weiteren Spielern ziehen wir gemeinsam in die Schlacht gegen die lebenden Toten und versuchen, uns Runde für Runde gegen immer mehr Gegner zu be-

haupten, die sukzessive stärker werden. Das Setting ist dabei nur grob mit der Haupt-handlung von Cold War verwoben, steht aber letztlich für sich allein und nimmt sich selbst bei Weitem nicht so ernst wie die Solokampagne. Na ja, Zombies halt.

Der knackige Schwierigkeitsgrad sorgt dafür, dass wir in den ersten Runden nicht besonders weit kommen, bevor wir von Untoten überrannt werden – vor allem wenn wir den gravierenden Fehler machen, uns zu weit von der Gruppe zu entfernen. Mit der steilen Lernkurve geht aber auch die Motivation einher, es beim nächsten Mal besser hinzukriegen – schnell bekommen wir richtig Lust, die besten Kniffe, Waffen und Tricks herauszufinden, wie man sich langfristig gegen die untoten Angreifer zur Wehr setzt. Und hier bietet Cold War: Zombies viel zu entdecken und zu experimentieren!

Nicht nur die Wahl und das Upgraden der richtigen Waffe ist essenziell. Genauso entscheidend ist, wann und wie viel wir von unserem erkämpften Guthaben an Kaufstationen in optionale Power-ups investieren.

Segnen wir während einer Runde das Zeitliche, müssen wir in der nächsten auf unsere hart erkämpfte Ausrüstung verzichten. Wir suchen also fieberhaft nach der tödlichsten Kombination: Das Kampfmesser als Primärwaffe in Verbindung mit einem Sprintschub für eine Nahkampfkombi? Oder vertrauen wir auf den Zufall und ziehen mit ein bisschen Glück eine besonders exotische Laserwaffe aus einer Schatztruhe? Für den nächsten knüppelharten Bosskampf müssen wir jedenfalls gewappnet sein!

Spaß macht all das vor allem mit einem eingespielten Team, denn mit fremden Kollegen gerät der Spielfluss oft ins Stocken. Eine zusammengewürfelte Gruppe auf der Jagd nach verschiedenen Geheimräumen oder Missionszielen zerstreut sich gerne über die frei begehbare Map. Dann ist der Game-Over-Bildschirm nur noch eine Frage der Zeit. Sich also aufs Matchmaking zu verlassen, wäre beim Zombie-Modus ein großer Fehler. Haben wir allerdings ein paar ballervillige Freunde am Start, ist dieser Modus eine spaßige Alternative zu gängigen Koop-



Waffen wie die M4 lassen sich zwar verbessern, aber nicht komplett umbauen.



Armada ist eine gelungene Map. Hier bewegen wir uns an Seilrutschen, mit Booten und sogar unter Wasser voran.



Es lohnt sich fast immer, den beiläufigen Dialogen zwischen NPCs zu lauschen, denn sie sind clever geschrieben und inszeniert.





Shootern auf dem Markt wie etwa Left 4 Dead, Killing Floor oder World War Z.

Eine gravierende Einschränkung müssen wir aber dennoch aussprechen: Zum Release existiert mit »Die Maschine« bisher lediglich eine einzige Map für den Kampf gegen die lebenden Toten. Dort haben wir spätestens nach ein paar Abenden alles gesehen und erforscht, und es bleibt die Hoffnung auf baldigen Nachschub in Form der versprochenen kostenlosen DLC-Kapitel.

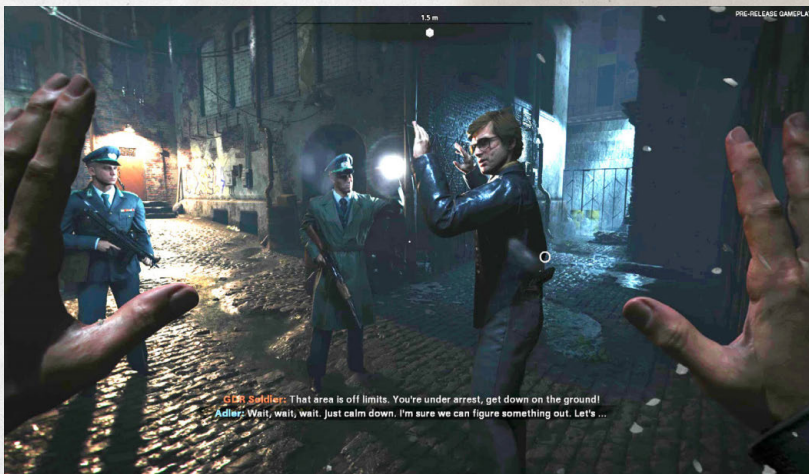
### Ein Schritt zurück

Auf den ersten Blick ändert sich im Multiplayer von Call of Duty: Black Ops – Cold War nur wenig: Wir flitzen als Elitesoldat über die Maps, sammeln Punkte durch Abschüsse oder das Erobern von Stellungen und steigen dadurch im Rang auf, was uns neue Waffen, Aufsätze, Skins, Abzeichen und anderen Kram einbringt. So weit, so Call of Duty. Die Neuerungen finden eher im Detail statt. Erste Auffälligkeit: Cold War gibt sich kompromisslos oldschoolig und wirft die meisten Neuerungen des Vorgängers

über Bord. Das Auflegen und Stabilisieren der Waffen an Hindernissen, interaktive Türen, Nachtsichtgeräte und die reduzierte Minimap aus CoD Modern Warfare sind allesamt Geschichte. Das macht die Gefechte insgesamt eine ganze Ecke schneller und auch chaotischer – trotz der etwas höheren Time to Kill, also der Menge an Treffern, die wir landen müssen, bis unser Gegner aus den Latschen kippt. Hatte Modern Warfare seinerzeit noch kleine taktische Nuancen gewagt, kehrt Cold War wieder zum absolut puristischen Run&Gun zurück.

Einen großen Schritt zurück machen auch die Animationen: Vor allem im direkten Vergleich zu Modern Warfare fühlen sich Laufen, Schießen und Nachladen deutlich holpriger an. Besonders Umsteiger müssen sich auf eine deutlich gröbere Steuerung einlassen. Das gilt auch für die Animationen und das Rückstoßgefühl der Waffen. Wenn wir zum Beispiel unser Field Upgrade werfen, sieht das bereits aus der Ego-Perspektive etwas hölzern aus – richtig auffällig wird der Rückschritt bei den Animationen aber erst

anhand anderer Spieler: Beobachten wir Feinde oder Teamkollegen beim Sprinten oder Klettern, sehen ihre Bewegungen hölzern und ruckartig aus. Oft wirkt es gar, als litten wir oder unsere Mitspieler unter Lag-Rucklern, trotz einwandfreier Verbindung. Das ist nicht nur optisch unschön, sondern sorgt in Kombination mit dem hohen Spieltempo für unfaire Situationen und Balanceprobleme. In nahezu jedem Match verloren wir im Test einen Gegner mitten im Feuergefecht plötzlich aus den Augen, weil er anfang, wild herumzuhüpfen oder auf den Knien zu rutschen. Während wir solchen Moves in Modern Warfare aufgrund der nachvollziehbaren Bewegungen fast immer folgen können, sind Slides und Bunnyhopping in Cold War eine echte Pein. Verschärft wird dieses Problem von der Beleuchtungssituation auf vielen Maps. Denn viel zu oft sind Gegner kaum oder gar nicht zu erkennen, bevor es zu spät ist – gerade in der Nähe von Lichtquellen wie Feuer oder in der Vegetation fällt die Spielersichtbarkeit alles andere als optimal aus.



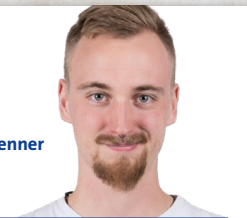
Gerade nachts spielt Cold War die Stärken seiner Beleuchtungs-Engine voll aus.



Viele Zwischensequenzen erinnern wieder an Szenen aus Kriegsfilmen oder Thrillern.

### Meinung

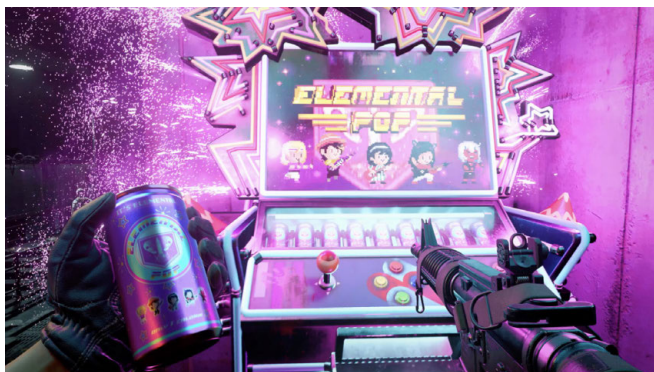
Valentin Aschenbrenner  
@Leyajankowski



Nach Cold War wünsche ich mir vor allem eins: mal wieder ein komplettes Singleplayer-Spiel von Raven Software! Und das muss wegen mir nicht einmal was mit Call of Duty zu tun haben. Immerhin brilliert die Story vor allem dann, wenn sich Cold War am wenigsten wie CoD anfühlt. Gerade die spielerische Abwechslung zum altbekannten Shooter-Trott hat es mir angetan: Es muss nicht immer an der zigsten Kriegsfrente gekämpft werden, stattdessen gibt es auch alternative Spielelemente, um die Story voranzutreiben – und das beweist Black Ops: Cold War nicht zu knapp. Der Multiplayer lässt mich dagegen relativ kalt: zu wenig Maps, zu zähes Fortschreiten im Level und eine Handvoll Spielmodi, die sich solo eher schlecht als recht zocken lassen. Da bleibe ich wohl doch lieber bei Modern Warfare beziehungsweise Warzone – auch wenn es mir der Zombie-Modus ziemlich angetan hat. Als großer Fan von Spielen wie Left 4 Dead oder World War Z bekomme ich hier einen angenehm fordernden Kampf gegen die lebenden Toten, dem es auch spielerisch nicht an Tiefe mangelt. Aber wieso gibt es auch hier zum Launch nicht mehr Maps? Argh! Cold War bietet zwar mit Singleplayer-Kampagne, Multiplayer und Zombies einen ordentlichen Rundumschlag an Content, die jeweiligen Modi dürften aber wiederum wesentlich mehr bieten: Eine umfangreichere Story sowie mehr Maps für Multiplayer und Zombies hätten Cold War allemal gutgetan. Unabhängig davon hoffe ich, dass Activision erkennt, wie viel Raven im Bereich von Story und Singleplayer auf dem Kasten hat!



## Upgrades im Zombie-Modus



An solchen Getränkeautomaten kauft ihr euch Boni wie kürzere Nachladezeit oder schnellere Sprints für den Kampf gegen die Untoten.



Die Gadgets sind komplett anders als im Multiplayer. Sie können Teamkollegen heilen, Gegner einfrieren oder Energie-Minen legen.

### Score statt Kill

Statt Killstreaks kommt im Multiplayer von Cold War ein neuer Hybrid des Scorestreak-Systems zum Einsatz. Unsere mächtigen Power-ups verdienen wir uns durch einen Mix aus Punkten für Abschüsse und das Erobern von Zielen. Großer Unterschied: Die neuen Scorestreaks sollten einsteigerfreundlicher werden und Frust vorbeugen, indem wir unseren Fortschritt nicht mehr beim Tod verlieren. Was auf dem Papier nach einem guten Plan klingt, nimmt in der Praxis den Streaks eine ganze Menge Spannung! Während wir bei Modern Warfare während jeder Kill-Serie zu zittern begannen, weil wir jederzeit alles auf einen Schlag verlieren konnten, ist bei Cold War das Gegenteil der Fall. Statt Herzra-

sen zu bekommen, verlassen wir uns einfach schulterzuckend darauf, dass wir unseren Luftschlag oder die Predator-Rakete irgendwann eh bekommen, solange wir uns nicht komplett doof anstellen. Immerhin: Mit 16 verschiedenen Belohnungen vom Bogen mit Brandpfeilen bis hin zum mächtigen AC-130-Kampfflugzeug gibt es eine breite und durchaus kreative Auswahl an zerstörerischen Optionen. Sehr cool: Mit einem Geschwader Abfangjäger können wir feindliche Streaks sogar in der Luft kontern!

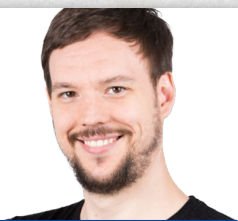
Viele Optionen bietet auch der Gunsmith an, der von Modern Warfare übernommen, aber deutlich verkleinert wurde. Zwar gibt es noch mehr Aufsätze pro Waffe, wie Schalldämpfer, Griffe, Visiere, und das Freischal-

ten motiviert ungemein. Unterm Strich ist das System aber deutlich entschlackt worden. Denn Kaliberwechsel oder andere signifikante Eingriffe in die Waffe wie in MW existieren nicht mehr. Unsere AK-47 können wir also nicht mehr in ein AKS-74U SMG verwandeln und somit ihr Einsatzgebiet komplett verändern – hier bot der Vorgänger weitaus komplexere Umbauten. Stattdessen bietet Cold War hier mal einen Lauf mit mehr Reichweite, da mal ein größeres Magazin an. Unterm Strich sind das aber lediglich Nuancen, zumal die meisten Aufsätze nicht einzigartig für bestimmte Knarren sind, sondern mehrfach für jede Waffe existieren.

Etwas rudimentär fällt auch die Map-Auswahl aus, denn zum Release gibt es ledig-

### Meinung

Philipp Elsner  
@RootsTrusty



Es ist paradox: Während bei Modern Warfare die Solokampagne nicht das Highlight des Spiels war, ist sie bei Cold War das absolute Kaufargument. Was Raven hier abgeliefert hat, ist in meinen Augen in der Geschichte von CoD unerreicht – und letztlich doch nur ein Teaser für das, was man daraus hätte machen können. Beim Multiplayer ist es andersherum: Während Modern Warfare hier punkten konnte, fühlt sich Cold War wie ein Schritt zurück in die Vergangenheit an. Ich bin deshalb überzeugt, dass Cold War vor allem noch eines gebraucht hätte: Zeit. Mit etwas mehr Zeit hätte man aus dieser tollen Kampagne vielleicht sogar ein Meisterwerk rausholen, zusätzliche Zombie-Kapitel zum Release abliefern und mehr Maps für den Multiplayer anbieten können. Man hätte noch am Waffengefühl feilen und an feineren Animationen arbeiten können. Dann hätte man eine Chance gehabt, den eigenen Vorgänger zu schlagen. Cold War macht Spaß. Es ist aber auch der Beweis dafür, dass der alljährliche Release-Rhythmus endlich enden muss.



Der alte Miesepeter Woods ist so ein bisschen das Aushängeschild von Black Ops geworden. Dass er und Mason in Cold War wieder mit von der Partie sind, dürfte Fans allemal freuen.



lich zehn Karten, davon zwei exklusiv im neuen Fireteam-Modus für 40 Spieler. Die gestalten sich dafür sehr abwechslungsreich und reichen von Einsätzen an der neonbeleuchteten Promenade von Miami über eine schneebedeckte Militärbasis der Sowjetunion bis hin zu Schlachtschiffen auf hoher See – inklusive steuerbarer Boote und Tauchgänge. Für den neuen Zwölf-gegen-Zwölf-Modus namens Combined Arms werden einige dieser Karten vergrößert und mit zusätzlichen Vehikeln wie Panzern bestückt, was deutlich besser klappt als im völlig chaotischen Ground-War-Modus von Modern Warfare mit 64 Spielern. Und mit Fireteam wagt man zumindest doch ein kleines Experiment: Hier treten vier Zehn-Spieler-Trupps im Wettlauf um mehrere schmutzige Bomben an, die mit Uran angereichert sind und dann gezündet werden sollen. Die Strahlung blockiert daraufhin Teile der Map, was zusammen mit dem Loot-System sogar für ein bisschen Battle-Royale-Stimmung in Cold War sorgt – allerdings mit Respawn-Option. Zusammen mit Freunden ist Fireteam insgesamt eine spannende Abwechslung zum sonst sehr konservativen Multiplayer-Paket, mit Fremden frustrieren dagegen wie schon im Zombie-Modus der omnipräsente Egoismus und die fehlenden Absprachen.

#### Umfang und Technik

Schon am ersten Wochenende nach dem Release haben wir uns an vielen Schauplätzen sattgesehen, und es stellen sich erste Ermüdungserscheinungen ein. Denn unterm



Am Schluss bricht der Scorestreak-Damm: Wer gegen gute Teams spielt, hat gegen Rundenende häufig mit einer ganzen Parade aus Hubschraubern und anderen Gefahren zu kämpfen.

Strich liefert Cold War zwar ein unterhaltsames, aber auch eher mageres Gesamtpaket ab. Mit nur einem Zombie-Kapitel, einer überschaubaren Solokampagne und nur acht Maps für den Kern-Multiplayer ist das Launchpaket kein besonders üppiges. Die Entwickler versprechen immerhin, dass sie dem Modell von Modern Warfare folgen und neue Inhalte kostenlos in Form von DLC-Seasons nachliefern werden. Dazu gehören neue Waffen, Karten, Killstreaks und mehr für den Koop- und den PvP-Teil.

Technisch ist Cold War ein zweiseitiges Schwert: Während uns in der Kampagne vor allem die stimmungsvollen Nachteinsätze, die feinen und teilweise äußerst glaubwürdigen Gesichtsanimationen und der Detailreichtum in den Levels sehr positiv aufgefallen sind, sieht es im Multiplayer anders aus. Hier bewundern wir zwar das effektvolle Flammeninferno beim Abwurf von Napalm oder die spiegelnden Pfützen auf den Straßen Miamis, ärgern uns aber zugleich über die ungelungenen Bewegungen der Soldaten und über das schwankende Schussgefühl. Hier haben Titel wie Insurgency Sandstorm oder auch das letzte Modern Warfare längst Maßstäbe gesetzt, die Cold War verrückterweise nicht ganz erreicht.

#### Für wen ist das was?

Wer Modern Warfare nicht gemocht oder einfach verpasst hat, macht mit Cold War grundsätzlich erstmal nichts falsch. Modern Warfare-Veteranen werden sich aber nur schwer mit dem anfreunden können, was der Nachfolger gerade im Multiplayer bietet. Letztlich sind die Neuerungen zu spärlich, das Movement und die Animationen sind zu steif, und die Map-Auswahl ist zu klein. Was bleibt, ist puristische und extrem schnelle Action. Klar, auch Modern Warfare hat 2019 das Shooter-Rad längst nicht neu erfunden. Aber es hat den erfolgreichen Versuch unternommen, die alte Call-of-Duty-Formel weiterzuentwickeln, und ganz nebenbei noch in Sachen Gunplay neue Maßstäbe gesetzt. Und was das angeht, kann Cold War seinem eigenen Vorgänger auf fast keiner Ebene das

Wasser reichen. Was bietet also dieses neue Call of Duty? Eine erstaunlich tolle Kampagne, von der wir gern noch mehr gespielt hätten, einen coolen, aber aktuell ebenfalls überschaubaren Zombie-Modus und einen soliden Multiplayer ohne echte Highlights, der uns nach den ersten paar Stunden schon vergleichsweise kaltgelassen hat. Das Cold War-Paket von Raven und Treyarch ist durchaus unterhaltsam, keine Frage! Aber es hätte eben auch noch so viel mehr sein können. ★

## CALL OF DUTY BLACK OPS – COLD WAR

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i3 4340 / FX-6300  
Geforce GTX 670 / Radeon HD 7950  
8 GB RAM, 175 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i5 2500K / Ryzen R5 1600X  
Geforce GTX 970 / Radeon R9 390  
12 GB RAM, 175 GB Festplatte

### PRÄSENTATION

- tolle Licht- und Schatteneffekte
- passender 80er-Soundtrack
- umfassende Grafik- und HUD-Optionen
- viele altbackene Animationen
- teilweise Matschtextures im Multiplayer-Modus

### SPIELEDISIGN

- Story mixt clever Stealth und Action
- anspruchsvolle Rätsel in der Kampagne
- abwechslungsreiche Maps
- spannender Fireteam-Modus
- häufig schlechte Spielersichtbarkeit

### BALANCE

- fünf Schwierigkeitsgrade
- ausgewogene Multiplayer-Scorestreaks
- herausfordernder Zombie-Modus
- starke Standard-Loadouts
- manche Waffenaufsätze ohne Nachteile

### ATMOSPHÄRE / STORY

- unverbrauchtes Spionagesetting
- spannende Schauplätze des Kalten Krieges
- überraschende Storywendungen
- clevere Crossover mit anderen CoD-Teilen
- Story bedient viele Klischees

### UMFANG

- solides Waffenarsenal
- Story mit unterschiedlichen Enden
- wenige Multiplayer-Maps zum Start
- Gunsmith ohne viel Tiefgang
- zum Release nur ein Zombie-Kapitel

### FAZIT

Selbst die beste CoD-Kampagne seit vielen Jahren kann den geringen Umfang und Rückschritte im Multiplayer nicht ganz auffangen.





## Yakuza: Like a Dragon

# RUNDENWEISE JAPANISCHE MAFIA

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Sega** Entwickler: **Sega** Termin: **10.11.2020** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**  
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **Ja (Steam)** Enthalten in: –

**Mit Rundenkämpfen und einer neuen Hauptfigur will Like a Dragon der Yakuza-Reihe den Staub von den Polygonen klopfen.** Von Alex Ney

Als eine ungefähre Mischung aus Shenmue und Saint's Row schwankt Segas Gangster-Epos Yakuza nun seit 15 Jahren zwischen den Extremen. Auf der einen Seite erzählt es tiefgehende Mafiadramen aus dem Rotlichtmilieu Tokios, wie sie ernster und bitterer nicht sein könnten. Dabei schlagen sich taffe Gesetzesbrecher mit Handkanten, Füßen und sogar Fahrrädern gegenseitig so viele Zähne aus, dass ansässige Zahnärzte sich ihre Bohrer vergolden lassen. Auf der anderen Seite stilisiert es den jeweiligen Hauptakteur in Nebenhandlungen zum moralischen Tausendsassa, der mit tugendhaften Ratschlägen Ehen rettet und Selbstmörder vor dem finalen Sprung bewahrt. Und der auf den Straßen Kamurochos – so der Name des Rotlichtviertels – immer wieder in skurrile kleine Geschichten verwickelt wird. An all dem ändert sich in Yakuza: Like a Dragon nichts, trotzdem gibt es eine einschneidende Änderung: Die japanische Mafia kloppt sich nun in Rundenkämpfen, in denen gewissermaßen sogar Magie zum Einsatz kommt. Doch keine Angst: Solche urbanisierten Fantasyelemente fügen sich reibungslos in das abgefahrene Open-World-Rollenspiel ein.



Aus Emotionen macht Yakuzas neue Hauptfigur Ichiban Kasuga keinen Hehl. Das unterscheidet ihn deutlich von seinem langjährigen Vorgänger Kazuma Kiryu.

## Großstadt mit zwei Gesichtern

In der Third-Person- oder der optionalen Ego-Perspektive steuern wir einen relativ unbedeutenden Fußsoldaten der Arakawa-Familie, Ichiban Kasuga. Die Arakawas gehören zum Tojo Clan, der normalerweise vorherrschenden Organisation in Kamurocho. Mittlerweile hat jedoch die allgemein unbeliebte Omi-Allianz die Tojo vertrieben, sodass Ichiban sich – nach einer ergreifend emotionalen, aber auch stundenlangen Vorgeschichte – unfreiwillig nach Yokohama begibt. Hier hofft er, Spuren und Verantwortliche der

Übernahme durch die Omi zu finden. Yokohama war bereits in Yakuza (Kiwami) und Yakuza 3 ein Schauplatz des Geschehens, es handelt sich aber nicht um die gleiche Karte. Die Neuauflage der japanischen Industriestadt wurde dem realen Isezakichō-Distrikt nachempfunden und ist mit der dreifachen Größe Kamurochos nicht nur sehr viel weitläufiger als in den Vorgängern, sondern auch abwechslungsreicher. So laufen wir einerseits in den schmalen Gassen durch ein dichtes Gewusel aus Neonreklamen, Fressbuden und Nachtclubs; dem gegenüber stehen die sterilen Hochhäuser und mehrspurigen Hauptstraßen, auf denen uns PKWs unbeeindruckt über den Haufen fahren. Glücklicherweise können wir unsere davon in Mitleidenschaft gezogene Trefferleiste bei besagten Fressbuden (oder auch in Restaurants und Imbissen) wieder auffrischen. Wenn wir übrigens zueinander passende Speisen bestellen, verleiht das Ichiban diverse Statuseffekte wie erhöhte Agilität oder eine größere Angriffskraft.

## Spielzeug und Kloppe en masse

Die Großstadt hat aber noch mehr zu bieten als Gaumenfreuden und Autounfälle. In mehr als 50 Nebengeschichten schickt sie uns auf eine emotionale Achterbahnfahrt zwischen herzerwärmenden Großtaten und deprimierenden Schicksalsschlägen. Darüber hinaus kommt es zu zahllosen Faustgesprächen gegen Halbstarke, wie sie wirklich



In optischer Hinsicht hat sich bei Yakuza einiges getan. Ganz besonders ins Auge fallen die scharfen Texturen und die realistischen Charaktermodelle.



## Neue Nebenbeschäftigungen

Yakuzas urbane Spielwelten sind traditionell vollgestopft mit allerlei Nebenbeschäftigungen – und auch Yokohama gibt sich alle Mühe, uns vom Spielen der Storymissionen abzuhalten. Die neuen Minispiele sind:

**Leergut sammeln:** Bei dieser wiederholbaren Aktivität kann Ichiban mit einem Lastenfahrzeug herrenloses Leergut einsammeln. Dazu muss er nicht vom Drahtesel absteigen, denn das Sammeln funktioniert nach dem Pac-Man-Prinzip. Als Geister agieren andere Sammler auf Lastenrädern.

**Retro-Kino:** Hier kann der Held allein oder mit einem Kollegen aus der Party fiktive Film-Oldies im Programmokino anschauen. Die ollen Streifen sind aber derart langweilig, dass Ichiban ständig einzunicken droht. Dem wirken wir entgegen, indem wir die neben den Sitzen erscheinenden Schlafbänke mittels Tastenklopfen verscheuchen.

**Golf-Center:** Bei den Golfaufgaben gilt es, den Ball so nah wie möglich ans Loch oder – im Punktemodus – in vorgegebene Felder zu schlagen. Das Golf-Center war schon Bestandteil von Yakuza 3, für Like a Dragon ist es nochmal überarbeitet worden.

**Dragonkart:** In den arcadelastigen Gokart-Rennen können wir uns mit sieben anderen Fahrern auf einem abgegrenzten Stadtkurs messen. Ähnlich wie in Wipeout und anderen Arcade-Racern ist die Strecke mit Geschwindigkeits-Boostern gepflastert, die erhebliche Rennvorteile verschaffen.

**Number One Confectionery:** Im späteren Spiel lenken wir als Firmenpräsident die Geschicke eines vor dem Bankrott stehenden Reiscrackerherstellers. Zu unseren Aufgaben gehören u.a. das Personalmanagement sowie das Abhalten von Aktionärstreffen.

nur aus Japan stammen können. Beispiele gefällig? »Kapitalistische Rächer« attackieren uns ganz unbürokratisch mit langen Messern, »Kampfpenner« schlagen uns ihre zerfetzten Regenschirme um die Ohren, »Hammerotschöpfe« bedienen sich verbogener Mülltonnendeckel als Schild, während uns halbnackte Beach Boys die Letalität von Luftmatratzen näherbringen. Wow! Noch unterhaltsamer sind da wohl nur die zahlreichen interaktiven Kulturstätten. Wir dürfen uns zum Beispiel in ein uriges Retro-Kino fläzen, um – in Verbindung mit einem durchgeknallten Minispiel – dem einen oder anderen Trashfilm zu frönen. Oder wir können dem Drang nachgeben, an Automaten zu spielen. Einige davon enthalten sogar Vollversionen alter Sega-Spiele.

Für langjährige Kenner der Yakuza-Reihe sind leider nur wenige neue Minispiele dabei; die Palette von Like a Dragon entspricht im Wesentlichen der von Yakuza 3. Den nennenswertesten Neuzugang stellen die ziemlich rasanten Gokart-Rennen dar, die sich (wie so manch anderer Zeitvertreib in Yakuza) beinahe schon separat verkaufen ließen. Die



Die Kämpfe sind rundenbasiert, doch niemand steht dabei starr auf der Stelle.

überwiegende Zeit des Spiels verbringen wir im springlebendigen Betonschungel Yokohamas, wobei uns die langen Storymissionen zuweilen an außerhalb gelegene Orte führen. Viele Stationen der Hauptgeschichte sind erwartbare Settings, und so prügeln wir uns auch diesmal wieder durch einen dekadent ausgestatteten Yakuza-Unterschlupf. Es gibt aber auch unverbrauchte Levels wie ein von den Omi kontrolliertes Altenheim.

Was absolut neu ist im Yakuza-Universum, sind die schnörkellos gestalteten Dungeons. Eigentlich handelt es sich dabei bloß um riesige Tiefgaragen und unterirdische Kanalisationen. Das Design verspricht aber so viel klassischen JRPG-Charme, dass der Rollenspielcharakter des Ganzen nochmals unterstrichen wird.

### Zu viert gegen die Mafia

In Yakuza: Like a Dragon finden sich derart viele Referenzen zu Dragon Quest, dass es nicht weiter verwundert, dass auch die rundenbasierten Taktikkämpfe an den Enix-Klassiker erinnern. So steht Ichiban, bekennender Dragon-Quest-Fan, seinen Widersachern mit bis zu vier unterschiedlich talentierten Gruppenmitgliedern gegenüber, die sich ihm nach und nach im Rahmen der Hauptgeschichte anschließen. Zwei der insgesamt sechs Mitstreiter (darunter ein Ex-Cop, eine Hostess sowie ein weibliches Idol) rutschen in eine inaktive Party, können aber jederzeit eingewechselt werden.

Die Kampfaktionen sind die üblichen: Wir können physische Angriffe eine ganze Runde lang blocken, einen (Heil-)Gegenstand aus dem Inventar verwenden oder einen Gegner angreifen. Das Blocken funktioniert ferner auch in Echtzeit, doch dafür braucht es extrem gutes Timing. Was das Kampfsystem von konventioneller Rundenkloppe unterscheidet, ist, dass die Kontrahenten die ganze Zeit in Bewegung sind. Auf diese Weise ergeben sich fast sekundlich taktische Vor- und Nachteile, da nahe stehende Gegner uns bei Angriffen dazwischenfunken können. Durch solche Echtzeitelemente fühlt sich die Prügelei etwas unpräziser an, den Spielspaß schmälert das jedoch nicht.

Nervig und ein wenig frustrierend wird es allerdings dann, wenn die gesamte Party auf dem Hintern liegt. Nein, es gibt keinen Permadeath; nach der Ausradierung unserer

## Altbekannte Nebenbeschäftigungen

Recht erwartungsgemäß enthält Like a Dragon viele Minispiele aus den Vorgängern, wobei Bowlingbahnen und Pool-Kneipen diesmal geschlossen bleiben. Die Liste an regulären Nebenbeschäftigungen bleibt trotzdem stattlich:

**Spielhallen:** Abgesehen von den obligatorischen Greifautomaten (UFO-Catcher) stehen in den Arcades emulierte Vollversionen alter Sega-Spiele bereit: Virtua Fighter 5 – Final Showdown (Beat 'em up), Virtua Fighter 2.1, Space Harrier (Shoot 'em up), Out Run (Rennspiel) und Fantasy Zone (Shoot 'em up).

**Darts:** In Bars und Spielhöhlen darf allein oder gegen verschieden starke KI-Gegner gedartet werden. Zur Verfügung stehen die Spielmodi 301/501, Cricket und Count-up.

**Karaoke-Bar:** Das Mitsingen von japanischen Schnulzen per rhythmischem Tastendrücken ist von jeher Bestandteil der Yakuza-Reihe. Diesmal muss dazu nicht zwingend eine Karaoke-Bar besucht werden, denn eine Gesangsanlage befindet sich auch im Hauptunterschlupf der Party.

**Pachinko Salon:** Pachinko-Automaten sind lautstarke Kreuzungen aus Glücksspielautomat und Arcade-Videospiel. Anders als in den vorangegangenen Yakuza-Teilen kann der Pachinko Salon nicht frei betreten werden. Stattdessen wird auf einer Positionskarte ein freier Automat ausgewählt.

**Baseball-Center:** Das aus Kamurocho bekannte Batting Center beschränkt sich auf den Part des Schlagmanns. Hierbei müssen teils schwierig zu lesende Würfe mithilfe eines Fadenkreuz-Interfaces zurückgeschlagen werden.

**Shōgi:** Ohne die japanische Variante des Schachspiels ist ein Yakuza fast nicht mehr denkbar. Im Gegensatz zum klassischen Schach gelten bei Shōgi etwas andere Zug- und Schlagregeln.



## Meinung

Alex Ney  
@AlexNey18



Nach acht recht gleichförmigen Yakuza-Spielen (das Prequel Yakuza Zero sei hier mitgezählt) war es auch für meinen Geschmack an der Zeit, frischen Wind in die japanische Gangster-Saga zu bringen. Zwar sehe ich die Entlassung bzw. einstweilige Beurlaubung des alternden Prügelgottes Kiryu mit einem weinenden Auge, sie war aber genauso notwendig wie die Ablösung der abgenutzten Beat-'em-up-Mechaniken durch vielseitige Rundenkämpfe. Doch rechtfertigen diese Neuerungen wirklich ein fettes 60-Euro-Preisschild? Ich meine: nein. Like a Dragon bietet zu wenige neue Minispiele, zu wenig neue Musik (selbst aus den Tanzschuppen dröhnen vertraute Loops), und es wird schamlos so manche alte Sub-story wieder aufgewärmt (Hurra, die harten Jungs in den Babywindeln sind wieder da!). Dennoch: Yakuza-Fans, mich eingeschlossen, werden diese bittere Pille schlucken. Denn die ungemein ergreifende Story ist in meinen Augen ein Anwärter darauf, die beste der ganzen Seriengeschichte zu sein.

Gruppe geht das Spiel ganz normal weiter. Allerdings wird eine Niederlage mit der Halbierung unseres aktuellen Yen-Bestands bestraft. Und das tut gleich doppelt weh. Eine gute Schlagwaffe kostet beispielsweise um die 10.000 Yen, pro Kampf lassen sich vorerst aber gerade mal zwischen mageren 300 und 600 Yen verdienen.

Eine Standardattacke ist wie immer kostenlos, während die Fähigkeiten unserer Helden »Mana« beziehungsweise Spezialpunkte verbrauchen. Je nach Wucht eines Special Skills ist der Verbrauch unterschiedlich hoch. Ein Angriff wie Ichibans »wuchtiger Schlag« trifft sämtliche Gegner in der Nähe mit einer beliebigen Nahkampfwaffe und ist



Wer nicht selbst kämpfen will, kann auch den Autokampf aktivieren und das Spiel machen lassen.

kostspielig. Der kuriose Taubenangriff des »Obdachlosen-Magiers« Yu Nanba ist dagegen schon für die Hälfte der Punkte zu haben. Dabei werden Bohnen auf den Feind geschleudert, der daraufhin von einem Schwarm Tauben angefallen wird. Und ja, das funktioniert auch in Innenbereichen.

### Charakterentwicklung unter Tage

Nach dem ersten Drittel steigt der Schwierigkeitsgrad sprunghaft an. Dann sollten wir unsere Gruppe beherrschen und vielleicht auch mit Jobs experimentieren, da sie Ichiban und Co. andere Fähigkeiten spendieren. Leider ist für einige der Jobs (»Teufelsrocker« für Ichiban sowie »Matriarchin« für Saeo und Eri) ein DLC erforderlich. Und ihr müsst, was mit das Blödeste am Spiel ist, für Level-ups gründen, um wehrhaft zu bleiben. Dafür geht's in die Arena oder in die Kanalisation. Bei einem Level-up werden die Charakterattribute und -eigenschaften automatisch erhöht, sodass sich alle Gruppenmitglieder linear entwickeln. Allein Ichiban verfügt zusätzlich über »Soft Skills« wie Güte oder Charisma, die sich primär durch das Drücken der Berufsschulbank erhöhen lassen. Allerdings müssen wir die damit verbundenen Multiple-Choice-Tests nicht zwin-

gend absolvieren, zumal sich die Auswirkungen von Nebenskills in Grenzen halten.

### Yakuza wie es sein sollte?

Der Reihe wohnte von jeher die Seele eines Rollenspiels inne – da erscheint der Bruch mit der einen oder anderen Serientradition nur folgerichtig. Und Like a Dragon tut die Verrentung des Überhelden Kazuma gut, seine leicht unterkühlte Persönlichkeit hätte der vielleicht besten Story in der ganzen Seriengeschichte im Weg gestanden. ★

## YAKUZA LIKE A DRAGON

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i5 3470 / AMD FX 8350  
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870  
8 GB RAM, 40 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7 6700 / AMD Ryzen 5 1400  
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 580  
8 GB RAM, 60 GB Festplatte

### PRÄSENTATION

- authentische Teil-Nachbildung Yokohamas
- realistische Charaktermodelle
- schöne Beleuchtung
- filmreife Cutscenes
- recycler Soundtrack

### SPIELDESIGN

- Rundenkämpfe mit Echtzeitelementen
- Autokampf-Funktion
- taktisch nutzbare Fähigkeiten
- vielschichtiges Missionsdesign
- diverse Nebenbeschäftigungen

### BALANCE

- umfassende Spieleinstellungsmöglichkeiten
- selbst bestimmtes Spieltempo
- freies Speichern
- Ableben der Party arg bestrafend
- Grind-Elemente bremsen Spielfluss

### ATMOSPHÄRE / STORY

- geschäftiges Stadtleben
- ergreifende Hauptgeschichte
- denkwürdige Botschaften
- hohe Charaktertiefe
- herrlich skurriler Humor

### UMFANG

- große offene Spielwelt
- lange Hauptgeschichte
- mehr als 50 Nebengeschichten
- haufenweise Minispiele
- einige Jobs erfordern DLC

### FAZIT

Gangster-Epos mit vielen denkwürdigen Momenten und angebandenem Minispiel-Park. Recycelt einige Ideen aus den Vorgängern.

84



Wie in einem gescheitern Rollenspiel müssen wir unsere Partymitglieder mit Rüstung, Schmuck und natürlich Waffen ... ähm, mit Regenschirmen ausstatten.



Godfall

# DAS NEUE ANTHEM

Genre: **Action** Publisher: **Gearbox Publishing** Entwickler: **Counterplay Games** Termin: **12.11.2020** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**  
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Epic)** Enthalten in: –

**Diablo trifft Devil May Cry? Maurice hat sich auf den ersten Blick in Godfall verliebt! Das Problem war der zweite Blick. Und der dritte. Und der vierte.** Von Maurice Weber

Die Godfall-Macher haben den wohl größten Karrieresprung hingelegt, den ich seit Jahren bei einem Entwickler gesehen habe: Ihr Spiel war das allererste, das Sony vorstellte, um die Grafikpower der PlayStation 5 zu demonstrieren – dabei haben sie davor nichts als ein obskures Pixelart-Kartenspiel gemacht. So ein Sprung kann zwei Dinge bedeuten: Entweder sind da unglaublich talentierte Entwickler am Werk ... oder ein Studio, das sich maßlos übernimmt. Bei Godfall trifft bizarrerweise beides zu: Ich weiß, dass es diese Entwickler richtig draufhaben, denn ich hab ihr Pixelart-Kartenspiel Duelyst damals rauf und runter gesucht, und es war eins der besten, die ich je gespielt hab. Ich

hab es sogar in einer Kolumne zur besten Hearthstone-Alternative erklärt – nur hat niemand auf mich gehört, und es ging völlig unverdient zugrunde. Aber umso mehr habe ich mich auf Godfall gefreut: Ein Third-Person-Diablo von einem so begabten Studio? Gekauft! Je mehr ich es spielte, desto mehr musste ich aber an ein anderes Spiel von einem Studio denken, das ich mal geliebt habe: Anthem. Denn Godfall scheitert auf verblüffend ähnliche Art und Weise.

## Diablo trifft Devil May Cry

Godfall und Anthem hatten beide eine richtig coole Grundidee: uns die Beutespirale der Diablos und Destinys dieser Welt aus einer unverbrauchten Perspektive erleben zu lassen. Bei Anthem aus der Sicht von ... nun, von Iron Man, bei Godfall im Third-Person-Nahkampf. Und Godfall erfüllt sein Versprechen zunächst sogar viel besser als Anthem: So gut sogar, dass ich mich in den ersten Stunden richtig in das Spiel verliebt hatte. Ich wirbel herrlich flüssig durch Gegnerhor-

den und mähe sie aufs Spektakulärste nieder – aber ohne mich dabei zu stumpfsinnig zu fühlen, denn Godfall schafft einen feinen Spagat aus Machtfantasie und genau der richtigen Prise Finesse.

Gerade bei den Bossen müssen wir ständig in Bewegung bleiben oder mit perfektem Timing blocken. Aber auch ganz normale Feinde verlangen zumindest ein bisschen bedachtes Vorgehen: Sie rücken meist in recht diverser Aufstellung an – schwere Nahkämpfer, schnelle Assassinen, dazu Schützen oder Unterstützungsmagier in der zweiten Reihe. Das Gegnerdesign ist nicht bahnbrechend originell, aber doch gelungen und ermutigt uns, gezielt wichtige Feinde zuerst aufs Korn zu nehmen. Mit leichten Angriffen laden wir Gegner mit sogenanntem Seelenbrecherschaden auf, um sie dann mit einer schweren Attacke hochzujagen. Gegen gepanzerte Widersacher empfiehlt sich dagegen die umgekehrte Vorgehensweise: Die klopfen wir mit schweren Angriffen weich und geben ihnen dann den Rest.



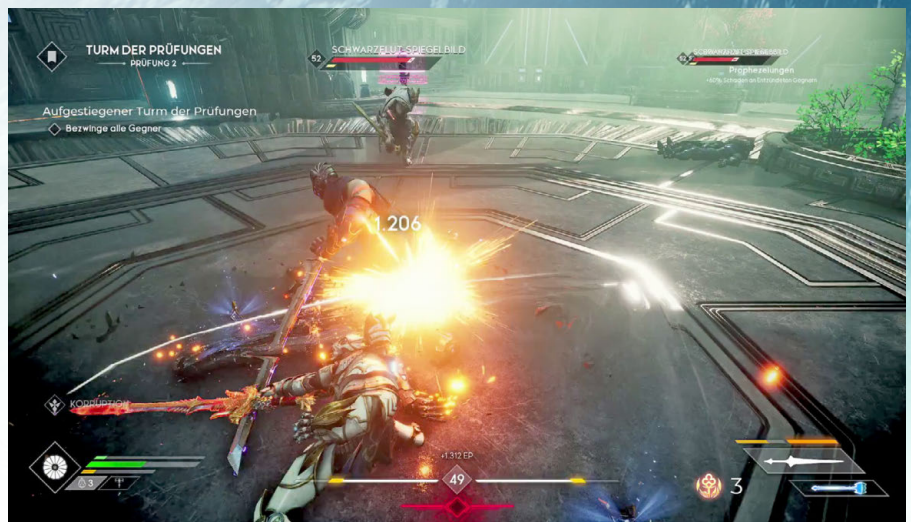
Jeder Waffentyp hat zwei Spezialfähigkeiten – beim Zweihandschwert gehört der Klassiker Wirbelwind mit dazu.



Im Skill Tree fügen wir unserem Repertoire die fortgeschritteneren Tricks hinzu. Hier finden sich zwar viele simple Werteboni, aber auch genauso viele neue Kampftechniken. Zum Beispiel kriegt jeder der fünf Waffentypen zwei Spezialfähigkeiten: Mit dem Hammer schmettern wir eine Druckwelle ins Gemetzel, mit dem Langschwert zischen wir übers Feld und säbeln alle Feinde nieder. Timing-Angriffe schalten neue Attacks frei, wenn wir zum richtigen Zeitpunkt nach einem normalen Hieb drücken. Zum Beispiel wirbeln wir dann unseren Hammer im weiten Kreis. Und Polaritätsangriffe ermutigen uns, unsere beiden Waffen gleichmäßig zu nutzen: Schläge mit der einen laden die andere auf, und wenn wir zu einer voll aufgeladenen wechseln, ziehen wir die mit Explosion und Schadensbonus. Das sind nicht die komplexesten Ideen, aber sie fügen sich zu einem dynamischen Kampfsystem zusammen, in dem mehr Nuancen stecken, als man zunächst denken mag.

### Mit gebremstem Schwung

Wobei nicht alles super ist: Die Kamera hat das Geschehen etwa nicht immer perfekt im Blick. Es gibt zwar einen Lock-on, aber keine Taste, um damit von einem Gegner zum nächsten zu springen. Außerdem steht Godfall seinem Schwung ein wenig selbst im Weg, weil es kein Animation Canceling erlaubt: Wenn wir einen Hieb begonnen haben, können wir ihn nicht abbrechen, um auszuweichen oder zu blocken – wodurch wir häufiger durch die Gegend geprügelt werden, als es sein müsste. Manchmal verschluckt das Spiel so auch Befehle, weil wir die nächste Taste zu früh drücken und das Spiel sie nicht direkt ausführt. Dadurch reagiert unsere Figur in Godfall nicht ganz so zackig wie etwa in Devil May Cry. Man gewöhnt sich aber dran, und es ist ja auch eine legitime spielmechanische Entscheidung: So müssen wir etwas bedachter vorgehen, Angriffe sorgsamer abwägen. Nur, ich finde: Das passt eigentlich nicht zu diesem Spiel! Die Entwickler selbst haben betont, Godfall sollen wir aggressiv spielen –



Godfall macht am meisten Spaß, wenn wir unseren Gegnern schnell und aggressiv auf die Pelle rücken.



Eins der besten Items im Spiel: Dieser Hammer verlangsamt in seiner Blase die Zeit und macht damit selbst mächtige Bossgegner kurzzeitig komplett harmlos.

und es macht auch mit Abstand am meisten Spaß, wenn wir so richtig vom Leder ziehen und mit Höchstgeschwindigkeit durch die Gegnerhorden tanzen. Damit das noch besser geht, könnten die Figuren gern noch diesen letzten Tick flexibler sein.

### Loot macht alles besser

Bevor wir zu den tiefen Problemen kommen, sollten wir noch über eine zweite essenzielle Sache reden, die Godfall auch ziemlich gut macht: die Items, auch wenn ihr von der

Komplexität her eher Diablo 3 als Path of Exile erwarten solltet. Unsere Gegenstände steigern drei Grundattribute, die aber alle nützlich sind: Macht verbessert unsere Angriffe, Geist unsere Fähigkeiten und Vitalität unsere Gesundheit. Dazu haben die Gegenstände verschiedene Affixe, mit denen wir uns auf unterschiedliche Spezialmechaniken spezialisieren – zum Beispiel mehr Seelenbrecher- oder Elementarschaden.

Das sind anfangs noch eher mäßig spannende Zahlenspiele, aber es kommen mehr und mehr Legendaries mit richtig sichtbaren Effekten hinzu: zum Beispiel dieser Hammer, der eine Zeitverlangsamungsblase aufploppen lässt, wenn wir seine Spezialfähigkeit loslassen – und die macht sogar Bosse zu trägen Zielscheiben! Oder wir jagen alle Feinde in die Luft, die wir mit unserer Langschwertspezialfähigkeit erledigen. Vielleicht noch kombiniert mit einem Amulett, das gleich alle brennenden Feinde beim Tod in Stücke sprengt? So fühlt sich ein auf Feuerschaden spezialisierter Held tatsächlich besonders explosiv und bombastisch an. Unsere Lieblingsitems können wir mit einem recht simplen Crafting-System mehrfach verbessern: Dabei werten wir ein bestehendes Affix auf und basteln ein weiteres dazu.

Godfall ist durchaus großzügig mit Legendaries, aber es wirft mir auch viel Müll hinterher – den kann ich in Crafting-Materialien



Eine Krabbe mit einer Schatztruhe auf dem Rücken gehört noch zu den spannendsten Entdeckungen in der etwas ernüchternden Spielwelt von Godfall.





Wir holen zu einem schweren Schlag aus – und das ist immer riskant, denn wir können die Animation nicht stoppen, sobald sie mal begonnen hat.

zerlegen, aber nur einzeln. Entweder in der Schmiede, wo ich immer unten rechts auf Zerlegen drücken muss, oder im Inventar, wo es per Rechtsklick geht, aber immer eine kleine Wartezeit hat – und ich muss die Maus trotzdem immer bewegen, weil sie das nächste Item unter dem Cursor nicht automatisch erkennt. Ärgerlich!

### Charakterklassen für Arme

Es ist ein anderer Bereich, in dem Godfall sich ins Bein schießt: die Rüstungen. Das Spiel kennt nämlich keine Klassen wie Destiny oder Diablo. Stattdessen sammeln wir zwölf sogenannte Valorkürasse – also Rüstungen, die unser komplettes Aussehen verändern und auf den ersten Blick der Ersatz für traditionelle Klassen zu sein scheinen. Ihr wisst schon, wie in Anthem. Nur unterscheiden sie sich in Godfall kaum. Jeder Kürass hat eine passive Eigenschaft und eine ultimative Fähigkeit, die wir im Kampf aufladen – und das war's auch schon wieder. Und mehr noch: Diese Fähigkeiten sind fast alle gleich! Zwölf Rüstungen haben fast alle nur leichte Variationen von drei Grundfähigkeiten. Und die sind nicht mal besonders! Die Feuerrüstung gibt uns höhere Verbrennchance und eine Feuernova, die Giftrüstung höhere Giftchance und eine Giftnova, die Blitzrüstung höhere Schockchance und eine Blitznova und so weiter. Und es ist nicht mal so, als wäre diese Feuernova dann sonderlich spektakulär! Überhaupt tut sich das Spiel keinen Gefallen damit, dass die Elemente auch noch alle gleich funktionieren: Wasserschaden kann Gegner einfrieren – aber sie werden damit nicht etwa verlangsamt, oh nein! Sie verlieren einfach Leben über Zeit, genau wie bei Feuer oder Gift. Okay, jede Rüstung hat noch unterschiedlich angeordnete Slots für passive Verstärkungsrunen. Aber sie bräuchten viel mehr große,

wirklich spürbare Unterschiede! Und ein solches Spiel braucht starke Items sowie Klassen, um genug Kombinationsraum für endlose Experimente zu bieten.

### Missionen für noch Ärmere

Nun könnte man das anderweitig zumindest ein klein wenig kaschieren, mit abwechslungsreichen Missionen – aber ach. Hier zeigt sich Godfalls stärkste Parallele zu Anthem: Das Gameplay ist auf Dauer unglaublich eintönig. Die beiden Spiele sind sehr ähnlich aufgebaut: Sie haben eine offene Spielwelt, in der wir von unserer Basis die nächste Mission ansteuern. Godfalls Gebiete sind kleiner und weniger offen als in Anthem, dafür gibt es drei separate Welten. Aber wirklich fast jede Mission läuft exakt gleich ab: Laufe einen festgelegten Pfad durch eins dieser Gebiete und töte alles auf dem Weg. Es gibt so gut wie nichts, was je von diesem Schema abweicht, und keinerlei größere Nebenaktivitäten. Von irgendwelchen einzigartigen Missionstypen oder Levelmechaniken ganz zu schweigen.

Ebenfalls wie in Anthem könnt ihr auch im Koop spielen, wenn auch nur zu dritt. Das macht Laune, zumal das Spiel ordentlich skaliert. Allerdings bringt der Koop auch keine echte Abwechslung, denn Godfall hat so gut wie keine Koop-Mechaniken: Wir beleben nicht mal unsere Teamkollegen wieder, man steht einfach wieder auf nach einem Ableben. Na gut, man kann ein Banner platzieren, das auch die Mitspieler bufft.

### Auf der Suche nach gar nichts

Zur Auflockerung können wir die Welten zwischen den Einsätzen auch frei erkunden. Aber es gibt absolut nichts Interessantes zu entdecken. Das höchste der Gefühle ist mal eine Truhe, die Gegner spawnet, oder eine Krabbe mit Schätzen auf dem Rücken. Und manchmal finden wir nicht mal das, weil selbst diese Kleinigkeiten nervig gut versteckt sind. Dabei stört die mangelnde Vielfalt anfangs noch gar nicht so. Es macht ja Spaß, sich von einer schönen Umgebung in die nächste zu metzeln! Außerdem wartet am Ende fast jeder Mission ein neuer Mini-



Wir haben acht Itemslots, die auf drei Attribute einzahlen.



boss, und die sind meistens gelungen design. Aber je weiter wir kommen, desto stärker fällt auf: Godfall recycelt alles. Bis es euch zu den Ohren rauskommt. Was damit anfängt, dass jeder Akt der gleichen simplen Struktur folgt: In jeder Welt müssen wir einen Endboss erreichen, indem wir genug Missionen absolvieren, um sein Versteck zu öffnen. Aber es gibt vier Endbosse und nur drei Welten, für den vierten müssen wir also alle drei bekannten nochmal abklappern.

Die anfangs coolen Minibosse nutzen sich auch zunehmend ab, weil wir im Lauf der Kampagne fast jeden mindestens zweimal sehen – manche sogar noch öfter. Die Entwickler nutzen sogar den lahmsten Trick aus der Bossrecycling-Trickkiste: Nachdem wir den Schwarzflut-Vollstrecker mehrfach allein bekämpft haben und die Schwarzflut-Bestie ebenfalls, kriegen wir's das nächste Mal eben mit beiden auf einmal zu tun!

### Weniger Story als Diablo (1)

Genau wie Anthem schafft es Godfall auch nicht, uns mit einer spannenden Story bei der Stange zu halten. Im Gegenteil, es hat die schlechteste Story, die ich je in einem Loot-Spiel erlebt habe, seit ... na ja, seit Realms of Ancient War. Einem absoluten Rohrkrepierer von einem Diablo-Klon, den ich als erstes Spiel meiner Karriere für GameStar getestet habe. Habt ihr noch nie von gehört? Na eben. Dabei macht das fantastische Render-Intro echt Hoffnung auf eine starke Geschichte: Es präsentiert eine weitläufige Fantasywelt und einen Konflikt zwischen den beiden Brüdern Orin und Macros. Die kämpfen mal Seite an Seite, bis Macros Orin verrät und sich selbst zum Gott aufschwingen wollte. Nur, von dieser Intro-Epik bleibt im Spiel nichts übrig. Also wirklich gar nichts. Die komplette Story findet weitgehend in einem Zimmer statt: unserem Sanktum-Hub, wo wir als Orin unseren Widerstand gegen Macros planen. Darin sprechen wir mit genau zwei Figuren: dem Sanktum selbst, das als Missionsgeber fungiert, und unserem Schmied, der die ganze Geschichte über kein einziges interessantes Wort zu sagen hat. Das Spiel hat keine fünf Minuten Dialog oder Cutscenes, die außerhalb dieses einen Zimmers und mit irgendwelchen anderen Figuren stattfinden.

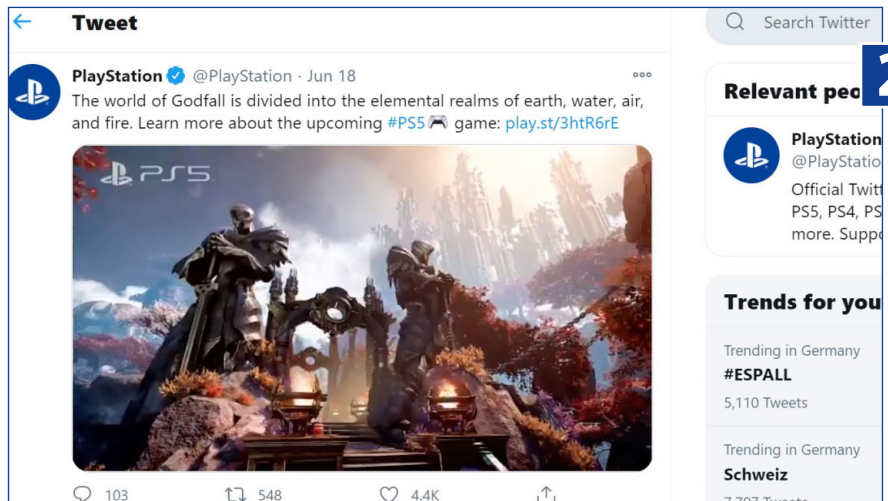
### Das Endgame, wo der Spaß endet

Habt ihr die Story durch, schaltet ihr das Endgame frei – was erstmal daraus besteht, jeden Boss aus der Kampagne nochmal zu plätten. Und zwar zweimal. Das sind die Traumsteine: neun Mini-Missionsketten, an deren Ende immer ein bekannter Hauptboss wartet. Oder, weil wir die ja wirklich noch nicht genug recycelt haben, die komplette Miniboss-Riege aus einem der drei Gebiete, die ihr einen nach dem anderen nochmal erledigen müsst. Und all das wie gesagt zweimal: Ihr spielt die neun erhabenen Traumsteine für Maximalstufe 50 und ab da dann die hochstufigeren aufgestiegenen Traum-

## Da war mehr versprochen!

Godfall erweckt stark den Eindruck, dass es mal deutlich umfangreicher in einigen Schlüsselbereichen geplant war. Das unterstützen gleich mehrere Indizien.

- 1 Im Reveal-Trailer ist Orin mit zwei Gefolgsleuten unterwegs. Die tauchen auch im Spiel auf, aber nach der Eröffnungs-Cutscene verschwinden sie fast komplett. Die ursprünglich gezeigten Trailerszenen existieren im finalen Godfall nicht mehr.
- 2 Auf Twitter versprach der offizielle PlayStation-Account ein elementares Feuerreich, das es nicht im fertigen Spiel gibt – und das noch wenige Monate vor Release.
- 3 Ein Gameplay-Trailer fünf Monate vor Release zeigte eine Rüstungsfähigkeit, die ebenfalls gestrichen wurde: Unser Held lässt Geisterklingen wirbeln.



steine – die aber spielmechanisch weitgehend identisch sind.

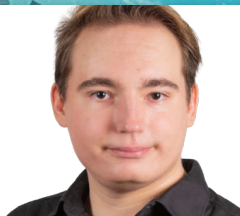
Geschmackssache dürfte die eine echte Gameplay-Neuerung sein: Einige Bosse wie der aufgestiegene Solaris bringen tatsächlich frische Mechaniken mit und machen da-

mit einen fast schon bizarren Schwierigkeitssprung. Für meinen Geschmack haben's die Entwickler hier übertrieben: Manche Traumstein-Bosse ballern uns derart unaufhörlich zu, dass wir fast nur noch am Ausweichen sind – dabei ist die Stärke



## Meinung

Maurice Weber  
@Frody42



Godfall trifft eigentlich unglaublich präzise meinen Geschmack: Schon Loot-Shooter wie Borderlands können mich als alten Diablo-Fan lächerlich leicht in den Bann ihrer Beutespirale ziehen – aber Third-Person-Action mag ich noch deutlich lieber als Shooter! Entsprechend war ich wohl einer der drei Menschen auf der Welt, die sich echt auf Godfall gefreut hatten. Zumal ich ja sogar das Kartenspiel der gleichen Macher geliebt hatte! Was sollte da noch schiefgehen? Einiges, wie sich herausstellt. Godfall konnte mich tatsächlich mit seinem Kampfsystem begeistern, und es gibt hier sogar einige interessante Beutestücke zu finden. Aber in so vielen anderen Bereichen – Umfang, Vielfalt, Endgame, Langzeitmotivation und Story – hinkt es fast allen Konkurrenten hinterher. Außer eben Anthem. Aber das dürfte nun wahrlich nicht das Level sein, auf das irgendein Entwickler heutzutage abzielen will. Unterm Strich muss ich 2020 also als ziemlich schlechtes Beutejahr für mich verbuchen. Nach Wolven ist Godfall nun schon die zweite herbe Enttäuschung in diesem Bereich. Wie bei Wolven glaube ich zwar auch hier, dass im Kern ein gutes Spiel steckt, das sich mit Updates und mehr Inhalt sogar retten ließe – aber es muss erst mal erfolgreich genug sein, um die beträchtliche Arbeit, die dafür nötig wäre, zu rechtfertigen und zu finanzieren. Und wenn ich mir anschau, wie das Spiel derzeit im Netz aufgenommen wird, sieht es mir danach tatsächlich nicht aus.

von Godfall bis dahin ja eigentlich sein flüssiges und aggressives Kampfsystem.

Auch die zweite große Endgame-Aktivität, der Turm der Prüfungen, fällt eintönig aus: Wir fahren Stockwerk um Stockwerk nach oben und besiegen Gegnerwellen, um zu se-



Manche Rüstungen rufen Geisterkrieger zu uns. Dass ihr die kaum sehen könnt, passt dazu, wie irrelevant sich die Panzerungen im Spielalltag auch anfühlen.

hen, wie weit wir kommen. In Zeitprüfungen verdienen wir Schlüssel, dann wählen wir eine von mehreren Belohnungstüren, deren Symbole teils komplett undurchschaubar sind, erledigen noch ein paar Gegner und suchen uns je nach Tür einen Buff aus oder schließen mit unseren Schlüsseln Beutetruhen auf. Und dann wieder von vorne, solange wir eben durchhalten.

### Und dann auch noch Bugs

Und ich wünschte, damit hätte ich jetzt genug Schlechtes über Godfall gesagt – aber ich muss auch die Bugs ansprechen. Vor allem die Minibosse haben ein bizarres Problem: Ich habe keine Ahnung, wie schwer sie wirklich sein sollen. Wenn man stirbt, ist es nämlich Zufall, ob sie für den Respawn ihr Leben regenerieren. Weil es keine Strafe fürs Sterben gibt und Bosse manchmal verletzt bleiben, kann man sich dann einfach durch den Kampf durchsterben – selbst wenn man kompletten Mist zusammenspielt.

Das ist aber nicht die Regel: Manchmal erlebte ich sogar im gleichen Gefecht, dass der gleiche Boss sich einmal regenerierte und dann wieder nicht. Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad ist das theoretisch weniger dramatisch, weil man da ohnehin nur drei Leben hat – aber die zählt das Spiel nicht korrekt und wirft einen manchmal schon beim zweiten Tod zurück ins Lager.



Im Skill Tree schalten wir Werteboni und neue Fähigkeiten frei.

## GODFALL

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i5 6600 / AMD Ryzen 5 1600  
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 580  
12 GB RAM, 45 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7 8700 / AMD Ryzen 5 3600  
GTX 1080Ti / Radeon RX 5700 XT 8GB  
16 GB RAM, 45 GB Festplatte

### PRÄSENTATION

☑️ eigenwilliger, aggressiv farbenprächtiger Stil ☑️ bombastische Effekte ☑️ schöne und abwechslungsreiche Gebiete ☑️ flüssige Animationen ☑️ Sprachausgabe und Vertonung uninspiriert

### SPIELEDISIGN

☑️ flüssiges Kampfsystem ☑️ legendäre Items mit einzigartigen Effekten ☑️ gutes Gegnerdesign ☑️ gleichförmige Rüstungen statt Klassen ☑️ Bedienungsschwächen in Kampf und Menü

### BALANCE

☑️ Koop skaliert für Mitspieler ☑️ drei Schwierigkeitsgrade ☑️ »Durchsterben« oft valide Strategie ☑️ drastische Anspruchs-sprünge bei Bossen ☑️ Bugs lassen Schwierigkeitsgrad schwanken

### ATMOSPHERE / STORY

☑️ cooles Render-Intro ☑️ quasi keine Inszenierung nach dem Intro ☑️ klischeehaftes Weltuntergangs-Gefasel ☑️ keinerlei emotionale Bindung an Welt oder Figuren ☑️ Cliffhanger-Ende

### UMFANG

☑️ 15 Stunden Kampagne ☑️ komplett im Koop spielbar ☑️ alles wird mehrfach recycelt ☑️ enorm abwechslungsarme Missionen ☑️ kaum Neuerungen im Endgame

### ABWERTUNG

Schwierigkeitsgrade funktionieren nicht zuverlässig, und Bosse haben Macken: Mal werden sie beim Respawn nicht zurückgesetzt, mal erkennt das Spiel nicht, dass wir sie getötet haben.

### FAZIT

Godfall ist unterm Strich bloß das nächste Anthem, obwohl es mit seinem starken Kampfsystem so viel mehr hätte sein können.

72

-5

67



## Football Manager 2021

## EIN LÄSSIGER SIEG



Genre: **Simulation** Publisher: **Sega** Entwickler: **Sports Interactive** Termin: **24.11.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**

USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **55 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **—**

Auf DVD: Test-Video

## Wenig Innovation, antike Optik – doch an der wichtigsten Stelle brilliert die Simulation.

Von Dennis Zirkler

Wenn ein Trainer im Interview an die Decke geht, ist das in der Regel ein denkwürdiges Ereignis. Das prominenteste Beispiel dafür dürfte die Pressekonferenz des FC Bayern aus dem Jahr 1998 sein, als Giovanni Trapattoni wie ein sizilianischer Vulkan explodierte und uns mit »Flasche leer« und »Ich habe fertig« Sprüche für die Ewigkeit bescherte.

Als größte Neuerung der diesjährigen Version des Football Managers preist Entwickler Sports Interactive die überarbeitete Kommunikation an, schließlich waren die Pressegespräche in den vergangenen Jahren nicht viel mehr als nerviges Beiwerk. Endlich kann man im Gespräch mit Journalisten so richtig auf den Tisch hauen und der Wut freien Lauf lassen! Doch so legendär wie Trapattonis Wutrede ist das Feature bei weitem nicht.

Wenn man im Football Manager 2021 den ersten Spielstand startet, hat sich auf den ersten Blick nur sehr wenig getan. Wie immer begrüßt einen ein wahrer Dschungel aus Menüs, in dem sich Veteranen sofort heimisch fühlen, der aber Neulinge heillos überfordert. Doch es lohnt sich auch dieses Jahr wieder, sich in die extrem komplexe Managersimulation einzuarbeiten.



Der Football Manager 2021 sieht immer noch bescheiden aus, hat dafür aber innere Werte.

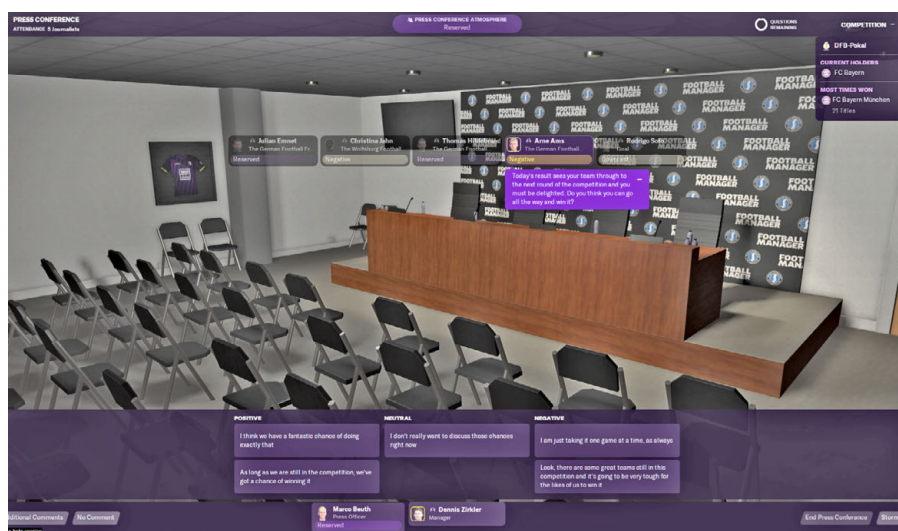
Auf dem Transfermarkt kaufen wir neue Spieler, trichtern den Jungs im Trainingsbildschirm neue Formationen und Spielzüge ein und sehen ihnen dann während des Spielabges bei der (hoffentlich erfolgreichen) Umsetzung unserer Taktikkenntnisse zu. Das sieht auch dieses Jahr nicht gerade schön aus. Der Football Manager versprüht in seinen Menüs den Charme einer aufgepimpten Tabellenkalkulation, und die Darstellung der Krümelkicker auf dem Feld könnte genauso gut noch aus dem letzten Jahrtausend stammen – aber immerhin wurden die Laufan-

mationen nun so weit verbessert, dass die Spieler nicht mehr so aussehen, als würden sie auf dem Rasen Schlittschuhlaufen.

Schlimm ist das aber nicht: Sport Interactive schafft es erneut, das vielschichtige Ökosystem des Fußballsports perfekt einzufangen und so eine realistische Nachbildung des Trainer- und Manageralltags darzustellen: Mithilfe eines E-Mail-Postfachs, einiger Menüs und ganz, ganz vieler Statistiken.

### Interviews zum Vergessen

Dass das Spiel immer besser wird, liegt aber dieses Jahr nicht an den Neuerungen: Im vergangenen Jahr haben die Entwickler uns mit Klubzielen und Nachwuchszentrum dazu gezwungen, die Herangehensweise beim Management komplett zu überdenken. Das



Pressekonferenzen haben jetzt einen vorgerenderten Hintergrund und ein neues Nutzer-Interface – der Rest bleibt bei diesen Veranstaltungen aber größtenteils gleich.

### Mod-Support an Bord

Wir bemängeln zwar im Wertungskasten die zum Teil fehlenden Lizenzen, die Football-Manager-Serie hat aber seit Jahren eine treue Community, die den jeweils aktuellen Serienableger bis in die untersten Ligen immer fleißig mit allen fehlenden Vereinslogos, Spielerbildern und mehr versorgt. Diese könnt ihr auf diversen Fanseiten im Internet finden. Im Steam Workshop lassen sich außerdem kleinere Community-Inhalte wie vorgefertigte Taktiken oder Listen der besten Talente im Spiel direkt ins Spiel herunterladen.



## Ist Moukoko im Spiel?

Der Hype um Youssef Moukoko von Borussia Dortmund ist aktuell riesig. Einen Tag nach seinem 16. Geburtstag, am 21. November 2020, hat das kickende Wunderkind sein erstes Bundesligaspiel im Profibereich bestritten und ist seitdem der jüngste Spieler der Ligageschichte. Leider war es Sports Interactive nicht möglich, das Talent ins Spiel zu integrieren, wie sie uns auf Anfrage bestätigten: »Youssef Moukoko war zum gesetzlichen Annahmeschluss für das Hinzufügen von Spielern zur FM21-Datenbank unter 16 Jahre alt, und die Datenschutzgesetze hindern uns daran, Kinder unter 16 Jahren ohne schriftliche Zustimmung der Eltern, die wir nicht erhalten haben, in das Spiel aufzunehmen.«

war motivierend und ist auch dieses Jahr wieder ein wichtiger Teil des Spiels. Ähnlich große und vor allem spaßige Feature-Zugänge suchen wir aber vergeblich. Gut, Sports Interactive hat daran herumgeschraubt, wie wir mit Spielern, Vorstand und Pressevertretern kommunizieren. Statt reinen Textfeldern bekommen wir nun Textfenster auf einem vorgerenderten Hintergrund.

Zwar gibt es hier ein paar neue oder leicht veränderte Fragen zu beantworten, größtenteils sind die Dialoge aber inhaltsgleich mit denen des Vorgängers. Auch dass man jetzt die Möglichkeit hat, seinen Aussagen mit Gesten besonders Nachdruck zu verleihen, macht das Ganze nicht aufregender. Man kann jetzt auf den Tisch hauen, Wasserflaschen durch die Kabine peffern oder die Spieler mit offenen Armen begrüßen. Die positiven und negativen Auswirkungen auf

## Meinung

Dennis Zirkler  
@YungWerner



Der Football Manager hat dieses Jahr »a grandios Saison gespielt«, wie Englischexperte Roman Weidenfeller sagen würde. Die neuen Interviews und Pressekonferenzen überzeugen mich zwar trotz Verbesserungen überhaupt nicht und dürften auch nur dem größten Rollenspieler wirklich etwas geben, aber die haben mich auch schon letztes Jahr nicht interessiert.

Ich achte da eher auf die Aspekte, die wirklich spielentscheidend sind – und dazu gehört nun mal das, was sich auf dem virtuellen Rasen abspielt, »aufm Platz« eben. Obwohl ich in dieser Hinsicht eigentlich schon immer von der Serie überzeugt war – eventuelle Bugs mal ausgenommen – zeigt Sports Interactive dieses Jahr überzeugend, was sich alles aus der Match Engine herausholen lässt. Ich bin überrascht, begeistert und werde dieses Jahr garantiert wieder die 500-Spielstunden-Marke knacken.



Der 2D-Modus ist die Wahl für alle, die ihre Entscheidungen optimal nachverfolgen wollen.

die Stimmung der Spieler sind aber genau dieselben, wenn wir auf diese Gesten einfach verzichten. Ohnehin übernimmt am besten der KI-gesteuerte Co-Trainer alle Pressekonferenzen und Team-Talks.

## Auf den zweiten Blick überragend

Genug gemeckert! Denn der Football Manager 2021 ist überragend – und zwar da, wo es wirklich drauf ankommt! Die »Match Engine«, die für die Echtzeitberechnung der Partien zuständig ist, hat letztes Jahr noch regelmäßig für kleinere und größere Probleme gesorgt. Doch quasi alles, was wir noch im letzten Jahr bemängelt haben, gehört der Vergangenheit an. Keine fruchtlosen Fernschüsse. Keine sinnlosen Passkombinationen. Kein übermächtiges Gegenpressing.

Dazu kommen ganz neue Spielzüge, von denen wir vorher gar nicht wussten, dass wir sie überhaupt jemals vermisst haben: Die Außenspieler können doch tatsächlich mit der Pille am Fuß nach Innen ziehen und das Ding zurücklegen oder zu einem freistehenden Mitspieler passen, statt den Ball ins Außenetz zu zimmern. Und im One-on-One umkurven und überlupfen die Stürmer den gegnerischen Torhüter nun so souverän, als hätte es den Football Manager 2020 nie gegeben. Und das ist beeindruckend, denn schon in den vergangenen Jahren muteten die Partien äußerst realistisch an, doch dieses Jahr macht die Berechnung nochmal einen ganz, ganz großen Sprung nach vorne. Einziger Wermutstropfen: Zwischen den Spielszenen wird der Bildschirm mit so vielen Infoeinblendungen zugestülpt, dass hier ganz schnell der Blick fürs eigentlich Wesentliche verloren gehen kann. Insbesondere die Pass-Maps sind so nützlich wie ein Sandkasten in der Wüste.

## Für wen lohnt sich der FM21?

Letztlich ist und bleibt der Football Manager 2021 im Kern wie sein Vorgänger: Alles, was in den Menüs passiert, läuft genauso ab wie im Vorjahr – substanzielle Neuerungen sucht ihr vergeblich, nur die bereits angesprochenen Gespräche wurden etwas aufge-

hübscht. Auf dem Spielfeld bekommen Fans dafür aber das realistischste Fußballerlebnis in der Geschichte der Simulationsserie geboten – selbst im 2D-Modus gibt's hier schöne Spielzüge zu bestaunen. Wenn es einen Kaufgrund für Besitzer des FM20 gibt, dann liegt er auf dem Platz. Ob es sich lohnt, dafür 55 Euro auszugeben, müsst ihr selbst entscheiden – zumal die Vorjahresversion dank Mod-Support und Steam Workshop schon jetzt mit aktuellen Kadern und Spielerdaten bestückt werden kann. ★

## FOOTBALL MANAGER 2021

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Pentium 4 / Athlon XP 3200+  
GeForce 9600 GS / Radeon HD 3650  
2 GB RAM, 7 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core 2 Duo E8300 / Phenom II X3 700e  
GeForce GT 640 / Radeon R7 7650K  
4 GB RAM, 7 GB Festplatte

### PRÄSENTATION

- gut durchdachte Menüs
- taktisch wertvoller 2D-Modus
- stark verbesserte Laufanimationen
- minimalistische Soundkulisse
- zweckmäßige 3D-Darstellung

### SPIELDESIGN

- zahllose Taktikmöglichkeiten
- sichtbare Auswirkungen
- nachvollziehbare Spielerentwicklungen
- langfristiges Denken wird belohnt
- Pressearbeit weiterhin belanglos

### BALANCE

- mehr brauchbare Taktiken als im Vorjahr
- nützliche Vereinsmitarbeiter
- Grundlagen-Tutorial
- neue Spielzüge nicht übermächtig
- Einsteiger haben es trotzdem schwer

### ATMOSPHERE / STORY

- hoher Realismus auf und neben dem Platz
- spannende Partien
- noch realistischere Spielzüge als im Vorjahr
- unnötige Interviews und Pressekonferenzen
- kaum Stadionatmosphäre

### UMFANG

- unendlicher Wiederspielwert
- Vereinsmanagement bis ins kleinste Detail
- mehrere (Multiplayer-)Modi
- Editor und Mod-Support
- teilweise fehlende Lizenzen

### FAZIT

Zwar gibt es keine innovativen Neuerungen, der FM 2021 ist dieses Jahr aber da besser denn je, wo es wirklich wichtig ist: auf dem Platz.







# GAMESTAR-PC TITAN Z

**PROZESSOR** Intel Core i9 10900K (8x 5,3 GHz)

**MAINBOARD** ASUS ROG Strix Z490-E Gaming

**GRAFIKKARTE** ASUS TUF GAMING GEFORCE RTX 3090 24GB **NEU**

**ARBEITSSPEICHER** 32 GB DDR4-3200 Corsair Vengeance

**SSD** 2.000 GB NVME SSD

**FESTPLATTE** 4.000 GB HDD

nur **3999,-** **NEU**



## GAMESTAR-PC ULTRA XTREME

**PROZESSOR** AMD Ryzen 7 5800X (8x 3,8 GHz) **NEU**

**GRAFIKKARTE** NVIDIA GEFORCE RTX 3070 8 GB **NEU**

**ARBEITSSPEICHER** 16 GB DDR4-3200 RAM

**SSD** 1.000 GB NVME SSD

nur **2099,-** **NEU**



## GAMESTAR-PC ULTIMATE RYZEN 5800X

**PROZESSOR** AMD Ryzen 7 5800X (8x 3,8 GHz) **NEU**

**GRAFIKKARTE** ASUS NVIDIA GEFORCE RTX 3080 10 GB **NEU**

**ARBEITSSPEICHER** 16 GB DDR4-3200 RAM

**SSD** 2.000 GB NVME SSD

~~2899,-~~ nur **2499,-** **NEU**

Alle Preise in Euro inkl. gesetzlicher MwSt. Angaben Stand 01.12.2020. 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

# RYZEN 5 SPECIAL EDITION 3070

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 3070 Grafikkarte und Ryzen 5 Prozessor.  
Verpackt im stylischen Corsair 220T RGB Gehäuse macht der PC in jedem Spiel eine perfekte Figur.



**PROZESSOR** AMD Ryzen 5 5600X (6x 4,6 GHz) **NEU**

**GRAFIKKARTE** NVIDIA GEFORCE RTX 3070 8 GB **NEU**

**ARBEITSSPEICHER** 16 GB DDR4-3200 RAM HyperX Fury

**SSD** 1.000 GB NVME SSD Kingston A2000

**GEHÄUSE** Corsair 220T iCue RGB

nur **1599,-** **NEU**



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





Kann ich meine Steam-Bibliothek vererben?

# DER STEAM-ACCOUNT IM TESTAMENT

## Unser Experte

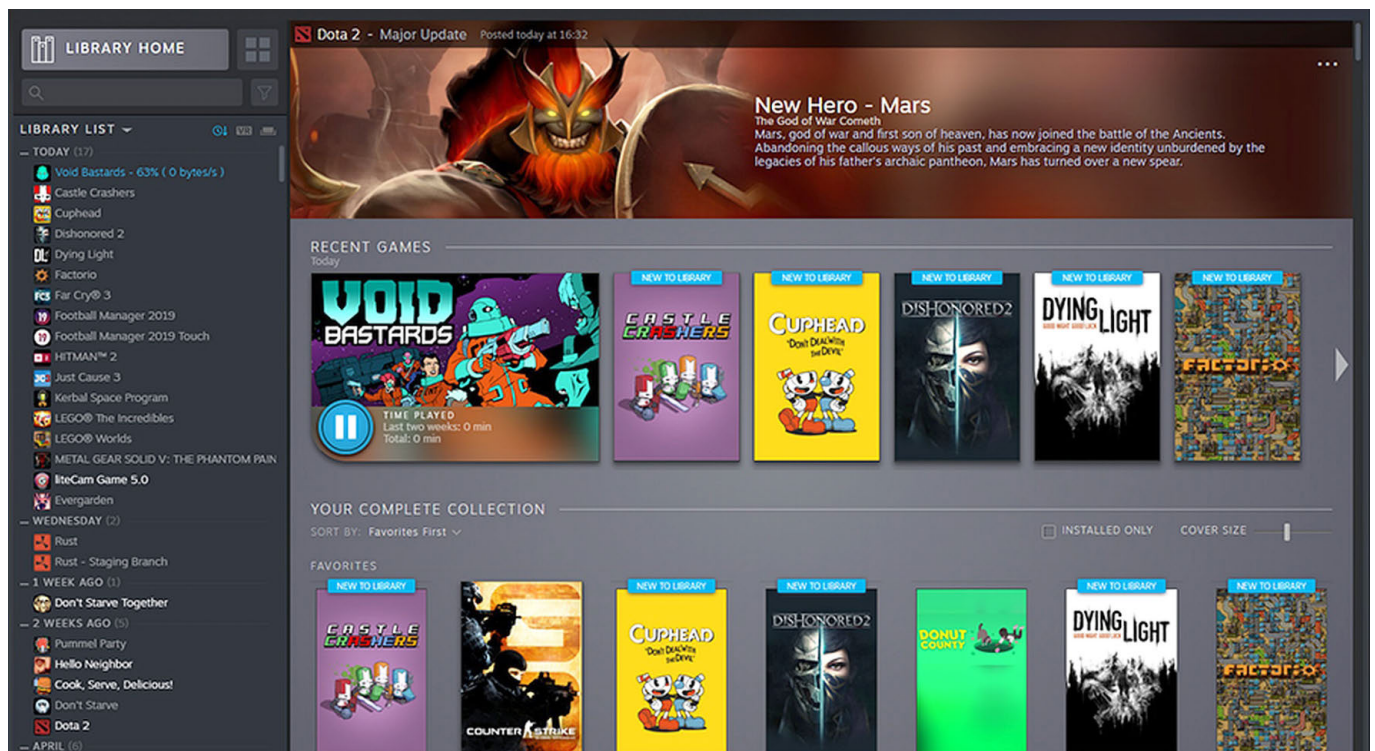
**Markus Hollfelder** ist Fachanwalt für Informationstechnologierecht, Internetrecht und IT-Recht in Bamberg. Er berät und vertritt außergerichtlich und gerichtlich sowohl Verbraucher als auch Unternehmer auf dem Fachgebiet des Internetrechts. Seine weiteren fachlichen Schwerpunkte liegen im Bank- und Kapitalmarktrecht sowie im Versicherungsrecht.

**Geht das? Dieser Frage gehen wir mit einem Rechtsexperten nach. Außerdem erwarten euch weitere spannende Fakten: Was passiert, wenn ihr euren Account löscht? Und gibt es DRM-freie Spiele auf Steam?** Von Natalie Schermann

Habt ihr euch schon mal gefragt, was eigentlich passieren würde, wenn ihr euren Steam-Account löscht? Und könnt ihr eure teuer angelegte digitale Spielbibliothek einfach an eure Nachkommen weitervererben? Wir sind einigen (kuriosen) Fragen rund um die er-

folgreiche Spieledistributionsplattform Steam auf den Grund gegangen. Wusstet ihr zum Beispiel, dass es auch komplett DRM-freie Spiele auf Steam gibt? Oder was passiert, wenn ein erworbenes Spiel plötzlich aus dem Steam-Shop verschwindet?

Bei der Erbfrage unterstützt uns übrigens der Rechtsanwalt Markus Hollfelder, seines Zeichens Spezialist für IT-Recht und digitalen Nachlass. Er gibt uns spannende Einblicke in die momentane rechtliche Lage bei diesem ungewöhnlichen Thema.



Im Steam-Shop erwerben wir kein Eigentum, sondern lediglich die Nutzungslizenz für die Dauer unseres Vertrags mit Valve.



## Meinen Steam-Account löschen

Wenn Sie denken, dass Sie mit Ihrem Steam-Account "lie1994" keine Spiele mehr spielen werden, können Sie den Steam-Support um Löschung Ihres Accounts bitten.

### Wie es funktioniert...

**SCHRITT 1** - Sie verifizieren den Besitz des Accounts.

**SCHRITT 2** - Der Steam-Support antwortet auf Ihre Anfrage, um Ihre Informationen zu bestätigen.

**SCHRITT 3** - Ihr Account wird gesperrt und in 30 Tagen gelöscht.

In der Zwischenzeit können Sie keine Spiele spielen, die von VAC gesicherten Servern Gebrauch machen. Außerdem können keine Einkäufe mehr von diesem Account getätigt werden.

Sie können die Accountlöschung abbrechen, indem Sie den Steam-Support innerhalb von 30 Tagen kontaktieren.

### Ihnen sollte bewusst sein...

Wenn Sie Ihren Steam-Account löschen, werden Spiellizenzen, das Communityprofil, Geschenke, Inventargegenstände, Guthaben und andere zugehörige Informationen dauerhaft gelöscht und können nicht wiederhergestellt werden.

Spiele, die einen Steam-Account voraussetzen, werden nach der Accountlöschung nicht mehr spielbar sein.

Lesen Sie bitte den Artikel mit häufig gestellten Fragen zum Thema Accountlöschung, um mehr über Folgendes zu erfahren:

Kann ich Rückerstattungen erhalten, nachdem ich meinen Steam-Account gelöscht habe?

Kann ich stattdessen auch meinen Steam-Account übertragen/verschenken?

Werde ich meine Spiele weiterhin spielen können?

Werden meine Gegenstände gelöscht?

Wie breche ich meine Accountlöschung ab?

Bevor ihr euren Account löschen könnt, muss euer Konto zunächst verifiziert werden.

### Kann ich meine Steam-Bibliothek vererben?

Vielleicht habt ihr euch auch schon mal gefragt: Kann ich meinen Steam-Account in ein Testament aufnehmen und vererben? Im digitalen Zeitalter nimmt auch der digitale Nachlass eine immer größere Rolle ein. In der Rechtsprechung ist das aber noch eine Grauzone. Eine offizielle Nachlassregelung hat Steam nicht. Anders als etwa Facebook: Dort kann man eine Person hinterlegen, die im schlimmsten Fall eingeschränkten Zugriff auf das Profil bekommt. Im Nutzungsvertrag (Nutzungsvertrag, 1.C.) von Steam, dem man mit der Erstellung seines Kontos zustimmt, heißt es nur: »Es ist Ihnen untersagt, Ihr Kennwort oder Benutzerkonto Dritten offenzulegen bzw. zugänglich zu machen oder Dritte Ihr Kennwort oder Benutzerkonto nutzen zu lassen, es sei denn, Valve hat dem ausdrücklich zugestimmt.«

Bedeutet das, dass die Weitergabe der Kontodetails als Erbnachlass vertragswidrig ist? Wir haben bei einem Experten nachgefragt. Markus Hollfelder ist Fachanwalt für IT-Recht und digitalen Nachlass. Die kurze Antwort: Grundsätzlich kann der Steam-Account vererbt werden. Es gibt allerdings ein großes »Aber«. Dafür müssen wir uns die rechtliche Lage genauer ansehen: »Der Bundesgerichtshof (BGH) hat mittlerweile zweimal die Entscheidungen des Oberlandesgerichts bzw. Kammergerichts (KG) Berlin gekippt [...] und ausgeführt, wie das »digitale Erbe« rechtlich zutreffend einzuordnen ist«, schreibt uns der Anwalt. »Danach treten die Erben auch beim »digitalen Nachlass« im Rahmen der sogenannten Universalsukzession (§ 1922 BGB) grundsätzlich »eins zu eins« in die Rechte bzw. Rechtsverhältnisse des Erblassers ein.« Inwiefern aber auch Steam-Accounts und vor allem »Bibliotheken unter diese Universalsukzession fallen, müsste genauer betrachtet werden. Dazu nennt der Anwalt drei wichtige Stufen:

**Stufe 1:** Zunächst ist es wichtig, sich anzusehen: Welche Vereinbarung liegt zwischen dem Account-Besitzer – in diesem Fall dem Erblasser – und dem Plattformanbieter vor? »Aufgrund der Privatautonomie – beziehungsweise der Vertragsfreiheit – könnte

die Vererblichkeit vertraglich ausgeschlossen werden«, erklärt Hollfelder. Er betont, dass häufig derart ausdrückliche Vereinbarungen in den Nutzungsbedingungen der Plattformen fehlen würden.

Wie bereits oben erwähnt, untersagt aber Valve ganz klar die Weitergabe der Account-Details an Dritte. Die Verbraucherzentrale Bundesverband (vzbv) klagte bereits vor einigen Jahren gegen Steam-Inhaber Valve und dieses Übertragungsverbot. Mit dem Beschluss vom 10. August 2015, Az.: 23 U 42/14 wurde dieses allerdings vom Kammergericht Berlin als zulässig anerkannt und die Unterlassungsklage abgelehnt.

Dabei stützte sich die Verbraucherzentrale Bundesverband auf das UsedSoft-Urteil vom 3. Juli 2012, Az.: C-128/11. Hierbei wurde vom Gerichtshof beschlossen, dass »die Verkehrsfähigkeit durch den sogenannten »Erschöpfungsgrundsatz« gesichert ist, der besagt, dass rechtmäßig in den Verkehr gebrachte Güter grundsätzlich weiterveräußert werden dürfen«, erklärt Markus Hollfelder. Sprich: Gebrauchte Software, die über einen Client erworben wurde, darf an Dritte weitergegeben oder verkauft werden (unter der Bedingung, dass keine Kopie der Software auf dem eigenen PC zurückbleibt).

Im Fall von Steam sei dieser Rechtspruch laut KG Berlin nicht anwendbar. Denn: Hier

erwerben wir lediglich die Nutzungslizenz für ein Spiel, wie es auch im Nutzungsvertrag (Nutzungsbedingungen Steam, 2.A) steht: »Valve räumt Ihnen hiermit eine nicht-ausschließliche Lizenz und ein Recht zur Nutzung der vertragsgegenständlichen Inhalte und Leistungen für Ihren persönlichen, ausschließlich privaten Gebrauch [...] ein und Sie nehmen diese Lizenz hiermit an.« Es handelt sich hierbei also nicht um einen Kauf in dem Sinne, dass die Spiele ins Eigentum des Steam-Nutzers übergehen. Vielmehr sei es Teil einer Dienstleistung, der »dem Nutzer aufgrund des bestehenden Vertragsverhältnisses nur vorübergehend für die Spielzeit durch Online-Zugriff auf die Server des Betreibers zur Verfügung gestellt wird«, so das Urteil. Unser Experte merkt hier abschließend noch an: »Der Bundesgerichtshof würde dies aber eventuell, wie bei den Facebook-Urteilen, anders sehen.«

**Stufe 2:** Der Erbe trete grundsätzlich in alle Rechte und Verträge des Erblassers ein (§ 1922 BGB), sollte kein wirksamer Ausschluss der Vererblichkeit vorliegen, erklärt Rechtsanwalt Markus Hollfelder. »Der Grundsatz der Universalsukzession geht sogar dem Datenschutzrecht Dritter vor«, fährt der Rechtsanwalt fort. »Genau wie Erben möglicherweise vertrauliche Briefe lesen können, ist dies bei vertraulichen Online-Konversationen der Fall.«

**Stufe 3:** Was allerdings nicht vererbt werden kann, sind die »höchstpersönlichen Rechte« – etwa das Arbeitsverhältnis oder eine Vereinsmitgliedschaft. »Der BGH stellt daher im Facebook-Urteil klar, dass die Erben sich im Benutzerkonto so »bewegen« dürfen wie zuvor der Erblasser selbst, hiervon aber die aktive Nutzung ausgeschlossen ist, da es sich dabei um das nicht vererbliche »höchstpersönliche Recht« des Erblassers handeln würde«, erklärt unser Rechtsexperte.

### Was bedeutet das für den Steam-Account?

»Der derzeitige Steam-Nutzungsvertrag beinhaltet soweit ersichtlich keine wirksame



Order of War: Challenge wurde auf Anfrage von Square Enix auch aus den Bibliotheken entfernt.





Auch das neueste Rollenspiel auf dem Hause Larian Studios gibt es DRM-frei auf Steam.

Vereinbarung zur Ausschließung der Vererblichkeit, zumal lediglich von »Weitergabe« die Rede ist«, schreibt uns Hollfelder. Somit könne die Steam-Bibliothek grundsätzlich vererbt werden. Juristisch ausgedrückt: »Die Erben treten in die Vertragsverhältnisse des Erblassers mit der Firma Valve ein«, so Hollfelder. Im Hinblick auf das Facebook-Urteil ist den Erben also zumindest der Zugang zum Account zu gewähren. Fraglich ist, wie es mit der aktiven Nutzung des Accounts und der Spielebibliothek aussieht. Wie bereits erwähnt, fällt laut KG Berlin der Steam-Account nicht unter das UsedSoft-Urteil.

Fraglich ist laut unserem Rechtsexperten ebenfalls, inwieweit die Nutzungen der Inhalte als »höchstpersönliches Recht« angesehen werden können. »Teilweise müssen Spieler bei Steam erst ein bestimmtes Fertighkeitsniveau erreichen, um im Mehrspielermodus gegen ebenfalls stärkere Gegner antreten zu dürfen. Hier könnte es sich bei-

spielsweise um ein derartiges höchstpersönliches Recht handeln, da das Fertighkeitsniveau nicht vererbt werden kann.«

Abschließend kann man sagen, dass es bei der Erbfrage von Steam-Accounts und -Bibliotheken noch viele ungeklärte Grauzonen gibt. Einen allgemein geltenden Rechtspruch dazu gibt es noch nicht. Da sich unser Leben aber zunehmend online abspielt und immer mehr Menschen Onlinekonten besitzen – wie etwa Steam, aber auch Netflix und Co. –, ist es nur eine Frage der Zeit, bis die Erbfrage bei digitalem Nachlass genauer unter die Lupe genommen wird.

### Was, wenn ich mein Steam-Konto lösche?

Habt ihr euch mal gefragt, was passiert, wenn ihr euren Steam-Account aus Versehen löscht? Keine Sorge, so einfach ist das nicht! Es gibt unterschiedliche Gründe, warum sich jemand dazu entscheidet, seinen Steam-Account zu löschen. Zum einen wird so der Nutzungsvertrag, den man mit Valve abgeschlossen hat, gekündigt. Außerdem werden alle persönlichen Daten gelöscht. Euren Steam-Account könnt ihr löschen, indem ihr oben rechts auf euren Benutzernamen und dann auf Accountdetails klickt. Ganz unten findet ihr nun den Link »Meinen Steam-Account löschen«. Dieser Link führt euch zu einer Seite, die euch die Schritte des Vorgangs erklärt, aber auch auf die Folgen aufmerksam macht. Euer Account muss vor der Löschung verifiziert werden, woraufhin eure Löschanfrage vom Steam-Support bestätigt wird. Nach der Bestätigung wird der Account gesperrt und nach 30 Tagen gänzlich gelöscht. Innerhalb der 30 Tage könnt ihr keine Einkäufe mehr tätigen, keine Rückerstattungen beantragen und keine Spiele spielen, die von VAC-gesicherten Servern Gebrauch machen. Innerhalb der 30 Tage könnt ihr aber auch die Löschung abbrechen. Dafür müsst ihr euch bei Steam einloggen, die rote Notifikation oben auf der

Seite anwählen und dann auf »Abbrechen« klicken. Bei der Löschung eures Accounts müsst ihr einiges beachten:

- Nach der Löschung kann das Konto nicht wiederhergestellt werden.
- Euer Steam-Guthaben wird nicht zurückerstattet, und ihr verliert den Anspruch auf Rückerstattung erworbener Spiele.
- Steam-Keys werden nach Löschung des Kontos nicht zurückgesetzt. Das heißt, dass ihr eure eingelösten CD-Keys nicht wiederverwenden könnt.
- Nach der Löschung des Benutzerkontos könnt ihr keine Spiele spielen, für die ihr einen Steam-Account benötigt.
- Öffentliche Beiträge, die ihr etwa in der Community gepostet habt, bleiben nach der Löschung des Accounts erhalten.

Ein inaktiver Account wird aktuell nicht von Valve gelöscht. Ihr könnt nach einer Pause zurückkehren und findet alles genauso vor.

### Was passiert, wenn ein Spiel von Steam entfernt wird?

Dass Spiele aus dem Steam-Store verschwinden, ist nicht ungewöhnlich. Doch was bedeutet das für die Steam-Nutzer, wenn sie ein Spiel bereits erworben haben und dieses dann aus dem Shop entfernt wird? Grundsätzlich gilt: Selbst wenn ein Spiel aus dem Steam-Store entfernt wird, bleibt es weiterhin in eurer Steam-Bibliothek. Dort könnt ihr es auch nach wie vor herunterladen, installieren und spielen. Aber wie so oft gibt es auch hierbei Ausnahmen: In einigen Fällen wurden die Spiele nicht nur aus dem Store, sondern auch aus den Bibliotheken der Steam-Nutzer entfernt. Das war zum Beispiel der Fall, als Square Enix die Server für Order of War: Challenge eingestellt hat. Das Spiel verschwand daraufhin nicht nur aus dem Shop, sondern auch aus den Bibliotheken der Nutzer.

## Das Facebook-Urteil

Dem sogenannten Facebook-Urteil liegt eine Tragödie zugrunde. Am 3. Dezember 2012 verunglückte die minderjährige Tochter der Klägerin. Durch den Zugang zum Facebook-Profil ihrer Tochter wollten die Eltern herausfinden, was zum Tod geführt haben könnte. Facebook verweigerte den Zugang zum Konto der Verstorbenen, das in den Gedenkzustand versetzt wurde, der wiederum mit einer Zugangssperre einhergeht. Der BGH beschloss am 12. Juli 2018, Az.: III ZR 183/17, dass den Eltern Zugang zum Benutzerkonto der Erblasserin gewährt werden solle. Es folgte ein zweiter Prozess, denn zunächst erhielten die Eltern nur einen USB-Stick mit einer PDF-Datei des Kontos. Mit dem Urteil vom 27. August 2020, Az.: III ZR 30/20 beschloss der BGH, dass der Stick nicht einem Zugang zum vollständigen Benutzerkonto gleichzusetzen sei und die Eltern vollen Zugang bekommen sollen.





Allein im Jahr 2017 hat Valve rund 4,7 Milliarden US-Dollar mit dem Verkauf von Spielen eingenommen. (Quelle: steamspy.com)

### Gibt es DRM-freie Spiele auf Steam?

Der wohl größte Kritikpunkt an Valves Spieleplattform Steam ist die digitale Rechtsverwaltung (englisch: Digital Rights Management, abgekürzt DRM). Wie häufig fälschlicherweise angenommen, handelt es sich nicht um eine Lösung gegen Piraterie. Vielmehr ist es eine »wichtige Komponente der Steam-Plattform, da [das DRM] die Eigentumsrechte am Spiel verifiziert und sicherstellt, dass die Steamworks-Funktionen ordnungsgemäß ausgeführt werden, indem Steam vor Start des Spiels gestartet wird«, heißt es auf der offiziellen Webseite. Weil aber einige Spieler kein DRM wollen, greifen viele auf Plattformen wie GOG.com zurück. Doch DRM-freie Spiele gibt es entgegen der landläufigen Meinung auch auf Steam!

DRM-freie Spiele können ohne den Steam-Client gestartet und gespielt werden. Theoretisch wären sie also auch noch spielbar, nachdem euer Steam-Konto aufgelöst wurde. Updates für die Spiele könnt ihr dann allerdings nicht mehr durchführen. Übrigens: Die Integration von Steamworks ist nicht gleichzusetzen mit einem Digital Rights Management. Auch Spiele, die von Steamworks Gebrauch machen, können DRM-frei sein. Hier ein paar Beispiele:

- Der Entwickler Larian Studios bietet seine Spiele auch auf Steam DRM-frei an. Dazu gehören unter anderem Divinity: Original Sin und Baldur's Gate 3.
- Auch Paradox Development Studio spricht sich dagegen aus und bietet alle Paradox-Spiele auch auf Steam ohne DRM an. Dazu gehören die Crusader-Kings-, Hearts-of-Iron- und Europa-Universalis-Reihen und natürlich Stellaris.
- Weitere DRM-freie Spiele: Anno 1404, The Witcher 3: Wild Hunt, GTA: San Andreas, Half-Life 2 und Half-Life: Alyx.

### Woran erkenne ich DRM-freie Spiele?

Leider sind DRM-freie Spiele bei Steam nicht als solche markiert. Auf der SteamWiki-Seite ([steam.fandom.com/wiki/List\\_of\\_DRM-free\\_games](http://steam.fandom.com/wiki/List_of_DRM-free_games)) findet ihr beispielsweise Listen mit Spielen, die kein DRM haben. Oder ihr

könnt das selbst herausfinden, indem ihr folgende Schritte ausprobier:

- Installiert euer Spiel. Ihr müsst es mindestens einmal mit Steam starten.
- Schließt nun Steam und verschiebt alle Dateien aus dem Steam-Ordner. Ihr müsst auch vorübergehend die Steam.exe-Datei löschen oder umbenennen.
- Sucht den Ordner mit den Spieldateien und führt den Launcher aus. Ein DRM-freies Spiel kann ohne Steam starten.

### Was passiert, wenn Steam dichtmacht?

Vor etwa 15 Jahren wurde der Pionier der digitalen Spielebibliotheken nur müde belächelt – heute ist Steam kaum noch wegzudenken und bestimmt den Spielmarkt maßgeblich mit. Der digitale Spielmarkt birgt im Vergleich zur physischen Distribution viele Vorteile: Spieler können schnell und jederzeit neue Titel erwerben und haben mehr Platz im (realen) Regal. Doch die Angst aller Steam-Nutzer lautet: Was wird aus meiner Bibliothek, sollte Steam dichtmachen? Anders als beim Kauf einer physischen oder einer DRM-freien Version des Spiels erwerben wir bei Steam nur Nutzungsrechte. Konkret bedeutet das: Wir brauchen den Steam-Client, um herunterladen, installieren und spielen zu können. Mit dem Erwerb von



GOG.com lockt die Spieler mit DRM-Freiheit. Für einige die perfekte Vorbereitung auf den Untergang von Steam.

Spielen bei Steam gehen wir als Kunden daher auch ein Risiko ein. Denn möglicherweise kaufen wir ein Spiel (genauer: die Nutzungsrechte), auf das wir bald nicht mehr zugreifen können. Mit steigendem Erfolg von Steams Konkurrenzplattformen wie etwa dem Epic Games Store steigt dieses Risiko. Sollte Steam irgendwann nicht mehr zugänglich sein, verlieren wir dann auch den Zugriff auf alle Spiele unserer Bibliothek? Eine offizielle Aussage, wie Valve mit einer solchen Situation umgehen würde, gibt es nicht. Viele spekulieren auf Steams Offline-Modus. Darin verbindet ihr euch nicht mit dem Netzwerk und könnt eure Singleplayer-Spiele ohne Internet spielen. Damit Spiele im Offlinemodus laufen, müssen sie heruntergeladen, installiert und zumindest einmal online gestartet werden. Multiplayer-Sessions und Updates fallen aber weg.

Wahrscheinlicher ist, dass Valve aufgekauft würde und wir das Angebot (unter veränderten Bedingungen) weiter nutzen könnten. Dennoch bereiten sich viele auf die »Steam-Apokalypse« vor. Schon jetzt greifen Spieler auf DRM-freie Spiele zurück und kaufen diese bei GOG.com und Co. Im Gegensatz zu Steam erscheinen die Spiele dort meist mit einer großen Verzögerung. Und auch die Vielfalt ist auf Steam größer. ★



The Sinking City kann man beispielsweise spielen, wenn man EA-Play-Pro-Kunde ist.



Warum wir Weltraumspiele lieben

# DER MENSCH STREBT ZU DEN STERNEN

Was haben Star Citizen, No Man's Sky, Elite: Dangerous und X4: Foundations gemeinsam? Sie befriedigen unser Bedürfnis, über uns selbst hinauszuwachsen. Von Mario Donick



## Mario Donick

Mario ist studierter Kommunikationswissenschaftler und mehrfacher Sachbuchautor. In seinen Büchern schreibt er über künstliche Intelligenz, Technologie und Computerspiele. Sein Hobby ist das Fliegen von Ultraleichtflugzeugen – in der Realität und am PC, etwa im Microsoft Flight Simulator sowie bei X-Plane.

Der Weltraum ist die ultimative Grenze für das menschliche Leben. Und der Weltraum ist schon immer Handlungsort von Computerspielen. Space-Shooter wie Galaxian (1979), Star Raiders (1979), Galaga (1981) und Tempest (1981) gehörten zu den frühesten Spielen überhaupt. Die wohl erste Echtzeitaufbau- und -wirtschaftssimulation, M.U.L.E. (1983), war auf einem fremden Planeten angesiedelt. Elite (1984) vermittelte uns die Freiheit eines Händlers im weiten All. In Master of Orion (1993) errichteten wir große Sternenerien. Und in Homeworld (1999) erlebten wir den Exodus unseres Volkes auf dem Weg zu seiner Heimatwelt.

All dies verwundert nicht – in der Science-Fiction-Literatur sowie in Film und Fernseh-

hen haben wir zumindest als Zuschauer schon lange das All bereist; logisch, dass uns Spiele den Weltraum ebenfalls als Ort für eigenes Handeln erschlossen. Daran geändert hat sich bis heute nichts – im Gegenteil erlaubt unsere Computertechnik immer schönere, immer größere, teils auch immer realistischere Weltraumstimmung. Noch immer breiten wir unser Volk über unzählige Sternensysteme aus (Stellaris), treiben Handel (Elite: Dangerous, X4: Foundations) und schießen uns den Weg frei (etwa im kommenden Chorus, das damit auch eine vielversprechende Story verbinden soll). Selbst als Unbeteiligte sind wir fasziniert von den riesigen Schlachten zwischen echten Spielern in Eve Online, und wir warten mehr oder

weniger geduldig auf das hoffentlich ultimative Weltraumerlebnis in Star Citizen.

Einmal abgesehen davon, dass Weltraumbilder in Spielen (oft) schön anzusehen sind und es einfach cool ist, ein riesiges Raumschiff aus der Ego-Perspektive zu befehligen oder mit einem kleinen Jäger Gegnerwelle um Gegnerwelle zu besiegen, trägt der Weltraum selbst zur Faszination bei. Denn er steht für den Wunsch der Menschheit, über sich selbst und ihre Wiege – die Erde – hinauszuwachsen. Er steht für Transzendenz.

## Was bedeutet Transzendenz?

Der Wunsch, über uns selbst hinauszuwachsen, treibt uns Menschen schon immer an – sowohl was unsere Fähigkeiten, Einstellungen und Ängste angeht, die wir im Laufe des Lebens entwickeln, als auch für das Menschsein selbst. Für Letzteres war lange Zeit Religion entscheidend (und für viele Menschen ist sie es immer noch): der Wunsch nach höheren Wesen oder Zuständen, die dem banalen Alltag Sinn verleihen oder Hoffnung machen, ihn irgendwann hinter sich zu las-

Neben den optischen Reizen von Weltraumspielen wie Stellaris ist es unser Wunsch nach Transzendenz, der dieses Genre so populär macht.



Flugsimulationen vermitteln uns ansatzweise, wie einzigartig die Welt von oben aussieht – der auf Luftbildern basierende Microsoft Flight Simulator macht das besonders gut.







Weltraumspiele wie Elite: Dangerous, Star Citizen oder Chorus erfüllen ganz elementare Bedürfnisse des Menschen.

sen. Auch Drogen sind ein Werkzeug, Transzenderfahrungen zu erreichen. Doch seit einer Weile gehen auch technologische Entwicklungen in diese Richtung.

Technologisch erzeugte Transzendenz fängt klein an. Schon wenn wir mit einer Virtual-Reality-Brille unwirkliche Räume erkunden und dabei uns selbst in neuen Formen und Kontexten wahrnehmen, kann dies unsere Perspektive auf uns selbst erschüttern und nachhallen, wenn wir die Brille wieder abnehmen. Dauerhafter sind ernst gemeinte transhumanistische Visionen: Sie gehen so weit, dass die Menschheit ihre biologische Beschränktheit hinter sich lässt, begonnen bei Implantaten, die konkrete Fähigkeiten erweitern («Augmentierungen», wie das in Cyberpunk-Spielen wie Deus Ex oder Cyberpunk 2077 heißt), über die Schaffung echter künstlicher Intelligenz, die wie ein Kindermädchen über die Menschheit wachen soll, bis hin zur Übertragung des menschlichen Bewusstseins in Maschinen.

Es erscheint nur konsequent, dass parallel zu diesen, den einzelnen Menschen be-

treffenden Phänomenen auch die Erdbundenheit des Menschen in Frage gestellt wird. Schon sehr lange reicht es uns nicht aus, nur zu Fuß, zu Pferde oder mit Bodenfahrzeugen unseren Aktionsradius auf der Erde auszudehnen. Nein, wir wachsen über die enge, erdgebundene Perspektive hinaus. Anfangs kletterten wir auf hohe Berge und bauten hohe Türme, um immer mehr von unserer Welt in den Blick zu bekommen. Wir schauten in die Sterne, beobachteten den Mond und andere Planeten, lange bevor wir diese erreichen konnten. Seit dem 20. Jahrhundert legen wir in Flugzeugen große Strecken in kurzer Zeit zurück – und verlassen unsere Heimatwelt vollständig, anfangs zögernd, tastend, aber mittlerweile so routinisiert, dass gleich mehrere kommerzielle Firmen für Weltraumreisen entsprechende Dienstleistungen anbieten.

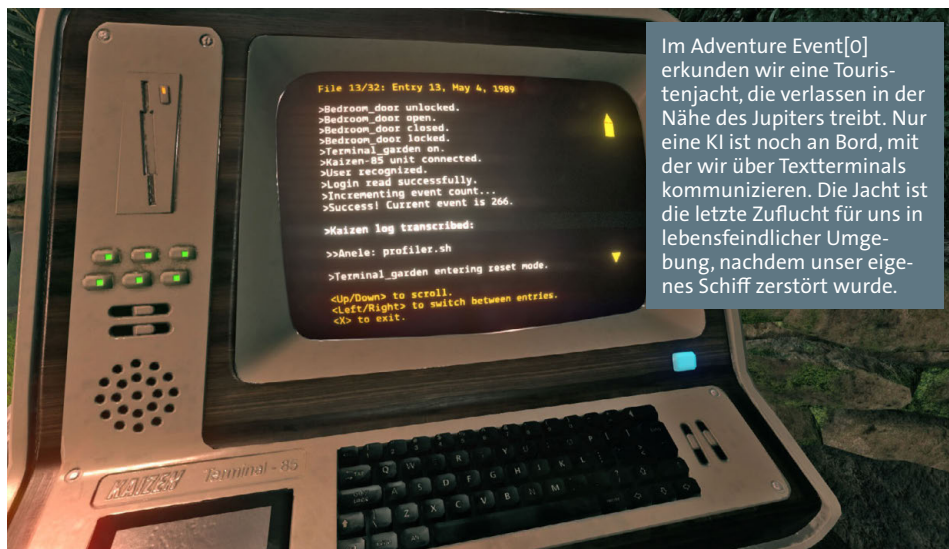
Schon das Fliegen kann uns ganz neue Perspektiven auf unseren Alltag vermitteln: wie klein plötzlich alles ist, wie winzig die Menschen wirken, die unter uns hin und her wuseln, und welche großräumigen land-

schaftlichen und baulichen Strukturen sich erst aus der Luft richtig erschließen.

Der Flug ins All jedoch ist die ultimative Differenzenerfahrung, die von Raumfahrerinnen und Raumfahrern immer wieder als beeindruckend beschrieben wird, bis hin zu Gefühlen, die an religiöse Transzenderfahrungen erinnern. Kein Wunder, dass Unternehmen daran arbeiten, solche Erfahrungen als Weltraumtourismus breiter verfügbar zu machen. Doch auch wir, vor unseren PCs, können daran teilhaben. Computerspiele greifen unsere menschliche Sehnsucht nach dem All auf, aber sie befeuern sie auch.

### Bleibt All-es gleich

In der Reihenfolge menschlicher Bedürfnisse steht Transzendenz ganz oben, zumindest wenn man nach der Bedürfnishierarchie des Psychologen Abraham Maslow geht. Das aber heißt, dass davor ganz viele grundlegendere Bedürfnisse stehen – Essen, Schlafen, Unterkunft, Gesundheit etwa. Eben der ganz normale Alltag, den wir sichern müssen, bevor wir uns den Luxus der



Im Adventure Event[0] erkunden wir eine Touristenjacht, die verlassen in der Nähe des Jupiters treibt. Nur eine KI ist noch an Bord, mit der wir über Textterminals kommunizieren. Die Jacht ist die letzte Zuflucht für uns in lebensfeindlicher Umgebung, nachdem unser eigenes Schiff zerstört wurde.





In X4: Foundations sind wir die meiste Zeit entweder als kosmischer Fernfahrer oder kämpfender Söldner unterwegs oder wir planen mit der Ingame-Map unsere nächsten strategischen Aktionen. Doch es lohnt sich, einfach mal Weltraum-Wandern zu gehen.



Star Citizen spielt Hunderte von Jahren in der Zukunft, aber die Menschheit handelt immer noch aus ähnlichen Motiven wie heute.

Sehnsucht nach Höherem erlauben können. Und in der Hinsicht scheint sich das Leben im All, wie es sich in Weltraumspielen zeigt, nicht von unserer Welt zu unterscheiden.

Viele Spiele zeigen ein dicht bevölkertes Universum, in dem wir ohne große Schwierigkeiten von einem Sonnensystem in ein anderes fliegen, Handel treiben oder in Kriegen kämpfen. Ob wir nun erdgebunden in Europa Universalis unser Territorium ausdehnen oder im All in Stellaris – ob wir im Euro Truck Simulator Waren von A nach B transportieren oder in X4: Foundations Frachtschiffe steuern: Irgendwie geht es doch immer um Geld, Besitz und wirtschaftliche oder militärische Macht. Das Weltall ist das Bühnenbild, aber die Geschichten gleichen sich. Woran liegt das?

Erstens stehen Spiele in einer medialen Tradition, die aus Literatur, Film und Fernsehen stammt. Bekannte Science-Fiction-Universen wie »Star Trek«, »Star Wars« oder »Babylon 5«, aber auch die vielen Romane Isaac Asimovs oder die »Perry Rhodan«-Reihe zeigen ein All, in dem unzählige Welten bewohnt sind. An jeder Ecke stößt man auf Raumschiffe, überall gibt es Handel, Politik und Krieg, und eigentlich wirkt alles sehr menschlich. Kein Wunder: Immerhin soll Science-Fiction vor allem Botschaften für uns heutige Menschen vermitteln, mindestens als Gedankenexperiment zu neuen Technologien und alternativen Lebensweisen, aber auch als Allegorie auf gesellschaftliche Zustände. Sowas geht eben am deutlichsten, wenn man das Weltall wie einen Schmelztiegel menschenähnlicher Staaten und Organi-

sationen zeigt, in denen die Leute ähnliche Probleme wie wir selbst haben.

Man schaue sich nur aus heutiger Sicht noch einmal »Babylon 5« an und überlege, welcher Schatten zurzeit über den USA liegt. Da mag man sich fragen, wo der weiße Ritter, aka Captain Sheridan, bleibt, damit alles wieder gut wird. Nur dass es das nie wirklich war, wie uns eben auch Spiele zeigen. Wir fechten darin dieselben alten Konflikte aus wie immer schon. Wir errichten oder erobern Reiche, und wir verteidigen unseren gewonnenen Besitz.

### Fortschritt wider die Natur

Zweitens bleiben wir Menschen uns im Kern doch gleich. Die sogenannte *Conditio Humana*, das heißt die Bedingungen des Mensch-

seins, führen uns immer wieder auf unsere erdgebundenen Grundbedürfnisse zurück, und daraus entstehen zwangsläufig dieselben alten Konflikte. Die Philosophin Hannah Arendt schrieb 1957 kurz nach dem »Sputnik-Schock« in ihrem Buch »The Human Condition«, dass »die Erde die Quintessenz der Bedingungen des Menschseins« sei, denn die Natur der Erde biete einen Lebensraum, in dem sich Menschen bewegen und in dem sie atmen können, ohne zusätzlichen Aufwand betreiben zu müssen. Dennoch sei »der künftige Mensch« von einer »Rebellion gegen die menschliche Existenz« besessen und wolle sie gegen etwas Selbst-erschaffenes austauschen. Darin liegt letztlich ein Paradox: In der menschlichen Sehnsucht nach Weiterentwicklung streben wir danach, die Erde zu verlassen, sind dabei aber darauf angewiesen, unsere naturgegebenen Lebensbedingungen mit uns zu nehmen und uns von der lebensfeindlichen Umgebung des Weltalls abzuschirmen – oder uns transhumanistisch weiterzuentwickeln.

Viele Science-Fiction-Geschichten ziehen ihre Spannung aus diesem Widerspruch, so auch Spiele. In No Man's Sky sind wir zu Spielbeginn erstmal damit beschäftigt, genug Ressourcen für unsere Überlebenssysteme und Sauerstoffversorgung zu sammeln, damit uns extreme Temperaturen oder starke Strahlung nicht schon zu Beginn den Gar aus machen. Der Kontrast des lebensfeindlichen Planeten zu unseren Bedürfnissen zeigt uns deutlich, dass wir da eigentlich nicht hingehören. Erst wenn unser Überleben technologisch gesichert ist, können wir unserer Neugier nachkommen und mit der Erkundung der fremden Welten beginnen.

In Homeworld, wo uns während des Exodus von Kharak eine lange Reise im »Mutterschiff« bevorsteht, sind hunderttausende Menschen im Kälteschlaf in großen Containern untergebracht. Kurz bevor die Reise beginnt, zwingt uns ein Überraschungsangriff der Taiidan, die Container so schnell wie möglich ins Mutterschiff zu verladen. Jeder zerstörte Container bedeutet den Verlust von 100.000 Menschen, was besonders tragisch wäre, weil die Taiidan kurz zuvor auch



Der Indie-Titel Evochron Legacy ähnelt spielerisch Elite. Aber schon lange bevor Elite: Dangerous diese Funktion einführte, konnten wir in der Evochron-Serie auf Planeten landen – das bietet teils faszinierende Ausblicke.



alles Leben auf Kharak zerstört haben. Die Flotte, die wir in Homeworld steuern, ist also das, was von unserem Volk übrig ist, und die Reise nach Hiigara, zur Heimatwelt, ist nicht mehr nur eine interessante Expedition, sondern die einzige Chance zum Überleben. Das baut Spannung auf, bei der wir wirklich betroffen sind, wenn wir nur einen Teil der Container retten können.

### Einsamkeit und Schönheit

Wenn wir in Homeworld Kharak hinter uns lassen, spüren wir schnell die melancholische Einsamkeit des Alls – aber auch seine Schönheit. Vor majestätischen Nebeln zieht unsere im Vergleich winzige Flotte entlang, und irgendwie spüren wir, dass die dramatischen Kämpfe, die wir im Verlauf des Spiels führen, vor dem Angesicht des Alls lächerlich bedeutungslos sind. Dieser Kontrast zwischen klein und groß – zwischen individuellen menschlichen Schicksalen, um die wir uns durch unsere Spielhandlungen kümmern, und der scheinbar unendlichen Trägheit kosmischer Entwicklung, die als hübsches Wallpaper unser Spiel verziert, jagt mir immer wieder Schauer über den Rücken.

Ähnliche Gefühle stellen sich ein, wenn wir Weltraumspiele, in denen wir selbst im Cockpit sitzen, als Wandersimulatoren verwenden, statt dem eigentlichen Gameplay nachzugehen. Wir können im Langsamflug die Stimmung auf uns wirken lassen, statt schnell zum nächsten Auftrag zu eilen. So erfreuen wir uns in X4 an Sternschnuppen in einer Planetenatmosphäre. Wir sehen einem roten Zwergstern zu, wie er rhythmisch seine Korona abstößt, die uns kurz danach umhüllt. Oder wir fühlen uns kurzzeitig an Christopher Nolans Weltraumepos »Interstellar« erinnert, wenn wir ein Schwarzes Loch dabei beobachten, wie es einem anderen Stern seine Energie entzieht. All das hat nichts mit Gameplay im engeren Sinne zu tun – wir kommen dabei nicht messbar voran, aber es ist ein ästhetisches Erlebnis.

Allerdings kann diese Schönheit trotzdem spielerische Folgen haben. Im Indie-Titel Evoxron Legacy landete ich vor einigen Jahren auf einem einsamen Planeten und erfreute mich an dessen faszinierendem Ringsystem, das am Himmel sichtbar war, während gerade die Sonne unterging. Danach startete ich und wollte mir Ringsystem und Stern näher ansehen – hatte aber den Treibstoffverbrauch meines Schiffs unterschätzt. Also strandete ich ausgerechnet im Gravitationsfeld des Sterns und wurde unweigerlich immer näher gezogen. Meine Rettung war, dass ich gerade im Multiplayer unterwegs war und dort um Hilfe bitten konnte. Es dauerte eine Ewigkeit, bis ein anderer Spieler eintraf. Während der Stern immer größer wurde, sah ich schon meine bis dahin erspielten Reichtümer mit mir in einer Explosion verschwinden. Das letzte Savegame war Stunden her, denn natürlich hatte ich in meiner Arroganz automatisches Speichern abgestellt. Ja, so ist das mit dem Be-

sitz – ein dummer Fehler oder die eigene Hybris können alles zunichtemachen, im Spiel wie im Leben, und wieder hing mein Fortbestehen an einer Ressource, die nicht im All, sondern nur auf Planeten zu finden war. Das All führt uns immer auf uns selbst und unsere Ursprünge zurück.

### Die neue Welt als Sehnsuchtsort und Utopie

Die Weite des Alls und unsere letztliche Verlorenheit darin implizieren den Wunsch nach Rückkehr zu lebensfreundlichen Planeten. Die Menschen in Homeworld verlassen den Wüstenplaneten Kharak in einem biblischen Exodus, um nach Hause, quasi ins gelobte Land, zu kommen. In anderen Spielen verlassen wir die Erde, um anderswo eine womöglich bessere Welt zu errichten. Die neue Welt war schon immer Sehnsuchtsort – endlich auswandern, neu anfangen, den alten Ballast hinter sich lassen. Das galt immer wieder in der Menschheitsgeschichte im Großen und im Kleinen. Natürlich geraten da auch potenzielle andere Welten in den Blick. Das Civilization-ähnliche Strategiespiel Alpha Centauri hat das auf besonders atmosphärische Weise gezeigt. Die darin zu besiedelnde Welt wirkte schon optisch fremdartig, die verschiedenen Fraktionen boten klar unterscheidbare ideologische Hintergründe, und die Beschreibungstexte der zu erforschenden Technologien waren

plausibel. Damit wirkt Alpha Centauri heute noch wie ein ernsthafter Science-Fiction-Roman in Spielform, bei dem Wissenschaft und Gesellschaft im Vordergrund stehen, weniger Action und Humor.

Obwohl wir in dem Spiel vorwiegend menschliche Fraktionen spielen (die Aliens aus dem Addon Alien Crossfire mal außen vor gelassen) und so erdgebundene Wurzeln haben, bietet uns das Leben auf dem neuen Planeten doch viele Entwicklungsmöglichkeiten. Stehen wir für skrupellosen Konzernkapitalismus? Oder wollen wir in Einklang mit der Ökologie des Planeten leben? Versuchen wir, das religiöse Erbe der Menschheit als Gottesstaat ins All zu tragen? Oder suchen wir Transzendenz in der Verschmelzung mit Computersystemen? Auch wenn das im Spiel selbst nur begrenzt Auswirkungen hat (es bleibt halt ein Civilization), regen die Texte doch zumindest zum Nachdenken über Themen an, die auch 20 Jahre später noch aktuell sind – entsprechende Ideen zwischen Utopie und Dystopie gibt es viele, erstzunehmende Forschung ebenso.

Was davon in der realen Welt Wirklichkeit werden oder Bestand haben wird, ist unklar. Klar ist jedoch, dass die Neugier und Sehnsucht des Menschen nach Weiterentwicklung so endlos scheint wie das All. Spiele sind ein Weg, die Faszination dafür zu vermitteln – wenn wir uns auf sie einlassen. ★





## Making of Sacred

# DAS PRODUKT EINER HASSLIEBE

**Misstrauen, Anschuldigungen und doch ein enger Zusammenhalt: Die Action-Rollenspiele Sacred und Sacred 2 entstanden in einer widerspruchsvollen Kooperation zweier Studios im Dauerclinch.** Von Martin Dietrich

Mit der größten und verschachteltsten Quest in Sacred 2 hat das Entwicklerteam seinem Arbeitgeber Ascaron nochmal ordentlich eins ausgewischt. Gut versteckt in der riesigen Spielwelt, entlang verschlungener Trampelpfade und vorbei an einer dreiköpfigen Hydra, ist das Bürogebäude von Studio 2 als Dungeon zu finden. Jenem Aachener Spieleentwickler, der in dreieinhalb Jahren das Action-Rollenspiel mit einem aufopferungsvollen Engagement fertigstellte. Begrüßt werden wir dort von einem in feine Gewänder gehüllten Fremden. Er heißt Heiko tom Felde und war zusammen mit Gründer Holger Flöttmann einer der Geschäftsführer von Ascaron, bevor die Firma aus Gütersloh 2009 dichtmachen musste.

Der digitale tom Felde gibt uns da knapp zu verstehen, dass die Entwicklung von Sacred 3 schon längst hätte beginnen sollen, aber alle 89 Angestellten noch im Urlaub herumlungern würden und man doch bitte nach ihnen suchen solle. Wenn man böse

sein will, könnte man darin hineininterpretieren: Selbst nach all der getanen Arbeit steht der unbeliebte Co-Chef wie ein Zigarre rauchender Großindustrieller noch hinter seiner Belegschaft und will sie aus der Pause zurück ans Fließband zerren. Wenn man es positiver sehen will, dann steckt in dem Easter Egg aber auch eine freundschaftliche Geste. Nachdem wir nämlich alle quer über die Welt verteilten Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen gefunden haben, wartet nicht nur eine nette Belohnung auf uns, sondern auch ein vereintes Team. Egal, ob sie dem Gütersloher oder Aachener Firmenzweig entstammten, ob sie mitten in der Entwicklung gegangen sind oder wie Sacred-Miterfinder Franz Stradal abgesägt wurden – sie alle sind im Spiel als NPC verewigt. Als hätte es die Probleme im Hintergrund nie gegeben. So ein bisschen symptomatisch steht diese Quest für die gesamte Entstehung der ersten beiden Sacred-Titel. Die Action-Rollenspiele aus Deutschland konnten sehr erfolgreich



Sacred wird bei seinem Release 2004 von der deutschen Presse als Diablo-Killer gefeiert, GameStar vergibt im Test 85 Punkte.



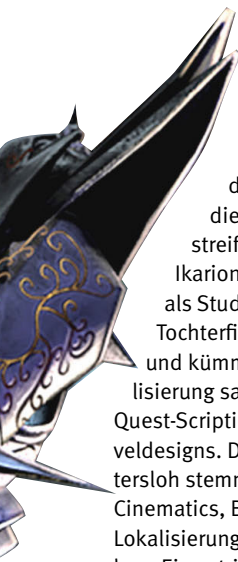
die Lücke besetzen, die Blizzard zwischen dem Release von Diablo 2 und 3 anbot.

Im Gespräch mit zwölf ehemaligen Ascaron-Entwicklern wird aber klar, dass hierfür zwei Studios zusammenarbeiteten, die nie so recht zueinander fanden und sich teils argwöhnisch beäugten. Ein Entwickler sagt rückblickend, dass es immer »so ein Geläster und Gezeter gab«. Sie als ewige Streithähne zu zeichnen, käme der Wahrheit aber auch nicht besonders nahe. Vielmehr sind Sacred und Sacred 2 Produkte einer Zweckgemeinschaft von komplizierten Persönlichkeiten, die Großes vollbringen konnten, gleichzeitig aber all die Eigentümlichkeiten der Spielebranche unter sich vereinten.

## Zwei Studios sollt ihr sein

Das Kapitel Ascaron und Sacred beginnt so, wie es auch enden wird. Mit einer Firma, die in die Insolvenz abrutscht. Das Aachener Entwicklerstudio Ikarion muss nach dem Flop Demonworld 2 Anfang der 2000er die Segel streichen. Intern haben die Mitarbeiter zu diesem Zeitpunkt schon eine Weile an ihrem nächsten Spiel gearbeitet. Armalion war zunächst als Taktikspiel mit RPG-Elementen im Schwarze-Auge-Universum (DSA) angelegt, wurde im Laufe der Entwicklung aber immer actionbetonter. Ascaron ist interessiert am Spiel und kauft 2002 aus der Insolvenzmasse das unfertige Spiel und den Großteil der Ikarion-Truppe. Der sowieso schon eingeschlagene Weg als Action-Rol-





lenspiel kommt bei allen Beteiligten gut an, und so wird dieser Aspekt weiter ausgebaut, die DSA-Wurzeln werden abgestreift. Aus Armalion wird Sacred. Ikarion wird in den nächsten Monaten als Studio 2, eine hundertprozentige Tochterfirma von Ascaron, neu aufgelegt und kümmert sich um die technische Realisierung samt der Programmierung, des Quest-Scriptings, der Charaktere und des Leveldesigns. Der Ascaron-Hauptsitz in Gütersloh stemmt Story, das narrative Design, Cinematics, Balancing, Qualitätssicherung, Lokalisierung und andere Publishingaufgaben. Eine strikte Trennung gibt es nicht.

Aspekte wie das Action-Gameplay entstehen an beiden Standorten. Die Aufteilung auf zwei Teams findet auch deshalb statt, weil sich Aachen mit seinen etwa ein Dutzend Entwicklern viel vorgenommen hat. Sacred soll eine riesige, lebendige Open World bekommen, unzählige Quests und sechs spielbare Charakterklassen. »Wir wussten von Anfang an, Aachen schafft das nicht allein. Sie brauchten noch Unterstützung«, sagt Hans-Arno Wegner, der sich als Projektleiter in Gütersloh um eine reibungslose Kommunikation zwischen beiden Standorten bemüht. Er sagt, dass bei zentralen Fragen immer zuerst Aachen konsultiert worden sei. Trotzdem sei es auch immer wieder zu Kommunikationsproblemen gekommen. »Und zu dieser klassischen negativen Subteam-Bildung.«

Die ist nicht nur bedingt durch die räumliche Entfernung von 240 Kilometern. Ascaron selbst habe sie begünstigt, erinnert sich Lead Game Designer und Autor Prof. Dr. Michael Bhaty, der die Hoheit über die Sacred-Story hat. »Als ich angefangen habe, war Ascaron offen und kreativ, es bestand ein freundschaftlicher Umgang zwischen den Abteilungen. Es war ein total dynamischer, regelmäßiger Austausch untereinander.« Nach der ersten Insolvenz im Jahr 2001 und dem darauffolgenden Wiederaufbau igelt sich das Unternehmen nach Bhatys Empfinden aber ein. »Relativ schnell kam eine verschlossene Haltung auf. Abteilungen waren abgeschlossen. Im Laufe der Jahre zwischen 2002 und 2004 hat sich eine Misstrauenskultur etabliert.«

Zwar gibt es zwischen einzelnen Teammitgliedern regelmäßige Treffen und Telefonate, um Sacred auf Kurs zu halten. Ein richtiges Miteinander ist es aber nie. Gütersloh und Aachen machen halt ihr Ding, und man schaut, was dabei herauskommt. Bhaty erzählt: »Wir reden von einer Zeit, als Leute, die im gleichen Büro sitzen, Emails geschrieben haben, statt einen Kaffee trinken zu gehen. Das war diese Unkultur, die wir in dieser Zeit leider hatten.«

#### Aachen ist anders

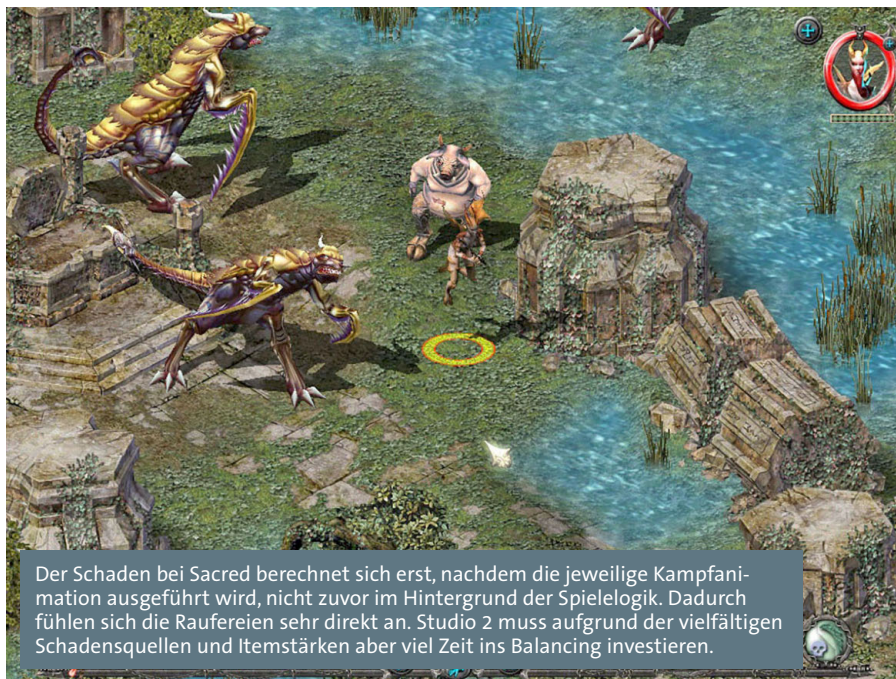
Im Gegensatz zur hierarchischen Matrix aus Gütersloh mit verschiedenen Abteilungsleitern und Leads pflegt Aachen schon allein



Das Aachener Team im Oktober 2007. Viele ehemalige Angestellte trauern der Auflösung von Studio 2 bis heute nach. Innerhalb von dreieinhalb Jahren entwickeln sie nicht nur eine komplett neue Engine, sondern auch ein eigenes Spiel damit.



Im Gegensatz zum Vorgänger dauert es bei Sacred 2 lange, bis richtige Spielinhalte entstehen können. Das Leveldesign-Team hat dadurch relativ viel Zeit, die riesige Welt zu entwerfen.



Der Schaden bei Sacred berechnet sich erst, nachdem die jeweilige Kampfanimation ausgeführt wird, nicht zuvor im Hintergrund der Spielelogik. Dadurch fühlen sich die Raufereien sehr direkt an. Studio 2 muss aufgrund der vielfältigen Schadensquellen und Itemstärken aber viel Zeit ins Balancing investieren.

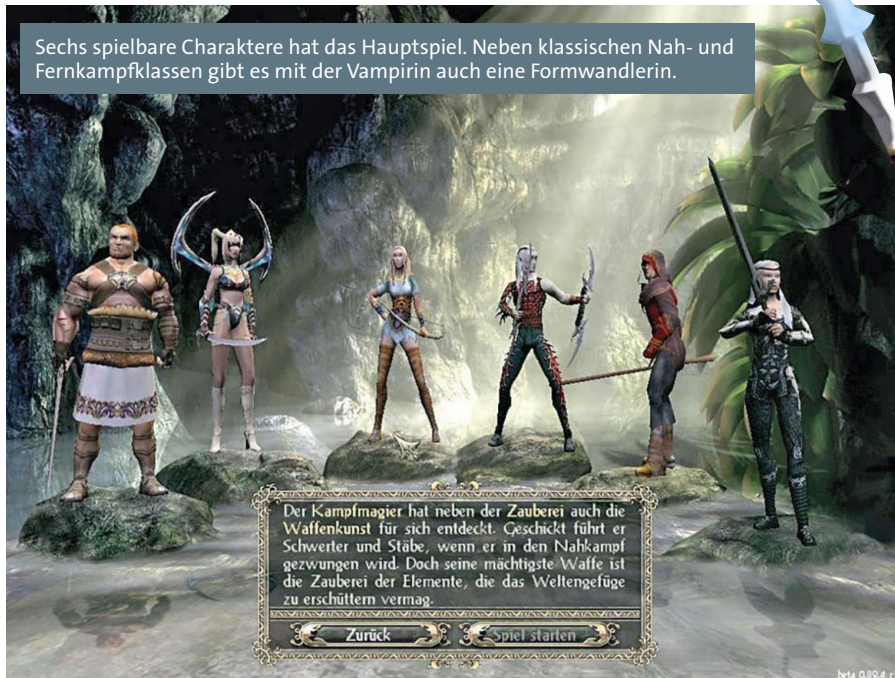
aufgrund des deutlich kleineren Teams eine andere Struktur. Lange Kommunikationswege gibt es nicht. Man kann spontan reagieren, wenn mal ein Feature nicht so gut funktioniert. Jeder kann Ideen einbringen, muss sie aber verteidigen können. Ob die Idee gut genug ist, darüber entscheidet am Ende Franz Stradal. Er ist sowohl administrativer Geschäftsführer als auch kreativer Leiter von Studio 2. Stradals E-Mail-Signatur endet mit seinem Namen und seiner eigens gewählten Jobbeschreibung: »Philanthrop und Visionär«. Er sagt, dass Spieleentwicklung

»grundsätzlich ein darwinistischer Prozess« sei und ohne Konflikt gebe es keine Kreativität. Das Produkt kommt für ihn an erster Stelle, danach sofort das Team, das hinter dem Produkt stehen muss: »Für mein Team bin ich bereit, so ziemlich alles zu tun.«

In Aachen ist Stradal hoch angesehen. Gerade der harte Kern mit den Leuten, die schon bei Ikarion dabei waren, halten große Stücke auf ihn. Viele, die sich für diesen Artikel geäußert haben und nicht mehr in der Industrie arbeiten, würden nur unter einer Bedingung wieder einen Spielecode anfas-



Sechs spielbare Charaktere hat das Hauptspiel. Neben klassischen Nah- und Fernkampfklassen gibt es mit der Vampirin auch eine Formwandlerin.



Das Addon Underworld für den ersten Teil beinhaltet neben einer neuen Spielwelt auch zwei neue spielbare Charaktere: die Dämonin und der Zwerg.



sen: wenn Stradal ihr Chef wäre. Es gibt jedoch auch Kritik. Leute, die später dazu kommen, erleben eine eingeschworene, aber auch eigenwillige Gemeinschaft. Man will lieber das eigene Ding durchziehen, als sich reinreden zu lassen. Die Alleingänge würden manchmal ins Chaotische abdriften, nicht immer sei alles professionell durchgeplant, heißt es. Die ständigen Auseinandersetzungen sollen besonders die ältere Riege frustriert und verbittert zurückgelassen haben. »Wir verstanden uns als die Nerds, die das Spiel und das Produkt liebten. Und die Gütersloher waren eher das kalte Management, das gar kein Interesse an dem Produkt hatte, außer damit Geld zu verdienen«, sagt Programmierer Raimund Lingen.

#### Ascaron hat sich einen Hit gekauft

Trotz der Reibungen läuft die Entwicklung von Sacred vergleichsweise rund. Auch die Überstunden halten sich für Branchenver-

hältnisse in Grenzen. Der mitten in der Entwicklung hineingebohrte Multiplayer-Modus hätte das Projekt mit weniger versierten Entwicklern wohl kippen lassen, hier bleibt der Dampfer aber auf Kurs. Bei anderen Features wird noch rechtzeitig der Rotstift angesetzt, damit der Veröffentlichungstermin Anfang 2004 nach einigen Verschiebungen eingehalten werden kann. Fahrbare Boote fliegen deshalb raus, genauso wie tiefergehende Interaktionen mit der Spielwelt. Stradal erzählt, dass das Verhalten der NPCs zeitweise mehr den Sims geähnelt habe als einem handelsüblichen Action-Rollenspiel.

Die Mühen lohnen sich, und Sacred wird zu einem Überraschungserfolg. »Am Anfang hieß es aus der VertriebsEbene: »Ach, so ein Fantasy-Mist aus Deutschland. Da verkaufen wir 20.000 Einheiten«, erinnert sich Prof. Dr. Michael Bhatt. Pustekuchen. Nach vier Wochen sind es bereits über 100.000 verkaufte Kopien. Die Zahl wird sich bis zum

Release der Erweiterung Underworld noch verdoppeln. Die weltweiten Verkaufszahlen durchbrechen sogar die Zwei-Millionen-Marke. Damit hatte niemand gerechnet.

Der Erfolg kommt sogar so überraschend, dass die Online-Server mit dem Ansturm von mehreren Tausend Itemsammlern völlig überfordert sind. In den ersten Tagen nach Release muss Studio 2 ständig die Server neu starten, damit der Online-Betrieb wenigstens für eine kleine Weile immer mal wieder störungsfrei funktioniert.

Fertig ist Sacred aber noch nicht wirklich. Viele Bugs stören das Gesamtbild. Die enorme Spielwelt mit all ihren Variablen hätte noch mehr Zeit benötigt, die Ascaron rein finanziell nicht bereitstellen konnte. In den nächsten zwölf Monaten veröffentlicht das Studio neben einem Addon auch viele Patches, die das Spiel deutlich runder machen. Anfang 2005 kann man sich endlich voll auf Sacred 2 konzentrieren.





Mit Sacred 2 hat Studio 2 die vollständige kreative Kontrolle. Sie orientieren sich stark am Vorgänger, wollen aber technisch ganz weit oben mitspielen.



Diese gezeichnete Karte zeigt nur einen Ausschnitt der gesamten Spielwelt von Sacred 2. Am Anfang des Designprozesses kritzelt Studio 2 viel mit Bleistift und Papier herum, um sich dann nach und nach der finalen Version zu nähern.

### Größer, schöner, komplexer

Franz Stradal will mit dem zweiten Teil, der nur noch in Aachen entsteht, die Stärken des Vorgängers beibehalten und sich gleichzeitig modernster Technologie bedienen. Die Spielmechanik soll offener, flexibler und vor allem beherrschbarer werden. Das inoffizielle Motto: »Jeder kann es spielen, und die Fans werden es lieben.« Dazu soll eine neue Engine her, die echtes 3D unterstützt. Externe Technologiegerüste packen die riesige, ladefreie Spielwelt nicht. Also entsteht eine eigene Engine bei Studio 2. Mittlerweile weiß man, dass die neue Technik einer der Gründe für die schwierige Entwicklung von Sacred 2 ist. Es braucht eben seine Zeit, bis eine neue Engine zusammen mit einem neuen Spiel entstehen kann.

Leveldesigner Aarne Jungerberg hätte im Nachhinein betrachtet lieber auf den 2D/3D-Mix von Teil eins zurückgegriffen. Damals jedoch sah man sich als technologische

Speerspitze. Grafikkarten wurden jedes Jahr an ihre Grenzen gebracht. Waren in den 90ern erste dreidimensionale Räume möglich, gab es 2004 mit Half-Life 2 schon recht komplexe Physikspielereien und 2007 mit Crysis einen atemberaubenden, aber Hardware fressenden Dschungel. »So war unser Gefühl. Man musste immer dem Trend folgen, sonst hätte man keine Chance gehabt«, resümiert Jungerberg. »Ich glaube, bei Sacred 2 sind wir an den alten Traditionen gescheitert.« Die Vorteile der alten Engine liegen auf der Hand. Schon beim Wechsel von Armalion zu Sacred profitierte Studio 2 enorm davon, dass das Fundament bereits stand. Armalion hatte zwar bis auf eine Taverne im Wald und einen Kampf gegen einen Minotaurus kaum fertiggestellte Spielinhalte, dafür war die Technik weit fortgeschritten. Sehr schnell konnte das Entwicklerteam Gameplay-Mechaniken ausprobieren und ihr Kampfsystem testen.

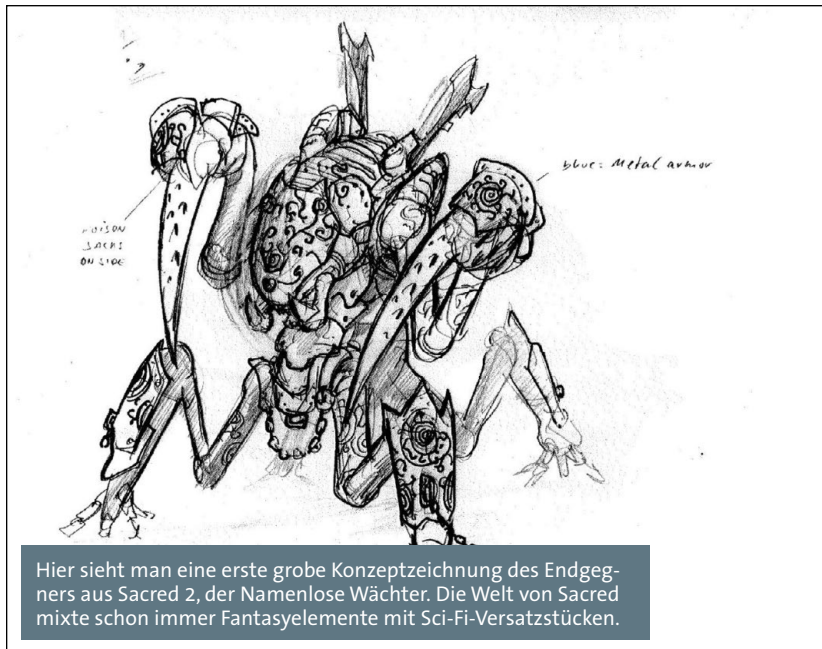
»Sacred fing an mit: Wir machen das Spiel spielbar so schnell wie möglich. Sacred 2 war schon ein Jahr in Entwicklung, und wir hatten noch nichts Spielbares. Gar nichts«, sagt Hans-Arno Wegner, der zu jener Zeit alle Ascaron-Produkte als Creative Director überwacht. Der zuerst angepeilte Release im Jahr 2006 ist daher vollkommen unrealistisch. Erschwerend kommt hinzu, dass vor allem nach dem Wasserfallmodell gearbeitet wird. Zunächst entstehen Hunderte Seiten lange Designdokumente, die laut einem Entwickler eher an Dissertationen erinnern und die Systemarchitektur und Spiellogik bis ins kleinste Detail beschreiben. Diese Theoriekonstrukte sollen dann abgearbeitet und mit einem Mal implementiert werden. Heutzutage gilt das Wasserfallmodell als veraltet, weil zu starr für die Bedürfnisse einer nicht immer vorhersehbaren Spieleentwicklung. Sacred 2 ist für diese über die Jahre erwachsene Erkenntnis aber zu früh dran.

Um 2006 geht Franz Stradal auch zu den Mitgesellshaftern und Investoren von Ascaron. Er versucht dafür zu werben, Ascaron stärker auf die Marke Sacred auszurichten. Seine Versuche bleiben erfolglos. In Aachen gibt es einige Entwickler, die unzufrieden damit sind, dass Gütersloh mit dem Geld aus den Sacred-Verkäufen andere Projekte querfinanziert, die dann nur einen Bruchteil ihrer Kosten wieder einspielen wie Tortuga: Two Treasures. Warum nicht in die Marke investieren, die erfolversprechender ist? Noch dazu hat Ascaron immer wieder Probleme, Gehälter pünktlich zu bezahlen – sei es von Angestellten oder externen Partnern. »Du nimmst Millionen ein und hast in der Entwicklung trotzdem kein Geld«, fasst ein Entwickler seine Frustration zusammen. Als





UI-Programmierer Daniel Sawitzki vor einem Ablaufdiagramm. Sacred 2 entsteht vor allem nach dem Prinzip Wasserfall. Eine sehr unbewegliche Arbeitsweise.



Hier sieht man eine erste grobe Konzeptzeichnung des Endgegners aus Sacred 2, der Namenlose Wächter. Die Welt von Sacred mischte schon immer Fantasyelemente mit Sci-Fi-Versatzstücken.

Entwickler in einer Senior-Position verdient er nur etwa 1.800 Euro brutto.

### Die drohende Meuterei

Die Games Convention 2007 wird zu einem Wendepunkt für Sacred 2 und Studio 2. Zu diesem Zeitpunkt ist das Team bereits deutlich größer geworden. Um einen Veröffentlichungstermin 2008 irgendwie einzuhalten, wird aus dem kleinen, aber effizienten Verbund eine Mannschaft von erst 40, dann rund 60 Leuten plus Externen.

Dass damit nicht unbedingt eine Produktivitätssteigerung einhergeht, wird in Aachen schnell klar. Die erfahrensten Mitarbeiter werden zu Leads abkommandiert und sind fortan mehr mit Projektplanung beschäftigt und dem Heranführen der Neuanrücklinge als der tatsächlichen Entwicklung. Aachen wird mehr wie Gütersloh. Zudem fädelt Ascaron mit dem Computerhersteller Dell einen Marketing-Deal ein. Sacred 2 soll in Leipzig mit Dell-Hardware und einem Arenamodus für 16 Spieler und Spielerinnen gezeigt werden. Extra für die Games Convention muss dieser angefertigt werden, um danach wieder rauszufliegen. Laut Studioleiter Stradal war der effektive Arbeitsaufwand noch überschaubar, aber: »Es hat für viel Ablenkung, Irritation und dergleichen gesorgt. Es war unnötig.« Trotzdem ist die Stimmung im Team noch immer gut. Alle packen mit an, beladen einen Van mit Werbematerial. Die Frau eines Mitarbeiters habe Kostüme genäht, erinnert sich UI-Programmierer Daniel Sawitzki: »Wie in so einem Familienbetrieb haben alle Hand angelegt, um diese Messeversion zu Stande zu bringen.«

Nach der Messe will Stradal aber den eingeschlagenen Weg korrigieren. Weniger Externe und deutlich mehr Zeit fürs Produkt, so die neue Maxime. Die Spielwelt von Sacred 2 ist schon weit fortgeschritten, dafür brauchen die Charakterklassen noch viel Feinarbeit, und auch beim Kampfsystem fehlt es an allen Ecken und Enden. Beim Ascaron-Geschäftsführer Holger Flöttmann, der für diesen Artikel nicht zu erreichen war, sei

der Vorschlag auf wenig Gegenliebe gestoßen, sagt Stradal. Stattdessen soll genauso weitergemacht werden, spätestens Ende 2008 muss Sacred 2 in den Regalen stehen.

Der Schuldenberg bei Ascaron und die wenig erfolgreichen Inhouse-Produktionen Tortuga, Anstoss Action und Darkstar One lassen nicht mehr viele Verschiebungen zu. Sacred 2 soll den Karren aus dem Dreck ziehen. Stradal ist damit nicht einverstanden. Für ihn geht es um etwas Grundsätzliches: »Wenn man gezwungen wird, eine andere Religion anzunehmen, dann gibt es zwei Möglichkeiten: Man kniet sich hin oder lässt sich den Kopf abschlagen.« Er entscheidet sich für Letzteres – im übertragenen Sinne.

Der Abgang des Kreativchefs kommt bei Studio 2 wenig überraschend gar nicht gut an. »Als Franz entlassen wurde, gab es im Team viele, die kurz davor waren, Sacred 2 den Rücken zuzukehren und zu kündigen«, erzählt QA-Leiter Frank Rentmeister. Leveldesigner Jungerberg bewirbt sich nach Bekanntgabe kurzerhand bei Ubisoft, bleibt aber am Ende doch im Team. So wie viele andere. Jetzt das Projekt Sacred 2 zu verlassen, fühlt sich falsch an.

Weil Ascaron in den ersten beiden Jahren keinen externen Partner für die geplante Konsolenumsetzung findet und intern gera-

de Kapazitäten frei werden, übernimmt Gütersloh die Portierung für die Xbox 360 und PS3. Da die PC-Version noch keine Benutzeroberfläche hat, entwickelt das Konsolenteam unter Daniel Dumont (Port Royale, Patrizier) ein eigenes Interface.

Je nachdem, wen man fragt, wird die Zusammenarbeit zwischen PC- und Konsolencrew als Knochenjob, schlecht oder eigentlich ganz gut umschrieben. Auf jeden Fall kostet sie allen Beteiligten nochmal zusätzliche Energie. Kurz bevor Franz Stradal geht, prägt er das Unternehmen aber noch ein letztes Mal. Er regt die Gründung eines Betriebsrates bei Studio 2 an. Er sagt, er habe damit das Team vor dem Releasedruck schützen wollen, vor den nicht enden wollenden Überstunden (in der Branche Crunch genannt), die unweigerlich mit einer Veröffentlichung 2008 folgen mussten. »Ein Betriebsrat sorgt dafür, dass das Team eine Mitsprache hat. Nicht am Produkt, aber eine Mitsprache an der Firma und der Firmenkultur.« Eine Schlamm Schlacht beginnt.

### Unterkühltes Verhältnis

Nicht nur bei Studio 2 gibt es zu jenem Zeitpunkt größere Veränderungen. In Gütersloh steigt Heiko tom Felde auf Druck der Investoren und Gesellschafter zum Co-Geschäfts-



Die Konsolenversion von Sacred 2 hat ein eigenes Interface, weil die Benutzeroberfläche für die PC-Version erst sehr spät fertig wird. Auch sonst entsteht die Portierung relativ unabhängig vom Kernteam in Aachen.





Sacred 2 hat einen gigantischen Spielumfang, der den Machern alles abverlangt. Zusätzlich zum normalen Kampfsystem zu Fuß kann man auch zu Ross Schellen verteilen. Jede Klasse kann darüber hinaus ein individuelles Reittier mit eigenen Animationen freischalten.

führer neben Flöttmann auf. Ascaron richtet sich in der Folge voll auf Sacred 2 aus.

Felde, der ebenfalls nicht zu erreichen war, hat somit auch mehr Macht über die Firma. Wenn ehemalige Ascaron-Mitarbeiter über ihn sprechen, wählen sie sehr vorsichtige Worte. Kein Chef, den man sich wünschen würde, heißt es. Jemand, der schnell laut werde, gerne auch vor versammelter Mannschaft. Aus dem Marketing seien auch immer mal wieder Feature-Anweisungen gekommen, die sich nicht umsetzen ließen, wie ein steuerbarer Drache, der über die Karte fliegen kann. Der Betriebsrat ist für Studio 2 nun eine Möglichkeit, ein bisschen Entscheidungsgewalt wieder in Aachen zu haben. Er ist in den Augen der Führungsebene aber auch eine Kampfansage. »Der Betriebsrat hat zu großer Bestürzung geführt in Gütersloh«, sagt einer der damaligen Vorsitzenden des Betriebsrates, der seine Rolle nicht öffentlich machen will, um zukünftige Arbeitgeber nicht zu verschrecken. Er sagt: »Die Geschäftsleitung hat versucht, einen Keil zwischen ihre Mitarbeiter und den Betriebsrat zu treiben.« In Mails an die Belegschaft wettere das Gütersloher Führungspersonal gegen die Arbeitnehmervertretung. Der Großteil von Studio 2 steht aber weiter hinter ihrer Entscheidung, wenn auch nicht

einstimmig. »Es gab tatsächlich zwei, drei Leute, wo sich das Verhältnis mit denen massiv abkühlte, nachdem ich im Betriebsrat war und die Geschäftsleitung ihre Mails abfeuerte«, sagt der Entwickler.

Nachdem es sogar zu gerichtlichen Auseinandersetzungen zwischen Betriebsrat und Geschäftsführung kommt, die Studio 2 gewinnt, gibt Gütersloh aber klein bei und arrangiert sich mit der neuen Situation.

Es werden Stempeluhren zur Arbeitszeitmessung eingeführt, Überstunden werden teilweise bezahlt, und es soll am Ende der Entwicklung einen Freizeitausgleich für die geleistete Mehrarbeit geben. Den abschließenden Crunch verhindern konnte der Betriebsrat aber auch nicht.

Die vertragliche Vereinbarung, auch am Samstag zu arbeiten, unterschreiben fast alle. Einige sollen auch freiwillig die Kontrolluhr umgangen haben, indem sie sich nicht ein- und ausstempelten und so die Erfassung umgingen. Als Ende 2007 Ascaron seinen Fokus komplett auf Sacred 2 legt, gehen alle an ihre Grenzen. »Als Sacred 2 raus war, hattest du eine Firma voller Zombies«, berichtet Hans-Arno Wegner, der wie einige andere auch aus Gütersloh nach Aachen kommt, um Studio 2 bei der Fertigstellung von Sacred 2 zu helfen.



Franz Stradal (links) und Marc Oberhäuser (rechts) sind zwei der erfahrensten Entwickler bei Studio 2. Stradal verlässt das Team ein Jahr vor Veröffentlichung von Sacred 2.

## Die (Hass-)Liebe zur Arbeit

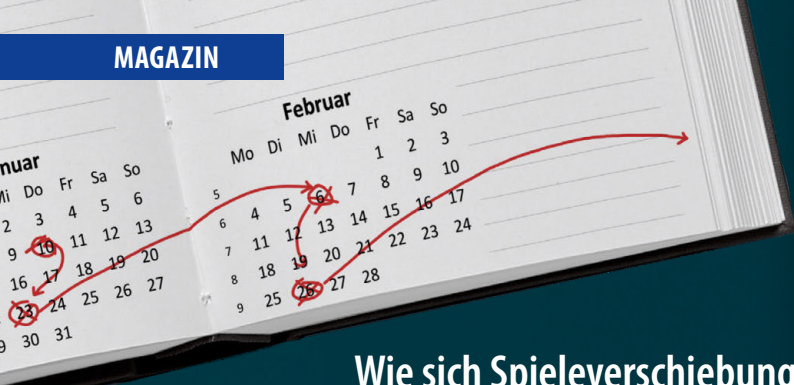
Da die sechs spielbaren Charakterklassen noch viel Feinschliff benötigen und die Zeit knapp ist, wird eine Klasse pro Monat finalisiert. »Wir haben die Charaktere so durchgezogen in einer wahnsinnigen Geschwindigkeit. Was natürlich auch bedeutet, dass sie null getestet sind. Man hat nur geguckt, dass sie grundsätzlich funktionieren«, sagt Wegner. Einmal habe ein Entwickler auch einen Nervenzusammenbruch erlebt. »Der hat geschrien«, erinnert sich Wegner. Man zeigt Verständnis, schickt ihn für ein paar Tage nach Hause und redet nicht mehr darüber. Sacred 2 ist das, was zählt und nichts anderes. »Wir sind regelrecht verheizt worden. Das muss man wirklich schon so sagen«, erzählt QA-Leiter Rentmeister.

Dass diese freiwillige Ausbeutung ohne direkten Druck von oben funktioniert und es ein Betriebsrat schwer hat, liegt auch am Selbstbild vieler Entwickler. Der Philosoph und Gegenwartskritiker Byung-Chul Han brachte es mal auf den Punkt: »Der Ruf nach Motivation, Initiative und Projekt ist wirksamer für die Ausbeutung als Peitsche und Befehle.« Beim Leveldesigner Aarne Jungerberg klingt es so: »Man muss einfach mit einem Enthusiasmus arbeiten an so einem Spiel. Und da ist es einem egal, ob man 20 Stunden am Tag reinsteckt oder acht.« Ende 2007 sammeln sich bei ihm so viele Überstunden an, dass er eine Nachzahlung von fast 10.000 Euro bekommt. Dem Betriebsrat, der ihm das ermöglicht, stehe er trotzdem kritisch gegenüber. Geld sei nie ein Motivator für ihn gewesen, und ein Betriebsrat passe damals schlicht nicht in die vorherrschende Firmenkultur, meint Jungerberg.

Er war schon bei Ikarion dabei und liebt das nächtelange Arbeiten an einem Produkt, auf das er stolz ist. Auch andere Entwickler bestätigen diese Sichtweise. Sie hätten danach nie wieder mit so einer tollen Gruppe von talentierten Gleichgesinnten, die häufig als Quereinsteiger in die Branche kamen, auf ein großes Ziel hingearbeitet. »Es kommt einem häufig gar nicht wie Arbeit vor. Es ist natürlich in der Summe doch Arbeit, wenn man hinterher bestimmte Sachen gar nicht mehr machen kann und alle Freundschaften außerhalb der Firma verliert oder nicht mehr pflegen kann, dann merkt man, irgendwas läuft da falsch. Aber währenddessen merkt man das oft gar nicht«, sagt Programmierer Lingen im Gespräch.

Wie schon der erste Teil erscheint auch Sacred 2 unfertig. Dieses Mal ist jedoch sowohl ein Entwicklerteam am Ende als auch Ascaron selbst. Die Fehlwirtschaft fordert ihren Tribut. Auch die über 750.000 verkauften Sacred-2-Exemplare und ein schnell nachgeschobenes Addon können daran nichts ändern. Ascaron und Studio 2 gibt es seitdem nicht mehr. Mit Sacred 3 versucht Deep Silver 2014 erfolglos, die Marke wiederzubeleben. Dem Spiel fehlt eine Handschrift, die die Vorgänger noch einzigartig machen. Die Handschrift zweier Entwicklerstudios. ★





Wie sich Spieleverschiebungen wirtschaftlich auswirken

# XYZ KOMMT SPÄTER!

## Unsere Experten



**Krzysztof Tkosz** analysiert den Spielmarkt für den polnischen Finanzdienstleister Dom Maklerski BDM, der Kunden bei Aktiengeschäften berät und unterstützt. Tkosz gehört zu den Analysten, die CD Projekt als Ansprechpartner für Investoren angibt, also als Experten für das Geschäft des polnischen Publishers.



**Michael Pachter** ist einer der bekanntesten Analysten im Bereich Medien und Videospiele, weil er oft kontroverse Vorhersagen trifft – und auch mal solche, die sich nicht erfüllen. Beispielsweise sagte er der erfolgreichen Nintendo Switch einen schweren Start voraus und beschwor schon mehrfach das Ende der Konsolen. Zugleich blickt der 64-jährige Pachter auf eine Menge Erfahrung in der Spielebranche zurück, er hat schon viele verschobene Spiele und enttäuschte Erwartungen erlebt. Bis heute kommentiert er die Spielebranche regelmäßig in seiner YouTube-Show The Pachter Factor.

**Wir sprechen mit Analysten über die wirtschaftlichen Folgen von Releaseverschiebungen wie bei Cyberpunk 2077. Was stört Investoren – und wie stehen sie zu Crunch?** Von Michael Graf

Neulich wurde Cyberpunk 2077 zum dritten Mal innerhalb eines Jahres verschoben, und auch bei anderen Spielen sind Verschiebungen keine Seltenheit. Ubisoft etwa schobste 2019 nach dem Misserfolg von Ghost Recon: Breakpoint fast sein komplettes Programm aufs folgende Geschäftsjahr, betroffen waren unter anderem Watch Dogs Legion und Immortals: Fenix Rising (damals noch unter dem ursprünglichen Titel Gods & Monsters). Das auf Messen bereits spielbare Piratenabenteuer Skull & Bones schickte man angeblich sogar ins Trockendock zurück, um es komplett neu zu bauen. Und dass ein

Rockstar-Spiel am ursprünglich anvisierten Termin erscheint, ist ohnehin so wahrscheinlich wie ein Kind vom Papst – sowohl das Westernepos Red Dead Redemption 2 als auch Grand Theft Auto 5 drehten jeweils Verschiebungsehrenrunden.

Natürlich dürfen wir Spieler uns darüber ärgern. Erst recht wenn wir extra unsere kostbaren Urlaubstage auf den Releasetermin gelegt haben, um dann statt Cyberpunk 2077 doch wieder Hearts of Iron 4 spielen zu müssen (fiktives Beispiel, hat nichts mit dem Autor dieser Zeilen zu tun). Andererseits bekommen wir am Ende – im Idealfall – ein besseres Spiel, weil die Entwickler ihre Werke ja nicht einfach nur aus Jux verschieben, sondern mehr Zeit in den Feinschliff stecken wollen. Also hoffentlich.

Nun sind wir Spieler und unsere Hoffnungen aber nur eine Seite der Medaille. Denn die Spielentwicklung ist ein gigantisches und wachsendes Geschäft. Die Marktforscher von Mordor Intelligence (hier bitte ein riesiges, brennendes Auge vorstellen) schätzen, dass im Jahr 2025 weltweit 256,97 Milliarden US-Dollar mit Spielen umgesetzt werden. Das entspräche einem jährlichen Durchschnittswachstum von 9,17 Prozent, das von der Corona-Pandemie sogar noch begünstigt wird. Natürlich spielen Menschen mehr, wenn sie mehr zuhause bleiben. Und wenn ein Industriezweig wächst, lockt er wen an? Richtig: Investoren. Denn die wollen ja im Idealfall ihr Geld vermehren, und da könnte die Spielesparte aktuell zumindest vielversprechender sein als, sagen wir, eine Fluglinie. Nicht umsonst wurde CD Projekt im Frühjahr das wertvollste Unternehmen Polens, als seine Aktienkurse nach oben und die vieler anderer Branchen nach unten schnellten. Inzwischen hat den Cyberpunk-Entwicklern zwar der polnische Online-Marktplatz Allegro den Rang abge-



Jährliche Serien wie FIFA versprechen wiederholbare Erfolge und sichere Umsätze. Das macht Investments weniger riskant.



laufen, grundsätzlich scheinen Investoren CD Projekt aber zu vertrauen. Und zwar nicht unbedingt aus eigenem Ermessen. Denn viele Investoren sind zwar Menschen, die viel Geld hin und her schieben, von den jeweiligen Branchen haben sie aber in der Regel keine tiefere Ahnung. Salopp gesagt: Wer in CD Projekt investiert, hat nicht zwangsläufig 500 Stunden The Witcher 3 oder Skyrim gespielt, weil er in dieser Zeit ja Geld hin und her schieben musste.

Für ein genaueres Urteil vertrauen Investoren daher Beratern und Analysten. Die schauen sich Firmen und ganze Industriezweige an und analysieren, wie viel Geld ein mögliches Investment bringen könnte. Und manchmal schreiben sie auch gleich dazu, was sich in ihren Augen bei der Firma ändern müsste, damit ein Investment noch mehr Geld bringen könnte. Deshalb entwickelt Blizzard ja heute auch Mobile-Spiele wie Diablo Immortal (maßlose Übertreibung, aber auch irgendwie zutreffend). Die Gretchenfrage, der dieser Artikel nachgehen soll, lautet nun: Wie beeinflussen Verschiebungen die Bewertungen durch Analysten? Fügt es CD Projekt, Ubisoft, Rockstar und Co. wirtschaftlichen Schäden zu, wenn sie Spiele verschieben müssen? Oder sind die Analysten – wie sicherlich auch viele Fans – eher froh, dass am Ende bessere Spiele dabei herauskommen?

#### Verkaufszahlen sind (fast) alles

Ja, schon klar: Michael Pachter ist der Dieter Bohlen der Spielebranche, nie um ein scharfes Urteil verlegen. Aber der Mann hat Erfahrung, seit Jahrzehnten berät er Investoren über die digitale Medienbranche und natürlich die Spieleindustrie. Als wir ihn fragen, worauf Investoren bei der Bewertung einer Spielefirma am meisten achten, antwortet er: »Investoren interessieren sich in erster Linie für die Verkaufszahlen, dann für die Profitabilität. Wenn sich zwei Spiele jeweils zehn Millionen Mal verkaufen, das erste aber drei Jahre lang in der Entwicklung war und das zweite acht Jahre, dann ist das zweite Spiel weniger profitabel, weil seine Entwicklung mehr Geld gekostet hat.« Das erklärt, warum Publisher bevorzugt Serien etablieren, die sich von Jahr zu Jahr lediglich in Nuancen weiterentwickeln – oder auch mal gar nicht. FIFA 21, Madden NFL 21 oder NBA 2K21 kombinieren einen überschaubaren Entwicklungsaufwand (also vergleichsweise geringe Kosten) mit jährlich wiederholbaren hohen Verkaufszahlen. Das mögen Investoren. Entwickler wie das »alte« Blizzard und die Bethesda Game Studios, die sieben (Fallout 4) oder bis zu zwölf Jahre (Diablo 3) an neuen Spielen arbeiten, haben es in den Augen von Investoren deutlich schwerer, auch wenn sie letztlich ebenfalls mit hohen Verkaufszahlen rechnen dürfen. Krzysztof Tkosz vom polnischen Finanzdienstleister Dom Maklerski BDM ergänzt: »Worauf wir achten, hängt von der Firma ab, die wir analysieren. Bei Mobile-Entwicklern



An Diablo 3 hat Blizzard bis zu zwölf Jahre lang gearbeitet. Für Investoren eine sehr lange Zeit.

gibt es eine Menge wichtiger Kennzahlen, etwa die Retention (Wie lange bleiben Spieler dabei?), die DAU und MAU (täglich und monatlich aktive User), die ARPU (durchschnittlicher Umsatz pro Spieler) und einige mehr. Bei Studios wie CD Projekt versuchen wir dagegen abzuschätzen, wie gut sich ihre schon veröffentlichten und noch kommenden Spiele verkaufen werden.«

Für AAA- und vor allem Singleplayer-Entwickler, deren Spiele nicht in Servicemanier betrieben und stetig erweitert werden, sind die Verkaufszahlen also der wichtigste Faktor. So erklärt sich auch die Beliebtheit von Service Games (unter Entwicklern, nicht unter Spielern, wohlgemerkt), denn deren Erfolg ist leichter mess- und kommunizierbar. Während CD Projekt die Analysten erst davon überzeugen muss, dass sehr viele Spieler auf Cyberpunk 2077 warten, etwa durch entsprechendes Marketing und Presseberichte, können Service-Game-Entwickler einfach die Kennzahlen ihrer laufenden Titel vorzeigen. Ein Spiel mit vielen aktiven Spielern verspricht eben laufende Gewinne. Ein

teuer entwickelter AAA-Titel muss sich erst noch beweisen, und das ist ein Risiko.

#### Gute und böse Verschiebungen

Dieses Risiko müsste ja eigentlich weiter steigen, wenn sich ein Spiel verschiebt. Schließlich wird dadurch für die Investoren deutlich, dass es bei der Entwicklung technische oder spielerische Schwierigkeiten gab, die letztlich auch die Verkaufszahlen gefährden könnten. Das sieht auch Krzysztof Tkosz: »Verschiebungen sind immer ein Risiko, weil es schwerwiegende Bugs im Spiel geben könnte, die den Release weiter und weiter verzögern. Das verursacht höhere Entwicklungskosten und könnte auch das Interesse [der Kunden] am fertigen Produkt schmälern.« Letztlich geht es für Michael Pachter aber um die Qualität: »Verschiebungen an sich sind [für Investoren] größtenteils irrelevant, erst recht wenn es nur um ein paar Wochen geht. Das ist zwar schon der vierte Releasetermin für Cyberpunk, aber sie lagen alle im Jahr 2020, weshalb die Verschiebungen nicht wirklich verhee-



Die PC-Version von GTA 5 wurde gleich dreimal verschoben. Vom 18. November 2014 auf den 27. Januar 2015, dann auf den 24. März, dann auf den 14. April.



## CD PROJEKT RED S.A. CHART

Push 1 Tag 1 Woche 1 Mon. 6 Mon. **1 Jahr** 3 Jahre 5 Jahre Max

Profichart öffnen



Im bisherigen Jahr ist der Aktienkurs von CD Projekt insgesamt deutlich gestiegen, seinen Zenit scheint er aber vorerst überschritten zu haben.

rend sind. Und ja, uns [Analysten] ist auch lieber, wenn die Studios gute Spiele veröffentlichten anstatt schlechte. Und solange das Spiel noch im selben Jahr erscheint, ist das immer akzeptabel.« Für Krzysztof Tkosz lässt sich der Zeitrahmen indes nicht so klar abstecken: »Ich denke, je größer die Verschiebung, desto nervöser werden die Investoren (die Kosten steigen, das Interesse [der Spieler] könnte sinken und so weiter). Aber es gibt keinen festen Rahmen, ab wann ein Investor das Vertrauen in das Unternehmen verliert.« Denn laut Tokosz wissen viele Investoren bereits, dass es in der Spieleproduktion zu Verzögerungen kommen kann – die nicht einmal nachteilig sein müssen: »Verschiebungen sind in der Spielentwicklung ganz normal. Manchmal wollen die Firmen die Qualität des Spiels weiter steigern, um bessere [Spieler-]Meinungen und damit

höhere Verkaufszahlen zu erreichen. Manchmal haben sie auch einfach einen besseres Zeitfenster ins Auge gefasst. Wenn die Veröffentlichung eines Titels in einen sehr vollen Releasezeitraum fällt, kann das den Umsätzen schaden. Gleiches gilt, wenn man wichtige Verkaufszeiträume verpasst (etwa die Black Week oder Weihnachten).«

Investoren können eine Verschiebung also sogar begrüßen, wenn sie den Verkaufszahlen zugutekommt. Ein Release in der Weihnachtssaison (ab Mitte November) führt zwar wahrscheinlich dazu, dass sich das Spiel einer größeren Konkurrenz stellen muss. Grundsätzlich sitzen in dieser Zeit jedoch auch viele Geldbeutel lockerer, sodass mehr Menschen zum Vollpreis zugreifen als unter dem Jahr. Spielestudios müssen also abwägen: Können wir uns im Weihnachtsgeschäft durchsetzen oder veröffentlichen wir

doch lieber zu einem anderen Zeitpunkt, um den Rivalen aus dem Weg zu gehen? Zugleich wird der Markt gesättigter, je näher Weihnachten rückt – weshalb der Release am 19. November für Cyberpunk 2077 womöglich lukrativer gewesen wäre als der 10. Dezember. Bis dahin haben viele Menschen nämlich schon ihre Geschenke und Feiertagsspiele besorgt. Und es bleiben nur noch 21 Tage, bis an Neujahr der große Kater losgeht und wir alle schwören, dass wir weniger spielen und mehr Sport treiben (zwar nicht lange, aber na ja).

Unabhängig von der Qualität des Spiels sieht Krzysztof Tkosz diese Risiken ebenfalls: »Abgesehen davon, dass sie mit dieser Verschiebung die Black Week und den Nikolaustag verpassen, was den Verkaufszahlen schaden könnte, steigen noch dazu die Marketing- und Produktionskosten. Überdies könnten sich nachfolgende Produktionen ebenfalls verschieben. Angesichts der großen Probleme, die CD Projekt mit dem Singleplayer hat, könnten sich Investoren fragen, wie sich das auf die Multiplayer-Version auswirkt.«

Dass Cyberpunk 2077 die Starttermine der Xbox Series X (10. November) und der PlayStation 5 (19. November) verpasst, dürfte zwar nicht den absoluten Verkaufszahlen schaden, wohl aber den Umsätzen, wie Krzysztof Tkosz spekuliert: »Einige potenzielle Kunden könnten Spiele bevorzugen, die sofort zum Start der neuen Konsolen erscheinen. Sie kaufen [Cyberpunk 2077] dann erst später zum reduzierten Preis.« Umgekehrt erwartet Michael Pachter keine Delle bei den Konsolenverkäufen, nur weil sich CD Projekts Open-World-Rollenspiel verschiebt: »Null Einfluss auf Microsoft und Sony.«

#### Vertrauensverlust durch Verschiebungen?

Nun sind Verschiebungen keine Seltenheit, bei manchen Studios gehören sie regelrecht



Hades ist ein absolutes Indie-Kleinod. Wer es noch nicht gespielt hat: Auf geht's!





In einer Telefonkonferenz mit Investoren begründete CD Projekt die Verschiebung damit, dass das Spiel die angestrebte Qualität noch nicht erreicht habe. Vor allem gebe es Probleme mit der Performance auf der alten Konsolengeneration, also der Xbox One und der PlayStation 4.

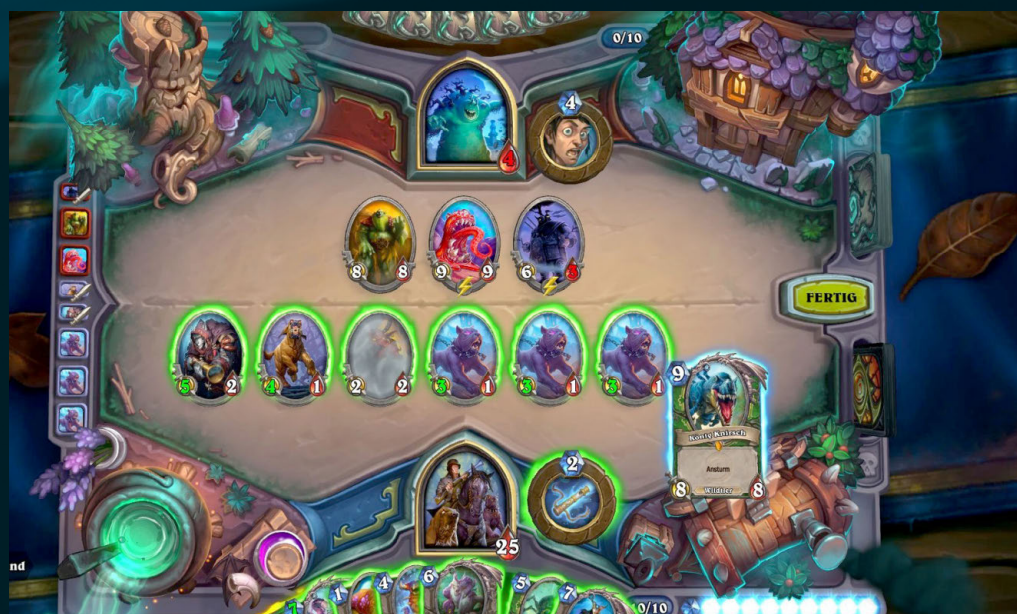
dazu, siehe Rockstar oder eben CD Projekt, das auch The Witcher 3 zweimal verschoben hat. Nagt das auf lange Sicht denn nicht an der Glaubwürdigkeit einer Firma und ihrer Ziele? Wenn beispielsweise CD Projekt seinen Investoren eine deutliche Umsatzsteigerung durch Cyberpunk 2077 verspricht, dieser Umsatz dann aber immer länger auf sich warten lässt, scheuen Investoren dann in Zukunft dieses Studio und wenden sich zuverlässigeren Investments zu? Analysten jedenfalls schauen genau hin, wie sich ein Publisher oder Entwickler in den Vorjahren verhalten hat, wie Krzysztof Tkosz berichtet: »Natürlich beeinflusst die Vergangenheit meine Vorhersagen. Schließlich können wir daran erkennen, ob ein Unternehmen seine Versprechen einlösen kann, wie lange es wahrscheinlich an einem Produkt arbeiten wird und wie teuer es voraussichtlich wird.« Wie oft die Spiele verschoben werden, spielt für Michael Pachter dabei aber eine untergeordnete Rolle: »Die Anzahl der Verschiebungen heißt nicht viel. Sie deutet nur darauf hin, dass eine Firma schlecht darin ist, Prognosen aufzustellen, und entsprechend unzuverlässig, wenn sie ein Datum nennt. Ich bin mir aber nicht sicher, ob ein Unternehmen lieber gar nichts sagen sollte (wie Take-Two bei Red Dead Redemption 2, das acht Jahre in der Entwicklung war), statt einen Releasetermin zu versprechen und dann – im vernünftigen Rahmen – zu verschieben.«

Wichtig ist dabei in jedem Fall eine klare Kommunikation, wie Krzysztof Tkosz fordert: »Investoren wollen die Gründe für die Verschiebung wissen, wie man die Probleme lösen will und wie schnell das geht. Je mehr Verschiebungen es gibt, desto ungeduldiger werden Spieler und Investoren, was dem Ruf der Firma schaden kann.« Michael Pachter pflichtet bei: »Investoren erwarten, dass Unternehmen ihre Verpflichtungen einhalten; Verschiebungen wollen sie nie sehen. Und

wenn es doch eine gibt, erwarten sie eine klare Erklärung dafür. Die haben wir von CD Projekt bekommen.« Damit bezieht sich Michael Pachter auf die Telefonkonferenz mit Investoren, die CD Projekt direkt nach Bekanntgabe der Verschiebung abgehalten hat, um die Gründe zu erklären. Hohe Vorbestellerzahlen könnten die Entscheidung seitens CD Projekt zwar begünstigt haben, schließlich wären die Entwickler dann weniger auf Verkäufe nach Release angewiesen, doch das lassen die Investoren nicht als Argument gelten. Michael Pachter erklärt: »Vorbestellungen sind eine dämliche Kennziffer. Fast niemand veröffentlicht genaue Zahlen dazu, also sind sie [für Publisher] nur eine simple Art zu zeigen, dass es hohes Interesse gibt. Wir [Analysten] wissen aber ohnehin, wann sich ein Spiel gut verkaufen wird, eine Million Vorbestellungen ändert

daran nichts. Außerdem gibt es dank des digitalen Handels ohnehin keine Notwendigkeit mehr, etwas wie von früher gewohnt vorzubestellen. Schließlich können dem Entwickler nicht mehr die produzierten Datenträger ausgehen.« Und wenn am Ende die Verkaufszahlen stimmten, entstehe ohnehin kein bleibender Schaden – zumindest nicht hinsichtlich der Investoren: »Je wichtiger das Spiel, desto größer natürlich sein Einfluss auf den Umsatz [des Unternehmens]. Aber solange das Spiel nicht komplett eingestellt wird, werden Investoren die Verschiebung irgendwann vergessen.«

Den Aktienkurs eines Unternehmens kann eine Verschiebung nach unten drücken, aber auch nicht in allen Fällen, wie Krzysztof Tkosz erklärt: »Viele Verschiebungen wirken sich negativ auf den Aktienkurs aus, bei CD Projekt erhitzt die verlängerte Wartezeit aber



Service Games wie Hearthstone haben den Vorteil, dass sie klein (und entsprechend günstig entwickelt) anfangen und dann im Erfolgsfall weiter wachsen können.





Die Entwicklung von Skull & Bones wurde offenbar noch einmal neu gestartet.

lediglich die Stimmung unter den Investoren.« Speziell bei CD Projekt erwartet Michael Pachter auch keine schwerwiegenden Langzeitfolgen: »Der Wertverlust durch die Verschiebung [von Cyberpunk 2077] ist überschaubar, weil die Zinsen derzeit so niedrig sind. Auf die Wertentwicklung hat das langfristig fast keinen Einfluss.«

Tatsächlich ist der Aktienkurs des Unternehmens nach Bekanntgabe der Verschiebung leicht gefallen, von 79,38 Euro am 26. Oktober 2020 auf 74,48 Euro am 30. Oktober. Allerdings war er ohnehin schon seit Anfang September im Abwärtstrend, womöglich weil Investoren zum – eingangs erwähnten – Allegro oder anderen Firmen gewechselt sind. Und bis zum 6. November stieg der CD-Projekt-Kurs auch wieder auf 83,80 Euro, von einer Talfahrt kann bis dahin also keine Rede sein.

#### Wozu überhaupt Investoren?

Nun könntet ihr natürlich sagen: Wozu überhaupt Investoren? Warum wollen Studios weiter wachsen? Nun, aus zwei Gründen: um Personal anzulocken und mit der technischen Entwicklung schrittzuhalten. Nur erfolgreiche Studios bekommen die Besten der Branche. Fähige Programmierer und Teamleiter gehen nämlich im Regelfall lieber zu einem Arbeitgeber, der wächst, als zu einem, der stagniert oder gar Flops hinnehmen muss. Ein Team, das nicht wächst, verliert zudem zwangsläufig erfahrene Mitarbeiter, weil denen die Karrierechancen fehlen. Man möchte ja nicht zehn Jahre lang Junior Character Artist bleiben. Und selbst wenn doch, können ein paar Gehaltserhöhungen zwischendurch nicht schaden, sobald Familie und Kinder dazukommen. Zugleich macht die technische Entwicklung den Bau von AAA-Spielen immer aufwändiger. Bethesda sitzt nicht umsonst seit Jah-

ren an The Elder Scrolls 6 und wird noch viele weitere Jahre daran sitzen: Stärker werdende Systeme ermöglichen immer detailliertere Welten, und immer detailliertere Welten erfordern immer mehr Arbeit – und Arbeit kostet Geld. Nicht umsonst arbeiten an Cyberpunk 2077 inzwischen rund 600 Menschen. Wer ein technisch modernes Spiel entwickeln und mit den ganz Großen der Branche schritthalten möchte, braucht Investoren, um das stemmen zu können. Und diese Investoren bekommt man nur, wenn man ihnen zusichern kann, dass sie mehr Geld zurückbekommen, als sie reinstecken. Erst recht wenn es kein Service Game ist. Denn Service Games haben den großen Vorteil, dass man sie als kleinere Experimente veröffentlichen und ausprobieren kann – falls sie gut laufen, kann man sie dann weiter ausbauen, siehe Blizzards Hearthstone. Klassische Spiele lassen sich hingegen nicht einfach in Version 0.8 auf den Markt werfen und dann weiter polieren. Wobei auch das oft genug passiert, aber darunter leiden meist auch die Verkaufszahlen – und die sind wichtig.

Nun gibt es für Entwickler natürlich keine Verpflichtung, Karriere zu machen oder ein topmodernes Spiel entwickeln zu müssen. Es darf und muss auch weiter Indie-Studios geben, die mit Herzblut an kleinen Juwelen wie Disco Elysium und Hades arbeiten (wobei der Hades-Entwickler Supergiant Games anno 2018 ebenfalls ein Investment über 2,95 Millionen Dollar eingesammelt hat). Kurz gesagt: Niemand muss in der ersten Liga spielen, auch CD Projekt nicht. Das Studio könnte auch überleben, wenn es kleinere Brötchen backen würde, also weniger ambitionierte Rollenspiele entwickeln würde. Piranha Bytes gibt es ja auch noch. Aber gerade der ersten Liga, den ambitionierten Studios, verdanken wir die vielen Leuchttür-

me unseres Hobbys. Hätte Bioware keine Ambitionen gehabt, hätte es nie ein riesiges Baldur's Gate 2 gegeben. Hätte Rockstar keine Ambitionen gehabt, wäre GTA heute noch zweidimensional und pixelig. Hätte CD Projekt keine Ambitionen gehabt, würden sie jetzt nicht an Cyberpunk 2077 arbeiten. Und da steigt eben auch der Kapitalbedarf und damit die Notwendigkeit, wirtschaftlich zu denken und zu arbeiten.

#### Crunch schadet auch wirtschaftlich

Wichtig ist zugleich nur, dass diese Ambitionen nicht zulasten der Belegschaft gehen. Wenn Menschen bei Rockstar, bei CD Projekt, bei Naughty Dog und anderen Studios über ausufernde Überstunden klagen, ist das auch ein Zeichen dafür, dass diese Industrie noch lernen muss, ihre Ambitionen besser zu steuern und zu planen. Beispielsweise indem Releasetermine gleich so gelegt werden, dass sie entspannter eingehalten werden können. Michael Pachter pflichtet bei, auch aus wirtschaftlicher Sicht: »Ich glaube, Investoren interessieren sich nicht groß für Crunch, das sollten sie aber! Je schlimmer der Crunch, desto schwerer wird es, Talente anzulocken. Entwickler wollen engagiert arbeiten, aber sie wollen auch Zeit mit ihren Familien verbringen. Es ist wichtig, auf die Work-Life-Balance zu achten. Und Firmen, die das unterstützen, machen letztlich auch bessere Spiele, weil sie bessere Mitarbeiter anziehen und halten können.« Krzysztof Tkosz ergänzt: »[Crunch] steigert definitiv die Produktionskosten, außerdem könnte das Team nach dem Release auseinanderbrechen und müsste neu aufgestellt werden, weil Mitarbeiter nach dem belastenden und verlängerten Crunch-Zeitraum dort nicht mehr arbeiten wollen. Das ist auch für Investoren ein wichtiger Faktor, den sie im Hinterkopf behalten sollten.« ★



# GameStar Podcast

Dein Gaming-Podcast für unterwegs

**Danke für den schönen Podcast!  
Sehr sympathisch, kompetent  
und locker aus der Hüfte.**

- AZMA / Folge 84

**Wieder ein sehr unterhaltsa-  
mer Podcast, ich liebe eure  
Geschichten :D Danke dafür!**

- Kazragor / Folge 85

**Super Folge - hab  
selten so viel gelacht.**

- Tikal69 / Folge 85

**Was ein schöner  
Podcast, was ein  
schönes Thema.**

- DarkEye / Plus-Folge 84



**Bei dieser Gelegenheit möchte  
ich noch erwähnen: Der GameStar  
Podcast ist Super!**

- walbala / Folge 87

**Sehr interessante Folge.  
Ich höre die Jungs von  
CD-Project immer wieder  
gerne.**

- Tactical.Steffen / Plus-Folge 87

**Wow, sehr spannendes Thema  
über das ich persönlich noch  
gar nicht so viel nachgedacht  
habe.**

- Snaf / Folge 87

**Der beste Gaming-Podcast  
der Welt!**

- Michael Graf / Folge 1 - Heute



**GameStar**



**PLUS**

Noch mehr Podcasts gibt's mit GameStar Plus  
[www.gamestar.de/podcast](http://www.gamestar.de/podcast)



## Sex in Spielen

## PRESS F TO F\*\*\*

Gastautorin Nina Kiel erläutert in ihrem Report, was Sex in Videospielen wie *The Last of Us 2*, *God of War* und Co. ausmacht, warum er so unbefriedigend ist – und immer noch als Tabuthema gilt. Von Nina Kiel



Nina Kiel

Nina Kiel ist Spielejournalistin und befasst sich schwerpunktmäßig unter anderem mit der Darstellung von Geschlecht und Sexualität in Spielen. Letzterem Thema hat sie bereits eine Artikelreihe und zwei Podcastformate gewidmet, aktuell spricht sie darüber monatlich im Podcast »Random Encounters« bei den Kollegen von Insert Moin und arbeitet nebenher an ihrem zweiten Buch. Ninas Lieblingssexspiel ist und bleibt »Coming Out On Top«.

Neige das Gamepad, halte dann die linke, anschließend auch die rechte obere Schultertaste gedrückt und führe schließlich eine Vierteldrehung mit dem linken Analogstick aus. Wer bisher dachte, dass das Öffnen eines BHs in der Realität schon unnötig kompliziert sei, wird am virtuellen Techtelmechtel vermutlich verzweifeln. Die beschriebene

Szene aus dem 2010 erschienenen *Heavy Rain* steht nur exemplarisch dafür, was bei der Darstellung von Sex in Spielen schief läuft ... und das ist eine ganze Menge.

Dabei reicht die Geschichte des virtuellen Geschlechtsverkehrs weit zurück: Bereits Anfang der 80er-Jahre erschienen mit *Interlude* und *Softporn Adventure* die ersten,

noch ausschließlich textbasierten Erotikspiele. Zwar waren beide eher bieder, aber sie übten einen starken Einfluss auf die weitere Entwicklung des interaktiven Sex aus – insbesondere *Softporn Adventure*, das als Blaupause für das 1987 erschienene Grafik-Adventure *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards* diente, den ersten Teil einer beliebten und erst kürzlich fortgesetzten Spielereihe. Der Titel trug mit seinem starken Fokus auf Komik maßgeblich dazu bei, Sex als Bestandteil von Spielen massentauglicher zu machen. Wer sich damals zu sehr schämte, um *Samantha Fox Strip Poker* zu spielen, konnte stattdessen den tollpatschigen Junggesellen Larry Laffer auf sei-



Ob im arg pixeligen *Samantha Fox Strip Poker* oder im anzüglich-humorvollen Adventure *Leisure Suit Larry*: Erotik und Sex gehören bereits seit der Videospielefrühzeit einfach dazu.





The Last of Us Part 2: Während Abby mit ihrem Ex wilden Sex haben darf, der beinahe ins Brutale ausartet, erlauben die Entwickler Ellie und Freundin Dina nur liebevolle Küsse, bevor die Kamera abblendet.



ner Suche nach Liebe und Sex begleiten und durch den schrägen Humor Distanz zu den etwas schlüpfrigeren Elementen des Spiels gewinnen. Unterdessen wurde in Japan mit den ersten Eroge (Erotic Games) der Grundstein für einen großen Wirtschaftszweig innerhalb der Pornoindustrie gelegt.

### Enttäuschte Hoffnungen

Im Spiele-Mainstream und speziell auf Konsolen existierte Sex trotzdem lange Zeit vor allem als vages Versprechen: Rettete man die Jungfrau aus ihrer Not, winkte die Chance, mit ihr auf Tuchfühlung zu gehen ... was aber, wenn überhaupt, nur durch einen zaghaften Kuss angedeutet wurde. Stellte man sich im Dialog mit der Angeboteten geschickt an, wurde man mit Intimität belohnt ... die sich dann allerdings fast immer fernab des Kamerasichtfelds abspielte. Das Versprechen wurde nie explizit eingelöst, die Sehnsucht nie gestillt. Gängig war Sex zugleich in Form von Sexualisierung, unmöglich unrealistischen Körpern und knappen Kleidern, die ebenfalls Hoffnungen weckten und anschließend enttäuschten.

Als Sex schließlich doch als ausdrücklicher und vor allem interaktiver Bestandteil von Spielen Einzug im AAA-Bereich hielt, präsentierte er sich als langweiliges Gimmick. Während sich etwa Kratos in der God-of-War-Serie dynamisch und spielerisch anspruchsvoll durch Heerscharen von Gegnern metzelte,

wurde der punktuell vorkommende Sex zum Quick-Time-Event degradiert und, im Gegensatz zur Gewalt, nicht explizit gemacht. Kaum hatte man den Geschlechtsakt eingeleitet, schwenkte die Kamera zum Beispiel wie in einem keuschen Filmchen auf einen Alltagsgegenstand, der im Takt der Stöße wackelte, während man im wahrsten Sinne die richtigen Knöpfchen bei den immer willigen Partnerinnen drückte.

### Mechanische Akte

Wohingegen das Medium über Jahrzehnte hinweg seine Darstellung von Gewalt perfektioniert hatte, wusste es mit Intimität ähnlich viel anzufangen wie ein sechsjähriges Kind mit den alten Playboy-Magazinen seines Großvaters. Vor allem die Interaktivität – sonst große Stärke und Alleinstellungsmerkmal des Mediums – wurde und wird ihm bis heute bei der Darstellung von Sex zum Verhängnis. Spiele gründen auf Systemen und Regelwerken, Sex hingegen tut dies ausdrücklich nicht. Befriedigender Geschlechtsverkehr ist eben nicht mechanisch, sondern dreckig, spontan, dynamisch und mitunter auch chaotisch. Während sich diese Anforderungen in der Theorie noch umsetzen ließen, stellte sich ein zusätzliches Problem ein: Abstraktion.

Was bei Gewalt ausdrücklich gewünscht ist, da niemand wirklich erleben und fühlen soll, wie er den Schädel seines Gegners zer-

trümmert, stellt Entwickler im Kontext von Sex und Intimität vor große Probleme, schließlich ist körperliche Nähe ein essenzieller Bestandteil davon. Und: Die meisten Menschen können hier – anders als bei brutaler Gewalt – auf persönliche Erfahrungen zurückgreifen und diese mit der virtuellen Realität abgleichen. Während wir also kein Problem damit haben, Gewalt zu abstrahieren und einen Schwerthieb als logische Folge eines Knopfdrucks zu sehen, wirkt die gleiche Verknüpfung beim Sex meist ungenau. Genau das ist allerdings gewünscht, wenn es etwa nach dem Willen des Entertainment Software Rating Boards (ESRB) geht. Die für Altersfreigaben im US-amerikanischen Raum zuständige Organisation ist berühmt-berüchtigt dafür, Darstellungen von Nacktheit und Sexualität deutlich härter zu bewerten als Gewalt.

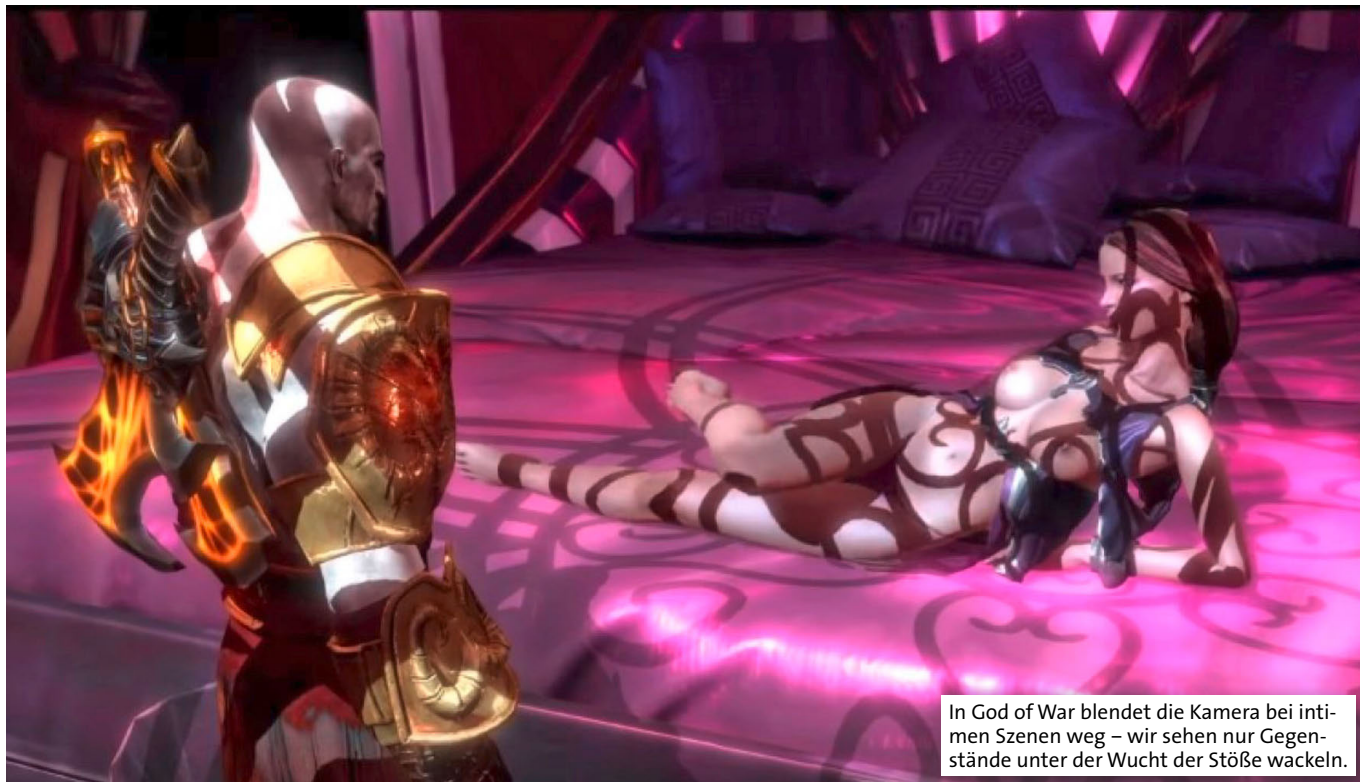
Ein prominentes Beispiel hierfür ist der Fall Grand Theft Auto: San Andreas, der damals Schlagzeilen machte und auch in der Politik für Aufregung sorgte. Nachdem ein Modder ungenutzten Programmcode im Spiel entdeckt und offengelegt hatte, wurde plötzlich ein Minispiel zugänglich, in dem ziemlich hakeliger Sex zwischen Protagonist CJ und seiner Freundin nicht nur zu sehen, sondern sogar eingeschränkt steuerbar war.



Die dargestellte Gewalt in Spielen wie Mortal Kombat und Night Trap führte seinerzeit in den USA zu einer Senatsanhörung, ist heute aber gesellschaftlich akzeptiert – Sex bleibt hingegen weiterhin ein Tabuthema.







In God of War blendet die Kamera bei intimen Szenen weg – wir sehen nur Gegenstände unter der Wucht der Stöße wackeln.

Die Szene wirkte schon damals unfreiwillig komisch, zumal beide Figuren teilweise bekleidet auftraten, doch die Entdeckung führte prompt dazu, dass das ESRB das Spiel neu einstufte und es mit dem Stempel »Adults Only« aus dem freien Handel verschwinden ließ. Erst nach einem Patch, der das Minispiel rückstandslos entfernte, wurde das Spiel wieder zurückgestuft und offen in die Verkaufsregale gestellt. In der neuen Version konnte man nach wie vor Prostituierte umbringen, um das zuvor an sie gezahlte Geld zurückzubekommen, und auch die übrigen zahlreichen Gewalthandlungen im Spiel wurden nicht beanstandet.

#### Gewalt ja, Sex nein

Diesem Prinzip folgt die Organisation bis heute und nimmt so Einfluss auf den weltweiten Spielmarkt, da in den USA entwickelte und vertriebene Titel ihrem Regelwerk Folge leisten müssen. Auch Japan als bedeutsamer Spieleproduktions- und Absatzmarkt pflegt einen eher verhaltenen Umgang mit Intimität: Erotik ist dort zwar relativ gängig, wird im Gaming-Mainstream aber vorrangig durch knappe Kleidung und infantile Anzüglichkeiten zum Ausdruck gebracht. Außerhalb von Pornospielen ist Sex deshalb dort ebenfalls selten zu sehen.

Dass explizite Gewalt eher akzeptiert wird als ein ebensolcher Ausdruck von Intimität und Zuneigung, zeigte sich jüngst in The Last of Us Part 2, dessen drastischen, sich durch das gesamte Spiel ziehenden Darstellungen von Brutalität nur zwei kurze Sexszenen gegenüberstehen. Die explizitere der beiden wird gerahmt von Gewalt, und auch der Sex selbst wirkt fast brutal, unangenehm. In einem ausgesprochen liebevollen, intimen Moment zwischen zwei anderen

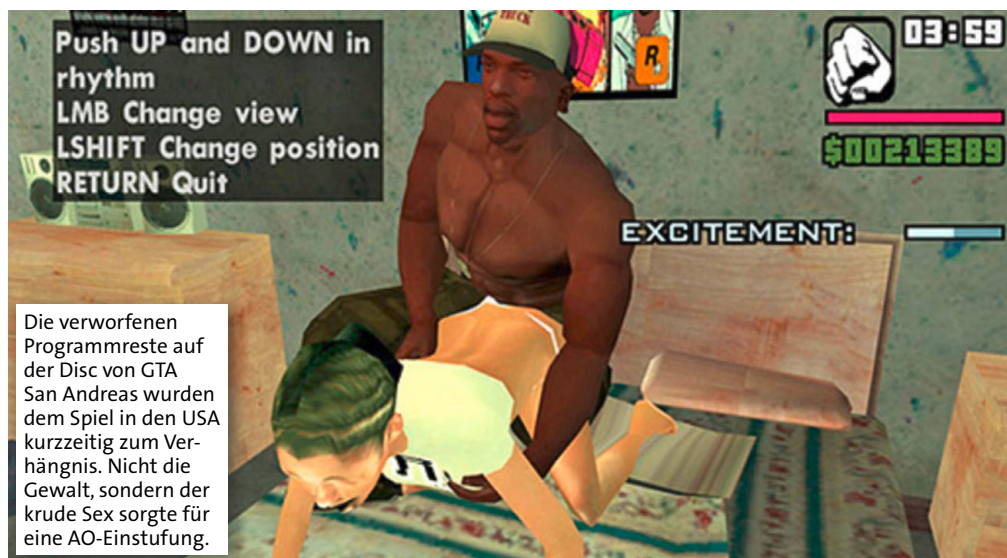
Figuren indes erfolgt der Schnitt, noch bevor sie ein einziges Kleidungsstück abgelegt haben. Einen faden Beigeschmack erzeugt, dass ausgerechnet die Interaktion zwischen zwei queeren Figuren – Protagonistin Ellie und ihrer Freundin Dina – entsprechend zensiert wurde, zumal deren Beziehung im Spiel eine weit größere Rolle einnimmt. Warum Naughty Dog sich für diesen Schritt entschieden hat, ist nicht bekannt. Ein möglicher Grund: Es scheint, als dürfe Sex in seiner intimeren und expliziteren Form nur dann dargestellt werden, wenn er nicht nachahmenswert erscheint.

Auch dort, wo romantische und sexuelle Beziehungen eine größere Rolle einnehmen, wird diesem wichtigen Teil des Annäherungsprozesses praktisch keine Bildschirmzeit zugestanden. Spiele wie Dragon Age: Inquisition oder Assassin's Creed: Odyssey sind in diesem Sinne ebenso prüde wie ihre Vor-

gänger. Sie demonstrieren Fortschrittlichkeit in der sexuellen Vielfalt, denn bi- und homosexuelle NPCs sind in Spielen dieser Machart immer häufiger anzutreffen, selbst Polygamie und Kink werden punktuell aufgegriffen. Doch angesichts ihrer inhaltlichen Öffnung ist es umso bedauerlicher, dass diese Spiele formal nach wie vor erzkonservativ sind: Bringt man der Holden ein paar Kräuter oder Felle, führt das zu einer romantischen Zwischensequenz am Strand, bei der die Kamera direkt nach dem ersten Hautkontakt zum Sonnenuntergang schwenkt. Sonderlich befriedigend ist das nicht.

#### Raum für Experimente

Dass sich das Medium in diesem Kontext kaum weiterentwickelt, hat ganz wesentlich mit Angst vor Risiken zu tun: einerseits mit der Angst, für entsprechende Experimente mit höheren Alterseinstufungen abgestraft



Die verworfenen Programmreste auf der Disc von GTA San Andreas wurden dem Spiel in den USA kurzzeitig zum Verhängnis. Nicht die Gewalt, sondern der krude Sex sorgte für eine AO-Einstufung.





zu werden, was sich auf Spielverkäufe auswirken kann, und andererseits mit der Angst, zu scheitern. Diese Angst ist nicht unberechtigt, denn beim Umgang mit einem so sensiblen Thema kann einiges schiefgehen, wie zahlreiche Titel im Laufe der Videospiegeschichte gezeigt haben. Scheitern ist aber wichtig für Fortschritt, denn der kann ohne Wagnisse nicht stattfinden.

Raum dafür hat in den letzten Jahren glücklicherweise die Indie-Szene geschaffen, in der sich immer mehr Entwickler an virtuelle Intimität heranwagen. Spiele wie *Hurt Me Plenty*, *Ladykiller in A Bind* oder *In Tune* zeigen, dass körperliche Nähe inhaltlich wie spielmechanisch vielfältige Formen annehmen kann, und sind deshalb eine wertvolle Inspiration nicht nur für Mainstream-Spiele, die Sexualität abbilden wollen, sondern für Spiele generell. Es wäre schließlich nicht das erste Mal, dass Sex

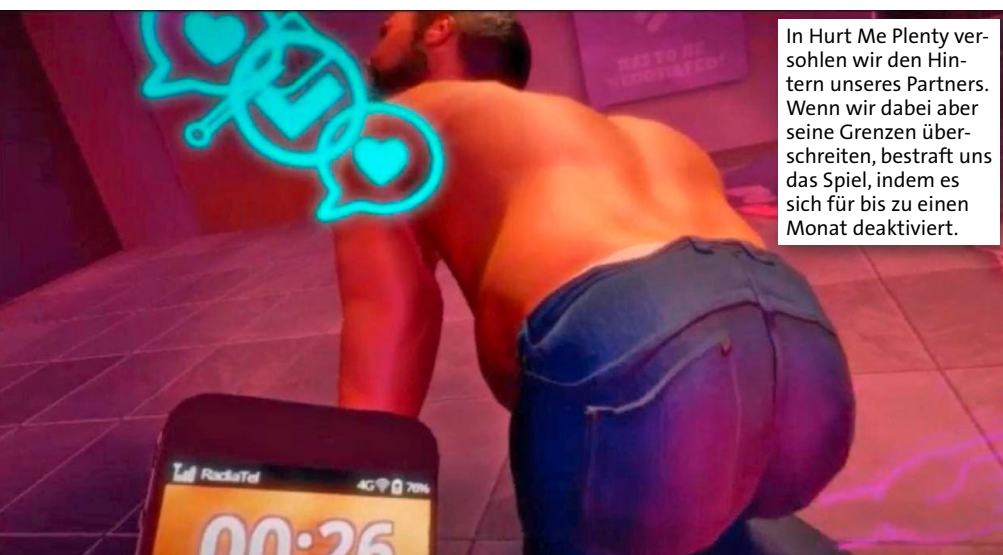
und Pornografie als Innovationsmotoren für massentaugliche Technologie dienen. Das ist nicht als Aufforderung misszuverstehen, künftig in allen Spielen laborierte Sexszenen zu präsentieren. Dass sich etwa die Sims zum »Woohoo« schamhaft unter ihre Bettdecken zurückziehen, ergibt angesichts der teilweise sehr jungen Zielgruppe des Spiels durchaus Sinn, und manchmal passt Sex einfach nicht in den narrativen Kontext. Er ist aber ein so zentraler Bestandteil der menschlichen Erfahrung, dass es sich lohnt, dieses Thema intensiver zu ergründen und mehr damit zu experimentieren.

Wenn Spiele wirklich erwachsen werden und wirken sollen, ist ein entsprechend unaufgerechter Umgang mit Sex ein wichtiger Schritt dorthin, er sollte zumindest einen ebenso selbstverständlichen Platz im Medium haben wie explizite Gewaltdarstellungen. Damit sind aber nicht nur Entwickler

und Publisher, sondern ausdrücklich auch Organisationen wie das ESRB gefordert, ihren Umgang mit digitalen Spielen zu überdenken. Von diesem Ziel jedoch sind wir leider noch weit entfernt.

### Goldgräberstimmung

Und warum gibt es explizitere Sexdarstellungen eigentlich auf dem PC, nicht aber auf Konsolen? Um diese Frage zu klären, springen wir ein ganzes Stück in der Zeit zurück. In den 70er- und 80er-Jahren ging es in der Spieleindustrie zu wie im Wilden Westen: Praktisch jeder wollte die Goldader des Heimkonsolen- und Computermarkts anzapfen, Spiele wurden wie am Fließband produziert und mitunter von bedingt fachkundigen Menschen eilig zusammengebastelt. Das Gerangel um die zahlungsfreudige Kundschaft war groß. Die Qualität der Produkte ließ immer mehr nach und somit auch das Vertrauen in ihre Hersteller, bis der übersättigte Spielmarkt schließlich 1983 in sich zusammenbrach. Was folgte, sollte nicht nur die generelle Ausrichtung der Gamesbranche über Jahrzehnte hinweg prägen, sondern speziell auch deren Umgang mit Sex in Konsolenspielen. Und in beiden Kontexten trat eine bis dato wenig bekannte Firma aus Japan als Strippenzieher in Erscheinung: Nintendo versprach den verärgerten westlichen Konsumenten mit seinem »Seal of Quality« hochwertige Produkte, die einem intensiven Qualitätssicherungsverfahren unterzogen wurden. Durch ein spezielles Patent stellte die Firma sicher, dass nur von ihr selbst produzierte Module mit dem Nintendo Entertainment System kompatibel waren, was ihr die volle Kontrolle über die entwickelten Spiele und deren Inhalte gab. Die Vorgaben waren streng: Nicht nur mussten







Sex sells: Speziell Sonys Werbeanzeigen standen eine Zeitlang im harten Kontrast zu dem, was auf der Konsole der Firma zulässig war.

die zu veröffentlichenden Titel fehlerfrei laufen, sie durften – unter anderem – auch keine willkürlichen, drastischen Gewaltdarstellungen, keine religiösen Symbole, keine politischen Statements und auch keinen Sex enthalten. Mit diesen Anforderungen wollte Nintendo sicherstellen, das NES als Spielzeug zu vermarkten und den strengen Wertvorstellungen insbesondere des US-amerikanischen Publikums genügen zu können, um sich nach dem japanischen nun auch diesen wichtigen Absatzmarkt zu erschließen. Japanische Spiele wurden deshalb mitunter vor der Veröffentlichung im Westen verändert, selbst wenn es nur um Details wie etwa eine Statue in Castlevania 4 ging, die in der Originalfassung barbusig in Erscheinung trat, es in der lokalisierten Version dagegen nicht durfte.

#### Die US-Politik in Aufruhr

Erwähnenswert ist Nintendos Vorgehen vor allem deshalb, weil der Spielehersteller über Jahre hinweg im Grunde eine Monopolstellung in den USA innehatte und auch massiv an Einfluss auf den übrigen Absatzmärkten gewann. Sega trat erst Ende der 80er-Jahre mit dem Sega Mega Drive (bzw. in den USA Genesis) als ernsthafte Konkurrenz auf und inszenierte sich im Westen gezielt als Gegenpol. Sega-Spiele waren zwar ebenfalls nicht sexuell explizit, aber laut Werbeversprechen brutaler, sexier, schneller, kurz: cooler als die des betont familienfreundlichen Mitbewerbers. Damit allerdings rief das Unternehmen die Politik auf den Plan, die das »neue« Medium bereits seit einer Weile argwöhnisch beäugt hatte und nun nicht länger untätig herumsitzen wollte. Die Konsequenz war 1993 eine Anhörung vor dem US-Kongress, in der am Beispiel der

kontroversen Titel Night Trap und Mortal Kombat die von Spielen ausgehende Gefahr für Kinder und Jugendliche belegt werden sollte und eine flächendeckende Regulierung der Industrie gefordert wurde. Denn die gab es damals noch nicht, Firmen wie Nintendo und Sega regulierten sich von außen unangetastet einfach selbst.

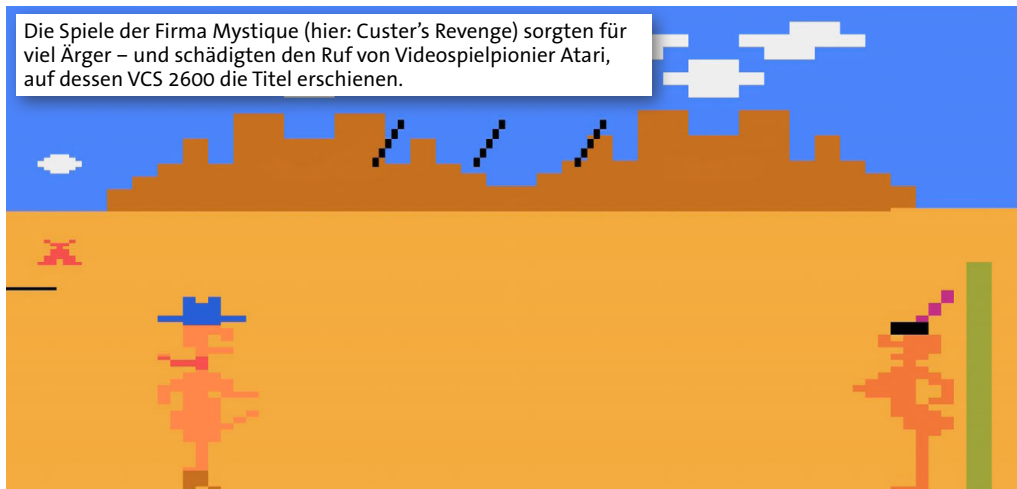
Während der Anhörung wurden Videomitschnitte aus den beiden Spielen gezeigt, Schaulbilder herumgereicht, und die Vertreter der US-Zweigstellen von Nintendo und Sega lieferten sich einen regelrechten Wettstreit der Tugendhaftigkeit, der bisweilen ins Absurde abdriftete: So hielt Sega-Sprecher Bill White triumphierend eine »Nintendo Super Scope«-Bazooka in die Höhe, nachdem Nintendo-Vizepräsident Howard Lincoln ein pistolenförmiges Zubehör für Segas Konsole präsentierte, das die Gewaltorientierung des Konkurrenzunternehmens veranschaulichen und dieses in ein schlechtes Licht rücken sollte. Bezugnehmend auf Night Trap,

in dem man mitunter knapp bekleidete Teenie-Mädchen vor Vampiren retten musste, sagte Lincoln gar: »Dieses Spiel, das Gewalt gegen Frauen propagiert, hat schlicht keinen Platz in unserer Gesellschaft«, und fügte hinzu, dass dieses Produkt niemals auf einer Nintendo-Konsole erscheinen werde.

#### Wie sieht es heute aus?

Seither hat sich einiges getan: Night Trap wurde 2017 in einer Special Edition für die Switch veröffentlicht, und Sexszenen gehören mittlerweile zum Standardrepertoire von AAA-Spielen wie Assassin's Creed oder The Witcher. Dass diese in der Regel sehr dezent ausfallen und es, anders als auf dem PC, keinerlei Pornospiele für Konsolen gibt, lässt sich aber auf genau diese Ära der Umbrüche zurückführen, in der auch das Entertainment Software Rating Board ins Leben gerufen wurde – jene Organisation, die für Altersfreigaben digitaler Spiele in den USA zuständig und für ihre wenig offene Einstel-

Die Spiele der Firma Mystique (hier: Custer's Revenge) sorgten für viel Ärger – und schädigten den Ruf von Videospieldesigner Atari, auf dessen VCS 2600 die Titel erschienen.







lung gegenüber Sex berühmt-berüchtigt ist. Sie nimmt auch heute Einfluss darauf, was in Spielen gezeigt wird und was nicht, und das schlägt sich durch den globalisierten Markt nicht mehr nur auf in den USA veröffentlichte Produkte nieder.

Die Konsolenhersteller orientieren sich an den Regeln speziell des ESRB, weil es über den finanziellen Erfolg eines Titels maßgeblich mitbestimmen kann: Kassiert ein Spiel das »Adults Only«-Rating, darf es nicht mehr öffentlich beworben werden, und zahlreiche große Geschäfte verweigern die Aufnahme ins Sortiment. Deswegen lehnen auch Sony, Nintendo und Microsoft die Aufnahme entsprechender Produkte in ihr Portfolio ab.

Während die in Deutschland übliche, damit vergleichbare Indizierung aber vor allem drastische Gewaltdarstellungen ins Visier nimmt, wird das gefürchtete AO-Etikett fast nur in Reaktion auf sexuell explizitere Inhalte vergeben, wobei deren Definition des ESRB mitunter für Stirnrunzeln sorgt. Bis heute ist nämlich auch das CDi-Spiel *The Joy of Sex* auf dem Quasi-Index aufgeführt – eine Art Ratgeber, in dem Frauen mittleren Alters (wohlgemerkt voll bekleidet) von ihren schönsten Sexerlebnissen schwärmen und zwischendurch recht harmlose Buntstiftzeichnungen nackter Menschen in sexuellen Posen eingeblendet werden. Direkt darüber ist in der Liste der brutale Massenshooter *Hatred* aufgeführt.

### Angst vor dem Schmuttel-Image

Ausschließlich digital vertriebene Spiele können sich dem strengen Blick des ESRB zwar entziehen, nicht aber dem der penibel auf ihr Image bedachten Konsolenhersteller. Auch deshalb, weil sexuell expliziten Spielen, selbst wenn sie nicht ausdrücklich por-

nografisch sind, immer noch ein starkes Schmuttelstigma anhaftet, weigern sich die Branchengrößen bislang, diese Art von Erwachseneninhalten auf ihre Geräte zu lassen. Auch hier gilt also wieder: Gewalt ja, Sex nein. Dabei hatte gerade Sony lange kein Problem damit, Sex als Marketingmittel zu nutzen. Einige Werbeanzeigen vor allem aus den frühen 2000er-Jahren zeugen davon, denn sie zeigen nicht nur knapp bekleidete Frauen, sondern in besonders bizarren Fällen gar welche, die gewissermaßen Sex mit der Konsole beziehungsweise mit den Controller-Buttons haben.

Im Kontrast dazu stehen die Vertriebsregeln für die PlayStation, die erst kürzlich wieder verschärft wurden, sodass Titel – wie etwa im Falle von *Senran Kagura Burst Re:Newal* – zensiert werden müssen oder gar nicht erscheinen können. Während Sonys offizielle Begründung für diesen Schritt primär auf die #MeToo-Bewegung und die Repräsentation von Frauen im Medium Bezug nahm, dürfte ein anderer Aspekt bedeutsamer sein: Streaming. Twitch und YouTube als größte Streaming-Plattformen sind bekannt dafür, im Gegensatz zu Gewaltdarstellungen Sexualität und Nacktheit nicht oder nur eingeschränkt zuzulassen. Gemein haben diese beiden Plattformen mit Sony, dass sie ihre strikten Richtlinien nicht öffentlich einsehbar zur Verfügung stellen und mitunter sehr frei auszulegen scheinen. Dieser Mangel an Transparenz führt dazu, dass Studios sich lieber in zu viel als zu wenig Selbstzensur üben, um ihre Reichweite nicht unnötig zu begrenzen und keine kostspieligen Änderungen im Nachhinein an ihren Produkten vornehmen zu müssen.

Überraschenderweise veröffentlichte ausgerechnet Nintendo trotz dieser widrigen

Umstände zuletzt immer häufiger erotisch angehauchte Titel in seinem eShop. Die erscheinen zwar – wie etwa das Wimmelbildspiel *Perky Little Things* – zum Teil zensiert, überlassen aber bedeutend weniger der Fantasie als andere Konsolentitel. Nur: Solange auch der Branchenriese aus Japan keine klaren Richtlinien herausgibt und Entwickler finanziell auf Cross-Plattform-Releases angewiesen sind, ist die partielle Öffnung eines einzelnen Onlineshops nur ein Tropfen auf den heißen Stein.

So bestimmen auch weiterhin einige wenige Firmen über die inhaltliche Ausrichtung von AAA-Spielen. Und obwohl mittlerweile bekannt ist, dass Videospiele nicht nur für Kinder gedacht sind (und es auch nie waren), darf Sex nur als Gimmick oder in Form geschmackvoll inszenierter Zwischensequenzen dargestellt werden, die sehr viel der Fantasie überlassen. Das ist bedenklich, weil Sex trotz seiner eigentlichen Harmlosigkeit und wichtigen Stellung in der menschlichen Erfahrungswelt weiterhin strenger reguliert wird als drastische Gewalt. Dabei sind selbst pornografische Darstellungen nicht zwangsläufig sexistisch, weswegen Sonys Verweis auf #MeToo irritiert. Um Sexismus etwas entgegenzusetzen, braucht es eine aktive Förderung der Darstellungsvielfalt – nicht nur in sexuellen, sondern auch in anderen Kontexten – und Sensibilisierung für Stereotype, keine pauschalen Verbote. Aktuell verlässt man sich jedoch viel zu oft auf simple Maßnahmen, und auf jeden Schritt nach vorne folgen zwei Schritte zurück. Man darf durchaus sehr gespannt sein, ob wir in drei Jahrzehnten ebenso kopfschüttelnd auf die gegenwärtige Situation zurückblicken werden, wie heute auf die Entwicklungen der 80er- und 90er-Jahre. ★





TRUSTPILOT  
★★★★★  
HERVORRAGEND  
> 4.779 Bewertungen

# ONE UNIQUE BOOK

AB 599€



LED  
TASTATUR

METALL  
GEHÄUSE



„All you have to do is to own it!“

Das neue **15.6"** ONE Unique Book mit AMD **Ryzen 5 4500U** CPU und **Radeon RX Vega 6** GPU der neuen **4000 Serie** begleitet dich mit **Multifunktionalität** zuverlässig zum Ziel!

[one.de/unique-book](https://one.de/unique-book)



**ONE.DE** 0 44 61/74 87-4 00  
JETZT DEINEN WUNSCH-PC  
ZUSAMMENSTELLEN & BESTELLEN



one.de IT-Handels GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens  
Informationen zu den Versandkosten findest Du unter: [www.one.de/versandkosten](https://www.one.de/versandkosten)

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.





STYLISCH. KOMFORTABEL. PRÄZISE.

Sei perfekt ausgestattet mit unseren **ONE GAMING Produkten** für komfortable und einzigartig langandauernde Zocker-Sessions.

[one.de/og-zubehoer](https://one.de/og-zubehoer)



one.de IT-Handels GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens  
Informationen zu den Versandkosten findest du unter: [www.one.de/versandkosten](https://www.one.de/versandkosten)

amazon pay

PayPal

mastercard

AMERICAN EXPRESS

Sofort

VISA

SEPA Lastschrift

RECHNUNG

RATENKAUF



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.



## Radeon RX 6800 XT

# ENDLICH WIEDER KONKURRENZFÄHIG

Viele Jahre lang war AMD im obersten Segment der Spielergrafikkarten absolut chancenlos gegen Nvidia. Ob sich das mit Big Navi ändert, klären wir im Test der Radeon RX 6800 XT. Von Nils Raettig



Die wichtige Radeon RX 6800 XT in unserem offenen Testaufbau. Der erleichtert den schnellen Komponentenaustausch und damit das Testprozedere enorm.

Mit der Radeon RX 6800 XT sowie der etwas kleineren RX 6800 veröffentlicht AMD die neuen Desktop-Grafikkarten mit RDNA2-Architektur, die erstmals Raytracing für Radeon-GPUs liefern. Wir testen für euch das Referenzdesign der RX 6800 XT. Kann sie dem

direkten Konkurrenten, also Nvidias GeForce RTX 3080 das Wasser reichen?

Am 8. Dezember folgt außerdem AMDs neues Flaggschiff, die Radeon RX 6900 XT, das wir dann im kommenden Heft auf unseren Testparcours schicken.

## Die Kosten und Speicherkonstellationen:

	Speicher	Kosten
Nvidia GeForce RTX 3080	10,0 GByte	699 Euro
AMD Radeon RX 6800 XT	16,0 GByte	649 Euro
AMD Radeon RX 6800	16,0 GByte	579 Euro
Nvidia GeForce RTX 3070	8,0 GByte	499 Euro



Und was kosten die neuen Radeon-Grafikkarten nun? Die offiziellen Preise der ersten beiden RDNA2-Modelle befinden sich auf einem ähnlichen Niveau wie die der wichtigsten Konkurrenzmodelle von Nvidias RTX-3000-Generation, allerdings bei deutlich üppigerer VRAM-Ausstattung.

Für die kommende RX 6900 XT gehen wir von einem Preis um die 1.000 Euro aus. Beim Blick auf die Kosten ist allerdings zu bedenken, dass eine schlechte Lieferbarkeit in der Praxis zu deutlich höheren Preisen führen kann. Derzeit sieht es leider so aus, dass es ähnlich wie bei den neuen GeForce-Karten auch im Falle der RX 6800 XT sehr schwer ist, an ein Modell zu kommen.

### Was ist neu?

Die zweite Generation von AMDs RDNA-Architektur ist deutlich mehr als nur ein lauer Aufguss, wie der Blick auf die wichtigsten Unterschiede zwischen AMDs Radeon RX 5700 XT und der Radeon RX 6800 XT zeigt:

- überarbeitete RDNA2-Architektur (u.a. mit neuem »Infinity Cache« für hohe Speicherbandbreite)
- höhere Taktraten (unter Spielbelastung ca. 2.300 MHz statt ca. 1800 MHz)
- mehr Shader-Einheiten (4.608 statt 2.560)
- zusätzliche Recheneinheiten speziell für Raytracing-Operationen (72 Ray Accelerators bzw. RA-Einheiten)
- mehr Videospeicher (16,0 GByte statt 8,0 GByte)
- überarbeitetes Referenzdesign (drei Axiallüfter statt ein Radiallüfter)



## Spielt die PCI-Express-Schnittstelle eine Rolle?

Die Radeon RX 6800 XT unterstützt genau wie Nvidias GeForce RTX-3000 Modelle und der Vorgänger RX 5000 PCI Express 4.0. Aktuell bieten das nur AMDs Ryzen-Prozessoren ab der Ryzen-3000-Generation mit Zen-2-Architektur sowie AM4-Mainboards mit dem Chipsatz X570 oder B550. Für die Spiele-Performance ist es Gegenstands von uns zufolge aber derzeit noch unerheblich, ob ihr PCI Express 3.0 oder 4.0 nutzt, was sich auch nicht so schnell ändern dürfte. Spieler mit einer Intel-CPU oder älteren Ryzen-Modellen verlieren also nicht nennenswert an Performance beim Einsatz einer der neuen Grafikkarten von AMD und Nvidia.

Das sind bereits auf dem Papier sehr beeindruckende Daten, die wir mit unseren Benchmarks auf den Prüfstand stellen.

### Benchmarks in Spielen

AMD hat bei der Vorstellung von Big Navi viel versprochen – und hält davon auch viel, wie der Blick auf unsere Benchmarks zeigt. Sie sind mit Intels Core i9 9900K und dem Standard-Treiberprofil »Balanced« entstanden (statt dem »Rage«-Profil mit zusätzlichem Overclocking, das AMD in eigenen Benchmarks teils verwendet hat).

Eine nicht zu unterschätzende Rolle für die sehr hohe Leistung der RX 6800 XT spielen die hohen Taktraten der GPU. Wir messen bei offenem Testaufbau meist stolze Werte im Bereich von 2.200 bis 2.300 MHz. Die RTX 3080 kommt dagegen auf etwa 1.900 bis 2.000 MHz, die RX 5700 XT erreicht 1.800 bis 1.900 MHz.

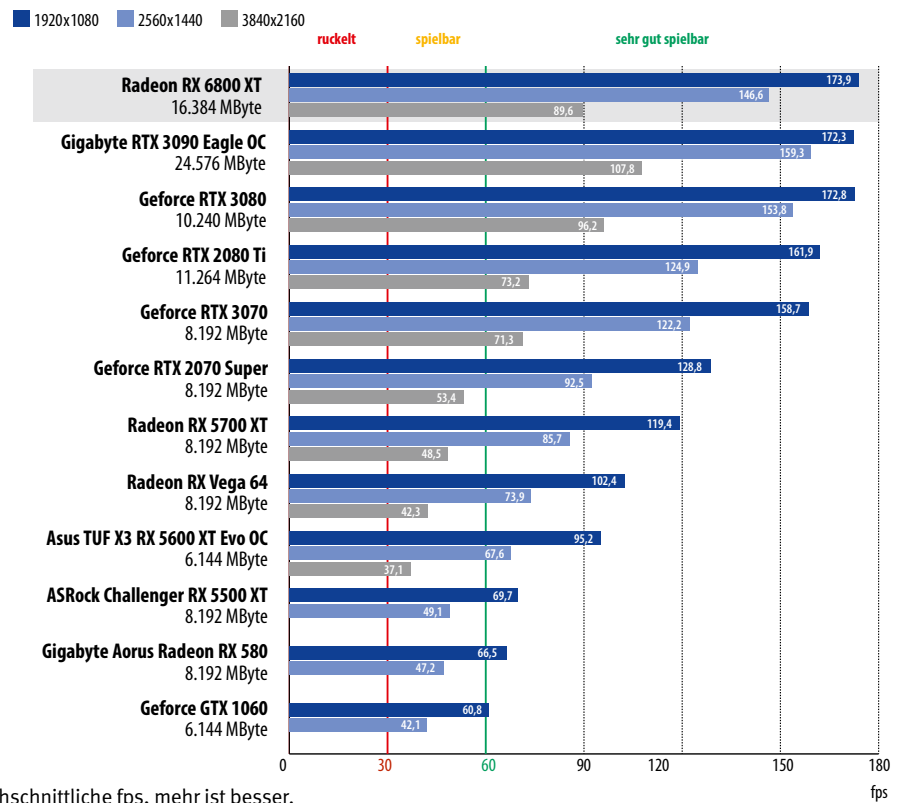
In Full HD werden die drei schnellsten Karten in Form der RX 6800 XT und der RTX 3080/3090 durch die CPU limitiert, insgesamt kann sich AMD mit der 6800 XT aber knapp an der Spitze platzieren. In WQHD (2560x1440) und UHD/4K (3840x2160) wendet sich das Blatt etwas zu Gunsten von Nvidia, möglicherweise auch aufgrund des langsameren Speicherinterfaces (und trotz Infinity Caches). Der Vorsprung der RTX 3080 fällt mit etwa fünf Prozent in WQHD bei unseren Benchmark-Titeln aber sehr gering aus, und auch in 4K wächst er nur überschaubar auf sieben Prozent an. Nutzen wir aktuellere Benchmark-Titel wie Assassin's Creed Valhalla und Watch Dogs Legion, steht die RX 6800 XT nochmal besser da.

Interessant gestaltet sich der Blick auf die einzelnen Titel, weil die Performance der RX 6800 XT hier teils recht unterschiedlich ausfällt. So scheint den AMD-Grafikkarten Assassin's Creed Odyssey mit DirectX 11 in niedrigen Auflösungen nicht besonders zu liegen, da sich die RX 6800 XT hier praktisch gar nicht von der RX 5700 XT absetzen kann und auch weit hinter der RTX 3080 liegt. In 4K eilt sie der 5700 XT dagegen davon und kommt sehr nahe an die RTX 3080 heran. Das gleiche Bild ergibt sich auch bei Gegen-tests mit einem Ryzen 9 5900X.

## Grafikkarten-Rangliste

### Performance Rating

Durchschnitt aus Anno 1800, Assassin's Creed: Odyssey, Battlefield 5, Metro Exodus, Shadow of the Tomb Raider und Wolfenstein: Youngblood



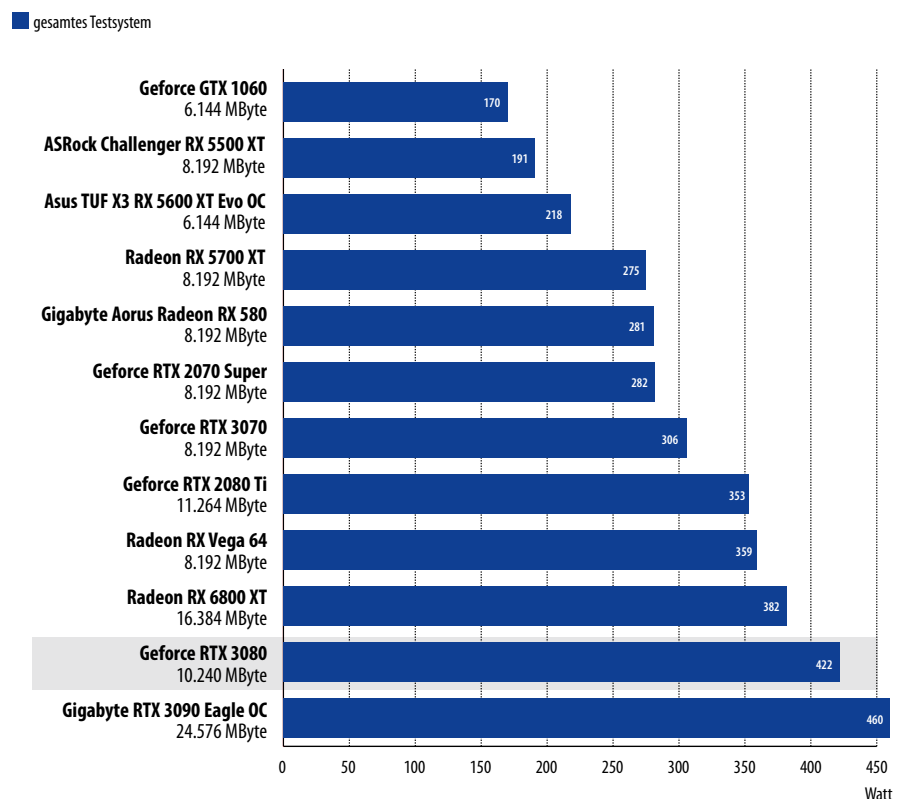
Durchschnittliche fps, mehr ist besser.

Testsystem: Intel Core i9 9900K, be Quiet! Dark Rock Slim, Asus Maximus XI Hero, 16,0 GByte DDR4, be Quiet! Straight Power 11 850 Watt, Windows 10

## Grafikkarten-Rangliste

### Leistungsaufnahme

Anno 1800, Direct X 12, WQHD, Detailstufe »Sehr hoch«, gesamtes Testsystem



Leistungsaufnahme in Watt, weniger ist besser. Testsystem: Intel Core i9 9900K, be Quiet! Dark Rock Slim, Asus Maximus XI Hero, 16,0 GByte DDR4, be Quiet! Straight Power 11 850 Watt, Windows 10

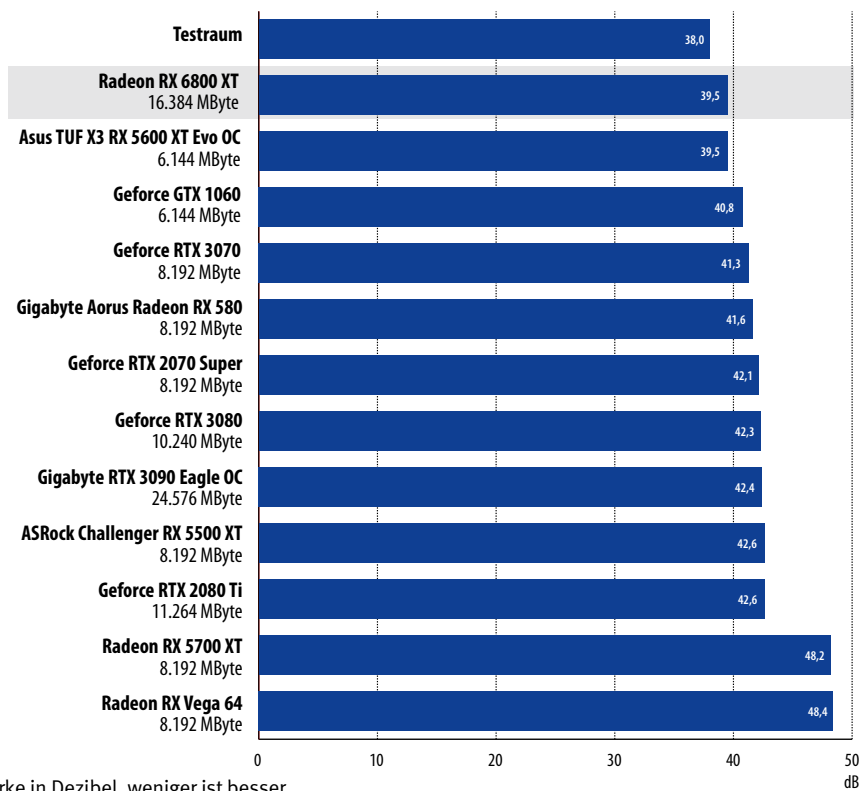


## Grafikkarten-Rangliste

### Lautstärke – GeForce RTX 3070

gemessen aus 50 Zentimetern Abstand zur Grafikkarte (offener Testaufbau)

■ Dezibel



Lautstärke in Dezibel, weniger ist besser.

### Was ist mit Raytracing, neueren Titeln und Smart Access Memory?

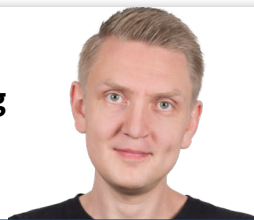
Ergänzend zu den Messungen unseres regulären Testsystems haben wir weitere Benchmarks zu der Raytracing-Performance und der Leistung in neueren Spielen wie Assassin's Creed Valhalla und Watch Dogs Legion durchgeführt. Ihr findet die sehr interessanten Ergebnisse im Artikel »RX 6800 XT vs. RTX 3080: Raytracing-Performance und aktuelle Spiele-Benchmarks« auf GameStar.de im Hardware-Bereich. Außerdem bietet Radeon-6000 ein neues Feature, das sich aktuell nur in Kombination mit einer Ryzen-5000-CPU wie dem Ryzen 9 5900 X nutzen lässt: nämlich Smart Access Memory. Es erlaubt der CPU, vereinfacht gesagt, Zugriff auf den gesamten VRAM, was die Performance teils verbessern kann.



In Metro Exodus erreicht die RX 6800 XT in Full HD und mit Raytracing in der höchsten Stufe etwa 40 Frames pro Sekunde weniger als die GeForce RTX 3080.

### Meinung

Nils Raettig  
@nraettig



Das Gesamtpaket von AMDs Radeon RX 6800 XT erweist sich im Test als sehr überzeugend, von kleinen Wermutstropfen wie der unter WQHD und 4K etwas nachlassenden Durchschlagskraft und der nicht so überzeugenden Raytracing-Performance einmal abgesehen. AMD liefert Leistung auf dem Niveau der GeForce RTX 3080 und oft sogar darüber, 16,0 GByte Videospeicher, ein erfreulich leises (wenn auch gleichzeitig recht warm werdendes) Referenzdesign und eine überzeugende Energieeffizienz, und das offiziell für 50 Euro weniger als Nvidia. Ein wirklich starkes Comeback! Wenn DLSS sich weiter verbessert und in mehr Spielen unterstützt wird, hat Nvidia damit aber ein heißes Eisen im Feuer, das AMD möglichst schnell kontern sollte. Ich bin sehr gespannt, wann wir mehr zum vermutlich in diese Richtung gehenden »Super Resolution«-Feature erfahren werden. Betrachtet man die breite Masse der Spiele, dürften aber sowohl Raytracing als auch DLSS und Co weiterhin eher Randerscheinungen bleiben, wenn auch technisch sehr interessant und durchaus beeindruckend. Unterm Strich ist es aus Spielersicht jedenfalls sehr schön zu sehen, dass AMD nach vielen Jahren der Durststrecke endlich wieder im High-End-Segment mehr als nur ein Wörtchen mitzureden hat. Denn letzten Endes profitieren alle Spieler davon, wenn es auf dem Markt der Grafikkarten endlich wieder echte Konkurrenz gibt. Bleibt nur zu hoffen, dass die Karten möglichst schnell ausreichend verfügbar sein werden – auch wenn ich in den nächsten Wochen nicht damit rechne.

In Anno 1800 hat die RX 6800 XT dagegen in Full HD einen deutlichen Vorsprung vor allen anderen Grafikkarten. In WQHD und 4K verliert sie aber an Boden und landet letztlich recht klar hinter Nvidias RTX 3080. Insgesamt scheinen sich die hohen Taktraten der RX 6800 XT vor allem in Full HD positiv bemerkbar zu machen, wenn nicht andere Faktoren wie eine limitierende CPU oder Probleme mit der Engine im Weg stehen. In WQHD und 4K verliert die RX 6800 XT dagegen etwas an Durchschlagskraft, ist aber immer noch extrem schnell.

#### Wie laut ist die Radeon RX 6800 XT?

AMD hat bei seinen Referenzdesigns in den letzten Jahren immer auf Radiallüfter gesetzt – und dabei in Sachen Lautstärke unserer Erfahrung nach nie eine gute Figur gemacht. Das ändert sich mit der Radeon RX 6800 XT. Sie setzt auf drei Axiallüfter mit einem Durchmesser von 80 Millimetern, die sich in unserem offenen Testaufbau unter



Spielelast nur mit etwa 1.200 Umdrehungen pro Minute bewegen. Das führt zu einem sehr niedrigen Messwert von 39,5 dB(A), der die RX 6800 XT zu einer der leisesten Karten überhaupt in unserem Testfeld macht.

Die geringe Lautstärke erkaufte sich AMD aber ein Stück weit mit hohen Temperaturen. Die etwa 80 Grad Durchschnittstemperatur und 93 Grad Höchsttemperatur an einer Stelle des Chips (Hot-Spot-Temperatur) unter Spielelast sind zwar grundsätzlich kein Problem, für unseren Geschmack dürften die Lüfter aber durchaus standardmäßig noch etwas höher zu Gunsten niedrigerer Temperaturen aufdrehen, was sich allerdings per manuellem Eingriff über AMDs Grafikkartentreiber realisieren lässt. AMD selbst gibt übrigens an, dass Hot-Spot-Temperaturen von bis zu 110 Grad beim Spielen zu erwarten sind und im Rahmen der Spezifikationen der Karte liegen.

Ein gewisses Spulenfiepen der Radeon RX 6800 XT ist ebenfalls auszumachen und bei sehr hohen fps-Werten wie 300 Bildern pro Sekunde auch klar hörbar. In normaleren Bereichen wie 100 fps fällt es bei unserem Testmodell aber nicht mehr stark ausgeprägt und auch geringer als bei der RTX 3080 aus.

### Effizienz im Vergleich

Mit Blick auf die Energieeffizienz hat AMD auch durch negative Ausrutscher in die falsche Richtung wie die RX-Vega-Modelle (unter anderem die Radeon RX Vega 64) alles andere als den besten Ruf. Die Leistungsaufnahme des gesamten PCs fällt mit der RX 6800 XT zwar vergleichsweise hoch aus, berücksichtigt man allerdings auch die sehr hohe Leistung, kann die RX 6800 XT bei der Energieeffizienz absolut überzeugen. In dieser Disziplin gelingt es AMD also ebenfalls, ganz oben mitzuspielen.

### RX 6800 XT oder GeForce RTX 3080?

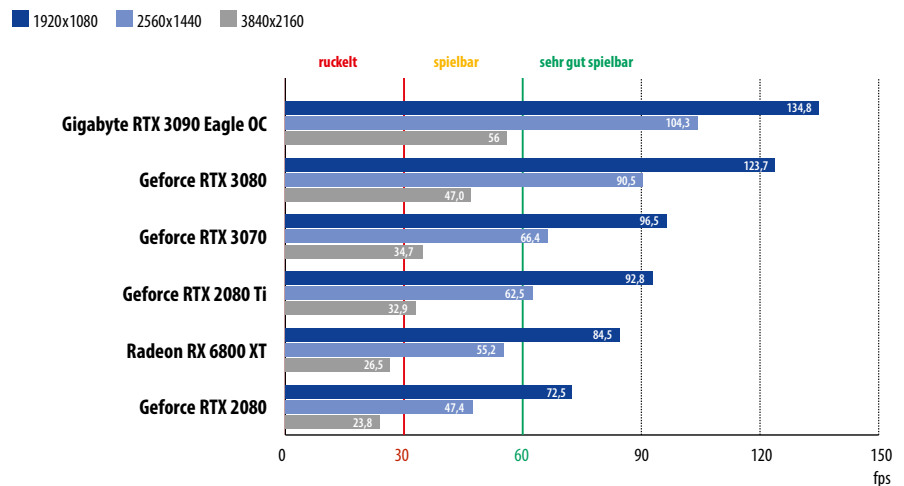
Die eine wichtige Frage lautet also nun, ob es eine RX 6800 XT von AMD oder Nvidias rund 50 Euro teureres Gegenstück GeForce RTX 3080 als Neuanschaffung sein soll. In puncto Zukunftssicherheit hat AMD die Nase gegenüber der RTX 3080 dank 6,0 GByte zusätzlichen VRAMs grundsätzlich vorne – auch wenn wir nicht davon ausgehen, dass die Nvidia-Grafikkarte selbst in 4K-Auflösung in den nächsten Jahren ins Schwitzen geraten wird. Wie unsere separaten Messungen zeigen, bietet Nvidia dafür beim Raytracing die bessere Performance, auch dank DLSS, zu dem AMD bisher noch kein Pendant zu bieten hat. Da Raytracing allerdings trotz steigender Titelzahl in eher wenigen (auch) neueren Spielen genutzt wird und nicht immer gleichwertig gut und sinnvoll umgesetzt wird, ist das ein unterm Strich verschmerzbarer Aspekt.

Insgesamt tendieren wir daher eher dazu, euch AMDs Radeon RX 6800 XT zu empfehlen, zumal sie bei unseren Benchmarks in aktuellen Spielen nochmal besser im Vergleich mit der RTX 3080 dasteht. ★

## Radeon RX 6800 XT - Raytracing

### Metro Exodus

Raytracing in Metro Exodus: Aktiv, Ultra + Höchste Raytracing-Stufe

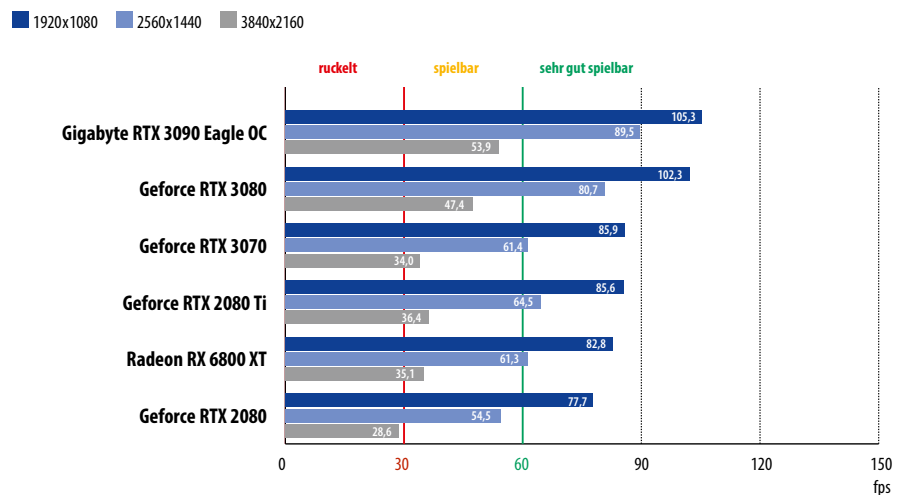


Durchschnittliche fps, mehr ist besser.

Testsystem: Intel Core i9 9900K, be Quiet! Dark Rock Slim, Asus Maximus XI Hero, 16,0 GByte DDR4, be Quiet! Straight Power 11 850 Watt, Windows 10

### Shadow of the Tomb Raider

Raytracing in Shadow of the Tomb Raider: Aktiv, Ultra + Höchste Raytracing-Stufe



Durchschnittliche fps, mehr ist besser.

Testsystem: Intel Core i9 9900K, be Quiet! Dark Rock Slim, Asus Maximus XI Hero, 16,0 GByte DDR4, be Quiet! Straight Power 11 850 Watt, Windows 10

## Für wen eignet sich die Radeon RX 6800 XT?

Mit der Radeon RX 6800 XT bietet AMD eine extrem schnelle und mit viel Videospeicher ausgestattete Grafikkarte. Die Kosten von offiziell 650 Euro (die in der Praxis meist um mindestens 50 bis 100 Euro höher liegen könnten, falls es Probleme mit der Verfügbarkeit gibt) sollten unserer Ansicht nach aber nur bestimmte Spielertypen investieren. Dabei gibt es vor allem drei wichtige Fragen, die ihr euch stellen müsst:

- **Welche Hardware besitze ich aktuell?** Das betrifft insbesondere die GPU. Für Besitzer einer AMD-Grafikkarte bedeutet die RX 6800 XT in jedem Fall ein deutliches Performance-Plus, auch im Falle des zuvor schnellsten Modells in Form der RX 5700 XT. Bei Nvidia-GPUs empfinden wir ein Upgrade bis einschließlich zur RTX 2080 Super als durchaus nennenswert. Bedenkt aber gleichzeitig, dass die Leistung der neuen Grafikkarte ausgebremst werden kann, wenn euer Prozessor zu alt ist.
- **In welcher Auflösung spiele ich?** Trotz der sehr guten Full-HD-Leistung lohnt sich die RX 6800 XT primär dann, wenn ihr mindestens in der WQHD-Auflösung oder in 4K spielt.
- **Sind mir Bildraten im dreistelligen Bereich wichtig?** Besitzt ihr einen Monitor mit hoher Auflösung und hoher Bildwiederholrate wie 144 Hertz, kann sich die Investition in eine schnelle Grafikkarte besonders lohnen. Die CPU sollte dann aber auch möglichst aktuell sein, um entsprechend hohe fps-Werte zu ermöglichen.



Eine verblüffend leistungsstarke  
Erweiterung für den PC

# XBOX SERIES X



**Wie gut ist die Xbox Series X? In unserem Test gehen wir der Frage nach, wie sich die Next-Gen-Konsole im Vergleich zu einem modernen Gaming-PC schlägt.** Von Alexander Köpf

Ist die neue Xbox wirklich Next-Gen? Wie sieht es mit 4K-Auflösung in Spielen aus – ist sie dafür tatsächlich geeignet? Gehören lange Ladezeiten dank SSD endlich der Vergangenheit an? Bisherige Konsolengenerationen waren schließlich gerade beim verbauten Speicher gegenüber dem PC oft im Nachteil. Und wie schlägt sich die Xbox Series X generell im Vergleich mit einem modernen, gut ausgestatteten Spiele-PC?

## Bildqualität und Performance

Die Bildqualität der Xbox Series X ist insgesamt auf einem sehr hohen Niveau. In vielen getesteten Spielen kann die Konsole 4K-Auflösung bei 60 Bildern pro Sekunde halten und steht beim Detailgrad einem High-End-Gaming-PC erstaunlich wenig nach.

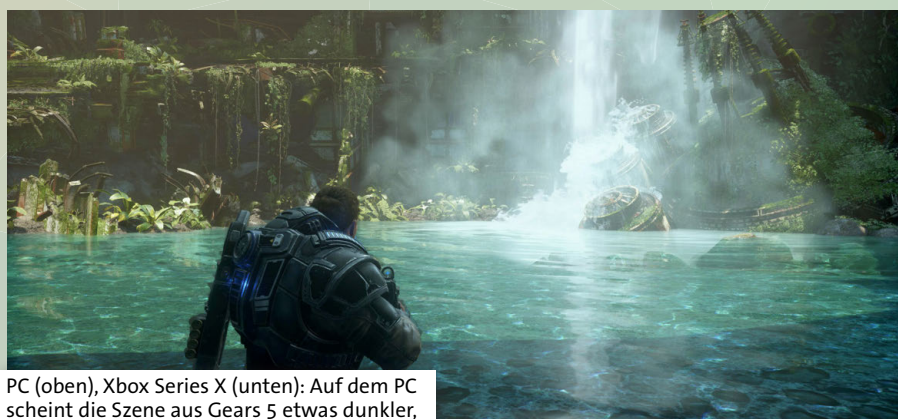
Unser PC für den Performance-Vergleich:

CPU	Intel Core i7 7820X
GPU	Nvidia GeForce RTX 3080
RAM	32,0 GByte DDR4 @3.400 MHz
Speicher	512 GByte M.2-NVMe-SSD, 1,0 TByte SATA-SSD
OS	Windows 10 20H2
Kosten	circa 1.500 Euro

Bereits für die Xbox Series X optimierte Titel wie Gears 5 und Forza Horizon 4 sind selbst bei genauem Hinsehen kaum oder gar nicht

von der PC-Version unterscheidbar. Auch noch nicht optimierte Spiele laufen teils sehr gut. Doom Eternal (ein kostenloses Update für die Xbox Series X wurde von Bethesda bereits angekündigt) liefert durchgehend flüssige 60 fps und ist dabei knackscharf. Marvel's Avengers hat unter 4K-Auflösung mit leichten Lags zu kämpfen. Das dürfte den 30 Bildern pro Sekunde geschuldet sein, auf welche die Xbox hier ausweichen muss. Es gibt allerdings die Möglichkeit, auf einen leistungsoptimierten Modus (höchste Leistung) zu wechseln. Die Bildqualität (Schärfe) wird dadurch etwas beeinträchtigt, die 60 fps fühlen sich jedoch gleich spürbar besser an.

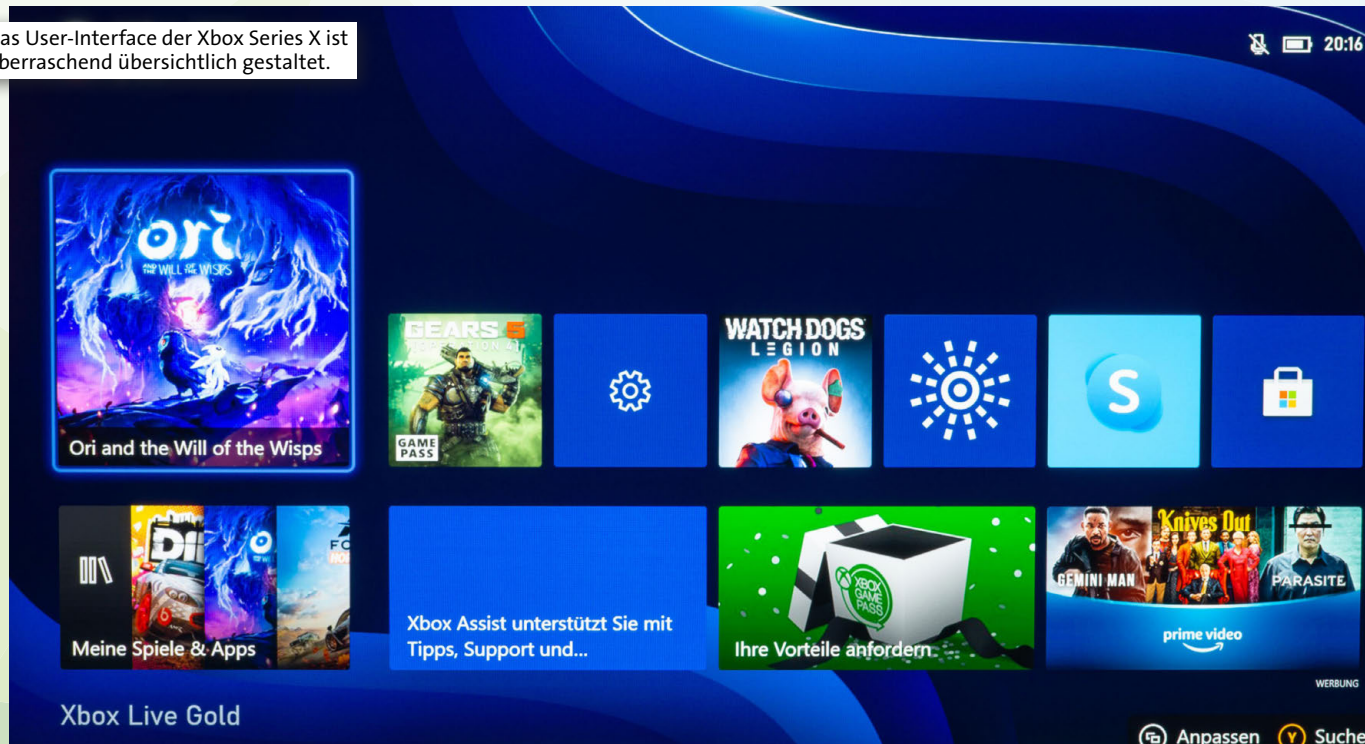
The Outer Worlds und Destiny 2 leiden ebenfalls unter Rucklern. Abhängig vom verwendeten Monitor respektive TV-Gerät treten diese mehr oder weniger stark zu Tage. Am 4K-TV fallen uns die Lags nur bei schnellen Bewegungen auf, am 4K-Gaming-Monitor sind die Lags dagegen permanent spürbar. The Outer Worlds ist bislang jedoch noch nicht für die Xbox Series X optimiert, ein Patch für Destiny 2 wird ebenfalls erst noch nachgereicht – vermutlich mit der Erweiterung Beyond Light. Wie die Optimierungen genau aussehen, ist aber noch nicht bekannt. Hier sind sowohl eine geringere oder dynamische Auflösung denkbar als auch An-



PC (oben), Xbox Series X (unten): Auf dem PC scheint die Szene aus Gears 5 etwas dunkler, die Xbox Series X wiederum soll bereits von globaler Beleuchtung (Raytracing) profitieren.







passungen in den Grafikeinstellungen. Spielbar sind die Titel allerdings auch jetzt schon, auf unserem Vergleichs-PC laufen sie allerdings deutlich runder.

Auch die Launchtitel kommen teils mit Problemen: Dirt 5 leidet unter sporadisch auftretendem Bildzerreißen (Screen Tearing). Die Vorabversion ist aber laut Codemasters nicht final für die Xbox Series X optimiert und repräsentiert daher auch nicht das endgültige Produkt. Darüber hinaus gibt das Arcade-Rallyespiel eine sehr gute Figur ab, der Unterschied zum PC ist marginal und nur in der Vergrößerung zu erkennen. Watch Dogs Legion kann mit Blick auf die Performance hingegen nur bedingt überzeugen. Ubisofts Action-Adventure fehlt im Moment noch ein Performance-Mode, der die Bildrate auf flüssige 60 fps anhebt. Legion ist allerdings auch auf dem PC nicht frei von Problemen. Die Bildrate bricht selbst auf unserem Testsystem immer wieder ein und führt so zu Rucklern. Die Echtzeitstrahlenverfolgung (also Raytracing) konnten wir noch nicht ausführlich testen. Watch Dogs Legion sollte es unterstützen, wir haben beim Testen allerdings nur Screen Space Reflections gesehen. Wann ein Patch nachgereicht wird, ist unklar.

Stichwort Bildqualität: Die Xbox Series X bietet Unterstützung für HDR-fähige Monitore und TV-Geräte (HDR 10). Eine Liste der HDR-

fähigen Spiele, wohlgerneht für die Xbox One X, findet ihr bei Microsoft. Außerdem unterstützt die Xbox neben HDR 10 auch noch Dolby Vision. Dabei handelt es sich ebenfalls um ein HDR-Format, allerdings mit zwölf anstatt zehn Bit Farbtiefe wie es HDR 10 anbietet. Voraussetzungen hierfür sind ein Ausgabegerät mit entsprechendem Funktionsumfang und HDMI-1.4-Unterstützung.

#### Wie gut ist der Sound der Xbox Series X?

Die Klangkulisse der Xbox lässt sich durch die App Dolby Access aufmotzen. Darin integriert ist das oben erwähnte Dolby Vision und das aus Kinos bekannte Dolby Atmos. Der Surround-Sound zeichnet sich vor allem durch an der Decke hängende Boxen aus, die eine Beschallung von oben ermöglichen. Im Heimkino ist Dolby Atmos auch in der Lage, die herabhängenden Boxen zu simulieren. Auch für Kopfhörer gibt es eine Version von Dolby Atmos. Hier wird der Raumklang ebenfalls mittels Algorithmen nachgestellt. Da uns beim Testen keine entsprechende HiFi-Anlage zur Verfügung stand, haben wir Atmos auf einem Kopfhörer ausprobiert.

In Call of Duty: Warzone lassen sich Gegner dadurch gefühlt etwas präziser verorten als via normales Stereo. Hören ist allerdings stark subjektiv. Erfahrungsgemäß lassen sich hier keine allgemeingültigen Aussagen treffen,

weshalb ihr euch selbst von der Technologie überzeugen solltet. Microsoft bietet Dolby Access samt Dolby Atmos und Dolby Vision im Store kostenlos an. Wer Dolby Atmos auch über Kopfhörer nutzen will, kann Dolby Access um die Unterstützung dafür erweitern. Nach der Installation bleiben sieben Tage zum Reinhören. Bei Gefallen könnt ihr die Kopfhörererweiterung dann für 18 Euro erwerben. Voraussetzungen hierfür sind ein Ausgabegerät mit entsprechendem Funktionsumfang und HDMI-1.4-Unterstützung.

#### Welche Anschlussmöglichkeiten gibt es?

Microsoft spendiert der Xbox Series X eine überschaubare Anzahl von Anschlüssen:

- drei USB-3.1-Ports (zwei hinten, einer vorne)
- ein HDMI-2.1-Anschluss
- ein Erweiterungsslot für Speicher
- Ethernet mit bis zu 1.000 MBit/s
- Wi-Fi (WLAN) 802.11ac

Ein Toslink-Anschluss (optisch) fehlt etwa, auf den vor allem viele audiophile Besitzer von HiFi-Anlagen schwören. Und gerade der eine HDMI-Anschluss kann in manchen Szenarien zum Problem werden. HDMI 2.1 lässt Bildfrequenzen von 120 Hertz bei 4K-Auflösung zu. Gears 5 beispielsweise bietet im

## Der Controller im Detail



Die signifikanteste Änderung gegenüber dem Vorgängermodell ist das neue digitale Steuerkreuz.

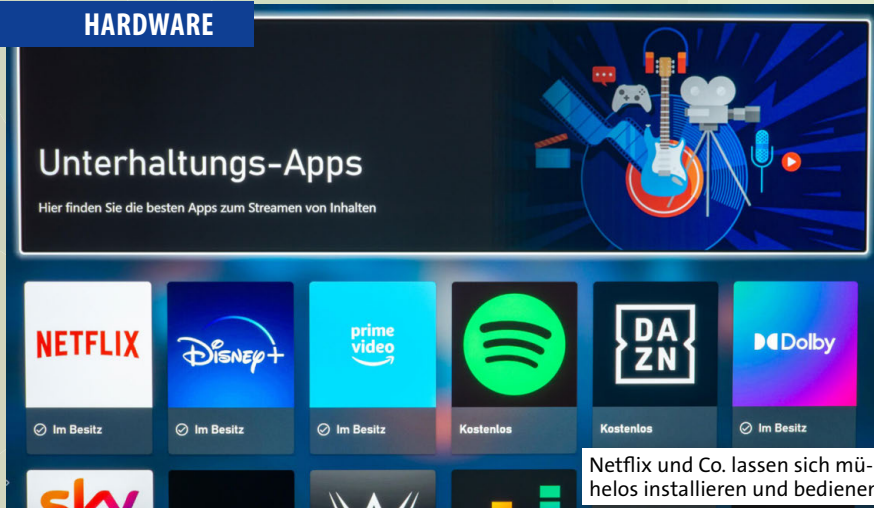


Die aufgerauten Bumper liegen sehr angenehm in der Hand, wovon vor allem Shooter und Rennspiele profitieren.



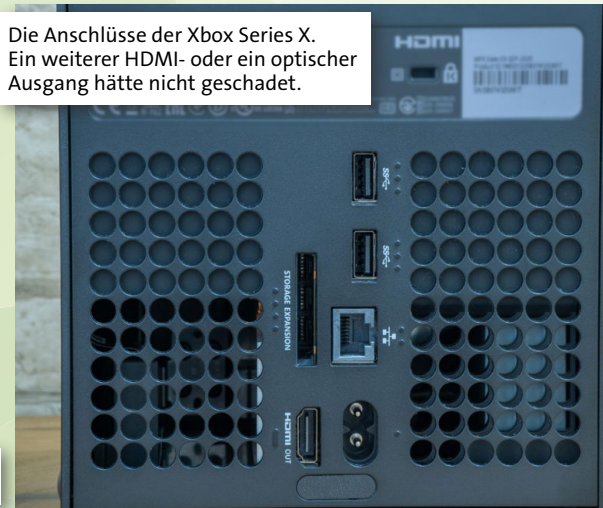
Griffform und Kopfhöreranschluss sind identisch zum Vorgängermodell.





Netflix und Co. lassen sich mühelos installieren und bedienen.

Die Anschlüsse der Xbox Series X. Ein weiterer HDMI- oder ein optischer Ausgang hätte nicht geschadet.



Multiplayer-Modus 120 fps an. Seid ihr nicht im Besitz eines Receivers mit HDMI-2.1-Support, könnt ihr das Signal nicht zum Monitor durchschleifen. Hierfür bräuchtet ihr dann entweder einen neuen Receiver oder einen entsprechenden Splitter – bei letzterem fehlt es allerdings noch an Modellen, was sich hoffentlich bald ändert. Ein zusätzlicher HDMI-Anschluss seitens Microsoft wäre hier in jedem Fall sinnvoll gewesen.

#### Wie sieht es mit den Ladezeiten aus?

Die markanteste Neuerung der Xbox Series X gegenüber ihren Vorgängern ist die verbaute M.2-NVMe-SSD samt der Velocity-Architektur. Letztere soll die Ladezeiten in und außerhalb von Spielen erheblich verkürzen, sodass beispielsweise sich wiederholende Ladesequenzen bei Übergängen von Gebieten entfallen. Noch haben wir die Velocity-Technologie unseres Wissens nach aber nicht in Aktion gesehen (mit einer Ausnahme vielleicht), weshalb wir uns im Folgenden den regulären Ladezeiten beim ersten Spielstart widmen, um verlässliche Vergleichswerte zu bekommen. Die fallen im Vergleich mit einem PC samt M.2-NVMe-SSD sehr gut aus. Mal startet ein Spiel auf dem PC schneller, mal auf der Xbox. Ein Spiel sticht jedoch besonders hervor:

	PC	Xbox Series X
<b>Dirt 5</b>	33 Sek.	24 Sek.
<b>Destiny 2</b>	1 Min. 6 Sek.	1 Min. 42 Sek.
<b>Gears 5</b>	1 Min. 40 Sek.	10 Sek.
<b>Marvel's Avengers</b>	30 Sek.	29 Sek.
<b>Ori and the Will of the Wisps</b>	36 Sek.	42 Sek.

Warum Gears 5 auf dem PC so viel länger braucht, um zu starten, oder umgekehrt der Start auf der Xbox so viel schneller vonstattengeht, ist uns nicht bekannt. Möglicherweise greifen hier bereits einige der Optimierungen oder sogar die Velocity-Architektur. Insgesamt fallen die Ladezeiten der neuen Xbox also sehr gut aus. Und auch in den einzelnen

Spiele selbst fallen uns keine langen Warte- oder Überbrückungszeiten auf. Es gibt auch kaum Texturen, die verzögert aufploppen. Den Vergleich zum High-End-PC braucht die Xbox also nicht zu scheuen.

#### Wie laut ist die Xbox Series X?

Für uns die größte Überraschung: Die Xbox Series X ist quasi nicht hörbar. Sowohl im Menü als auch unter maximaler Spielelast muss man mit dem Ohr schon direkt an die Xbox gehen, um ein leichtes Surren zu vernehmen – bei stummgeschaltetem Sound wohlgerneht. In Zahlen ausgedrückt, kommt die Xbox selbst unter Volllast nur auf einen Schalldruck von 40 dB. Dieser fällt jedoch schon bei einem Abstand von rund einem Meter auf angenehme 30 dB. Angesichts der hohen Leistung der Xbox Series X sind die Ergebnisse erstaunlich. Microsofts ungewöhnliches Design scheint sich hier bezahlt zu machen. Spiele-PCs sind im Vergleich oft deutlich lauter. Das verwendete Testsystem etwa kommt im Normalbetrieb auf noch relativ angenehme 43 dB. Unter Volllast kann aber gerade die Grafikkarte (RTX 3080) schon mal störend laut werden. Wenn ihr nicht gerade eine besonders leise Custom-Wasserkühlung oder ein speziell gedämmtes PC-Gehäuse euer Eigen nennt, wird der Spiele-PC aber selbst mit dem sogenannten Undervolting in der Regel lauter sein als die neue Xbox.

#### Was taugt der Controller?

Der Xbox Series X liegt ein überarbeiteter Xbox Wireless Controller bei. Im Vergleich zu früheren Iterationen wurde die Textur an den Stellen, an denen die Hand aufliegt, etwas mehr aufgeraut, gleiches gilt für die Bumper. Der Controller liegt daher sehr angenehm in der Hand. Dazu kommt auch noch eine Taste zum Erstellen von Aufzeichnungen (Share-Button). Kurz gedrückt, wird ein Screenshot erstellt. Lange gedrückt wird ein Video-Clip aufgezeichnet. Dessen Länge und Qualität kann den individuellen Wünschen entsprechend angepasst werden.

Der neue Xbox Wireless Controller lässt sich auch mit Windows 10 verbinden und wird einschließlich Tastenbelegung von den meisten Spielen problemlos erkannt. Das klappt sowohl via Bluetooth als auch mit einem passenden Adapter für Windows 7, den

ihr allerdings separat kaufen müsst. Alternativ könnt ihr den Xbox Wireless Controller aber auch einfach mit einem handelsüblichen USB-C-Kabel am PC anschließen. Das ist aber ebenfalls nicht im Lieferumfang enthalten. Wie im Kasten »Wie sähe ein mit der Xbox vergleichbarer PC aus« erwähnt, bekommt ihr mit der Xbox Series X einen Controller, der im Einzelhandel allein schon 60 Euro kostet. Dazu kommt noch, dass ihr den Controller meist ohne große Anpassungen auch mit euren Spielen auf dem PC verwenden könnt. Der PS5- sowie auch andere Controller müssen oftmals manuell eingestellt respektive die Tasten belegt werden. In Spielen wird euch dann in der Regel aber dennoch die Belegung des Xbox-Controllers angezeigt.

#### Ist die Xbox Series X ein PC-Ersatz?

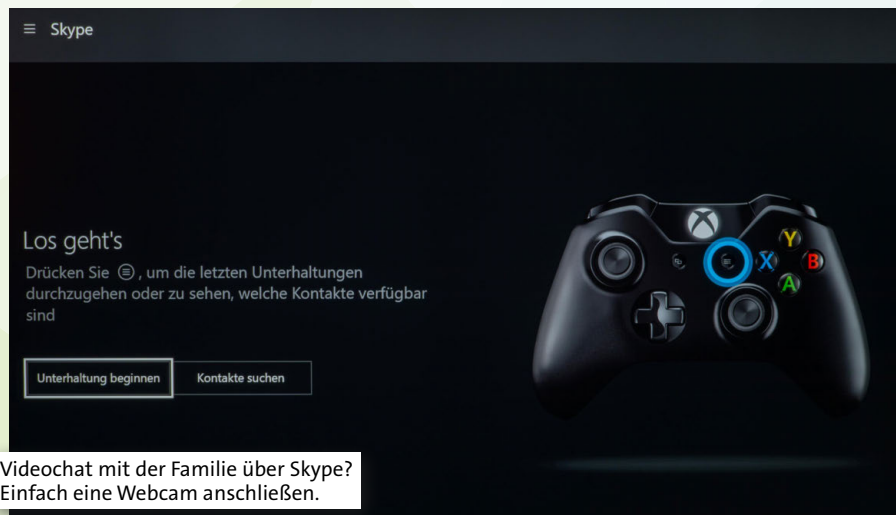
An den USB-Ports der Xbox Series X können sowohl Maus als auch Tastatur angeschlossen werden. Der Funktionsumfang ist jedoch stark eingeschränkt und liegt beim Entwickler des jeweiligen Spiels respektive der App. So könnt ihr etwa die Benutzeroberfläche der Xbox mit der Tastatur bedienen, nicht aber mit der Maus. Gears 5 lässt sich exakt wie am PC steuern, während Destiny 2 weder Maus- noch Tastatur-Support anbietet. Sowohl der vorinstallierte Edge- als auch ein weiterer getesteter Browser unterstützen lediglich Tastatur, zum Navigieren braucht es also einen Controller. Gleiches gilt für YouTube.

Wenn ihr einfach gemütlich vom Sofa aus mit euren Liebsten sprechen wollt, könnt ihr Skype nutzen. Die App gibt es kostenlos im Store, sowohl Headset als auch Kamera (beides nicht mitgeliefert) wurden in unserem Test problemlos erkannt und konnten umgehend genutzt werden. Als PC-Ersatz dient die Xbox Series X trotzdem nicht. Der PC ist auf Vielseitigkeit ausgelegt, die Konsole muss erst entsprechend modifiziert werden und bietet dennoch weniger Möglichkeiten.

#### Die Xbox wird komfortabler

Dank des Xbox Game Pass ist es nun möglich, die eigene Spielebibliothek konsolen- und auch generationsübergreifend zu verwenden – ganz wie am PC und beispielsweise Steam. Gleichzeitig bietet der Game Pass Ultimate die Möglichkeit, viele Spiele dank Cross-Save parallel sowohl auf der Konsole





## Meinung

Alexander Köpf  
@NebulaMutara



Nach langer, entbehrungsreicher Zeit will ich mir endlich wieder eine Konsole anschaffen. Und eigentlich hätte es die PlayStation 5 werden sollen, weil sie mit Blick auf die angebotenen Exklusivtitel meinen PC sehr gut ergänzt. Was hätte ich als PC-Spieler mit einer High-End-Maschine auch von einer Xbox? Die Xbox Series X hat beim Testen meine Meinung aber etwas geändert. Es hat schon was, den PC mal PC sein zu lassen, sich vor den großen 4K-Fernseher im Wohnzimmer gemütlich auf die Couch zu fläzen, den Controller anzutippen, und schon läuft das Ding. Gerade optimierte Spiele wie Gears 5 und Forza Horizon 4 sind in puncto Look und Bildrate so nahe am PC, dass ich selbigen nicht im Geringsten vermisse. Gleichzeitig kann ich mittels Xbox Game Pass Ultimate einfach zwischen PC und Xbox wechseln. Ein Vorteil, den ich so zuvor gar nicht bedacht hatte. Die Xbox hat meiner Meinung nach daher auch als Erweiterung zum High-End-Gaming-PC eine Daseinsberechtigung. Wenn ich mich aber explizit zwischen PC und Xbox Series X entscheiden müsste, würde meine Wahl wohl weiterhin auf den PC fallen. Schlicht deshalb, weil ich gerne die bestmögliche Grafik bei höchstmöglicher Auflösung und Bildrate haben will. Ein lohnendes Angebot: Insgesamt schnürt Microsoft mit der Xbox Series X aber ein stimmiges und vor allem lukratives Angebot. Wer mit dem Gedanken an den Einstieg in die Welt des 4K-Gamings liebäugelt, gleichzeitig aber nicht bereit ist, 1.000 Euro und mehr auszugeben, für den ist die Xbox Series X genau das Richtige!

Erweiterung zum PC zu nutzen. Dazu steht der Xbox theoretisch mehr Rechenpower zur Verfügung als der PS5. Die wiederum ist vor allem komplementär zum PC interessant. Sony bietet beispielsweise mit Spielen wie Ratchet & Clank: Rift Apart oder dem kommenden God of War 2: Ragnarok Exklusivtitel, die es für die Xbox nicht geben wird und für den PC wohl nur mit mehrjähriger Verspätung wie bei Horizon: Zero Dawn oder als Streaming-Angebot via PlayStation Now. ★

als auch dem PC zu spielen. Mit Microsofts OneDrive, das als kostenlose App im Store angeboten wird, könnt ihr zudem Daten gemeinsam verwenden. So könnt ihr etwa eure Lieblingsfotos sowohl auf dem PC als auch auf der Konsole ansehen. Während des Tests haben wir auf diese Weise Screenshots von der Xbox auf den PC verschoben.

Sehr praktisch ist das Streamen via Konsole. Im Microsoft Store können die gängigsten Entertainment-Apps bezogen werden. Sowohl Netflix, Disney+ als auch Amazon Prime Video lassen sich problemlos installieren und mit dem eigenen Konto verknüpfen. Die Menüsteuerung mit dem Controller gestaltet sich sehr einfach und intuitiv.

Insgesamt bietet die Xbox Series X bereits zum Launch ein breites Sortiment an Apps und Funktionen, die die Konsole als brauchbares Multimedia-Tool qualifizieren. In dem Zusammenhang ist auch das verbaute Bluray-Laufwerk zu erwähnen, das Inhalte mit 4K-Auflösung wiedergeben kann. Theoretisch könnt ihr mit der Xbox sogar 8K-Inhalte abspielen – der Grafikchip ist dazu grundsätzlich in der Lage –, diese müssen dann aber in anderer Form, beispielsweise via Streaming-Dienst oder YouTube, vorliegen.

### Was macht die Xbox besser und schlechter?

Die Xbox Series X punktet vor allem durch ihre Zugänglichkeit. Die Benutzeroberfläche ist übersichtlich gestaltet, und die Bedienung geht nach kurzer Eingewöhnungsphase in Fleisch und Blut über. Hier kann der Windows-PC nicht mithalten. Es ist zudem sehr

praktisch, ohne am Fernseher umschalten zu müssen, direkt zu einem Streaming-Service wechseln zu können.

In den getesteten Spielen kommt die Xbox mit Blick auf Qualität und Performance in Summe aber nicht ganz an unser PC-Testsystem heran. Auch wenn es in manchen Titeln sehr knapp ist und manchmal sogar faktisch Gleichstand herrscht. An der Stelle muss jedoch gesagt werden, dass der Vergleich nicht wirklich fair ist. Allein die RTX 3080 – noch dazu als Custom-Modell – ist mit 700 Euro und mehr deutlich teurer und leistungsstärker als die Xbox Series X. Allerdings ist genau das ein Punkt, der für die Xbox spricht. Für 500 Euro bekommt ihr eine Menge geboten – selbst wenn derzeit noch nicht alles rund läuft und an manchen Stellen noch Nachbesserungsbedarf in Form von Optimierungen einzelner Spiele besteht.

Ein interessantes Feature, das es in der Form auf dem PC gar nicht gibt, ist zudem Quick Resume. Damit könnt ihr einfach zwischen mehreren Spielen wechseln. Die Xbox versetzt dazu ein oder mehrere Spiele in eine Art Schlafzustand und bringt euch zurück an die Stelle, an der ihr aufgehört habt.

### Xbox Series X oder PS5?

Die Wahl zwischen Xbox Series X und PlayStation 5 ist nicht leicht. Mit den neuen Konsolen stehen sich zwei konkurrierende und scharf voneinander getrennte Philosophien gegenüber. Microsoft bettet die Xbox in einen eigenen Kosmos ein und bietet die Möglichkeit, die Konsole sowohl einzeln als auch als

## Wie sähe ein vergleichbarer PC aus?

Viel Leistung zum relativ kleinen Preis: Die Xbox Series X bietet, gemessen am Preis von 500 Euro, sehr viel Rechenpower. Zu dem Preispunkt ist ein vergleichbares PC-System nicht realisierbar. Um in etwa auf das Niveau der Xbox zu kommen, müsst ihr mit 1.000 Euro und mehr rechnen.

In der Xbox ist eine AMD-APU (SoC) verbaut, die sowohl CPU als auch Grafikeinheit beherbergt. Der Prozessor entspricht dabei in etwa einem Ryzen 7 3700X. Aktuell gibt es den Achtkerner ab 280 Euro. Mit dem Marktstart der Ryzen-5000-Prozessoren dürften die Preise für Ryzen 3000 jedoch deutlich fallen.

Knackpunkt Grafikchip: Gleiches gilt im Prinzip auch für die Grafikeinheit. Hier ist es im Moment schwer, ein vergleichbares Modell zu finden. Die Leistung dürfte zwischen der Radeon RX 5700 XT (rund 375 Euro) und der noch nicht veröffentlichten Radeon RX 6800 (579 US-Dollar) liegen – Raytracing außen vor gelassen. Dazu kommen noch Mainboard, Arbeitsspeicher, eine schnelle M.2-NVMe-SSD, Netzteil, Gehäuse und nicht zu vergessen ein Xbox Wireless Controller.

Mainboard	Sockel AM4 B450 (circa 50 bis 100 Euro)
CPU	AMD Ryzen 7 3700X (circa 280 Euro)
GPU	Radeon RX 5700 XT / Radeon RX 6800, RTX 2080 Super (375 bis 580 Euro)
RAM	16,0 GByte DDR4 (circa 50 Euro)
Speicher	1,0 TB M.2-NVMe-SSD (circa 100 Euro)
Netzteil	550 Watt (circa 50 Euro)
Controller	Xbox One Wireless Controller (circa 60 Euro)
Gehäuse	beliebig (circa 50 Euro)
Kosten	circa 1.015 bis 1.270 Euro





Eine starke Ergänzung, aber kein Ersatz für einen Gaming-PC

# PLAYSTATION 5

**Die PlayStation 5 ist eine sehr schnelle Next-Gen-Konsole, die neben der Leistung aber noch ganz andere Stärken offenbart.** Von Nils Raettig

Mit der PlayStation 5 will Sony erneut das Konsolenrennen für sich entscheiden. Keine leichte Aufgabe, denn im GameStar-Test der Xbox Series X zeigte Microsofts Konkurrenzprodukt eine sehr starke Leistung (Seite 120) – auch wenn Sony zumindest aktuell bei der verkauften Stückzahl deutlich vor der neuen Xbox liegt. Die entscheidenden Fragen lauten trotzdem, wie hoch die Bildqualität und die Performance liegen, wie kurz die Ladezeiten wirklich sind, was der neue, hochgelobte Controller wirklich kann und wie sich die Konsole insgesamt im Vergleich mit der Xbox Series X und einem PC schlägt.

## Bildqualität und Performance

Die PlayStation 5 ist wie zu erwarten war deutlich schneller als die PlayStation 4 Pro: Statt 4,2 erreicht sie 10,28 Teraflops. Das ist ein ähnlicher Wert wie bei der Radeon RX 5700 XT für den PC (9,8 Teraflops). Die Radeon-Karte verwendet allerdings die erste Generation der RDNA-Architektur, während in der PS5 die optimierte Variante RDNA2 mit hardwarebeschleunigtem Raytracing zum Einsatz kommt. Der reine Blick auf die Teraflop-Zahl vermittelt also wie so oft nicht das ganze Bild.

Eine entscheidende Parallele gibt es dennoch zwischen der RX 5700 XT und der PS5: Für das Spielen in nativer 4K-Auflösung mit 60 fps sind beide nur bedingt geeignet, zumindest nach aktuellem Stand. Beispiel Spider-Man: Miles Morales: Das Spiel gibt uns im Menü die Wahl zwischen den beiden Modi »Bildqualität« und »Leistung«:

- Bildqualität: 4K / 30 fps (Raytracing, verbesserte Beleuchtung und zusätzliche Grafikeffekte)
- Leistung: Upsampling zu 4K / 60 fps (kein Raytracing, keine verbesserte Beleuchtung, keine zusätzlichen Effekte)

Um 60 fps auf der PlayStation 5 zu erreichen, muss das Spiel also bei der Auflösung tricksen und auf Raytracing verzichten. Optisch macht sich das allerdings in diesem Fall gerade bei normalem Spielgeschehen unserem Eindruck nach kaum bemerkbar. Deshalb empfehlen wir eher, das Spiel besser im Leistungsmodus zu nutzen.

In Assassin's Creed Valhalla und Ratchet & Clank: Rift Apart kommt eine dynamische Auflösung zum Einsatz, in Demon's Souls wird das Bild im Performance-Modus mit 60 fps von 1440p hochskaliert, im Cinematic-Modus

Die Grafik von Spider-Man: Miles Morales kann sich auf der PS5 größtenteils mehr als sehen lassen.





mit 30 fps kommt natives 4K zum Einsatz. Was beim Blick auf die Performance und die Bildraten zu bedenken ist: Die höhere Leistung der PS5 im Vergleich zum Vorgänger muss auch mit gestiegenen Anforderungen an die Hardware zurechtkommen, etwa durch den Einsatz von Raytracing.

Apropos Raytracing: Die PlayStation 5 beherrscht die Rendertechnik grundsätzlich genau wie die Xbox Series X oder PCs mit passender Hardware. Fraglich bleibt aber, wie umfangreich Raytracing auf der Konsole einsetzbar ist. In Spider-Man wird es beispielsweise für realistischere Reflexionen genutzt. In manchen Szenen sind die Unterschiede deutlich, in anderen wiederum fallen sie kaum auf. Die Bildqualität liegt im Spiel generell in einem sehr hohen Bereich, was vor allem auch für das schnelle Bewegen durch die Stadt gilt. War es bei älteren Titeln der Reihe noch so, dass die Stadt umso leerer wurde, je schneller und höher wir uns fortbewegt haben, ist das auf der PS5 nicht mehr der Fall, vermutlich auch dank der sehr schnellen SSD.

### Welche Anschlussmöglichkeiten gibt es?

Die PlayStation 5 bietet bei den Anschlüssen keine Überraschungen, wie die folgende Übersicht zeigt.

#### Front:

- 1 x USB 3.2 (Typ-C)
- 1 x USB 2.0 (Typ-A)

#### Rückseite:

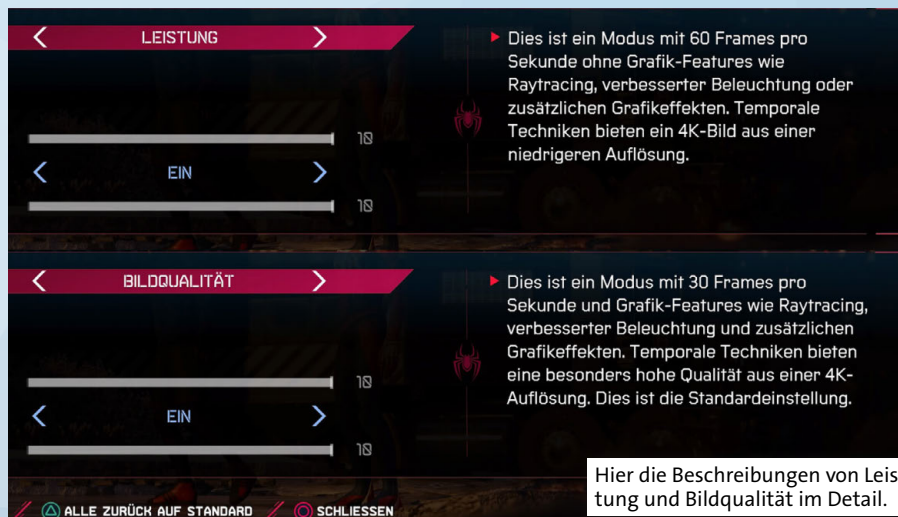
- 1 x HDMI 2.1
- 1 x GBit-LAN
- 2 x USB 3.2 (Typ-A)
- Kensington-Lock
- Stromversorgung (Kleingerätestecker)

#### Funk:

- WLAN 802.11a/b/g/n/ac
- Bluetooth 5.1 (Low Energy)

Der DualSense-Controller wird über den Typ-C-Anschluss in der Front mit der Konsole für das Aufladen des Akkus verbunden, ist aber grundsätzlich auch kabellos einsetzbar.

HDMI 2.1 bietet genug Bandbreite für das Spielen in 4K mit 120 fps oder in 8K mit 60 fps – was allerdings kaum erreichbare Werte



für die PlayStation 5 sind. Insofern könnt ihr die Konsole auch problemlos an einem Fernseher oder Monitor ohne HDMI 2.1 nutzen.

### Wie sieht es mit den Ladezeiten aus?

Die Ladezeiten der PlayStation 5 sind schlicht beeindruckend. Nach dem extrem schnellen Start von Spider-Man dauert es beispielsweise nur drei Sekunden (!), bis die Spielwelt geladen ist. In diesem Punkt schließt die PS5 dank extrem schneller NVMe-SSD nicht nur zum PC auf, sondern kann ihn vermutlich in manchen Fällen sogar überholen. Für die alltägliche Nutzung stellt die neue SSD unserem Eindruck nach sogar mit den größten Unterschied zu der PlayStation 4 (Pro) dar, weil nicht nur der System- und Spielstart deutlich flotter vonstattengeht, sondern auch die gesamte Bedienung wie aus einem Guss wirkt.

#### Ladezeiten:

Systemstart bis Dashboard	23 Sek.
Astro's Playroom Spielstart	10 Sek.
Astro's Playroom Level laden	3 Sek.
Spider-Man: Miles Morales Spielstart	9 Sek.
Spider-Man: Miles Morales Level laden	3 Sek.

### Wie laut ist die PlayStation 5?

Mit Blick auf unsere Messergebnisse ist die PlayStation 5 keine laute Konsole. Auch in 4K-Auflösung und beim Spielen halten sich die Lüfter vornehm zurück. Wir haben wie bei unseren Grafikkartentests aus 50 Zentimetern Abstand zur Front gemessen und kommen auf sehr niedrige 39,1 dB(A).

Einen Aspekt decken diese Messungen allerdings nur bedingt ab: Das gewisse Rattern der Lüfter sowie ein leichtes Spulenfiepen, das unter Spielelast auftritt. Beide Faktoren können sich je nach Modell unterscheiden und werden nicht von jedem gleich stark wahrgenommen. Wie laut man sie hört, hängt außerdem davon ab, wo die Konsole genau steht. Der Ton von Spielen oder Medien dürfte diese Geräusche aber in den meisten Fällen überdecken. Außerdem haben unsere Kollegen der GamePro teils den Eindruck gewonnen, dass die Konsole nach längerer Nutzungsdauer etwas lauter wird, einheitliche Erfahrungen dazu gibt es bislang aber nicht.

#### Lautstärke:

Lautstärke im Dashboard	38,6 dB(A)
Lautstärke im Spiel	39,1 dB(A)

### Wie hoch ist der Stromverbrauch?

Die Leistungsaufnahme der PlayStation 5 liegt im Rahmen unserer Erwartungen. Der Leerlaufwert im Bereich von 50 Watt erinnert an aktuelle Windows-PCs, unter Spielelast messen wir in 4K mit etwa 200 Watt eine im Vergleich zu einem kompletten Spiele-PC mit Radeon RX 5700 XT ein gutes Stück niedrigere Leistungsaufnahme.

#### Leistungsaufnahme:

Stand-By	1,0 Watt
Dashboard (4K)	53,8 Watt
Video (4K)	79,4 Watt
Spielelast (4K)	201,3 Watt





## Meinung

Nils Raettig  
@nraettig



Die PlayStation 5 ist eine schnelle Konsole mit aktueller Technik. Auch die unkomplizierte Bedienung hat es mir angetan. Ich persönlich werde mir vorerst dennoch keine PS5 kaufen, was an einer Mischung aus Software- und Hardwarefaktoren liegt. Einerseits bin ich etwas skeptisch, ob die Leistung wirklich ausreicht, um mit potenziell beeindruckenden Features wie Raytracing ohne zu viele Abstriche hausieren zu gehen. Andererseits bleibt abzuwarten, welchen Einfluss die schnelle SSD in Zukunft auf die Entwicklung von Spielen haben wird. Wenn ich in Spider-Man durch die Stadt fliege und der Detailgrad trotzdem permanent sehr hoch bleibt, dann spielt die SSD da zwar durchaus eine wichtige Rolle, ein echter »Game Changer« ist das aber noch nicht für mich. Fairerweise muss man dazu sagen, dass die Xbox Series X in meinen Augen zum Launch vor ähnlichen Problemen steht. Die Hardware stimmt bei beiden Konsolen grundsätzlich, aber an Titeln als Verkaufsargument fehlt es noch. Aus Sicht eines PC-Spielers finde ich es außerdem sehr schade, dass die PS5 keine Unterstützung für 1440p-Auflösungen bietet. Ich denke, oftmals wäre es die bessere Wahl, einen Titel in dieser Auflösung statt in 4K mit höheren und/oder stabileren fps laufen zu lassen. Hier macht aber wohl der Fokus auf Fernseher einen Strich durch die Rechnung, weil sie meist nicht auf 1440p, sondern auf Full HD und 4K setzen. Ich bin gespannt, wie sich das Spieleangebot für die Konsolen entwickeln wird – und was gleichzeitig auf dem PC durch Techniken wie Direct Storage und RTX I/O passiert.



Das PS5-exklusive Astro's Playroom zeigt eindrucksvoll, wie genau das Feedback des neuen DualSense-Controllers sein kann.

### Was taugt der Controller?

Neben der SSD ist der neue DualSense Controller eines der Highlights der PlayStation 5. Dies hat er dem Umstand zu verdanken, dass der Widerstand der Trigger-Tasten und die Vibrationen des Controllers sehr genau und feinteilig eingesetzt werden können. Um das zu demonstrieren, hat Sony mit Astro's Playroom ein eigenes Spiel entwickelt. Der Controller vibriert unterschiedlich je nach dem Untergrund, auf dem wir laufen. Ziehen wir ein Kabel aus dem Boden, vermittelt uns die Rückmeldung des Controllers tatsächlich das Gefühl, den Widerstand nach und nach zu überwinden. Und per Touchpad können wir unsere Spielfigur in Kugelform durch passende Wischbewegungen durch die Spielwelt rollen lassen.

All das funktioniert in Astro's Playroom grundsätzlich sehr gut, aber das Spiel ist auch komplett darauf ausgelegt. Es gab außerdem Fälle, in denen wir die Vibrationen als etwas ungenau und schwach und damit nicht als besonders beeindruckend empfunden

den habe. Insgesamt steckt aber viel Potenzial im Controller der PS5.

Grundsätzlich kann man den PS5-Controller zwar am PC anschließen, und das Gerät wird auch als solches erkannt, in Spielen sind Eingaben aber oft nicht möglich, vermutlich mangels passender Xinput-Unterstützung. Im Falle von Steam sieht das anders aus, hier wird der PS5-Controller mittlerweile dank eines Beta-Updates unterstützt. Alternativ könnt ihr ihn auch ohne die Beta als PS4-Controller einrichten. Die besonderen Vibrationsfunktionen, das Trackpad und die Bewegungssteuerung funktionieren auf dem PC aber (noch) nicht.

### Ist die PS5 ein PC-Ersatz?

Wie im Falle der Xbox Series X gilt, dass Maus und Tastatur zwar grundsätzlich angeschlossen werden können, aber nicht immer sinnvoll einsetzbar sind. So ignoriert Spider-Man diese Peripherie völlig. Für Texteingaben wie Suchanfragen im Browser oder ähnliches kann eine Tastatur aber sehr hilfreich

Die SSD der PlayStation 5 ist extrem schnell, was sich bislang vor allem auf die Ladezeiten sehr positiv auswirkt.



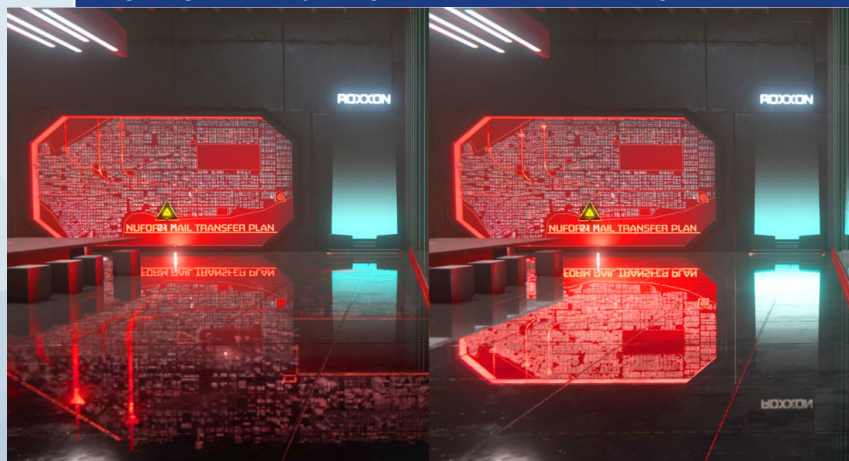


## Wie sähe ein vergleichbarer PC aus?

Mit Blick auf die Spezifikationen eines ähnlich leistungsstarken PCs ergibt sich bei der PlayStation 5 das gleiche Bild wie im Falle der Komponenten, die wir bereits im Test der Xbox Series X genannt haben. Die PlayStation 5 kostet in der Digitalversion ohne Blu-ray-Laufwerk 399 Euro, mit Laufwerk sind es 499 Euro. Wie bei der Xbox Series X gilt also auch für die PS5, dass ihr vergleichbare Leistung auf dem PC nur für deutlich höhere Kosten bekommt.

## Raytracing auf der PS5

Ohne Raytracing (links) erinnert die Reflexion auf dem Boden zwar klar an die Umgebung, erst mit Raytracing (rechts) fällt sie aber wirklich genau aus.



sein. Medienkonsum gelingt über die PlayStation 5 wie von anderen Konsolen oder Mediaplayern wie dem Fire TV Stick gewohnt. Bekannte Apps wie Amazon Prime Video, Netflix oder Spotify stehen bereits jetzt zur Verfügung, was gerade beim Anschluss an einen Fernseher im Wohnzimmer praktisch sein kann. Auch das in der teureren Version vorhandene Blu-ray-Laufwerk macht die PlayStation 5 attraktiv als schicke Medienzentrale im Wohnzimmer. Grundsätzlich geht all das zwar auch mit einem PC, die Erfahrung ist dabei allerdings weniger »Plug&Play«-mäßig als bei den Konsolen und erfordert etwas mehr Planung.

### Was macht die PS5 besser und was schlechter?

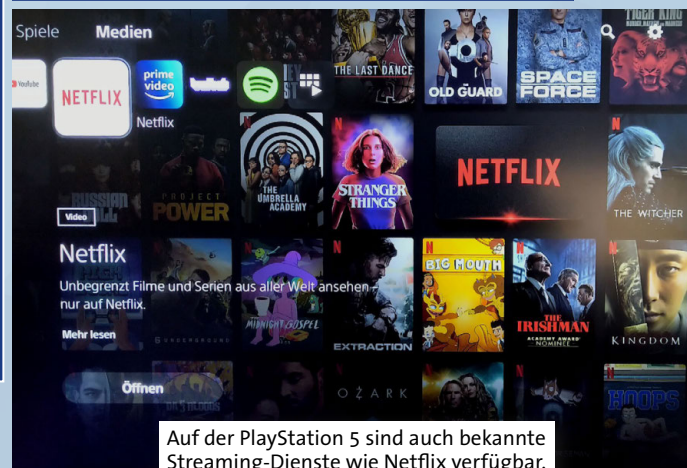
Im Vergleich mit einem PC punktet die PlayStation 5 vor allem mit dem grade angesprochenen Plug&Play-Gefühl, das durch die schnelle SSD und die sehr schnelle, rei-

bungslose Bedienung zusätzlich verstärkt wird. Auch der DualSense-Controller mit seinem vielfältigen und genauen Feedback per Vibration sucht auf dem PC und für die entsprechenden Spiele noch seinesgleichen. Nicht zu vergessen sind außerdem die im Vergleich mit einem ähnlich schnellen PC klar günstigeren Anschaffungskosten (siehe Kapitel »Wie sähe ein vergleichbarer PC aus«).

Ein Windows-Rechner ist dafür im Vergleich flexibler einsetzbar, kann in Zukunft aufgerüstet werden und bietet potenziell die höhere Leistung und damit auch die bessere Bildqualität – was dann allerdings nochmal mit höheren Kosten verbunden ist, insbesondere für die Grafikkarte.

Mit Blick auf die SSD und ihre maximalen Übertragungsraten hat zu guter Letzt die PlayStation 5 momentan die Nase gegenüber typischen PCs vorne. Das soll sich aber einerseits durch Funktionen wie Direct Sto-

<b>Mainboard</b>	Socket AM4 B450 (circa 50 bis 100 Euro)
<b>CPU</b>	AMD Ryzen 7 3700X (circa 280 Euro)
<b>GPU</b>	Radeon RX 5700 XT / Radeon RX 6800, RTX 2080 Super (375 bis 580 Euro)
<b>RAM</b>	16,0 GByte DDR4 (circa 50 Euro)
<b>Speicher</b>	1,0 TB M.2-NVMe-SSD (circa 100 Euro)
<b>Netzteil</b>	550 Watt (circa 50 Euro)
<b>Controller</b>	Xbox One Wireless Controller (circa 60 Euro)
<b>Gehäuse</b>	beliebig (circa 50 Euro)
<b>Kosten</b>	circa 1.015 bis 1.270 Euro



rage und Nvidias RTX I/O vermutlich bald ändern. Andererseits bleibt abzuwarten, wie groß in der Praxis der Unterschied in Spielen abseits von sehr flotten Ladezeiten ist, den die PlayStation-SSD ausmachen kann.

### Xbox Series X oder PS5?

In Sachen Leistung ist die Xbox Series X auf dem Papier unserer Einschätzung nach insgesamt etwas besser aufgestellt. Zum Release laufen manche Spiele aber dennoch etwas runder auf der PlayStation 5. Wie sich die Lage in Zukunft darstellen wird, bleibt abzuwarten.

Interessant ist überdies für beide Konsolen, ob Microsoft und Sony noch ein Pendant zu Nvidias DLSS 2.0 zu bieten haben werden. Dabei wird das Bild KI-gestützt von einer niedrigeren Auflösung hochgerechnet. Das entsprechende Feature soll »Super Resolution« heißen und könnte bald nutzbar sein, um höhere fps bei gleicher (oder sogar besserer) Bildqualität zu ermöglichen.

Geht es um Exklusivtitel, hat dagegen Sony mit Titeln wie Spider-Man: Miles Morales, Horizon 2: Forbidden West, dem sehr gelungenen Remake von Demon's Souls (die GamePro-Kollegen haben 90 Punkte gegeben), Ratchet & Clank: Rift Apart und Gran Turismo Sport zumindest nach aktuellem Stand eindeutig die Nase vorn. Allerdings lassen beide Konsolen zum Launch in Sachen (neue) Spiele noch etwas zu wünschen übrig, außerdem kann Microsoft gegenüber Sony mit dem umfangreichen Angebot im Game-Pass-Abo punkten. ★

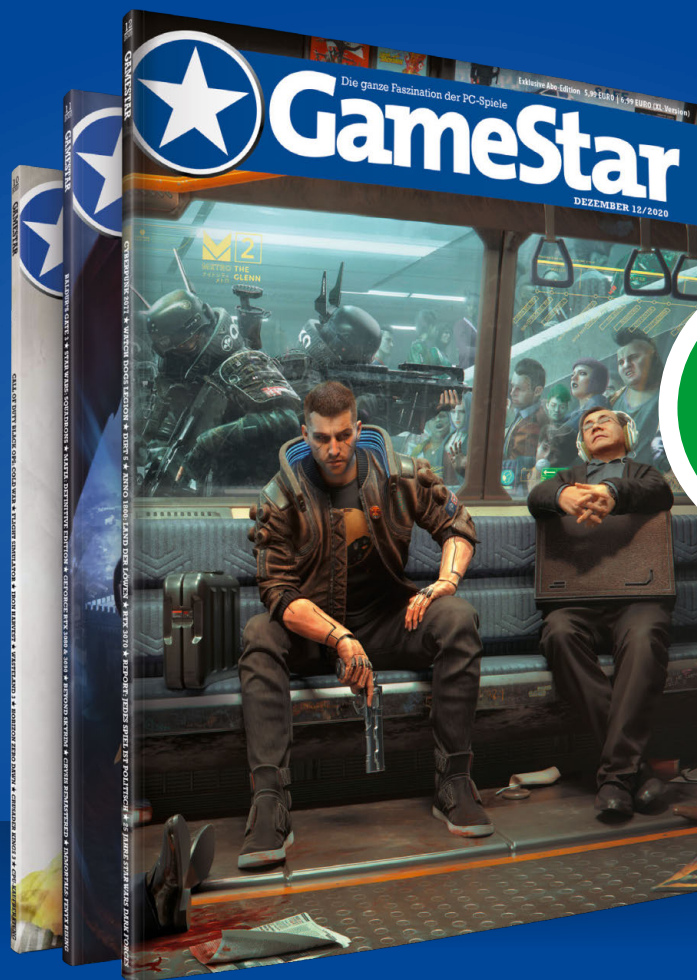
## Die wichtigsten technischen Unterschiede der Konsolen

	<b>Xbox Series X</b>	<b>PlayStation 5</b>
<b>Grafik</b>	höhere Rohleistung, 12 Teraflops	geringere Rohleistung, 10,28 Teraflops
<b>VRAM</b>	höhere Speicherbandbreite, 10 GB @ 560 GB/s, 6 GB @ 336 GB/s	geringere Speicherbandbreite, 16 GB @ 448 GB/s
<b>SSD</b>	langsamere SSD (1,0 TB), 2,4 GB/s unkomprimiert, 4,8 GB/s komprimiert	schnellere SSD (825 GB), 5,5 GB/s unkomprimiert, 8 bis 9 GB/s komprimiert
<b>Speicher</b>	Erweiterungsslot für Speicherkarte, Unterstützung für externe Festplatte (USB)	Slot für M.2-NVMe-Slot, Unterstützung für externe Festplatte (USB)



# 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 DVD's

Trailer, Videos aus der Redaktion und tolle Vollversionen ohne Ende

### Ganz einfach

- 1 Formular ausfüllen
- 2 Foto machen
- 3 Foto an [shop@gamestar.de](mailto:shop@gamestar.de)

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

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

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

oder hier: [www.gamestar.de/miniabo](http://www.gamestar.de/miniabo)

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

GameStar erscheint im Verlag 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



# Die Vorletzte

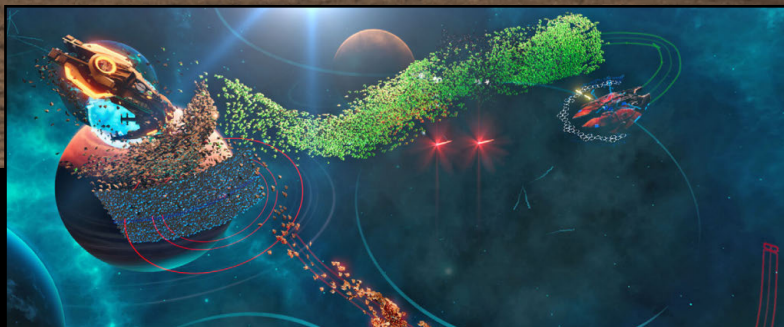
# POLITIK & SPIELE

Wir bleiben dabei: Jedes Spiel ist auch irgendwie politisch. Und damit ihr uns das auch glaubt, haben wir uns entsprechende Beweise in aufwändiger Recherche ... ähm, ausgedacht. Von Petra Schmitz



## NO MAN'S SKY

Extremen Gegenwind bekam Hello Games 2016 nicht nur wegen der fehlenden Inhalte, sondern auch wegen des Spielnamens. Alice Schwarzer schrieb in ihrer Kolumne in der Bild: »Warum heißt das Spiel No Man's Sky und nicht No Woman's Sky?« Prominente Rückendeckung bekam sie von ihrem Kollegen, der deutschen Stimme der Vernunft, mit einer messerscharfen Analyse: »Traurig. Herzlichst, Ihr F.J. Wagner.«



## DRONE SWARM

In einem (inzwischen gelöschten) Tweet äußerte sich der noch amtierende US-Präsident gleich nach dem Release von Drone Swarm: »At my inauguration there were more people than there are drones in this game. So SAD!« Die österreichischen Stillalive Studios forderten daraufhin eine Neuzählung der Menschen, die bei der Amtseinführung Trumps zugegen waren. Wäre doch gelacht!



## VALORANT

Christian Wulff, jüngster Bundespräsident jemals, wollte sich ein Haus bauen, aber nicht von seinem eigenen Geld. Das wurde blöderweise publik. Auch das wollte Wulff nicht. Daraufhin trat Wulff nach der bis dato kürzesten Amtszeit eines Bundespräsidenten zurück, erhält aber bis zu seinem Lebensende nun schnuckeligen Ehrensold. Das ist ein bisschen, wie der Mensch in einem Valorant-Match zu sein, dem gefühlt nix gelingt, der aber am Ende doch die höchste Effizienzwertung seines Teams hat.

## EIGENTLICH ALLES VON BLIZZARD

Karl-Theodor zu Guttenberg, ehemaliger Verteidigungsminister, musste sich 2011 Plagiatsvorwürfen stellen. Er habe, so der Vorwurf, seine Doktorarbeit einfach mal irgendwo abgepinnt. Guttenberg trat zwar nach ewigem Hickhack schließlich von all seinen Ämtern zurück, er soll aber mal zu seiner Frau Stephanie beim Abendessen über eine wärmende Linsensuppe hinweg geäußert haben: »Ja, aber Blizzard macht das schon immer so, und keiner merkt. Is noch von dem Dinkelbrot da, Schatz?«



## RED DEAD REDEMPTION 2

Karl Marx schrieb in seinem kommunistischen Manifest: »Und doch nimmt dieses Greenhorn den Mund so voll, als ob es der Urgroßvater aller Indianer wäre und schon seit tausend Jahren hier gelebt hätte und heute noch lebte! [...] Ich bin ein einsamer Mann und will einsam bleiben; ich habe keine Lust, mich mit hundert oder gar noch mehr Arbeitern herumzuärgern.« Damit bezog Marx, bereits lange bevor Red Dead Redemption 2 erschien, klar Position. May, wir meinen natürlich Karl May. Ach, egal.



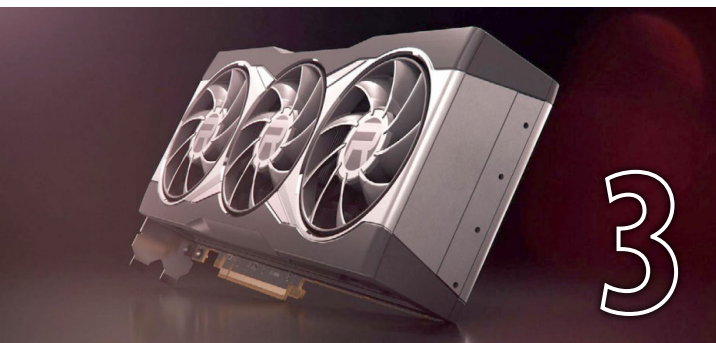
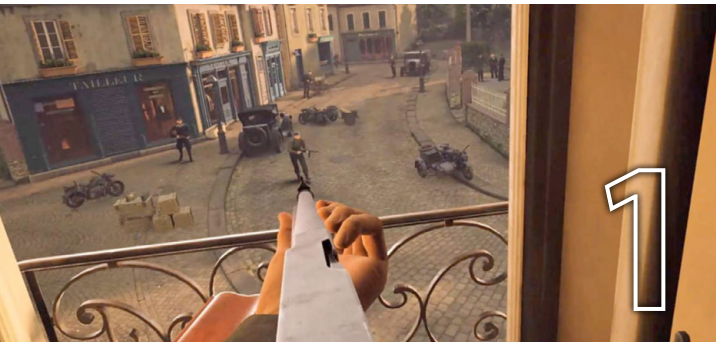
## COUNTER-STRIKE

Und zu guter Letzt noch Counter-Strike. Das, so Gabe Newell, sei ein perfektes Beispiel dafür, wie man mit wenig Aufwand den maximalen Profit erzielen kann. »Modder kostenlos geilen Scheiß machen lassen und dann den geilen Scheiß übernehmen!« Das hat er natürlich niemals öffentlich gesagt, uns wurde diese Info in einer Bahnunterführung im Münchener Osten zugespielt. Wir wollten danach ein Statement von Karl May, konnten ihn aber nicht erreichen. Marx, wir meinen natürlich Karl Marx. Ach, egal.





# Die GameStar-Ausgabe 02/2021 erscheint am 20.1.2021.



## 1 Medal of Honor: Above and Beyond **TEST**

Von Respawn kommt ein VR-Ableger für die Medal-of-Honor-Reihe. Wir polieren schon mal unsere Brillen.

## 2 Cyberpunk 2077 **TEST**

Für diese Ausgabe hat es knapp nicht gereicht, in der nächsten lest ihr aber zu 100 Prozent den Test von Cyberpunk 2077.

## 3 RX 6900 XT **HARDWARE**

AMD Super-GPU tritt im Test gegen die starke Nvidia-Konkurrenz an. Wir sind gespannt, wie sich neue Radeon schlägt.

## 4 Das war 2020 **MAGAZIN**

Wir ziehen ein Resümee: Was ist 2020 passiert und wie hat die Corona-Pandemie unser liebstes Hobby beeinflusst.

### 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 (i.S.v. § 18 Abs. 2 MStV) – Anschrift des Verlags  
**Jugendschutzbeauftragter** Rae Grimm – Anschrift des Verlags  
**Registergericht** Amtsgericht München  
Handelsregisternummer: HR B 218 859  
USt-ID Nr.: DE 300 33 09 61

**Gesellschafter der Webedia Gaming GmbH** sind die Mehrheitsgesellschafter Webedia GmbH, (Amtsgericht Charlottenburg, HR B 114531 B), sowie PietSmiet Holding GmbH, (Amtsgericht Köln, HR B 84294) und die Connected 4 Media GmbH (Amtsgericht München, HR B 218234)

**Adresse** Webedia Gaming GmbH  
Ridlerstraße 55 • 80339 München  
Tel.: 089 / 244 136 600

**Druck und Beilagen** IPress Center CE Zrt. • H-2600 Vác • Nádas utca 6.  
Technicolor Polska Sp. z o.o.

### REDAKTION

**Redaktion GameStar** Anschrift des Verlags  
Tel.: 089 / 244 136 600, E-Mail: info@gamestar.de

**Head of Webedia Gaming** René Heuser  
**Director Sales** Daniel Loers  
**Head of Digital Publishing** Dawid Hallmann  
**Chefredakteur** Heiko Klinge  
**Chefredaktion** Michael Graf, Markus Schwerdtel  
**Senior Project Manager** Yassin Chakhchoukh  
**Produktionsleitung** Daniel Visarius, Sigrun Trier  
**Redaktion** Petra Schmitz (ltd.), Valentin Aschenbrenner, Peter Bathge, Philipp Elsner, Dimitry Halley, Michael Herold, Ann-Kathrin Kuhl, Nils Raettig, Natalie Schermann, Kai Schmidt, Elena Schulz, Fabiano Uslenghi, Holger Harth, Tobias Veltin

**Community Management** Mary Marx  
**Social Media** Laila Schmitt, Natascha Seuser  
**Director Business Development** Daniel Visarius  
**Medien-Produktion** Christoph Klapetek (ltd.), Alexander Beck, Natascha Becker, Michael Obermeier, Christian Schneider, Tobias Drexel, Tobias Kluge, Maurice Weber  
**Layout und Design** Sigrun Trier (ltd.), Eva Beck, Christian Müller  
**Redaktionsassistentin** Nicole Zeugner, Janine Negele  
**Lektorat** Christian Neffe  
**Freie Mitarbeiter** Martin Dietrich, Mario Donick, Nina Kiel, Alexander Köpf, Alexander Ney, Dennis Zirkler

**Fotos** Uwe Miethe, Petra Schmitz (Pressematerial ausgenommen), www.stock.adobe.de  
**Einsendungen** Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

**Haftung** Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.

### ABO-SERVICE

**Abonnement** Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger  
GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH  
Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Web: www.gamestar.de/shop

**Kunden-Support** Jakob Erckert  
E-Mail: kundenservice@gamestar.de  
Telefon: +49 89 244 136-606

**Jetzt bestellen** www.gamestar.de/shop  
XL-Version (2 DVDs): Inland: 74,50 €  
Österreich und sonstiges Ausland: 86,50 €  
Schweiz: 129,- SFR

**Preise jeweils inklusive Versand. Preise und Versand in Nicht-EU-Länder auf Anfrage. Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).**

**Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten** Postbank Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70,  
IBAN: DE43 6001 0070 0000 3117 04, BIC: PBNKDEFF

**Vertrieb Handelsauflage** MZV GmbH & Co. KG  
Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim  
Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113  
E-Mail: info@mzv.de Web: www.mzv.de

**ISSN-Nummern** DVD XL: ISSN 2193-4894, DVD: ISSN 1610-6547,  
Magazin: ISSN 1610-6520, PDF: ISSN 2193-4886

**Erscheinungsweise:** GameStar erscheint monatlich.

### ANZEIGEN

**Anzeigen GameStar** Anschrift der Redaktion  
Martin Schmaus (-735)  
Pia Aschenbrenner (-750), Dominik Buhmann (-731),  
Christoph Walter (-734)

**Anzeigenpreise** Es gilt stets die Preisliste unter www.webedia-group.de

**Zahlungsmöglichkeiten** HypoVereinsbank München  
IBAN: DE17 7002 0270 0015 6610 67 SWIFT: HYVDEMMXXX

**Erfüllungsort, Gerichtsstand** München

### GameStar gibt's auch für unterwegs:



**GameStar und alle Sonderhefte  
auf allen Tablets und Smart-  
phones mit iOS oder Android**

Lest die digitale GameStar schon einige Tage  
vor offiziellem Erscheinungstermin



### In unserem Medienhaus erscheinen auch diese Magazine:





LC-POWER™

www.lc-power.com

34" / 86,36cm  
21:9



# CURVED HIGH-END GAMING

LC-M34-UWQHD-144-C

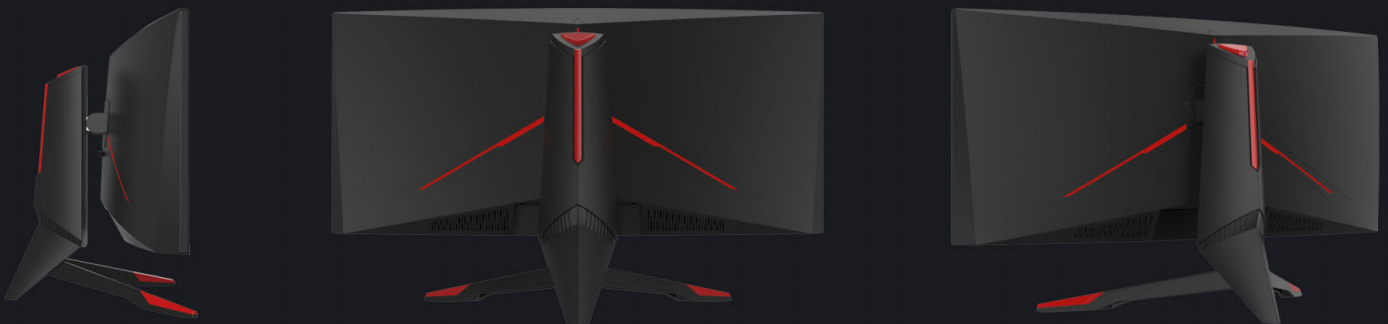
Erleben Sie das ultimative Gaming-Feeling mit dem **34"/86,36 cm-21:9-UltraWide**-Breitbild-Monitor von LC-Power!

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



# steelseries

## Headsets für PC und Next-Gen



**BEST HEADSET  
FOR PS4**

ARCTIS 7

**Forbes**

**BEST OVERALL  
GAMING HEADSET**

ARCTIS PRO + GAMEDAC

**WIRED**

**BEST HIGH END  
GAMING HEADSET**

ARCTIS PRO + GAMEDAC

**IGN**

**BEST PREMIUM  
GAMING HEADSET**

ARCTIS PRO WIRELESS

**ROCK  
PAPER  
SHOTGUN**

Erfahren Sie mehr unter  
[de.steelseries.com/playstation-gaming-headsets](https://de.steelseries.com/playstation-gaming-headsets)

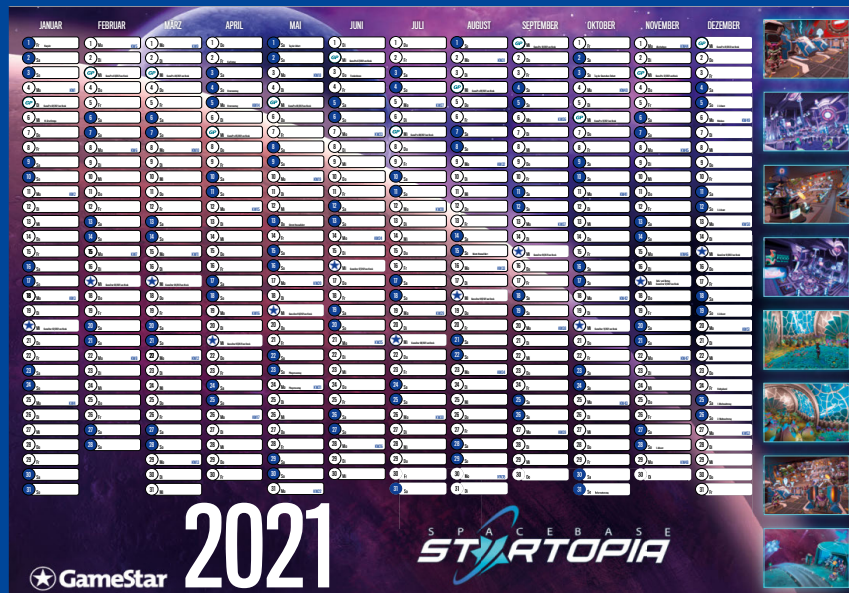
Erhältlich bei

**ALTERNATE**  
bequem online

**OTTO**

**d** digitec.ch

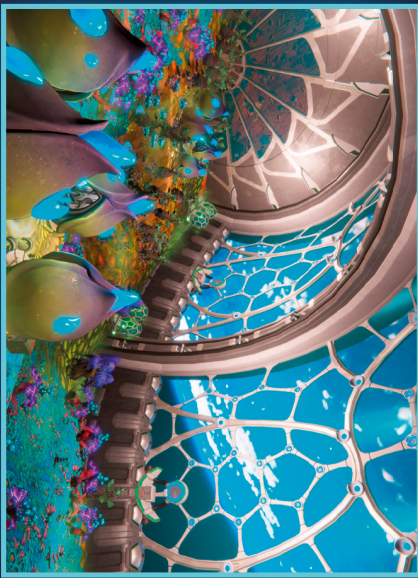
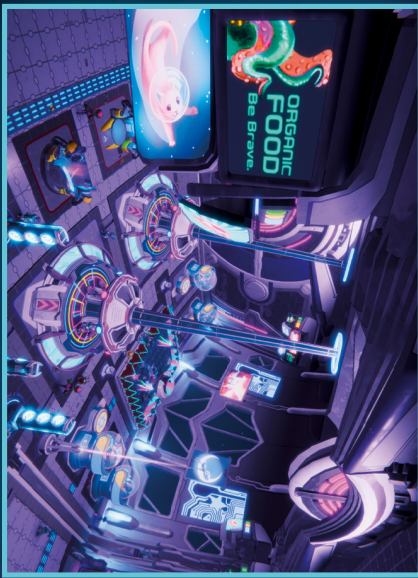




**AUF DEN NÄCHSTEN SEITEN SIND  
DIE POSTER IN GROSS ZU SEHEN**







JANUAR	FEBRUAR	MÄRZ	APRIL	MAI	JUNI	JULI	AUGUST	SEPTEMBER	OKTOBER	NOVEMBER	DEZEMBER
1 Fr Regen	1 Mo KW5	1 Mo KW9	1 Do	1 Sa Tag der Arbeit	1 Di	1 Do	1 So	1 Mi Gewinn 1000€ im Block	1 Fr	1 Mo Mehrfachtag KW44	1 Mi Gewinn 1000€ im Block GP
2 Sa	2 Di	2 Di	2 Fr Karfreitag	2 So	2 Mi Gewinn 1000€ im Block GP	2 Fr	2 Mo KW31	2 Do	2 Sa	2 Di	2 Do
3 So	3 Mi Gewinn 1000€ im Block GP	3 Mi Gewinn 1400€ im Block GP	3 Sa	3 Mo KW6	3 Do Friedenstag	3 Sa	3 Di	3 Fr	3 So Tag der Deutschen Einheit	3 Mi Gewinn 1200€ im Block GP	3 Fr
4 Mo KW1	4 Do	4 Do	4 So Ostermontag	4 Di	4 Fr	4 So	4 Mi Gewinn 1000€ im Block GP	4 Sa	4 Mo KW40	4 Do	4 Sa
5 Di Gewinn 1000€ im Block GP	5 Fr	5 Fr	5 Mo Ostermontag KW14	5 Mi Gewinn 1000€ im Block GP	5 Sa	5 Mo	5 Do	5 So	5 Di	5 Fr	5 So 2. Advent
6 Mi Tag der Arbeit	6 Sa	6 Sa	6 Di	6 Do	6 So	6 Di	6 Fr	6 Mo KW36	6 Mi Gewinn 1000€ im Block GP	6 Mo KW45	6 Mo Mehrfachtag KW49
7 Do	7 So	7 So	7 Mi Gewinn 1000€ im Block GP	7 Fr	7 Mo	7 Do	7 Sa	7 Di	7 Do	7 So	7 Di
8 Fr	8 Mo KW6	8 Mo KW10	8 Do	8 Sa	8 Di	8 Do	8 So	8 Mi	8 Fr	8 Mo KW45	8 Mi
9 Sa	9 Di	9 Di	9 Fr	9 So	9 Mi	9 Fr	9 Mo	9 Do	9 Sa	9 Di	9 Do
10 So	10 Mi	10 Mi	10 Sa	10 Mo	10 Do	10 Sa	10 Di	10 Fr	10 So	10 Mi	10 Fr
11 Mo KW2	11 Do	11 Do	11 So	11 Di	11 Fr	11 So	11 Mi	11 Sa	11 Mo KW41	11 Do	11 Sa
12 Di	12 Fr	12 Fr	12 Mo KW5	12 Mi	12 Sa	12 Mo	12 Do	12 So	12 Di	12 Fr	12 So 3. Advent
13 Mi	13 Sa	13 Sa	13 Di	13 Do Christi Himmelfahrt	13 So	13 Di	13 Fr	13 Mo KW37	13 Mi	13 So	13 Mo
14 Do	14 So	14 So	14 Mi	14 Fr	14 Mo	14 Mi	14 Sa	14 Di	14 Do	14 So	14 Di
15 Fr	15 Mo KW7	15 Mo KW11	15 Do	15 Sa	15 Di	15 Do	15 So	15 Mi Gewinn 1000€ im Block GP	15 Fr	15 Mo KW46	15 Mi Gewinn 1000€ im Block GP
16 Sa	16 Di	16 Di	16 Fr	16 So	16 Mi Gewinn 1000€ im Block GP	16 Fr	16 Mo	16 Do	16 Sa	16 Di	16 Do
17 So	17 Mi Gewinn 1000€ im Block GP	17 Mi Gewinn 1400€ im Block GP	17 Sa	17 Mo	17 Do	17 Sa	17 Di	17 Fr	17 So	17 Mi Büch. und Filmfest. Gewinn 1000€ im Block GP	17 Fr
18 Mo KW3	18 Do	18 Do	18 So	18 Di	18 Fr	18 So	18 Mi	18 Sa	18 Mo KW42	18 Do	18 Sa
19 Di	19 Fr	19 Fr	19 Mo	19 Mi Gewinn 1000€ im Block GP	19 Sa	19 Mo	19 Do	19 So	19 Di	19 Fr	19 So 4. Advent
20 Mi Gewinn 1000€ im Block GP	20 Sa	20 Sa	20 Di	20 Do	20 So	20 Di	20 Fr	20 Mo	20 Mi Gewinn 1000€ im Block GP	20 Sa	20 Mo
21 Do	21 So	21 So	21 Mi Gewinn 1000€ im Block GP	21 Fr	21 Mo	21 Do	21 Sa	21 Di	21 Do	21 So	21 Di
22 Fr	22 Mo KW8	22 Mo KW12	22 Do	22 Sa	22 Di	22 Do	22 So	22 Mi	22 Fr	22 Mo KW47	22 Mi
23 Sa	23 Di	23 Di	23 Fr	23 So Friedenstag	23 Mi	23 Fr	23 Mo	23 Do	23 Sa	23 Di	23 Do
24 So	24 Mi	24 Mi	24 Sa	24 Mo Friedenstag KW21	24 Do	24 Sa	24 Di	24 Fr	24 So	24 Mi	24 Fr Hilfsfest
25 Mo KW4	25 Do	25 Do	25 So	25 Di	25 Fr	25 So	25 Mi	25 Sa	25 Mo KW43	25 Do	25 So 1. Heiligschlag
26 Di	26 Fr	26 Fr	26 Mo	26 Mi	26 Sa	26 Mo	26 Do	26 So	26 Di	26 Fr	26 So 2. Heiligschlag
27 Mi	27 Sa	27 Sa	27 Di	27 Do	27 So	27 Di	27 Fr	27 Mo	27 Mi	27 So	27 Mo KW52
28 Do	28 So	28 So	28 Mi	28 Fr	28 Mo	28 Mi	28 Do	28 Di	28 Do	28 So 1. Advent	28 Di
29 Fr	29 Mo	29 Mo KW13	29 Do	29 Sa	29 Di	29 Do	29 So	29 Mi	29 Fr	29 Mo KW48	29 Mi
30 Sa	30 Di	30 Di	30 Fr	30 So	30 Mi	30 Fr	30 Mo	30 Do	30 Sa	30 Di	30 Do
31 So	31 Mi	31 Mi	31 Mo	31 Do KW22	31 Mi	31 Sa	31 Di	31 Do	31 So Reformationstag	31 Di	31 Fr

# 2021

S P A C E B A S E  
STARS  
TOPIA

GameStar



# S P A C E B A S E STARTOPIA

