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

Die ganze Faszination der PC-Spiele

GameStar

FEBRUAR 02/2021



LC-POWER™

www.lc-power.com



CURVED
HIGH-END GAMING

LC-M34-UWQHD-144-C

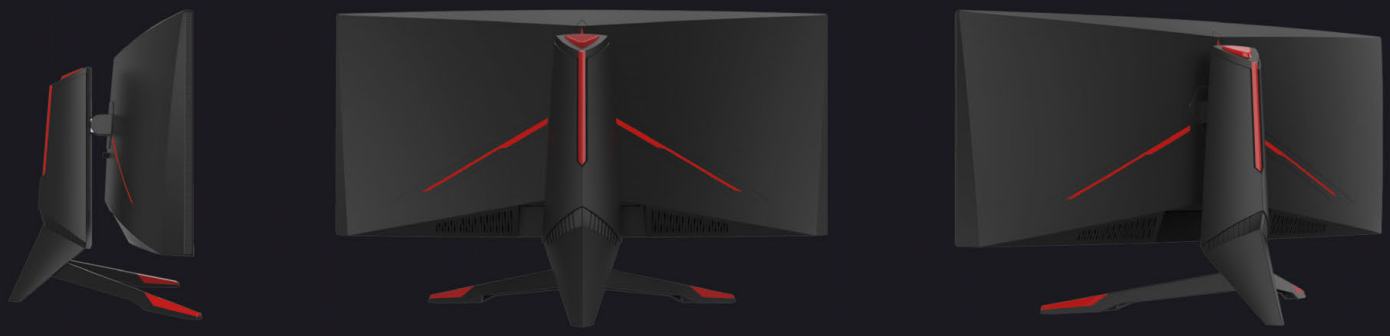
Erleben Sie das ultimative Gaming-Feeling mit dem 34"/86,36 cm-21:9-UltraWide-Breitbild-Monitor von LC-Power!

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

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

Weitere Features des Monitors sind u.a. eine Bildschirmaktualisierungsrate von 144 Hz für eine flüssige Darstellung, FreeSync für einen reibungslosen Spieleablauf, Picture-by-Picture (PBP), Picture-in-Picture (PiP) sowie HDR 400.

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



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

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

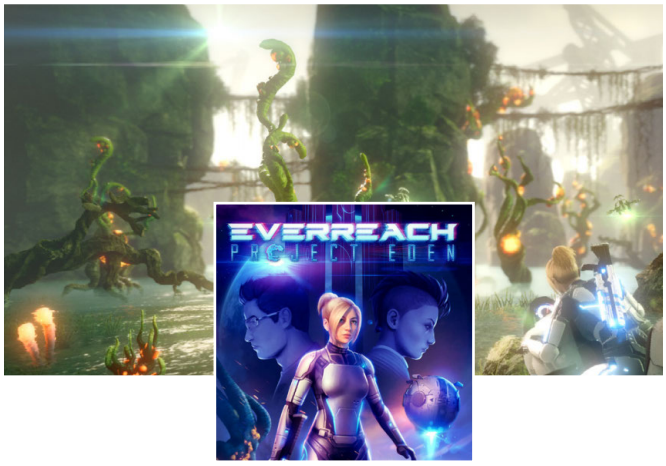
DVDs und Vollversionen sind nur Teil der GameStar-XL-Ausgabe 02/2021.

Eine DVD-Hülle zum Ausdrucken findet ihr auf www.gamestar.de/dvdhuelle022021.

VOLLVERSIONEN 02/2021

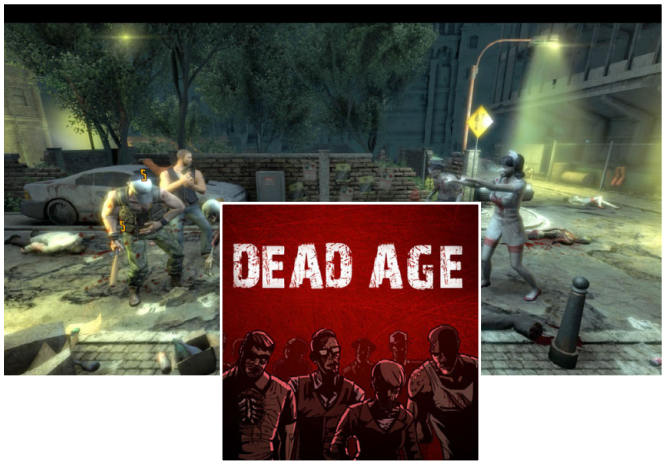
ACHTUNG! Everreach und Dead Age sind nicht auf dem Datenträger: Keys der Codekarte auf GameStar.de/codes gegen Spiele-Keys einlösen (gültig bis 31.03.2022)!
Es wird ein kostenloses Steam-Konto benötigt.

EVERREACH: PROJECT EDEN (ENGL.)



Ihr arbeitet für die Security-Abteilung einer Kolonie auf dem Planeten Eden. Mit dem Hoverbike untersucht ihr Vorfälle, die mit versunkenen Zivilisationen im Zusammenhang stehen. Achtung: Das Spiel gibt es nur auf Englisch, aber die meiste Zeit wird ohnehin geschossen..

DEAD AGE



In Dead Age sind die Untoten sehr zivil, sie warten, bis ihr zu Ende gezogen habt. Denn das Rogue-lite spielt ihr rundenweise. Im Stile von FTL kümmert ihr euch um euer Camp, eure Ausrüstung und andere Überlebende. Und legt euch eben immer wieder mit Zombies an.

VIDEOS 02/2021

USK ab 16 freigegeben

VIDEOS

Final Fantasy 16

Immortals: Fenyx Rising

Cyberpunk 2077: Test-Fazit

Rückblick 02/11

Ist Wolcen noch zu retten?

Königsdisziplin Interface

War Desperados 3 ein Erfolg?

HIGHLIGHTS



IMMORTALS: FENYX RISING

Im Videotest macht Immortals eine sehr gute Figur, auch wenn die Ubisoft-Formel hier abermals voll zur Geltung kommt.



CYBERPUNK 2077

Dimitry Halley und Maurice Weber erklären im Fazitvideo, ob Cyberpunk 2077 den hohen Erwartungen gerecht wird.

XL-VIDEOS

Beyond the Wire

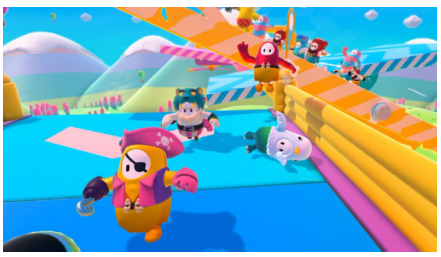
AMD gegen Nvidia

Eine gute KI muss auch mal dumm sein

So entstand Fall Guys

Shadowrun mit Cyberpunks, Teil 5, Teil 6 und Teil 7

XL-HIGHLIGHTS



SO ENTSTAND FALL GUYS

Wir fassen die wilde Entstehungsgeschichte von Fall Guys zusammen und gehen auf spannende Inhalte ein, die es bis dato noch nicht ins Spiel geschafft haben.



EINE GUTE KI MUSS AUCH MAL DUMM SEIN

Warum sind Künstliche Intelligenzen manchmal absichtlich blöd? Unser Videoautor Jonas Gössling ist absichtlich schlau und geht dem Phänomen auf den Grund.

Fractal

MESHIFY 2
MESHIFY 2 XL

A CLASSIC EVOLVED.



Erhältlich bei:

kmcomputer.de
bora-computer.de
schwanthaler-computer.de
snogard.de

K&M COMPUTER
gut beraten.

www.kmcomputer.de

Berlin-Mitte
Alexanderstraße 3 | 10178 Berlin
Bremen
Faulenstraße 38 | 28195 Bremen
Bremen Habenhausen
Ernst-Buchholz-Straße 3 | 28279 Bremen
Dortmund
Kampstraße 80 | 44137 Dortmund
Duisburg
Max-Peters-Straße 19-21 | 47059 Duisburg
Düsseldorf
Am Wehrhahn 76 | 40211 Düsseldorf
Essen
Vereinstraße 14 | 45127 Essen
Hamburg
Steilshooper Str. 281 | 22309 Hamburg
Hamburg Eimsbüttel
Fruchtallee 83 | 20259 Hamburg
Kaiserslautern
Merkurstraße 49 | 67663 Kaiserslautern
Kassel
Kurt-Schumacher-Str. 13 | 34117 Kassel
Kiel
Gutenbergstraße 1 | 24223 Kiel
Köln
Hohenstaufenring 10 | 50674 Köln
Leipzig
Ehrensteinstr. 49 | 04105 Leipzig
München
Nordendstraße 23 | 80801 München
Mannheim
Casterfeldstraße 142-144 | 68199 Mannheim
Nürnberg
Willy-Brandt-Platz 20 | 90402 Nürnberg
Stuttgart
Gutenbergstraße 68-70 | 70176 Stuttgart
Wiesbaden
Alte Schmelze 21 | 65201 Wiesbaden

BORA COMPUTER

www.bora-computer.de

Aachen Templergraben
Templergraben 27 | 52062 Aachen
Düren
Arnoldsweilerstraße 9-11 | 52351 Düren
Leverkusen
Dönhoff Str. 39 | 51373 Leverkusen
Mönchengladbach
Friedrich Ebert Straße 53-55
41236 Mönchengladbach

SCHWANTHALER COMPUTER

www.schwanthaler-computer.de

München
Augustenstr. 51 | 80333 München

SNOGARD®
PC, TV & ELECTRONICS

www.snogard.de

Frechen
Europaallee 63 | 50226 Frechen
Köln
Hohenstaufenring 16-18 | 50674 Köln



Markus Schwerdtel,
Chefredaktion

Editorial

SPIELEJAHR 2021

Ah, ein Editorial zur Jahreswende! Die schreiben sich ja bekanntlich fast von selbst! Na ja, ganz so einfach ist es diesmal leider nicht, denn wie soll man nach einem gelinde gesagt ungewöhnlichen Jahr wie 2020 einen gewöhnlichen Rückschautext schreiben? Über eine Zeit, die vor allem von Verschiebungen, Enttäuschungen und dem ein oder anderen Skandal geprägt war? Warum 2020 für ihn als verschenktes Jahr gilt, erklärt der Kollege Peter Bathge ab Seite 86.

Aber es gab auch Lichtblicke. Extrem leistungsfähige Grafikkarten etwa, die von Titeln wie dem Flight Simulator oder jüngst Cyberpunk 2077 (Seite 44) auch gleich mal an ihre Grenzen getrieben werden. Oder – für die Leute, die das interessiert – schicke neue Konsolen. Zwar konnte nicht jeder bis zum Jahresende diese neue Hardware ergattern, aber immerhin sind die Geräte »in der Welt« und verheißen uns ein aufregendes neues Spielejahr. Was 2021 für uns so alles bringen könnte, versucht Heiko Klinge in seinen – teils ziemlich steilen – Thesen für 2021 (Seite 92) zusammenzufassen. In einem Jahr überprüfen wir dann, ob Heiko richtiggelegen hat.

Geheimtipp aus Korea

Die ruhige Zeit zwischen den Jahren gibt uns Gelegenheit, auch mal unbekanntere Geheimtipps aufs Titelbild zu hieven, die sonst vielleicht im Rauschen untergegangen wären. Dieses Mal fiel uns die Wahl leicht: Schon beim Trailer zu Crimson Desert ging ein kollektives »Wow!« durch die Redaktion – gut, den Redaktions-Chat. Wir haben uns die Singleplayer-Hoffnung genauer angeschaut und mit den Machern gesprochen. Die haben offenbar bei der Arbeit am MMO Black Desert Online richtig Lust auf einen Solotitel bekommen, den sie jetzt mit Crimson Desert liefern wollen. Ab Seite 20 lest ihr, warum wir uns auf die Mixtur aus The Witcher 3, Skyrim und Kingdom Come freuen. Wir wünschen euch jedenfalls ein gutes, erfolgreiches und gesundes 2021, und wie immer natürlich auch ...

... viel Spaß beim Lesen und Spielen!

Markus



Black Edition: Cyberpunk 2077

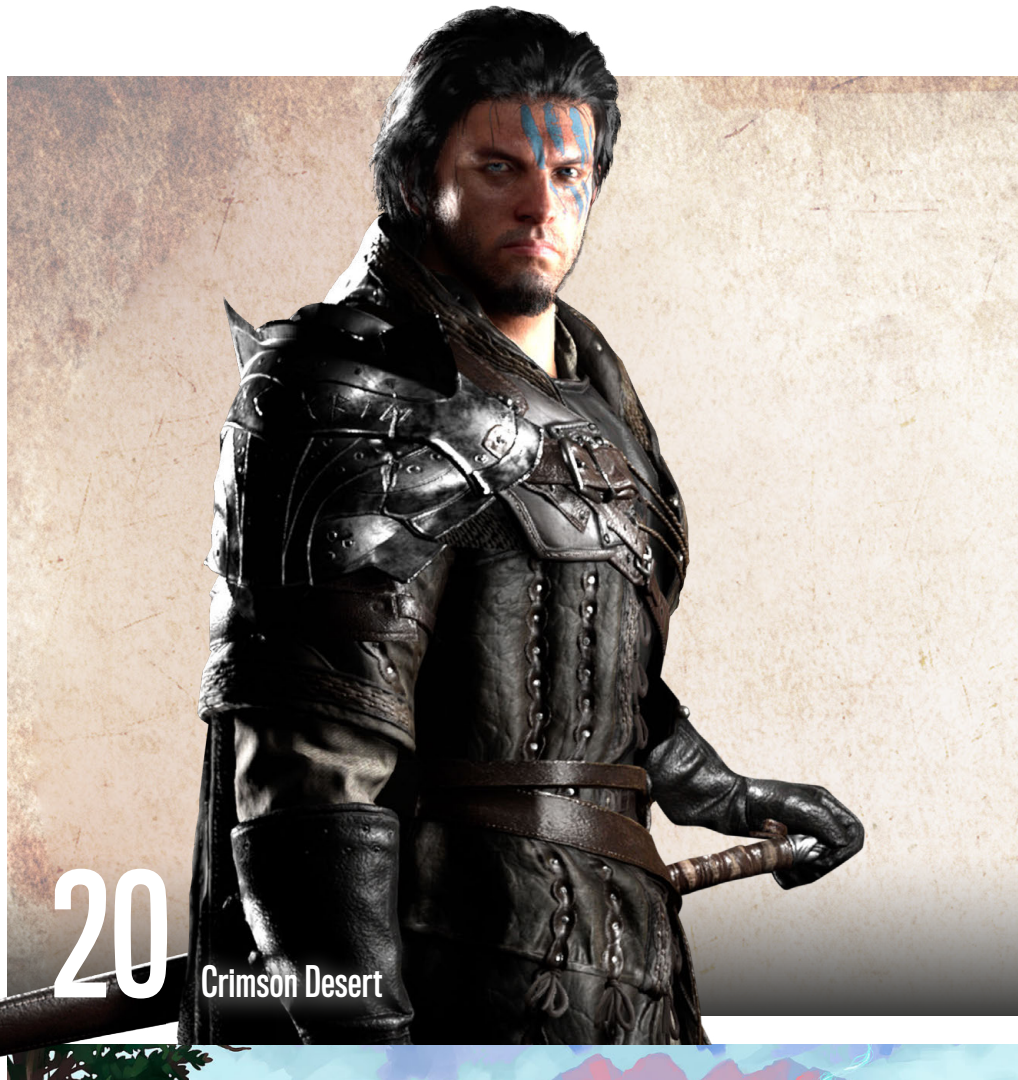
Und, seid ihr schon in Night City unterwegs? Wir haben hier das Richtige für euch: die große Black Edition zu Cyberpunk 2077. In unserem Sonderheft liefern wir Guides, vom optimalen Charakter über Tipps für Romanzen bis hin zur Komplettlösung. Eine Kostprobe davon findet ihr in diesem Heft ab Seite 56. Dazu gibt's ein XXL-Poster mit Artworks und als Goodie 30 Prozent Rabatt auf ausgewählten Cyberpunk-Merch (gültig bis 30.4.21). Die Black Edition zu Cyberpunk 2077: Ab dem 16. Januar am Kiosk oder gleich bestellen und gratis E-Paper sichern unter **www.gamepro.de/cyberpunk**

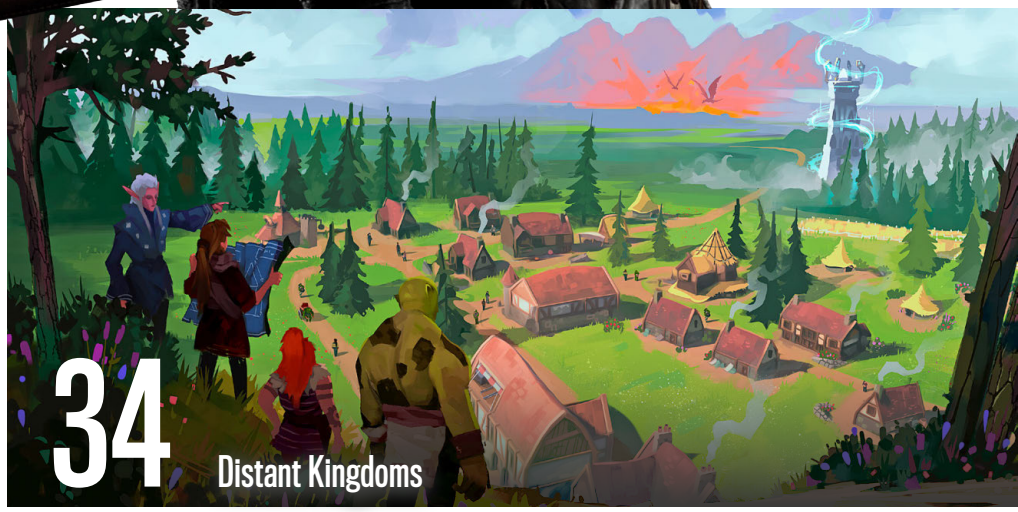


GamePro Special: PlayStation 5

Gehört ihr zu den Glücklichen, die sich eine PlayStation 5 sichern konnten? Oder wartet ihr sehnsüchtig auf die Lieferung? In beiden Fällen hilft euch unser großes Sonderheft zur PlayStation 5. Hier gibt's jede Menge Tipps und Kniffe rund um die neue Konsole. Wie klappt der Umzug von der PS4 optimal? Welches Zubehör ist das beste? Und natürlich: Welche Spiele lohnen sich? Jetzt am Kiosk oder bestellen unter **www.gamepro.de/ps5**

INHALT







TITELSTORY

20 Crimson Desert

Crimson Desert sieht aus wie eine Mischung aus The Witcher 3 und Kingdom Come: Deliverance. Aber die Entwickler wollen nicht einfach nur noch eine Fantasy-Open-World bauen.

20 So abwechslungsreich soll die offene Spielwelt werden

24 Die Kämpfe

AKTUELL

8 Diablo 4

8 Perfect Dark

9 Werewolf: The Apocalypse – Earthblood

9 Armprothese aus Cyberpunk 2077

10 Mass Effect

11 Dragon Age 4

11 The Callisto Protocol

12 Ark 2

12 It Takes Two

13 Evil West

14 Kolumne: Konsolenmurks macht PC-Probleme

17 Termin-Update

PREVIEWS

28 Skywind

34 Distant Kingdoms

Distant Kingdoms will das Prinzip von Anno in eine Fantasywelt bringen und um Rollenspielelemente ergänzen. Wir haben mit den Entwicklern gesprochen.

RUBRIKEN

3 DVD-Inhalt

5 Editorial

6 Inhalt

16 Feedback

40 Das Team

129 Die Vorletzte

130 Vorschau / Impressum







TESTS

44 Cyberpunk 2077

Ist das meisterwartete Spiel 2020 wirklich der von Fans erträumte Rollenspiel- und Open-World-Messias? Die Antwort ist erfreulich, wenn auch kompliziert.

Leseprobe: Zehn Seiten aus unserer Black Edition zu Cyberpunk 2077

56 Eddies verdienen
60 Skillguide für Nahkämpfer
65 Richtig Schluss machen

66 World of Warcraft: Shadowlands

Die Vorzeichen für eine Erweiterung von World of Warcraft sahen nie düsterer aus. Hat Blizzard die Kurve noch genommen?

70 Empire of Sin
72 Chronos: Before the Ashes
74 Per Aspera
77 Haven
80 Medal of Honor: Above and Beyond

MAGAZIN

86 2020: Das verschenkte Jahr

2020 wurde von Corona, Releaseverschiebungen und Lieferengpässen für Hardware bestimmt. Aber trotzdem feierte unser Hobby unerwartete Erfolge.

92 Fünf gewagte Prognosen für 2021
96 Reality-Check: Phasmophobia
100 No One Lives Forever wird 20
104 100 Spiele von einer Firma
110 Was Valve über euch weiß

HARDWARE

118 Geforce RTX 3060 Ti

122 Radeon RX 6900 XT

Mit der Radeon RX 6900 XT bringt AMD die stärkste Karte seiner RX-6000-Reihe auf den Markt. Wie schnell die wirklich ist, zeigen unsere Spiele-Benchmarks.

126 Upgrade-Guide für die neuen AMD-Karten



Diablo 4

ITEMS WENIGER WICHTIG



Diablo 4 will neue Wege gehen, das Spielgefühl der drei Vorgänger dabei aber nicht zerstören.

Diablo 4 will neue Wege gehen, um sich von seinem Vorgänger abzuheben: Skills und Attribute sollen eure letztendliche Stärke bestimmen, nicht nur eure Ausrüstung. Blizzard verfolgt mit dem neuen System drei Kernideen, um sicherzugehen, dass es viele spielerisch nützliche Möglichkeiten gibt, einen Build zu erstellen. Selbst nach vielen Jahren sollt ihr noch neue Kombinationen entdecken können. So soll die Identität einer Klasse gestärkt werden, und Items werden eher zur Anpassung der Klasse dienen, diese aber nicht definieren. Die Komplexität des Systems soll zwischen denen von Diablo 2 und Diablo 3 liegen. Der erste Schritt ist ein neues Skillsystem, das der Entwickler bereits im Herbst vorstellte. Jetzt will man jedoch noch weitergehen und sich auf die klassischen Rollenspielaspekte der Serie stützen. Es soll das Gefühl vermittelt werden, dass man wirklich einen Barbaren, Zauberer oder Druiden spielt.

Wie für Rollenspiele üblich trainiert ihr euren Charakter im Kampf gegen diverse Gegner. Ihr bekommt so Skillpunkte und verbessert Attribute. Jede Waffe soll Vor- und Nachteile bieten. Eine Einhandwaffe erlaubt euch so etwa, nicht nur schneller zuzuschlagen, sondern ebenso flink eure Position zu ändern. Eine Zweihandwaffe hingegen teilt mehr Schaden aus, ist dafür aber langsamer.

Die Besonderheiten beginnen bei der Seltenheit. Während gerade in Diablo 3 uralte Gegenstände viel zu mächtig waren und deswegen auch aus Diablo 4 entfernt wurden, sollen diesmal selbst blaue oder gelbe Items noch einen Sinn haben. Die mythische Ausrüstung aus Diablo 3 gehört der Vergangenheit an. Denn allein durch die Existenz dieser Itemstufe wurden alle unter ihr nutzlos. Stattdessen gibt es wieder die aus Diablo 2 bekannten einzigartigen Items. Sie besitzen ein besonderes Design mit einer bestimmten Thematik, ihre Affixe sind vorbestimmt und nicht zufällig, und sie bieten häufig klassenspezifische Fähigkeiten. Nach wie vor gibt es noch kein genaues Veröffentlichungsdatum für Diablo 4. Auch einen ungefähren Releasezeitraum gab Blizzard bisher noch nicht bekannt.

Perfect Dark

KULT-SHOOTER KOMMT ZURÜCK

Bei den Game Awards 2020 zeigte das Microsoft-Studio The Initiative einen Trailer zum neuen Perfect Dark. Vielen jüngeren Spielern dürfte der Titel gar nichts sagen, während die alten Hasen anerkennend mit der Zunge schnalzen. Anno 2000 war Perfect Dark für Fans des indizierten N64-Bond-Shooters vom Kultstudio Rare eine Art Bruder im Geiste. Perfect Dark setzte auf ganz ähnliche Stärken, da Gameplay und Steuerung der beiden Shooter sehr nahe beieinander lagen. Und in irgendeiner Form kehrt der Klassiker Perfect Dark nun zurück. Microsoft hatte bereits in der Vergangenheit erklärt, dass alle zukünftigen Xbox-Spiele auch auf PC herauskommen würden. Nach dieser Logik dürfen PC-Spieler auch im kommenden Perfect Dark als Agentin Joanna Dark auf geheime Mission gehen.



Perfect Dark soll die Serie rebooten – ob die beiden Vorgänger ignoriert werden, ist unklar.

Im offiziellen Blogpost gibt es erste Informationen zum neuen Spiel. Allerdings halten sich die harten Fakten stark in Grenzen. Zumindest das Agentensetting ist von den Entwicklern aber bestätigt: »Mit Perfect Dark wollen wir einen Geheimagenten-Thriller liefern, der in einer Welt der nahen Zukunft spielt.«

Das neue Perfect Dark soll einen Reboot der Serie darstellen, wie die simple Namenswahl im exakten Wortlaut des Originals von 2000 vermuten lässt. Auch der Trailer, der auf dem Dach des bösen Konzerns Datadyne endet, deutet darauf hin. Schließlich begann genau dort vor etlichen Jahren die Geschichte von Joanna Dark. Und die Entwickler reden von einer »Neuerfindung« des Spiels. Offenbar will The Initiative das Spiel auch in Sachen Gameplay in die Gegenwart holen. Und das ist ein weiter Weg von der Vorlage und der Xbox-360-Fortsetzung. Aber auch ein kurioses Detail könnte einen Hinweis geben: Am Ende steht Dark auf dem Dach, während in der Ferne die Pyramiden zu erkennen sind. Ob das eine Anspielung auf neue Orte zum Erkunden ist? Man kann zumindest davon ausgehen, dass die Entwickler die Fans noch ein wenig länger auf die Folter spannen wollen. Ein Datum gibt es für das Spiel nämlich noch nicht, man will jedoch bald neue Details veröffentlichen.

Werewolf: The Apocalypse – Earthblood

LYKANTHROPEN-ROLLENSPIEL



Werewolf: The Apocalypse spielt im gleichen Universum wie Vampire: The Masquerade.

Werewolf: The Apocalypse – Earthblood wurde bereits im Jahr 2017 angekündigt. Das Rollenspiel ist im Universum von World of Darkness angesiedelt, in dem auch Vampire Bloodlines 2 spielt. Im Gegensatz zu dem Vampirabenteuer spielt ihr hier allerdings als Werwolf. Nachdem man das Spiel bereits auf der E3 2019 präsentierte, veröffentlichte Publisher Nacon jetzt einen ersten Blick auf den eigentlichen Spielablauf. Ein Trailer zeigt die unterschiedlichen Spielweisen, die euch eure diversen Formen ermöglichen. Als Werwolf könnt ihr nämlich eure Form nach Belieben ändern. Im Spiel dürft ihr jederzeit zwischen insgesamt drei Gestalten wechseln, die alle andere Einsatzgebiete haben und so auch bestimmen, wie ihr eine Mission absolviert. Als Mensch könnt ihr mit Gegenständen interagieren und euch mit NPCs unterhalten. Zudem erlaubt euch diese Form den Einsatz einer kleinen Armbrust. Die Wolfform eignet sich ideal dazu, um euch schnell und unerkannt fortzubewegen. Außerdem passt ihr so auch durch kleinere Öffnungen wie Lüftungsschächte. Die Crinos-Form erinnert am ehesten an einen klassischen Werwolf und kommt vor allem im Kampf zum Einsatz. Im offenen Kampf als Crinos habt ihr noch einmal Zugriff auf zwei unterschiedliche Haltungen. Die erste konzentriert sich darauf, euch nicht nur schnell zu bewegen, sondern auch genauso flink anzugreifen. Mit der Rage-Haltung hingegen schlagt ihr härter zu und haltet mehr aus, seid dafür aber auch langsamer.

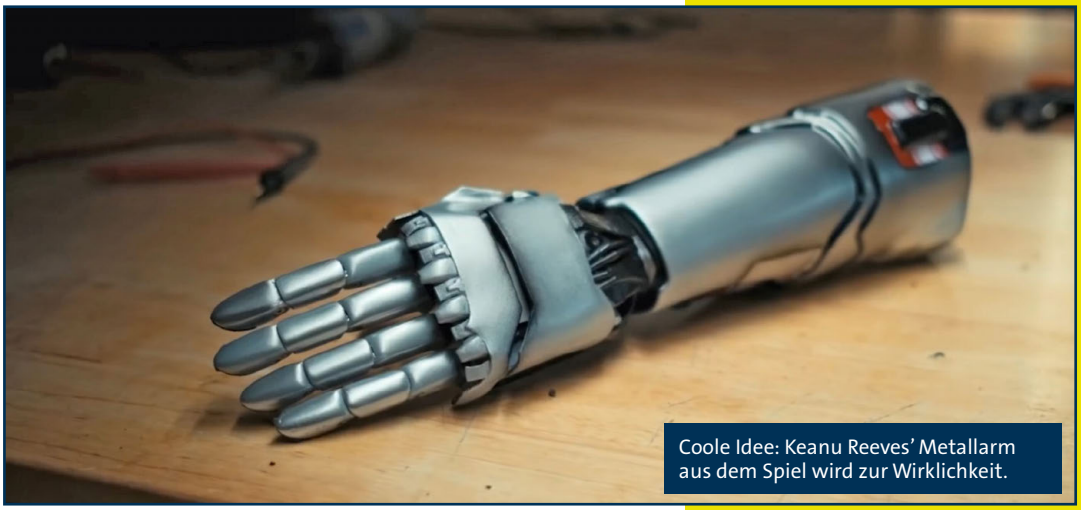
Ein Crinos heilt sich im Laufe der Zeit ganz automatisch selbst. Eine Ausnahme davon ist der Schaden, den manche Gegner mit Silberkugeln anrichten. Den könnt ihr erst nach dem Kampf wieder regenerieren. Entsprechend ist es wichtig, im Kampf zwischen beiden Haltungen zu wechseln. Ihr solltet nicht einfach versuchen, jeglichen Schaden in eurer Rage-Form zu tanken, sondern auch in die normale Form wechseln, um etwa Silberkugeln besser ausweichen zu können. Im Laufe des Kampfes ladet ihr zudem einen weiteren Energiebalken auf, der es euch erlaubt, eine dritte Frenzy-Haltung einzunehmen. Die hindert euch am Einsatz von Spezialfähigkeiten, vereint dafür aber die Vorteile der ersten beiden Haltungen. Der Release von Werewolf: The Apocalypse – Earthblood ist nach einer Verschiebung derzeit für den 2. Februar 2021 geplant. Die Veröffentlichung erfolgt auf dem PC zunächst exklusiv im Epic Games Store. Auf anderen Distributionsplattformen erscheint das Spiel später.

Cyberpunk 2077

ARMPROTHESE WIRD REALITÄT

Die finstere Dystopie von Cyberpunk 2077 hat immerhin einen entscheidenden Vorteil gegenüber der realen Welt: Dank fortgeschrittener Cyberware-Technologie können verlorene Körperteile ruckzuck ersetzt werden. 2020 sind wir noch nicht ganz so weit – aber dank einer Kooperation kommen die beiden Welten einander jetzt ein bisschen näher. Die Non-Profit-Organisation Limbitless Solutions hat zusammen mit CD Projekt und Microsoft eine reale Version der Armprothese entwickelt, die in Cyberpunk 2077 von Johnny Silverhand getragen wird. Und sie soll schon ab diesem Jahr zum Einsatz kommen. Limbitless Solutions stellt bionische Unterarme her, die mithilfe von 3D-Druckern gebaut werden. Bisher kommen die Produkte ausschließlich im Rahmen klinischer Studien zum Einsatz. Mehr Infos gibt's auf der offiziellen Webseite www.limbitless-solutions.org.

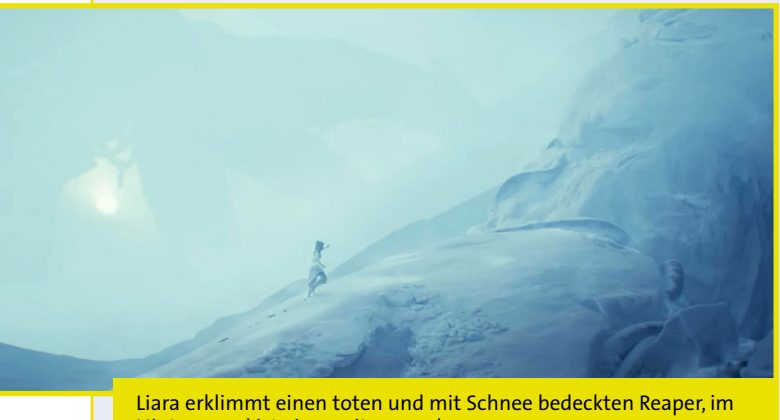
Schon 2021 soll die Cyberpunk-Armprothese in klinischen Studien getestet werden. Teilnehmen können Erwachsene in den USA, die einen Arm verloren haben. Es ist übrigens das erste Produkt von Limbitless Solutions, das nicht für Kinder entwickelt wurde. Für die gibt es aber andere Alternativen, die auch mit bekannten Spielen zu tun haben. Schon seit einigen Jahren gibt es für junge Patienten etwa künstliche Arme, die aussehen wie ein Teil von Iron Mans Anzug. Und auch für Halo-Fans wird etwas geboten – nämlich Unterarme und Hände im Master-Chief-Stil, sogar in unterschiedlichen Farben. Außerdem soll eine Kooperation mit Konami den bionischen Arm von Venom Snake aus Metal Gear Solid 5 bald Wirklichkeit werden lassen. Wer weiß, vielleicht werden in Zukunft ja noch mehr coole Features aus Cyberpunk 2077 zur Realität? Wir denken da an sprungkräftige Beine, Heilsprays, künstliche Augen ... die Megakonzerne und den Zusammenbruch der Gesellschaft lassen wir



Coole Idee: Keanu Reeves' Metallarm aus dem Spiel wird zur Wirklichkeit.

(Das neue) Mass Effect

KEHRT SHEPARD WIRKLICH ZURÜCK?



Liara erklimmt einen toten und mit Schnee bedeckten Reaper, im Hintergrund ist ein zweiter zu erkennen.



Die Asari lächelt wissend, im Hintergrund sehen wir ein Landungsschiff und drei weitere Figuren, darunter ein Salarianer.

Beim alljährlichen N7-Day, genauer gesagt am 7. November 2020, wurde nicht nur das Remaster der originalen Mass-Effect-Trilogie angekündigt, es gab auch einen ersten, kurzen Hinweis auf einen nächsten Serienteil. Juhu? Nicht ganz, denn Bioware ist natürlich nicht mehr dasselbe Studio, das uns vor Jahren mit Commander Shepard auf diese beeindruckende Sternenreise und in den Kampf gegen die Reaper schickte. Inzwischen ist Bioware untrennbar mit Spielen wie Mass Effect: Andromeda und Anthem verbunden. Das Vertrauen, dass die Kanadier uns erneut so fesseln könnten wie mit Baldur's Gate, Star Wars: Knights of the Old Republic oder eben den ersten Mass Effects, ist verschwindend gering.

Ungeachtet dessen wurde während der Verleihung der Game Awards im Dezember 2020 ein erster Teaser für einen Nachfolger gezeigt, der vielen Fans die Tränen in die Augen getrieben haben dürfte. Denn das neue Mass Effect spielt wieder in der Milchstraße und garantiert ein Wiedersehen mit alten Bekannten.

Das wissen wir

Teaser haben bekanntlich den Nachteil, dass sie nur andeuten, aber handfeste Infos sind selten aus ihnen zu extrahieren. Dementsprechend überschaubar ist das, was wir bisher über das neue Mass Effect wissen. Vorab aber etwas Unumstößliches: Das Spiel wird ohne Entwicklerveteran Casey Hudson entstehen, der hat Bioware Anfang Dezember 2020 verlassen. Außerdem muss der nächste Serienteil bislang ohne richtigen Namen auskommen, im Trailer ist nur die Rede von »The Next Mass Effect«. Jedoch steckt das knapp zweiminütige Video voller Details – die darauf hinweisen, dass es sich bei dem Spiel um ein Sequel zur originalen Trilogie handeln könnte.

- Ganz am Anfang des Videos sind die Milchstraße und die Andromeda-Galaxie zu sehen, die Kamera fliegt zielsicher in unsere Heimatgalaxie hinein. Ein Tweet von einem Bioware-Offiziellen deutet überdies an, dass Mass Effect: Andromeda natürlich nach wie vor seinen Platz in der Geschichte haben werde.
- Der Trailer zeigt anschließend herumfliegende Trümmer. Dabei handelt es sich wohl nicht um die Citadel, wie wir zuerst annahmen, sondern um ein zerstörtes Massenportal. Auf einer neueren Konzeptzeichnung aus dem Mass-Effect-Universum ist bereits früher ein beschädigtes Mass Relay zu sehen gewesen.
- Während der Kamerafahrt ist eindeutig der Reaper-Soundeffekt zu hören. Auch wird die Arcturus-Station erwähnt, die in Mass Effect 3 von den Reapern zerstört wird.
- In der nächsten Szene sehen wir, wie eine Person in einer Schneelandschaft einen Berg erklimmt – bei dem es sich wohl um einen zerstörten Reaper handelt.
- Die Person birgt den Teil eines N7-Helms aus dem Schnee, der womöglich Commander Shepard gehört. Das wissende Lächeln der Person legt das jedenfalls nahe.
- Am Ende des Trailers wird enthüllt, dass es sich bei der Person um die Asari Liara handelt, eine treue Gefährtin von Commander Shepard. Im Hintergrund steht das Raumschiff, das auf der ersten Konzeptzeichnung zum Spiel zu sehen ist.
- Neben dem Raumschiff sind weitere Silhouetten zu sehen, eine davon zeigt auf jeden Fall einen Salarianer. Die anderen beiden Gestalten sind schwerer zu erkennen, es könnte sich um einen Menschen und einen Turianer handeln. Sucht Liara mit einem eigenen Team nach Shepard, und kehren vielleicht noch mehr alte Bekannte zurück? Das wäre sehr zu wünschen.



Liara findet im Schnee den Teil einer N7-Rüstung.

Ab hier bitte nicht weiterlesen, wenn ihr das Ende von Mass Effect 3 noch nicht kennt: Am Schluss von Mass Effect 3 konnten Spieler zwischen drei unterschiedlichen Enden wählen: Alles synthetische Leben zerstören (und damit die Reaper), die Kontrolle über die Reaper übernehmen oder die DNS von allen organischen und synthetischen Lebensformen kombinieren. Der Trailer deutet zunächst darauf hin, dass das Ende, bei dem wir alles synthetische Leben zerstören, voraussichtlich als Kanon für künftige Mass-Effect-Spiele gelten wird. Allerdings kann es auch sein, dass die Kombination von synthetischen und organischen Lebensformen schiefgelaufen ist.

Der Release ist noch weit entfernt

Allerdings werden sich Fans noch gedulden müssen, bis die Weltraumsaga fortgesetzt wird. In der Beschreibung unter dem Trailer auf YouTube lesen wir Folgendes: »Ein erfahrenes Team bei Bioware befindet sich in einem frühen Stadium des bevorstehenden Mass-Effect-Teils, und wir freuen uns, euch zu zeigen, wohin wir als Nächstes gehen werden!« Wir hoffen inständig darauf, dass – sollten die Reaper endgültig vom Tisch sein – Bioware in der Lage ist, uns erneut eine fesselnde und tiefe Handlung rund um Commander Shepard zu erzählen. Der Teaser macht schon ein wenig Hoffnung.

WIR SPIELEN EINEN NIEMAND?



In Dragon Age 4 sollen wir uns unter anderem im von Magiern regierten Tevinter aufhalten. Der Trailer hat die Szenerie schon toll eingefangen.

Und noch mal Bioware: In einem neuen Rendertrailer umreißt das Studio, wo der vierte Teil der Dragon-Age-Reihe angesiedelt sein wird. Die Reise führt uns unter anderem ins von Magiern regierte Tevinter. Der Erzähler im Trailer ist Varric Tethras, der seinen ersten Auftritt in Dragon Age 2 hatte. Er schildert, wie er bereits gegen Tyrannen und Möchtegern-Götter gekämpft habe. Doch im Gefecht gegen den Dread Wolf, also den Schreckenswolf, sei es Zeit für einen neuen und unscheinbaren Helden, der nicht einer uralten Prophezeiung entstammt. Huch, das hört sich ja fast wie ein bisschen Selbstironie von Bioware an. Nun kennen wir Varric aber auch als jemanden, dem man nicht unbedingt jedes Wort glauben sollte, doch Lead Writer Patrick Weekes hat die Story des Spiels bereits folgendermaßen umrissen: »Was passiert, wenn du keine Macht hast? Und was, wenn die Leute, die das Sagen haben, sich weigern, Probleme anzugehen?« Es deutet also wirklich alles darauf hin, dass wir in Dragon Age 4 nicht wieder als Inquisitor losziehen, sondern eher auf der anderen Seite des … nun, Heldenspektrums als unbekannte Wurst beginnen. Und mal ehrlich, das ist zwar relativ ausgelutscht, aber immer noch der beste mögliche Anfang für eine großartige Fantasysaga vom Schlage eines Dragon Age.

Der war mal unser Freund

Aber wir werden jemanden treffen, dem wir zumindest in unserer Inquisitor-Rolle schon begegnet sind: Solas, der in Dragon Age: Inquisition zunächst »nur« eines unserer Partymitglieder war, später … ach, spielt es besser selbst. Samt DLCs. Dafür werdet ihr übrigens noch reichlich Zeit haben, laut Electronic Arts wird Dragon Age 4 frühestens im zweiten Quartal 2022 erscheinen.

The Callisto Protocol

DEAD SPACE RELOADED



Body Horror à la Dead Space, der irgendwie mit PUBG verknüpft ist, das soll The Callisto Protocol werden.

Wer Dead Space vermisst, der sollte einen Blick auf The Callisto Protocol werfen. Das Spiel stammt von Glen Schofield, dem Kopf hinter dem kultigen Horror-Shooter von 2008. Mit dem Erstlingswerk seines neu gegründeten Studios Striking Distance will er auf bekannte Stärken aus Dead Space setzen. Der Third-Person-Shooter schickt euch im Jahr 2320 auf den Jupitermond Kallisto, auf dem es selbstredend nicht mit rechten Dingen zugeht: Roboter drehen durch, Menschen mutieren zu … hässlichen Dingen. In übelgelaunte hässliche Dinge. Der aus Dead Space bekannte Body Horror wird also auch in The Callisto Protocol wieder zentrales Element werden. Ob wir allerdings wieder gezielt Körperteile von den Mutierten abschießen müssen, wissen wir noch nicht. Ihr übernehmt die Rolle eines Gefangenen des Hochsicherheitsgefängnisses Black Iron und müsst aus dem Weltallknast voller Monster und durchgedrehter Roboter entkommen. Zudem stoßt ihr auf eurer Flucht auf die Geheimnisse hinter den furchterregenden Vorkommnissen.

Das klingt wild

Das Studio Striking Distance gehört übrigens zu PUBG Corp, den Publishern und Machern von – Überraschung! – PUBG. Und es wurde gegründet, um weitere Spiele fürs PUBG-Universum zu entwickeln. Und tatsächlich, The Callisto Protocol spielt etwa 300 Jahre in der Zukunft von Playerunknown's Battlegrounds. Wir sind sehr gespannt, ob das eine Behauptung bleibt oder ob man das wirklich merkt.

The Callisto Protocol hat derzeit noch keinen festen Releasetermin. Der Entwickler nennt bisher nur ganz grob das Jahr 2022 als Veröffentlichungszeitraum. Der letzte Teil von Dead Space erschien am 8. Februar 2013 und endete seinerzeit mit einem Cliffhanger. Der ursprünglich geplante vierte Teil erschien allerdings nie, die Entwicklung wurde eingestellt. In vierten Teil hätten wir die Ursprünge der Necromorphs aufdecken sollen. Vielleicht kann The Callisto Protocol diese Lücke zumindest emotional mit einer gelungenen Handlung und viel gut platziertem Grusel schließen.

Ark 2

MIT VIN DIESEL



Vin Diesel und Spiele: eine lange und tiefe Verbindung. Der Mann ist auch ziemlich aktiv im Pen&Paper-Bereich.

Eine der größten Überraschungen bei den Game Awards 2020 war die Ankündigung von Ark 2. Besonders aufsehenerregend war dabei der Auftritt von Vin Diesel, der im Spiel den Charakter Santiago verkörpern wird. Santiago zieht in einem ersten Trailer mit seinem Stamm durch den Dschungel und kämpft gegen Ork-ähnliche Wesen und Dinosaurier. Der Schauspieler ist aber nicht nur als Darsteller involviert, sondern soll auch hinter den Kulissen an der Entwicklung des Spiels beteiligt sein. Bevor jetzt eventuell Verwirrung auftritt: Nein, der muskelbepackte Action-Star sitzt aktuell nicht im Homeoffice irgendwo in den Hollywood Hills und haut kräftig in die Tasten, um direkt an Ark 2 mitzuprogrammieren. Diesel wird vielmehr die Rolle eines ausführenden Produzenten übernehmen, genauer gesagt gehört ihm nun der vollmundig klingende Titel des »President of Creative Convergence«, also ist er so eine Art Aufpasser dafür, dass eine kreative Annäherung stattfindet. Nämlich zwischen dem Spiel und der auch angekündigten Animationsserie im Ark-Universum, an der noch eine ganze Menge anderer bekannter Schauspieler mitwirken: Russell Crowe, Gerard Butler, David Tennant, Elliot Page, Michelle Yeoh, Karl Urban, Malcolm McDowell, Jeffrey Wright und einige mehr.

Vin kennt Ark

Diesel ist nicht einfach nur aus Jux und Dollerei so hart an Ark 2 beteiligt. Diesel ist ein langjähriger Ark-Spieler, der Tausende von Stunden im ersten Ark verbracht hat. Anscheinend spielt er sogar so viel, dass er den Entwicklern schon etliche Bugs meldete. Und laut den Entwicklern versteht der Schauspieler das Spiel sehr gut und gibt direktes Feedback zur Entwicklung von Ark 2.

In der Vergangenheit konnte Vin Diesel bereits reichlich Erfahrung in der Videospielbranche sammeln: Das von ihm gegründete Entwicklerstudio Tigon war für die Riddick-Spiele Escape from Butcher Bay und Assault on Dark Athena verantwortlich. Das letzte Spiel, an dem Diesel beteiligt war, Fast & Furious Crossroads (von Slightly Mad), war allerdings eine ziemliche Katastrophe.

It Takes Two

LIEBE GEGEN VERWANDLUNG

Erinnert ihr euch an das Ausbruchsabenteuer A Way Out? Genau, das mit den coolen Koop-Mechaniken. Entwickler Hazelight will da mit It Takes Two noch mal eine Schippe drauflegen: mehr Koop im Koop, mehr Emotionen, mehr alles. Dabei setzt It Takes Two auf eine durch und durch magische Welt. Es wirkt fast, als wäre »Toy Story« kopfüber in einen kunterbunten Kessel zuckersüßer Zauberkraft gestürzt. Die beiden Helden sind Cody und May. Einst ein sich liebendes Ehepaar, nun vollkommen zerstritten. Die beiden befinden sich mitten in einer Scheidung, von der auch ihre Tochter Rose betroffen ist. Um damit umzugehen, bastelt Rose zwei kleine Puppen, die sich besser verstehen als ihre Eltern. Auf magische Weise werden Cody und May schließlich in diese Puppen verwandelt. Um wieder zu Menschen zu werden, müssen sie ihre zerrüttete Beziehung in den Griff bekommen. Unterwegs treffen die zwei auf allerlei seltsame Gestalten, wie das Buch der Liebe.

Nur zu zweit

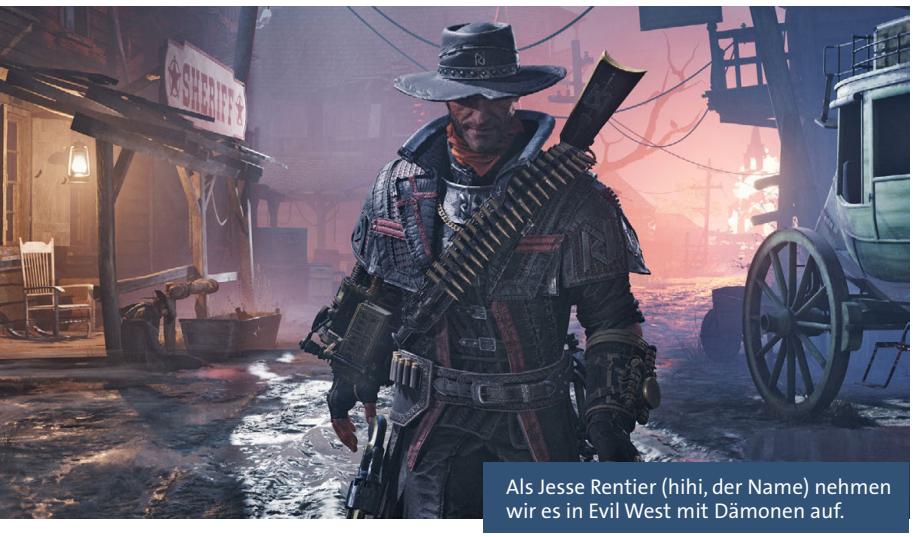
Besonders bleibt bei It Takes Two wieder, dass ihr das Spiel nur im Koop spielen könnt. Ihr sollt ein Abenteuer erleben, in dem sich die Beziehung zwischen den Helden auf die Beziehung der Spieler überträgt. Das heißt natürlich nicht, dass ihr euch in euren Mitspieler verlieben müsst – ihr könnt es aber! Oder seid es gar schon. In einem ersten Trailer wird bereits geflogen, gesprungen, geschossen, gesurft, geschwungen und gerätselt. Außerdem soll jeder Charakter in jeder Situation andere Aufgaben haben. Ob euch It Takes Two gefällt, wird aber auch stark von eurem Filmgeschmack abhängen. Wer klassische Jailbreak-Streifen feiert und realistische Szenarien vorzieht, für den ist It Takes Two sicherlich nichts. Solltet ihr aber mit eurem Partner liebend gerne auf dem Sofa sitzen und »Toy Story«, »WALL-E« oder »Findet Nemo« auswendig kennen, dann schraubt Hazelight gerade ein sehr vielversprechendes Spiel für euch zusammen.



Das Buch der Liebe hat ein großes Interesse daran, dass sich May und Cody wieder miteinander versöhnen.

Evil West

COWBOY GEGEN DÄMONEN



Als Jesse Rentier (hihi, der Name) nehmen wir es in Evil West mit Dämonen auf.

Das polnische Studio Flying Wild Hog hat offenbar ein wenig Langeweile, denn neben der Arbeit an Shadow Warrior 3 wurschtelt das Studio inzwischen noch an einem zweiten Titel – der Shadow Warrior nicht ganz unähnlich ist, zugegeben. In Evil West verkörpert ihr den Vampirjäger Jesse Rentier, der als letzte Verteidigungslinie zwischen blutrünstigen Monstern und der Menschheit steht. Angesiedelt ist Evil West in einer Dark-Fantasy-Version des Wilden Westens.

In einem ersten Trailer gibt es zwar noch kein echtes Gameplay zu sehen, allerdings bekommen wir schon einen recht guten ersten Eindruck vom düsteren Setting und dem brachialen Vorgehen von Jesse, der die Dämonen reihenweise kurz und klein schießt, hackt und schlägt. Dabei macht der Verschnitt aus Westernheld Clint Eastwood und Vampirjäger Van Helsing jederzeit eine grimmig-coole Figur, ist ja klar!

Nur Lo Wang mit Colt?

Auffällig ist das Arsenal des Fantasy-Cowboys: Ausgerüstet mit versteckten Klingen à la Assassin's Creed, einer Art elektrischer Faust und anderen Gadgets scheint der Nahkampf neben Schießereien mit Revolvern und Gewehren eine wichtige Rolle zu spielen. Waffen und Equipment des Vampirjägers sollen sich im Verlauf der Handlung übrigens verbessern lassen.

Apropos Handlung: Evil West ist laut den Entwicklern vorrangig ein Storyspiel, kann aber auch zu zweit im Koop gespielt werden. Aha! Da ist er also, der Koop-Modus, der für Shadow Warrior 3 gestrichen wurde – worüber Fans der Serie übrigens nicht sonderlich begeistert sind.

Evil West soll noch 2021 erscheinen, also genau wie Shadow Warrior 3. Wir wollen hoffen, dass sich Flying Wild Hog damit nicht übernimmt und dass Jesse Rentier nicht nur ein Reskin von Lo Wang aus Shadow Warrior ist. Oder konkreter: Wir hoffen, dass sich die Spiele am Ende nicht nur im Setting unterscheiden.

MACH'S
ZU DEM GEHÄUSE,
DAS DU BRAUCHST!



SILENT BASE 802

Exzellent vielseitig, performant und leise

Dank austauschbarer Front und Top Panel bietet das Silent Base 802 im Handumdrehen besonders leise oder extrem leistungsstarke Kühlung. Es liegt an Dir!

- Austauschbare Teile für maximalen Luftstrom oder flüsterleisen Betrieb
- Drei Pure Wings 2 140mm Lüfter
- Extra dicke Dämmmatten für zusätzliche Geräuschreduzierung
- Intelligentes I/O-Panel mit Lüftersteuerung und USB 3.2 Gen. 2 Type C

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

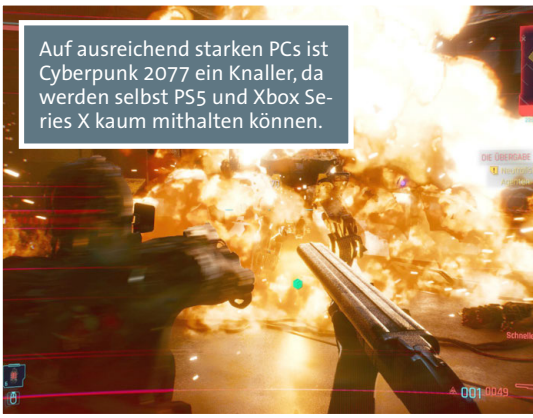
be quiet!®



Cyberpunk 2077

KONSOLEN-MURKS MACHT PC-PROBLEME

Cyberpunk 2077 ist auf Last-Gen-Konsolen ein technisches Fiasko. Heiko erklärt, weshalb darunter auch die Besitzer der deutlich besseren PC-Version leiden werden.



Auf ausreichend starken PCs ist Cyberpunk 2077 ein Knaller, da werden selbst PS5 und Xbox Series X kaum mithalten können.



Heiko Klinge

Heiko wollte Cyberpunk 2077 mangels eines leistungsstarken Heim-PCs eigentlich auf seiner neuen Xbox Series X spielen, wird nun aber doch mindestens bis zum bereits angekündigten Next-Gen-Update warten, nachdem er die so viel schönere PC-Version gesehen hat. Oder er geduldet sich gleich bis zum neuen Spiele-PC, der für 2021 fest eingeplant ist. Als langjähriger Chefredakteur von GameStar und zuvor des Entwicklermagazins Making Games kennt er sowohl die Sorgen und Nöte von Studios bei komplexen Produktionen als auch die der Spieler, wenn ein Titel nicht im gewünschten Zustand erscheint.

Fünf Euro ins Phrasenschwein: Wer hoch fliegt, kann auch tief fallen. Dieser Onkelsprech-Wahrheit muss sich gerade CD Projekt stellen, seitdem immer klarer wird, in welch miserablem technischen Zustand die Cyberpunk-Versionen für PS4 und Xbox One veröffentlicht wurden. Ein stark verwaschenes Bild, teils sekundenlanges Nachladen von Texturen, immer wieder heftige Bildrateneinbrüche auf unter 20 fps – von der eigentlichen Faszination des Rollenspiels bleibt da kaum mehr was übrig, weshalb unsere Kollegen von GamePro im Konsolentest zu Cyberpunk 2077 um 20 Punkte abwerten und eine Kaufwarnung aussprechen.

Auf Reddit, Twitter und Co. hagelt es gleichermaßen Kritik wie Spott der enttäuschten Fans, für das liebesverwöhnte Entwicklerstudio in diesem Ausmaß eine völlig neue Situation. Man sah sich sogar gezwungen, eine umfangreiche Rückerstattungsaktion für die erbosten Käufer zu starten.

Jetzt könnte man meinen: Kann uns PC-Spielern doch egal sein! Zwar ist auch hier die Releaseversion in keinem perfekten Zustand, weshalb sie knapp am Platin-Award vorbeischrammt. Aber sie funktioniert grundsätzlich und sieht zumindest auf Highend-Systemen zum Niederknien schön aus, weshalb PC-Spieler die unbestreitbaren Qualitäten dieses Rollenspiel-Schwergewichts mit Abstand am besten genießen können. Also (fast) alles wunderbar? Weit gefehlt, denn das Konsolen-Fiasko wird meiner Ansicht nach auch für uns PC-Spieler gravierende Folgen haben. Einige schon jetzt, einige möglicherweise erst später.

Folgen für Patches

Fangen wir an mit dem »Schon jetzt«: Oberste Priorität für CD Projekt muss jetzt das Beheben der größten Konsolenprobleme haben, um für die Spieler auf PlayStation 4 und Xbox One ein zumindest halbwegs vernünftig spielbares Erlebnis zu gewährleisten. Wenn jemand priorisiert, dann heißt es automatisch, das andere Dinge erstmal zurückgestellt werden müssen. Und das trifft normalerweise immer etwas, wo es gerade die wenigsten Schwierigkeiten gibt, also im Fall von Cyberpunk 2077 die PC-Version. Würde ich als Projektmanager genauso handhaben.

Eventuell ermöglichen die technischen Konsolenoptimierungen auch auf dem PC eine etwas bessere Bildrate auf schwächeren Systemen. Wirklich signifikante Optimierungen oder gar »Quality of Life«-Verbesserungen am Interface usw. werden jedoch erstmal zurückstehen müssen, bis CD Projekt die gravierendsten PS4- und Xbox-Probleme in den Griff bekommen hat.

Mögliche Folgen für DLCs und Multiplayer

Die Schwere der technischen Probleme auf den Konsolen wird es meiner Einschätzung nach für CD Projekt nahezu unmöglich machen, am bisherigen (internen) Zeitplan für die DLCs sowie die bereits angekündigte Multiplayer-Erweiterung festzuhalten. Balancing-Schwächen und kleine Grafikfehler lassen sich in der Regel leicht beheben, aber die Textur-Nachlader und Framerate-Einbrüche auf PS4 und Xbox One erfordern meist tiefere Eingriffe in Engine und Systeme, was insbesondere bei einem solch komplexen Gesamtkonstrukt wie Cyberpunk 2077 wiederum Folgeschwierigkeiten mit sich bringen kann. Denn drehen die Entwickler an einer Schraube, drehen sich bei einem Open-World-Rollenspiel auch Dutzende andere Schrauben mit – und das kann zu einer Kaskade von unerwünschten Auswirkungen führen.

Das aufzulösen, wird vom Team zusätzliche Kraftanstrengung und Zeit erfordern. Zeit, die an anderer Stelle fehlt – wie eben bei der Arbeit an DLCs und Multiplayer-Erweiterung. Ja, ein wenig mag CD Projekt das schon eingepreist haben. Ich kann mir nicht vorstellen, dass sie der Zustand der Konsolenversion komplett überrascht. Das Ausmaß der Probleme aber wahrscheinlich schon. Denn mal ehrlich: Als Meister der Planung und eingehaltenen Termine hat sich CD Projekt in letzter Zeit nur so mittel einen Namen gemacht. Entsprechend würde es mich wirklich sehr überraschen, wenn es bei den DLCs keine Verzögerungen gibt.

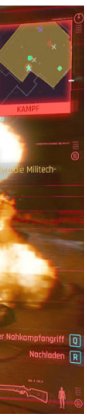
Das Ende des PCs als Lead-Plattform?

Kommen wir zu den Spätfolgen, und die könnten für PC-Spieler womöglich viel gravierender werden als nur ein paar Verzögerungen bei Patches und DLCs. Denn man kann CD Projekt einiges





Fehlende Texturen, massenhaft Glitches – die PS4-Version von Cyberpunk 2077 wurde in einem desolaten Zustand veröffentlicht, Käufer sind zu Recht sauer.



vorwerfen, aber sicher keine mangelnde Liebe für den PC. Außer dem Flight Simulator gibt es derzeit kein anderes Spiel, das unsere Lieblingsplattform derart hübsch an seine Leistungsgrenzen treibt. Statt ein paar Alibi-Reflexionen bekommen wir hier endlich ein Raytracing, das diesen Namen auch verdient und in dieser Qualität selbst auf den Next-Gen-Konsolen nicht umsetzbar wäre. Und in Ultra-Details erkunden wir eine opulente Open World, bei der wir mit jedem Schritt verstehen, warum sie selbst High-end-Systemen alles abverlangt. Statt der PS4 war endlich mal wieder der PC die Lead-Plattform … und dafür zahlt CD Projekt jetzt einen hohen Preis.

Die meisten Spieleentwickler machen es sich einfach: Sie nehmen die PS4-Version als Grundlage und ergänzen dann zusätzliche Effekte und Optionen für leistungsfähigere Systeme. CD Projekt ist augenscheinlich den umgekehrten und weitaus komplizierteren Weg gegangen. Aus dem PC rausholen, was geht, und dann runterskalieren auf die schwächeren Plattformen. Genau mit dieser Strategie sind sie nun gescheitert, was die Befürchtung nahelegt, dass beim nächsten großen Projekt die PS5 oder Xbox Series X den Ton angeben wird. Die mögen jetzt noch modern und vielen PCs überlegen sein, aber das wird in drei bis vier Jahren anders aussehen.



CYBERPUNK 2077

Liebe Spielerinnen und Spieler,

zunächst möchten wir uns bei euch dafür entschuldigen, dass wir das Spiel vor seinem Launch nicht auf den Basis-Konsolen der letzten Generation gezeigt haben und es euch somit nicht ermöglicht haben, eine fundiertere Entscheidung über euren Kauf zu treffen. Wir hätten stärker darauf achten sollen, dass es sich auf PlayStation 4 und Xbox One besser spielt.

Zweitens werden wir Bugs und Abstürze beheben und das Gesamterlebnis verbessern. Die erste Runde an Updates wurde gerade veröffentlicht und das nächste Update kommt innerhalb der nächsten sieben Tage. Wir werden das Spiel regelmäßig aktualisieren, sobald neue Verbesserungen bereitstehen. Nach den Feiertagen werden wir weiterarbeiten - und zwei große Patches veröffentlichen, beginnend mit Patch #1 im Januar. Diesem folgt Patch #2 im Februar. Zusammen sollten diese die wichtigsten Probleme beheben, mit denen Spieler aktuell auf Last-Gen-Konsolen zu kämpfen haben. Wir werden euch natürlich über die genauen Inhalte der einzelnen Patches vor deren Veröffentlichung informieren. Sie werden das Spiel auf Last-Gen jedoch nicht so aussehen lassen, als würde es auf einem High-Spec-PC oder einer Next-Gen-Konsole laufen, aber es wird diesem Erlebnis näher kommen, als dies aktuell der Fall ist.

Schließlich ist es unser Ziel, dass wirklich jeder, der unsere Spiele kauft, mit seinem Kauf auch zufrieden ist. Wir würden es zu schätzen wissen, wenn ihr uns eine Chance geben würdet - aber wenn ihr mit dem Spiel, so wie es aktuell ist, nicht zufrieden seid und nicht auf Updates warten wollt, könnt ihr euch dafür entscheiden, eure Konsolen-Fassung zurückzugeben. Für digital erworbene Versionen nutzt ihr dafür das Rückerstattungssystem des PSN bzw. der Xbox. Für Retail-Versionen aus dem Handel sollte der Weg der Rückerstattung über das Geschäft gewählt werden, in dem ihr das Spiel erworben habt. Sollte dies nicht möglich sein, so kontaktiert uns bitte unter helpmerefund@cdprojektred.com und wir werden unser Bestes tun, um euch bei diesem Prozess zu helfen. Ihr könnt uns diesbezüglich ab sofort und dann eine Woche lang - bis zum 21. Dezember 2020 - kontaktieren.

Viele Grüße,
Marcin Iwiński, Adam Kiciński, Adam Badowski, Michał Nowakowski, Piotr Nielubowicz, Piotr Karwowski

P.S.: Natürlich werden auch PC-Spieler von den geplanten Updates & Fehlerbehebungen profitieren.

CD PROJEKT RED

Am Wochenende nach dem Release entschuldigte sich CD Projekt bei der Konsolenkundschaft und startete ein umfangreiches Rücknahmeprogramm.

Vertrauen verspielt?

In den Sozialen Medien lese ich gerade sehr häufig den Vorwurf, dass die Fans bei Cyberpunk 2077 mit zweierlei Maß messen würden und die Kritik bei einem Spiel von EA oder Activision um ein Vielfaches heftiger ausgefallen wäre. Das mag durchaus stimmen, zur Wahrheit gehört aber auch, dass sich CD Projekt dieses »zweierlei Maß« in den vergangenen Jahren hart erarbeitet hat. Mit DRM-freien Spielen, kostenlosen DLCs, tollen Preis-Leistungs-Verhältnissen und vorbildlicher Community-Pflege. Aber so lange es dauert, sich Vertrauen zu erarbeiten, so schnell kann man es zerstören. Zum Beispiel indem man vor Release keine Testmuster der Konsolenversionen herausgibt, weil man ganz genau weiß, was einen erwartet. Und vor allem, indem man für 70 Euro ein Spiel auf der PS4 und Xbox One veröffentlicht, das die seit Jahren wartenden Fans heftig enttäuscht.

CD Projekt hat sich immer als ein besonderes Entwicklerstudio verstanden und auch inszeniert. Eines, das die Wünsche seiner Fans respektiert, auch wenn es vielleicht wirtschaftlich ertragreichere Optionen gäbe. Problematische Releases sind für das Team keine neue Erfahrung, viele von uns werden sich noch an die ersten beiden Witcher-Teile erinnern, bei denen CD Projekt die Wogen mit kostenlosen Enhanced Editions zumindest so weit glätten konnten, dass der Großteil der Fans bereit war, ihnen bei The Witcher 3 eine neue Chance zu geben. Ob eine ähnliche Wiedergutmachung auch bei den enttäuschten PS4- und Xbox-Käufern von Cyberpunk gelingen kann? Ich habe da meine Zweifel.

Ein besonderes Entwicklerstudio am Scheideweg

Genau deshalb steht für mich CD Projekt jetzt am Scheideweg, und meine größte Sorge als PC-Spieler ist, dass sie falsch abbiegen. Denn zynisch formuliert kann ihnen das negative Echo angesichts von über acht Millionen Vorbestellungen und einem phänomenalen Verkaufsstart nahezu egal sein. Die Zahlen passen, die Investoren werden zufrieden sein, was zählen da ein paar unzufriedene Kunden? Es kann durchaus sein, dass CD Projekt diese Frage rein wirtschaftlich beantwortet. Und es wäre nicht das erste Mal, dass sich dadurch die Außenwahrnehmung eines Entwicklerstudios fundamental ändert – insbesondere PC-Spieler haben die Entwicklungen bei Bioware, Blizzard oder Bethesda in den letzten Jahren nur allzu gut im Gedächtnis.

Die Bosse bei CD Projekt müssen in der nächsten Zeit viele entscheidende Fragen für sich beantworten: Wie können sie sicherstellen, dass die nächste Spieleproduktion ohne Crunch für die Belegschaft erfolgreich werden kann? Wie können sie das Vertrauen der enttäuschten PS4- und Xbox-Besitzer zurückgewinnen? Wie soll das Entwicklerstudio und Unternehmen in Zukunft wahrgenommen werden? Und wie wichtig sind dabei die PC-Spieler? Ich hoffe, sie finden darauf die richtigen Antworten. ★

FEEDBACK



Assassin's Creed Valhalla

Für mich hört sich das Spiel großartig an. Ich verstehe die Kritikpunkte, aber sie gehen voll an mir vorbei. Ich mag es nicht, wenn ich gehetzt werde. Etwas Leerlauf nach einer Storymission ist für mich wichtig. Wenn ich das im Spiel habe, bleib ich dran. Wenn nicht, dann pausiere ich und hör auf zu spielen. Das sagt mir: für Fans des Genres eine Empfehlung. Für Leute, die das erste Mal ein Action-Rollenspiel zocken möchten oder normalerweise sowas nicht spielen, gibt es bessere Alternativen. **bigspid**

Sehr guter Test und vor allem sehr gutes Testvideo. In dem Video kann man sehr gut erkennen, warum das Spiel diese Wertung, im Moment, verdient hat. Ich hatte gehofft, dass es gut wird, da ich die Vorgänger auch sehr gerne gespielt habe. Aber erste Zweifel kamen schon bei der Preview auf. **Mars**

Ich finde, dass das Game zu sehr schlechtgemacht wird. Auch nervt immer der Vergleich mit The Witcher 3. Wird Altes übernommen, ist es scheiße, wird Neues gemacht, ist es auch scheiße. Wikinger wurden gewünscht, Ubisoft hat geliefert, aber wieder nicht zufrieden? Was die Entwickler auch tun, immer wird es zu kritisch angegangen. Hab euch trotzdem lieb, bleibt gesund, liebe Grüße. **Peter2809**

Ich gehöre wohl mit 46 Jahren zu den älteren Spielern und habe fast alle Assassin's Creeds gespielt. Für mich entscheidend: Solche langen Spiele ersetzen mir sinnfreie Fernsehprogramme, und dafür bin ich sehr dankbar. Die negativ angemerkte Entschleunigung durch weniger Kämpfe und Gekloppe passen in das Setting, denn auch im 9 Jh. haben sich die Menschen nicht permanent die Köpfe eingeschlagen, eventuell hat man diese Form des Spieles bewusst gewählt, um schlussendlich näher am damaligen Zeitgeschehen zu sein? Im Übrigen, Negatives kann ich in jedem Spiel finden, wirklich in jedem und entsprechend meine Kritik aufbauen. Das neue AC lebt von einer Komplexität, bei der man nun selbst entscheidet, wie man spielen möchte. Ich habe die Wahl, nur die Story zu spielen, somit durchspiele ich weniger repetitive Inhalte als im Vorgänger Odyssey, oder ich entscheide mich eben anders. Was mich bei der Kritik dieses Titels so stört, ist die Tatsache, dass viele Spieler bei ihrer Entscheidung massiv negativ beeinflusst werden und dies, meiner Meinung nach, ohne triftigen Grund. **MZ74**

Call of Duty: Black Ops – Cold War

Ich würde es schön finden, wenn die eigentliche Story von euch kritischer betrachtet wird. Wie für alle Call-of-Duty-Spiele üblich werden hier typische Feindbilder eingesetzt. Das großartige Amerika gegen die bösen Kommunisten. Dieser Ansatz mag generell schon kritisch sein, hier werden allerdings von den USA begangene Kriegsverbrechen auf die Sowjets geschoben. Ohne irgendeine Information oder einen Nebensatz zum Geschehen. Ja, es stimmt, dem Spielenden wird mehrmals gezeigt, dass die US-Regierung auch keine weiße Weste trägt. Das relativiert das Problem aber nicht. Es mag nicht mehr (so extrem) schwarz-weiß sein, wenn man als US-Soldat auch Verbrechen begehen muss. Sich allerdings Settings auszusuchen und diese absichtlich inkorrekt darzustellen, ist ein ganz anderes Fass. Das ist ein absolutes No-Go, gerade weil es für Spielende keine erkennbare Fiktion ist. Es werden historische Gegebenheiten einfach vorgetäuscht, ohne dass Unwissende das merken würden. **Leandier**

Call of Duty ist für mich wie Assassin's Creed: industrielle Fließbandware, handwerklich gut gemacht, inhaltlich und spielerisch das Altbekannte, garniert mit der Gewissheit, dass in die Serie garantiert nie nennenswerte Innovation fließen wird, sondern sich nur das Szenario von Jahr zu Jahr verändert. Aber da ich kurzweiliger Unterhaltung nicht abgeneigt bin, wird mich auch dieses Call of Duty die paar Stunden (Kampagne) gut unterhalten. Nicht mehr, aber auch nicht weniger. Die Probleme liegen hier ganz klar und deutlich im Management: Der verordnete Melk-Modus ist in seiner verzweifelten Phase angekommen. **DorianTheGray**

Ja, Modern Warfare hatte 2019 mehr Multiplayer-Maps, aber wir dürfen auch nicht vergessen, dass einige davon totaler Schrott waren. Darüber hinaus hatte Modern Warfare aber auch einen Modus weniger, denn deren Koop-Modus war ein unausgegorener, unbalancierter Haufen Mist, der nicht wirklich spielbar war. Da bietet Black Ops dieses Jahr das, aus meiner Sicht, bessere Gesamtpaket. Den Schuh mit den wenigen Maps müssen sie sich aber anziehen. **av4ter**

Wie sich Spieleverschiebungen wirtschaftlich auswirken

Cooler und spannender Artikel, wobei es mich wundert, dass so viele Investoren mitmischen wollen. Denn es gilt eigentlich: Kauf nicht das goldene Ei, sondern investiere in die goldene Gans. Persönlich denke ich, dass Spiele ein großes Risikoinvestment sind, deshalb meine Empfehlung an Kleinanleger: Lieber Finger weg! **Spaehling**

»Aber gerade der ersten Liga, den ambitionierten Studios, verdanken wir die vielen Leuchttürme unseres Hobbys.« Ich sehe diese Aussage etwas kritisch. Zum einen impliziert sie, dass nur, wer einen hohen Kapitalwert hat, auch ambitionierte Spiele macht und machen kann. Damit verbindet ihr Ambition mit Finanzkraft. Wenn ich ein Spiel entwickle, kann ich ja aber auch ambitioniert sein im Rahmen meines (kleinen) vorhandenen Budgets, oder nicht? Wenn natürlich die einzige (wichtige) Ambition für euch die Entwicklung eines AAA-Spiels ist und alle anderen möglichen Ambitionen ausgeklammert werden, dann kann oder muss man zumeist über Geld reden. Jedoch müsste auch hier noch eine Unterscheidung der Genres stattfinden, da zum Beispiel ein (3D-)Rollenspiel teurer ist als ein Point&Click-Adventure. Zum anderen kann ich für mich nicht sagen, dass gerade die erste Liga die Leuchttürme meines Hobbys produziert hat. Viel eher finden sich doch unter den großen Produktionen aus den letzten Jahren immer wieder Spiele, die zwar einen riesigen Hype aufbauen, aber dann enttäuschen. Auf der anderen Seite stehen dagegen so Spiele wie Disco Elysium (von gerade mal 55 Personen entwickelt) oder eben Hades. Auch die Verbindung aus hellem Licht und hohem Kapitalbedarf finde ich persönlich daher schwierig. Es gibt auch beim Leuchtturmbau keine Automatismen und schon gar keine Allgemeingültigkeiten. **thegutman**

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	**Ark 2**	Action-Adventure	Studio Wildcard	–	2021
	Aztec Empire	Aufbaustrategie	Play2Chill	01/21	4. Quartal 2021
NEU	**Back 4 Blood**	Koop-Shooter	Turtle Rock	–	22.6.2021*
	Baldur's Gate 3	Rollenspiel	Larian	08/19, 04/20, 11/20	2021
	Black Legend	Rollenspiel	Warcave	12/20	2021
	Biomutant	Action-Adventure	Excitement 101	09/17	2021
	Builders of Egypt	Aufbaustrategie	Strategy Labs	06/20	1. Quartal 2021*
	Chivalry 2	Action	Torn Banner	–	2021
	Chorus	Weltraum-Action	Fishlabs	01/21	2021
NEU	**Crimson Desert**	Action-Adventure	Pearl Abyss	02/21	4. Quartal 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
NEU	**Distant Kingdoms**	Aufbaustrategie	Orthrus Studios	02/21	2021
UPDATE	**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
	Gotham Knights	Action-Rollenspiel	Warner Bros. Montreal	10/20	2021
	Halo Infinite	Ego-Shooter	343	–	2021
	Hogwarts Legacy	Rollenspiel	Avalanche	–	2021
	Humankind	Rundenstrategie	Amplitude Studios	11/19, 08/20	April 2021
NEU	**It Takes Two**	Koop-Spiel	Hazelight	–	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 4**	Rollenspiel	Bioware	–	2022
	Mass Effect: Legendary Edition	Rollenspiel	Bioware	–	1. Quartal 2021
	Medieval Dynasty	Rollenspiel	Render Cube	05/20	2021
	Mount and Blade 2: Bannerlord	Rollenspiel	Taleworlds Entertainment	06/17, 10/18, 10/19, 06/20	2021*
	New World	Online-Rollenspiel	Amazon Game Studios	–	21.5.2021
UPDATE	**Nioh 2**	Actionspiel	Team Ninja	04/20	5.2.2021
	Outriders	Actionspiel	People Can Fly	04/20, 07/20	2.2.2021
	Pathfinder: Wrath of the Righteous	Rollenspiel	Owlcat Games	–	Juni 2021
	Path of Exile 2	Action-Rollenspiel	Grinding Gear Games	01/20	2021
	Pharao: A New Era	Aufbaustrategie	Trsikell Interactive	12/20	2021
	Realms Beyond	Rollenspiel	Ceres Games	08/20	2021
NEU	**Ruined King: A League of Legends Story**	Rollenspiel	Airship Syndicate	–	2021
	Second Extinction	Ego-Shooter	Systemic Reaction	08/20	2021*
	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	–*
	Star Citizen: Squadron 42	Weltraumsimulation	Cloud Imperium Games	12/15, 02/18	–
	Stalker 2	Ego-Shooter	GSC Game World	–	2021
NEU	**The Callisto Protocol**	Actionspiel	Striking Distance	–	2021
	The Waylanders	Rollenspiel	Gato Salvaje Studio	–	1. Quartal 2021
	Twelve Minutes	Adventure	Luis Antonio	–	2021
	Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2	Rollenspiel	Hardsuit Labs	05/19	2021

Back 4 Blood



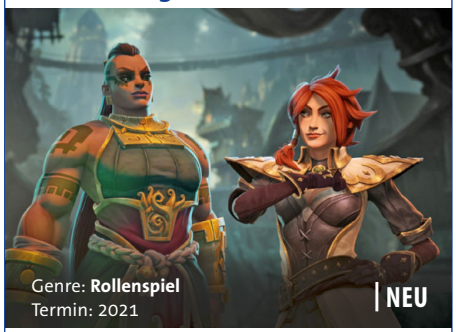
Turtle Rock arbeitet an einem inoffiziellen Nachfolger von Left 4 Dead. Inoffiziell, weil Valve dieses Mal nicht an Bord ist.

Nioh 2



Nioh 2 soll am 5. Februar zeitgleich für PS5 und PC erscheinen, nachdem es im vergangenen März für die PS4 veröffentlicht wurde.

Ruined King



Riot Games möchte offenbar sein Universum erweitern und lässt Airship Syndicate an einem League-of-Legends-Rollenspiel arbeiten.

*Spiele in einer Early-Access-Phase.

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

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

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

oder online bestellen: www.gamestar.de/anno

Available on the App Store

Get it on Google play

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



Crimson Desert

EIN OPEN-WORLD-GROSSANGRIFF

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Pearl Abyss** Entwickler: **Pearl Abyss** Termin: **4. Quartal 2021**

Crimson Desert sieht aus wie eine Mischung aus The Witcher 3 und Kingdom Come: Deliverance. Aber die koreanischen Entwickler wollen nicht nur einfach noch eine Fantasy-Open-World bauen. Von Peter Bathge

Für mich war es der Drache, der meinen Widerstand gebrochen hat. Dabei hatte ich mir fest vorgenommen, mich nicht vom ersten langen Gameplay-Trailer zu Crimson Desert (zu sehen auf GameStar.de) beeindrucken zu lassen. Und ein paar Minuten lang ging das auch gut, indem ich auf jede zum Anbeißen leckere Szene mit einem Einwand reagierte. Und dann kommt da dieser in 4K-Auflösung durchs Unterholz preschende Drache und reißt meine Einwände einfach hinfort. Auf dem Rücken einer Riesenechse durch die Luft zu sausen, erst majestätisch, den pfeifenden Wind im Gesicht, dann wild rollend, Explosionen ausweichend, dem Ritt in einer Fantasy-Achterbahn gleich, das hat mich nachhaltig beeindruckt. So flüssig, so bombastisch gab es das noch nie zu sehen.

Ein Grafikbrett, keine Frage! Aber das Action-Adventure hat laut Entwickler Pearl Abyss noch viel mehr zu bieten als eine der schönsten mittelalterlichen Spielwelten, die je über heimische Monitore geflimmert sind. Crimson Desert ist nichts Geringeres als ein Großangriff auf die etablierten Marken im





Crimson Desert schlägt vom Look her in eine ähnliche Kerbe wie Kingdom Come: Deliverance und erzeugt ein unglaublich authentisches Mittelalter-Feeling.

Open-World-Genre – und daher für jeden Fan dieser Blockbuster automatisch spannend. In dieser Preview will ich euch erklären, wie Crimson Desert funktioniert.

Darum geht es

Crimson Desert muss man allein schon deshalb ernst nehmen, weil es von den Entwicklern eines Verkaufshits kommt: Das MMO Black Desert Online von Pearl Abyss wurde laut den Zahlen des koreanischen Entwicklers von rund 40 Millionen Spielern ausprobiert. Den detaillierten Charaktereditor und die (nochmals verbesserte) Grafik-Engine übernimmt Crimson Desert von Black Desert Online, ansonsten ist aber alles neu. Denn das Action-Adventure spricht vorrangig Einzelspieler an und ist eine Art Prequel zur Story von Black Desert Online.

Ihr übernehmt die Rolle von Krieger Macduff (der weiblich oder männlich sein sowie unterschiedlichen Völkern angehören kann) und macht euch daran, euer verloren gegangenes Heimatland zurückzuerobern. Zu diesem Zweck schart ihr eine Gruppe von Söldnern um euch, deren Mitglieder euch als NPCs zuweilen auch im Kampf beistehen. Alternativ zieht ihr mit anderen Spielern los, um euren Ruhm und Reichtum zu mehren; Crimson Desert lässt euch eure Singleplayer-Welt dank ständiger Online-Verbindung mit Freunden und Fremden teilen.

Wie genau die persönliche Geschichte von Held MacGuffin, äh, Macduff mit dem größeren Plot zusammenhängt, ist noch nicht klar, nur so viel: Nachdem der König von Demeniss in ein Koma gefallen ist, flammen auf dem Kontinent Pywel überall Konflikte und Rebellionen auf. Unterschiedlichste Fraktionen ringen um die Macht, und der Spieler soll durch seine Entscheidungen den Ausgang der Geschichte und die politischen Verhältnisse in Pywel beeinflussen.



Die Inszenierung von Crimson Desert verspricht, sich an AAA-Spielen zu orientieren.



In Crimson Desert schart ihr im Lauf der Story eine Gruppe von NPC-Söldnern um euch.

Das Szenario von Crimson Desert setzt wie schon Black Desert Online auf einen Mix aus fantastischen und modernen Elementen. Es gibt jede Menge Monster und mittelalterliche Burgen sowie geschäftige Städte, die sich vor ihren Gegenstücken in Kingdom Come: Deliverance oder The Witcher 3 nicht zu verstecken brauchen. Aber gleichzeitig setzen bestimmte Gruppierungen auch dicke Haubitzen ein, unter deren Kanonenkugeln die dicksten Mauern zerbröseln – natürlich äußerst ansehnlich, mit einzeln herausbrechenden Steinen und auf beeindruckende Weise zerberstenden Holzbalken. Schließlich ist es das erklärte Ziel der Entwickler, mit Crimson Desert die Grenzen des technisch Machbaren zu verschieben. Und diesen Anspruch merkt man dem Spiel an.



Euren Helden erstellt ihr zu Spielbeginn selbst, nur sein Name ist vorgegeben. Geschlecht und Volk lassen sich ebenso anpassen wie das Aussehen – und Letzteres sehr detailliert, denn der Editor war schon in Black Desert Online wahnwitzig komplex.

Eine Open World zum Verlieben

Schon die ersten Sekunden des aktuellen Trailers sollen Staunen beim Zuschauer auslösen, und tatsächlich wirken die 4K-Panoramen so einladend, man möchte sich sofort aufs Pferd schwingen und einen sich durch die Landschaft schlängelnden Fluss an der Furt überqueren, im Hochgebirge durch den Schnee stapfen, bei Sonnenuntergang rote Canyons erforschen oder in Richtung des in der Ferne aufragenden Klosters reisen, neugierig auf das, was einen dort erwarten mag.

Die Open World von Crimson Desert umfasst verschiedenste Biome, es geht eben nicht nur um die titelgebende Wüste, weit gefehlt. Dabei imponiert mir vor allem, dass Ortschaften, ihre Häuser und matschigen

So abwechslungsreich soll die Welt werden

Die Open World von Crimson Desert ist sehr divers und bietet herrliche Panoramen, bei denen unterschiedliche Terraintypen auf natürliche Weise ineinander übergehen sollen. Hier ein paar Beispiele von lieblichen Hügeln, hohen Bergen und unterschiedlichen Siedlungen.



Pfade wie aus einem Guss wirken. Alles ist am rechten Platz, wirkt stimmig. Ob die vielen NPCs, die sich in Dörfern und Metropolen über Marktplätze schlängeln, Holzbretter schneiden oder den Spieler bei einem Duell als Zuschauer anfeuern, tatsächlich Tagesabläufe haben, lässt sich noch nicht sagen. Dafür wissen wir bereits, dass neben Menschen und Orks auch drei Meter große Trolle zu Bevölkerung gehören – weitere Völker sind dabei nicht ausgeschlossen.

Eure Umgebung erforscht ihr in der Third-Person-Perspektive, zu Fuß, mit dem Pferd und manchmal auch mit dem Kanu (etwa im Sumpf). Dabei gibt es zuweilen Rätsel zu lösen, in Dungeons bedient ihr Seilwinden oder müsst eine sichere Passage über eine Reihe von Bodenplatten finden.

Beeindruckendes Gekloppe

Und nun zum Kampf. Mein Eindruck: Die Gefechte sind schnell, effektvoll und actionreich. Euer Held oder eure Heldin rollt zur Seite und führt Sprungangriffe aus; fernöstliche Kampfkunst stand für die Martial-Arts-Einlagen Pate. Schläge und Tritte werden übergangslos in die leichten, zu einer Kombo aneinandergeketteten Angriffe mit dem



Geskriptete Sequenz oder wiederkehrendes Spielelement? Held Macduff düst auf dem Rücken eines Drachen durch die Luft.

Schwert eingeflochten, ihr reißt Gegner zu Boden oder macht sie mit einem Wrestling-Manöver der Marke Body Slam unschädlich. Cool: An großen Bossmonstern wie einer Art Yeti mit Geweih könnt ihr hochspringen und sie von ihrem Rücken aus angreifen. Hat da jemand Dragon's Dogma gesagt?

Bei einer besonders beeindruckenden Bewegung packt ihr einen Feind und werft ihn auf seinen Verbündeten, woraufhin beide zu Bode gehen – mit ziemlicher Sicherheit handelt es sich dabei um eine Spezialfähigkeit. Ein anderes Mal springt Macduff in die Luft und deckt gleich zwei Banditen auf einmal mit Tritten ein, die sie nach hinten stoßen und betäuben. Ein anschließender Roundhouse-Kick wirbelt die Krieger durch die Luft, und sofort entfesselt der Protagonist einen Pfeilhagel; die Geschosse bleiben in Schilden und Körpern stecken.

Apropos: Mit dem Schild blockt ihr wie gewohnt Angriffe von Widersachern - ob das Ausdauer kostet, lässt sich noch nicht sagen, Bildschirmanzeigen fehlen in den ersten Gameplay-Szenen noch. Mit einer zweihändigen Axt könnt ihr einen schweren Schlag aufladen, dazu müsst ihr kurz stehen bleiben. Außerdem gibt's immer wieder sehenswerte Finisher, und Gegner am Rande einer Klippe lasst ihr über diese springen, indem ihr nach ihnen tretet. Alternativ haltet ihr den Feind fest und nutzt ihn als menschlichen Schutzschild. Wenn ihr genug davon habt, reicht ein Knopfdruck, um euer Opfer ein für alle Mal zu erledigen. Game Designer Hyoseok Chae zu uns: »Derzeit arbeiten wir daran, dass ein Charakter mehrere Waffentypen benutzen und für jeden Typ unteschiedliche Bewegungen ausführen kann.«

Die Gegner besitzen in Crimson Desert Lebensbalken, beißen aber in den ersten Spielszenen recht schnell ins Gras – ob das im fertigen Spiel so bleibt oder ob Pearl Abyss in alte Grind-Muster verfällt, bleibt abzuwarten. Das wird auch davon abhängen, wie viele Rollenspielelemente der Titel letztlich spendiert bekommt. Seong-Woo Lee, einer der Producer von Crimson Desert, sagte uns gegenüber im Interview: »Crimson Desert baut auf einem Rollenspielfundament auf. Die Charakterentwicklung ist in unseren Augen ein wichtiger Aspekt, der ein Action-Adventure unterhaltsamer macht. Wir überlegen gerade, wie wir neue Skills oder Verbesserungen mit der Entwicklungsstufe des Spielcharakters oder dem Storyfortschritt verbinden können.«





Die detaillierten Gesichter der Figuren erlauben sehr lebensechte Ausdrücke, etwa um Trauer zu zeigen. Hoffentlich schaffen es Dialoge und Story, diesen Aufwand zu rechtfertigen.



Pearl Abyss gibt sich Mühe, mit Licht und Farben Stimmung zu erzeugen. Und Herbststimmungen sind nun mal die besten.

Die Kämpfe

Über das Interface und die Steuerung von Crimson Desert wissen wir noch nicht viel, wir können also nicht sagen, ob sich die Kämpfe komplex spielen oder ob es am Ende nur ein Tastengekloppe wird. Aber beeindruckend sehen die Kloppereien schon mal aus.



Detailliert dargestellte Rüstungen und Waffen helfen euch dabei, die Treffen mit Banditen, Wölfen, feindlichen Soldaten, Bären und allerlei mythischen Kreaturen zu überleben. Wie oft ihr sie im Spielverlauf wechseln könnt, ist noch nicht bekannt. Irgendeine Art von Loot-System wird Crimson Desert aber aller Voraussicht nach bieten.

Leicht übertrieben und damit typisch für die Art von asiatischen Kämpfen, die Crimson Desert darstellt, sind die Effekte: Wenn Stahl auf Stahl trifft, fliegen Funken, die den halben Bildschirm bedecken, und manche Animationen sind krass überzeichnet. Blut besiegter Feinde fliegt nach einem Takedown hoch in die Luft, das Schwert zieht einen scharlachroten Schweif aus Tröpfchen hinter sich her. Zuweilen fällt es mir wegen solch fast schon dekadenter Partikeleffekte schwer, der Action zu folgen, und ich frage mich unwillkürlich, wie intuitiv sich das spielen lässt. Außerdem ruckelt das Geschehen bislang noch merklich – ob das nur an der Performance der frühen Fassung liegt oder an der sich ruckartig bewegenden Kamera, ist nicht ganz klar. In jedem Fall muss Pearl Abyss hier noch einiges an Arbeit reinstecken, damit uns die Gefechte so begeistern wie die schönen Landschaften.

Single- und Multiplayer

Fokus auf die Story, actionreiche Kämpfe, eine riesengroße Spielwelt, Traumgrafik - Crimson Desert hört sich wie das Spiel der Spiele an. So etwas macht mich immer ein bisschen misstrauisch, besonders wenn ich all die versprochenen Features noch nicht selbst ausprobieren konnte. Aber das Verrückte ist, dass ich noch gar nicht den einen Aspekt dieses potenziellen Blockbusters angesprochen habe, der das ganze Unterfangen noch ambitionierter, ja fast schon wahnwitzig erscheinen lässt. Denn Crimson Desert wird ein Hybrid aus Single- und Multiplayer-Spiel. Pearl-Abyss-Gründer Daeil Kim antwortet auf unsere Frage danach: »Crimson Desert ist aufgeteilt in einen Storymodus, in dem der Spieler die Rolle des Hauptcharakters Macduff übernimmt, und in einen Adventure-Modus – Änderungen vorbehalten –, wo die Spieler weitere Abenteuer in der Zeit danach erleben können. Spieler können ihre Fähigkeiten und Gegenstände in beiden Modi benutzen und mit ihren Freunden Multiplayer-Quests erledigen. Spieler werden zudem in der Lage sein, verschiedene Leute zu treffen und in Dörfern Informationen zu sammeln. Allerdings wird es nicht möglich sein, mit Freunden zu spielen, während ihr als Macduff unterwegs seid.« So könnte Crimson Desert in MMOs verbreitete Online-Features wie Events in einer Shared World übernehmen. Doch wie lassen sich die Aussagen über die Nebenbeschäftigungen von Co-Producer Hwan-Kyoung Jung dort einordnen? Jung zu uns: »Eine der inter-



Drachen sind offenbar nicht automatisch unsere Freunde. Dieser hier hat jedenfalls entschieden etwas gegen uns.

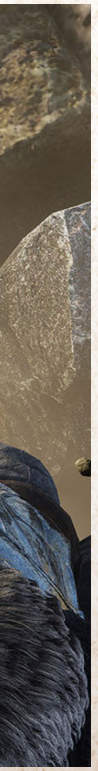
essanteren Nebenbeschäftigungen wird das Management deiner Söldnergruppe sein. Spieler können eine Basis errichten, Gegner bekämpfen und Wohltaten vollbringen. Aber wir erlauben den Spielern auch, sich als Banditen zu verdingen, indem sie Brücken übernehmen und einen Wegzoll von Dorfbewohnern in der Umgebung verlangen. Darüber hinaus können Spieler versuchen, die Geheimnisse des Zeit-Dungeons zu erforschen und ihre Überlebensfähigkeiten zu verbessern.« Bezieht sich Jung auf das Solo- oder das Multiplayer-Spiel. Oder auf beides?

Die Pressemitteilung spricht darüber hinaus von PvP-Inhalten, also von Kämpfen Spieler gegen Spieler, es soll gar Belagerungsschlachten geben. Ob daran mehrere Dutzend Spieler wie in einem MMO teilnehmen dürfen oder sie sich lediglich in kleinen Teams gegenüberstehen, wissen wir noch nicht, Pearl Abyss sagte uns gegenüber: »Unser System der Belagerungen wird sich komplett davon unterscheiden, was bisher in dieser Richtung existiert. Leider können wir zurzeit nicht mehr darüber verraten.«

Der mögliche Stolperstein

Okay, einmal tief durchatmen, bitte. Ja, es ist leicht, sich von diesen ersten Informationen und Bildern zu Crimson Desert hypen zu lassen. Aber das wäre verfrüht. Denn noch sind viele Fragen offen – und manches, was bekannt ist, stimmt skeptisch. Dazu gehört auch die bisherige Arbeit der Entwickler. Ja, Black Desert Online hat in den sechs Jahren nach Release unheimlich viele Spieler erreicht, aber dabei nicht nur Lob eingeheimst. Das Sandbox-MMO konnte eben nicht mit einer spannenden Story punkten. Ob es das Prequel besser machen kann, bleibt abzuwarten. Auch bestehen berechtigte Sorgen, dass Pearl Abyss die Online-Features nutzen könnte, um durch die Hintertür die Existenz eines Ingame-Shops zu rechtfertigen. Bei Black Desert Online ist die Monetarisierung ein großes Ärgernis für viele Spieler, weil man sich dort mit echtem Geld handfeste Vorteile erkaufen beziehungsweise die sehr langen Grind-Zeiten deutlich abkürzen kann. Dass diese Möglichkeit auch noch stark im Spiel beworben wird, empfand so mancher als eher abtörnend.

Sollte sich Pearl Abyss zu stark an Black Desert Online orientieren und zeitaufwändige Systeme wie die Item-Upgrade-Mechanik in ähnlicher Form für Crimson Desert übernehmen, um Mikrotransaktionen ins Spiel zu pressen, könnte das für große Irritationen sorgen, zumindest bei westlichen Spielern, die solchen Praktiken eher ablehnend gegenüberstehen. Und natürlich ist da auch die simple Gefahr, dass sich die Entwickler zu viel vornehmen: super Grafik, riesige Welt, tolle Geschichte, effektreiche Kämpfe, Multiplayer und Solokampagne – nichts für ungut, aber schafft Pearl Abyss das wirklich alles? Und braucht es bis zur Fertigstellung wirklich nur noch etwas weniger als ein Jahr? Man darf gespannt sein. Aber Crimson Desert besitzt auch ein enormes Potenzial, es könnte das Genshin Impact des Jahres 2021 werden: ein Spiel, dessen Welt zu erkunden eine wahre Freude ist. ★





In der Story soll's um das Schicksal eines Landes gehen. Hier geht es augenscheinlich um das Schicksal eines jungen Mannes. Ist er der wahre Erbe des Landes Pywel?



Eine blutige Krone, ein stählerner Blick. Das bedeutet nichts Gutes. Hat sich dieser Mann das Land Pywel etwa unrechtmäßig unter den Nagel gerissen?

Meinung

Peter Bathge
@GameStar_de



Grafik ist nicht alles. Das ist leicht dahingesagt und entspricht normalerweise voll meiner Meinung, wenn es um Videospiele geht. Aber selbst mir fällt es nicht leicht, die ersten Spielszenen von Crimson Desert derart nüchtern von der gezeigten Optik zu entkoppeln. Das sieht nun mal einfach richtig fein aus, was uns Pearl Abyss da für Ende 2021 schmackhaft machen will! Und Grafik ist eben doch wichtig. Um Atmosphäre zu erzeugen. Um die Fantasie anzuregen. Oder um wie in diesem Fall für sprachloses Staunen zu sorgen. Zumindest für die ersten paar Minuten. Danach meldet sich eben doch wieder der analytische Teil meines Gehirns und gibt zu bedenken: »Hey Junge, jetzt wisch dir mal den Sabber vom Kinn, außer einem Video hast du von Crimson Desert noch nichts gesehen!« Danke, Gehirn, wir reden viel zu selten miteinander! Ja, die Szenen sind teilweise umwerfend, und die Open World sieht so herrlich aus, ich würde am liebsten sofort die Wanderschuhe schnüren und auf Entdeckungstour gehen. Aber letzten Endes müssen die Entwickler erst noch beweisen, dass sie motivierendes Singleplayer-Gameplay und eine spannende Geschichte, abwechslungsreiche Nebenquests und knackige Dialoge erschaffen können. Dass sie nicht nur in der Lage sind, eine hübsche Open World zu bauen, sondern auch eine mit interessanten Interaktionsmöglichkeiten, Abwechslung, dem Gefühl von Lebendigkeit. Bei all dem regen sich in mir Zweifel, das Vorgängerprojekt Black Desert war eben nun mal ein MMO und zeichnete sich vor allem durch typisch asiatischen Grind aus, den zu überspringen die Entwickler gegen das Ausgeben von echtem Geld im Shop erlaubten. Nicht gerade meine Vorstellung von Spaß. Es bleibt abzuwarten, wie aufdringlich die Online-Features von Crimson Desert ausfallen, welche Monetarisierungsstrategien sich Pearl Abyss ausdenkt und nicht zuletzt, ob sich die Kämpfe eingängiger spielen, als sie bislang aussehen. Im Auge behalten werde ich es aber dennoch. Dafür sieht es einfach zu gut aus.

DAS ULTIMATIVE KOMPENDIUM ZUR PLAYSTATION 5

AUF IN DIE NEXT-GEN!





XXL DOPPEL POSTER



ALLES ZUR KONSOLE

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

ZUBEHÖR-BERATER

Von der Gamepad-Ladestation zur
HD-Kamera - diese Geräte braucht ihr

DIESE SPIELE LOHNEN SICH

Die besten Titel zum Start der PS5
+ die Perlen der PS-Plus-Collection



REVOLUTION DUALSENSE

Wie der neue Controller mit seiner innovativen Technik das Spielerlebnis clever umkrempelt und so zum heimlichen Star der Next-Gen-Konsole wird.



ALLES IM BLICK

Erst mit dem richtigen Fernseher bringt die PS5 ihre Power richtig auf die Straße. Wir sagen euch alles zum Thema 4K/8K, den besten Display-Technologien und HDMI 2.1.



DA KOMMT WAS AUF UNS ZU!

Die PlayStation 5 ist da, die großen Hit-Spiele aber noch nicht. Wir verraten euch, für welche Knaller 2021 ihr schon mal Geld zur Seite legen solltet.

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

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

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

oder online bestellen: www.gamepro.de/ps5

Available on the App Store

Get it on Google play

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

Skywind

BESSER ALS BETHESDA

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **–** Entwickler: **TESRenewal Project** Termin: **nicht bekannt**

Das HD-Remake von Morrowind verspricht, noch vor The Elder Scrolls 6 den Release zu feiern.

Von Peter Bathge

Wenn wir ehrlich sind, weinen wir doch alle irgendwie unserer verlorenen Jugend hinterher. Dieses Gefühl von damals nur noch einmal zu erleben, sich wieder frisch und unbeschwert zu fühlen, alles so zu genießen, als wäre es das erste Mal. Das gilt auch für Videospiele, die man aus Nostalgie und Wehmut nach vielen Jahren gerne noch einmal zum ersten Mal spielen würde.

Remakes und HD-Remaster können Bedienung und Optik eines Spiels modernisieren, doch meist gibt's dabei für echte Liebhaber des Originals ein Problem: Sie kennen die Inhalte schon in- und auswendig. Im Fall eines der besten Open-World-Rollenspiele aller Zeiten könnte es jetzt aber ausgerechnet ein Kollektiv aus Hobbyentwicklern den Großen der Branche vormachen, wie es besser geht. Denn Skywind belebt The Elder Scrolls 3: Morrowind nicht einfach nur in moderner Optik wieder – es verwirklicht Bethesdas ursprüngliche Vision für Morrowind. Um uns vom Wahrheitsgehalt dieses vollmundigen Versprechens zu überzeugen, hat GameStar exklusiv mit den Skywind-Machern gesprochen und 15 Minuten neue Gameplay-Szenen gesehen.



Das Erste, was an Skywind auffällt, ist natürlich die stark verbesserte Grafik. Die Basis ist die aufgebohrte Engine von Skyrim: Special Edition aus dem Jahr 2018.

Skywind noch vor The Elder Scrolls 6? »Ich bin mir sehr sicher«

Seit 2012 geistert der Name Skywind durch Internetforen, aber wer daraus schlussfolgert, dass die Mod sich nunmehr acht Jahre in Entwicklung befindet, der irrt. »Viele Leute sagen, dass wir nicht in die Puschen kommen«, erzählt uns DalSifoDyas, eine der Entwicklerinnen, die nur mit ihrem Nickname (meist verkürzt als Dal) zitiert werden möchte. »Es ist nicht korrekt, dass wir seit 2012 an Skywind arbeiten. Eigentlich existiert die Mod in ihrer derzeitigen Form erst seit 2016.« Da nämlich wurde das Projekt auf komplett neue Füße gestellt. »Was 2012 unter dem Namen Skywind existierte, war ein reiner Asset-Port. Landschaft und Objekte sollten in die Skyrim-Engine übernommen werden«, informiert uns Florian. Der Art Director von Skywind gehört zum Kernteam und managt die verschiedenen Art Leads des Projekts. Er arbeitet zudem eng mit Dal zusammen, vor allem an 2D-Konzepten und Texturen.

»2014 gab es dann einen ambitionierteren Pivot [eine Neuausrichtung, Anm. d. Red.], man wollte das Morrowind bauen, was sich Bethesda ursprünglich vorgestellt hatte.« In der heutigen Form existiert Skywind dann sogar erst seit 2016, als die bis dahin offene Entwicklung hinter verschlossene Türen versetzt wurde. Das internationale Team von Hobbyprogrammierern und in ihrer Freizeit arbeitenden Künstlern organisierte sich auf professionelle Weise, außerdem wurden die Qualitätsansprüche drastisch hochgeschraubt, wie uns Florian erzählt. »Wir wollen etwas auf dem Niveau eines AAA-Titels entwickeln und das destillieren, was Morrowind ausmachte, und es auf eine aktuelle technische Ebene bringen.«



In Gesprächen dürft ihr wie einst bei Morrowind euer Überzeugen-Talent nutzen oder allgemeine Fragen nach Gerüchten und anderen Personen stellen.

Raus mit dem alten Zeug!

Um diese hochfliegenden Pläne zu verwirklichen, bauen die Freizeit-Spielemacher alles neu: Kein ursprüngliches 3D-Modell, kein Soundeffekt, kein einziger Sprachfetzen aus



Die Spielwelt von Skywind entspricht zu 99 Prozent den Dimensionen des ursprünglichen Morrowind. Allerdings haben die Entwickler viele Locations mit mehr Details ausstaffiert und Städte vergrößert, sodass das Spiel deutlich moderner wirken wird.

dem Original-Morrowind bleibt in Skywind erhalten. Das hat teils rechtliche Gründe, teils ist es aber auch eine technische Notwendigkeit. Denn 2002 war die am weitesten verbreitete Monitorauflösung noch 1024x786 Pixel, und von echtem 3D-Sound konnten Spieler nur träumen. So sehen etwa die Kampfanimationen von damals aus heutiger Perspektive ganz schön abgehackt aus. Für Skywind haben fast alle Monster neues Animation Rigging spendiert bekommen, sie bewegen sich jetzt deutlich flüssiger. Und die Bücher im Spiel, seit jeher eine Spezialität von The Elder Scrolls, wurden aufwendig neu gestaltet. Florian schwärmt: »Die Illustrationen sind bahnbrechend, jedes Buch hat ein eigenes Cover.«

Das ist viel Arbeit. Doch wie lange soll das dauern? »Ich bin mir sehr sicher, dass wir vor The Elder Scrolls 6 fertig sein werden«, legt sich Florian fest. »Es gibt immer wieder Phasen extremer Produktivität, zum Beispiel im Sommer 2019, da haben wir mehr erreicht, als zuvor in zwei Jahren. Um Weihnachten herum gibt es dagegen immer eine zähe Phase. Je nachdem wie es läuft, werden wir irgendwann nächstes Jahr fertig sein – oder in drei Jahren.« Kollegin Dal geht sogar noch weiter: »Weit über die Hälfte ist fertig, und wir werden sicher vor Starfield fertig sein.« Doch mit einem Releasetermin will man nicht herausrücken (Dal: »Wir versprechen nichts!«). Egal, warten wir eben – auch wenn alles, was wir über Skywind erfahren, uns genau das furchtbar schwer macht.

Zurück zur Quelle

Art Director Florian lebt seit Jahren in den Niederlanden und arbeitet hauptberuflich als Concept Lead bei Sunspear Games am Echtzeitstrategiespiel Immortal: Gates of Pyre. Er, Dal und Dutzende andere begeisterte Modder wollen längst nicht mehr einfach nur Morrowind in Skyrim nachbauen. Sie beziehen Konzeptzeichnungen und Ideen ein, die der Originalentwickler Bethesda vor dem Release von Morrowind im Jahr 2002 verworfen hatte. Dabei bezieht sich das Skywind-Team unter anderem auf die Texte und Designs von Michael Kirkbride. Der ehemalige Bethesda-Mitarbeiter zeichnet maßgeblich für die Hintergrundgeschichte der Elder-Scrolls-Spiele verantwortlich und steuerte auch noch bei Skyrim auf freiberuflicher Basis seinen Anteil bei. »Er wusste, dass seine ersten Designs für Morrowind immer abgelehnt wurden«, erzählt uns Dal im Interview. »Darum hat er den Chefs immer erst etwas anderes gezeigt, das komplett over-the-top war, und dann konnte er ihnen anschließend das echte Design als entschärfte Version zeigen, und sie haben es abgenickt.«

Morrowind gilt bis heute als einzigartig – unter den Elder-Scrolls-Spielen und im Genre allgemein. Schlickschreiter, Klippenläufer, die seltsame Spielwelt mit ihren Riesenpilzen und Aschestürmen – ein ungewöhnliches Setting für ein Mainstream-Rollenspiel. Genau dafür lieben es so viele Spieler – für GameStar-Redakteur Dimitry Halley ist Morrowind immer noch das beste Elder Scrolls. Aber Todd Howard und sein Team bei Bethesda mussten damals auch einige Abstriche machen, wohl aus Zeit- und Geldgründen. Für Dal steht deshalb fest: »Skywind wird das Morrowind, das Bethesda machen wollte, bevor das Budget gekürzt wurde.« Dazu gehören auch signifikante Veränderungen an der Skyrim-Engine.



Die Monster haben im Vergleich zur Vorlage viele neue Animationen spendiert bekommen, hier geht das Skywind-Team wie in so vielen Belangen die Extrameile.

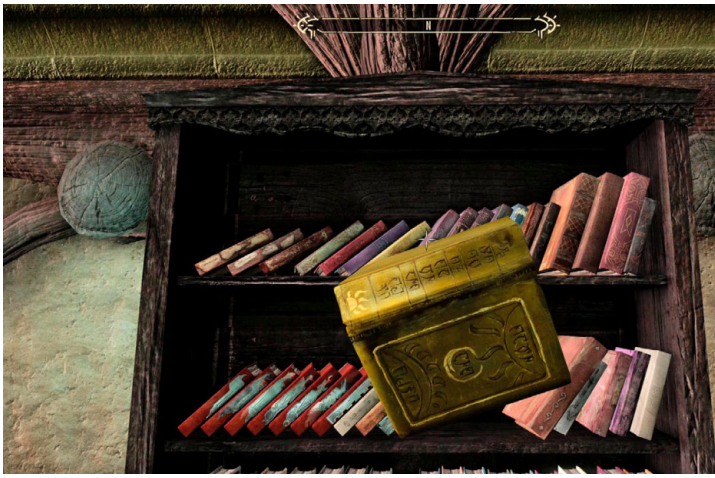
Altes Schlachtross Skyrim

»Es ist unfassbar, was die Coder aus der Engine rausholen«, staunt Dal, die im echten Leben als IT-Mitarbeiterin bei einem großen deutschen Internet-Provider tätig ist. »Die kennen die Engine inzwischen besser als Bethesda selbst.« Das schließt bestimmte Fehler und Sackgassen ein, von denen es so einige gibt, wenn man den Erzählungen der Modder glaubt. Wo immer möglich, soll Skywind derartige Bugs fixen, das schließt auch alte Morrowind-Missgeschicke mit ein. Florian spricht wohl vielen von Glitches geplagten Elder-Scrolls-Fans aus dem Herzen, als er konstatiert: »Die Skyrim-Engine ist ein in

Also stellte der Gründer Christopher Weaver einfach den Firmenstandort Bethesda, Maryland vorne dran.



Vertraute Orte mit neuem HD-Anstrich – das ist nur eines der vielen ambitionierten Versprechen der Total Conversion.



Das Skywind-Team hat alle Bücher im Spiel neu gestaltet. So viel Liebe zum Detail sieht man nicht alle Tage!

vielerlei Hinsicht von Kleister und guter Hoffnung zusammengehaltenes Konstrukt.« Zuweilen erzeugt das zusammengeschusterte Technikgerüst sogar Fehler, die niemand im Team nachvollziehen kann. Florian gibt ein Beispiel: »Es kann passieren, dass ein 3D-Modell mit einem Soundeffekt kollidiert und das Spiel zum Abstürzen bringt, obwohl das eigentlich gar nicht möglich sein sollte bei zwei so unterschiedlichen Systemen. Die einzige Lösung ist dann, das Modell komplett aus dem Build zu entfernen. Das ist wirklich absonderlich.« Dal kommentiert trocken: »Ich hoffe für alle Bethesda-Mitarbeiter, dass Starfield eine neue Engine bekommt.«

Morrowind-Gameplay wiederentdeckt

Der Kampf mit der Engine, den die Skywind-Programmierer nun schon seit Jahren führen, soll sich letzten Endes für die Spieler der Total Conversion lohnen: Das Morrowind-Remake stellt viele alte Legacy-Features (also vertraute Spielelemente) aus Teil 3 der Serie wieder her. So gibt's zu Spielbeginn die vertraute Charaktererstellung, bei der ihr neben Rasse und Aussehen auch wieder eine Klasse, Attribute, die Start-Skills und ein Sternzeichen auswählt. Bei Skyrim war das Charaktersystem sehr frei und forderte dafür zu Anfang kaum Entscheidungen; Skywind soll hier ebenso viele klassische Rollenspieltugenden wie Morrowind auffahren.

Eure Skills sind in Skywind auch wieder in Haupt- und Nebenfähigkeiten aufgeteilt; die einen tragen zum Stufenaufstieg eures Avatars bei, die anderen nicht. Wie üblich wächst euer Können, indem ihr die Skills anwendet. Fans des Originals haben beim Blick in die Skill-Liste Tränen in den Augen: Nachdem Oblivion und Skyrim hier für Kahlschlag sorgten, bringt Skywind unter anderem den Speerkampf, Überreden, Athletik und die mittelschweren Rüstungen zurück. Auch der Levitationszauber ist wieder mit von der Partie – und das Spellcrafting. Ja, in Skywind können Magier wie in Morrowind aus unterschiedlichen Effekten wählen, um ihre ganz persönlichen Zaubersprüche zu erstellen. »Das einzubauen, ohne dass die Engine sofort kaputtgeht, hat zwei Jahre gedauert«, kommentiert Art Director Florian, »aber jetzt funktioniert es.«

Mehr Pep im Kampf

Bei den Kämpfen, die in den Elder-Scrolls-Rollenspielen an der Tagesordnung sind, orientiert sich Skywind dagegen nicht zu stark am Hauptspiel. »Das Kampfsystem hat jetzt mehr Pep«, erklärt Florian und bezeichnet die actionreicheren Gefechte auf Basis der Skyrim-Engine als Hybridlösung. Wo Morrowind anhand einer Trefferchance ausrechnete, ob ein Angriff den Gegner oder euren Charakter traf, setzt Skywind auf das physikbasierte Modell von Skyrim: Wenn eure Waffe das 3D-Modell des Feindes trifft,



Speerkampf gab's in The Elder Scrolls nach Morrowind nicht mehr; Skywind bringt ihn zur Freude vieler Fans zurück.





In diesen Sümpfen beginnt das Abenteuer unseres selbst erstellten Helden. Das Design der Morrowind-Spielwelt hebt sich wohltuend vom Fantasy-Einheitsbrei ab.

verursacht ihr auf jeden Fall Schaden – es sei denn, die Rüstung des Gegners ist zu dick dafür. »Vom Kampf in Morrowind waren manche Spieler am Anfang überfordert«, verteidigt Dal vom Skywind-Team die Änderung. »Es fühlte sich clunky an. Wir kombinieren Morrowind mit der Zugänglichkeit von Skyrim.« Florian erklärt: »Spieler haben heute nicht mehr die Geduld dafür. Wir wollen die Morrowind-Welt einer neuen Generation näherbringen.«

Freilich wird bei weitem nicht jede Besonderheit des Originalspiels auf dem Altar der Zugänglichkeit geopfert. So gibt es auch in Skywind keine Pferde; zur schnelleren Fortbewegung warten Schlickschreiter an Wegstationen. Die in heutigen Spielen übliche Schnellreise und Questmarker existieren zwar (sie sind Teil der Skyrim-Engine), aber weil Skywind die Dialoge und Texte im Questlog aus Morrowind übernimmt, gibt's genug aussagekräftige Beschreibungen, um NPCs und Locations ohne Kompass zu finden. Darüber hinaus sollen Spieler zumindest die Questmarkierungen ausschalten können. Einen kleinen Dämpfer gibt's dann aber doch für alle Morrowind-Fans, die gute Erinnerungen an die beiden großen DLCs Tribunal und Bloodmoon haben: Skywind transportiert fürs Erste nur das Hauptspiel in die Gegenwart, die Inhalte der Erweiterungen folgen, wenn überhaupt, erst zu einem späteren Zeitpunkt. Dafür geht Skywind in mancherlei Hinsicht weiter als jedes offizielle Elder-Scrolls-Spiel.

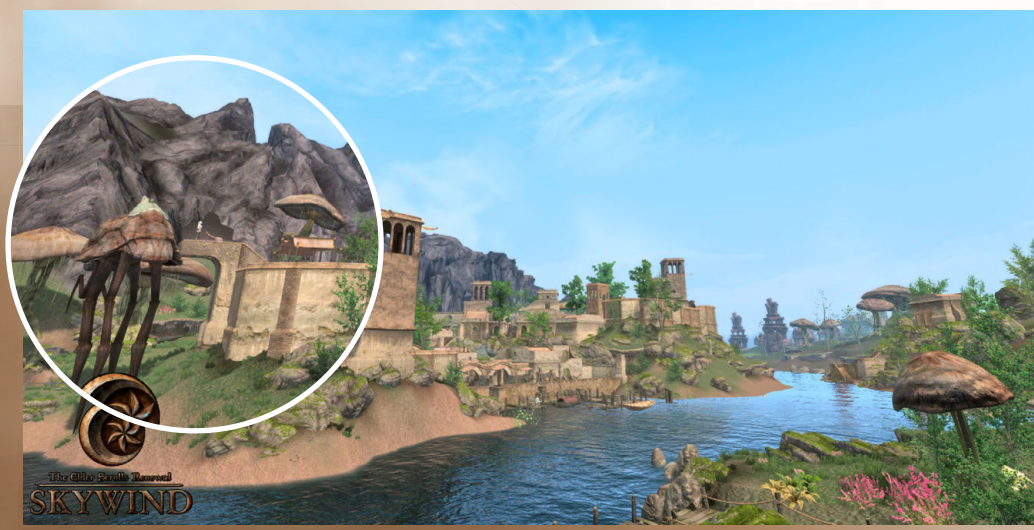
Der Sound der Aschelande

Begeistert erzählen uns Dal und Florian im Interview von den »über drei Stunden Umgebungs-Soundeffekten« in Skywind – und davon, dass es bei Skyrim gerade mal 50 Minuten solcher Aufnahmen gab. »Das sorgt dafür, dass sich ein Gebiet nicht wie das andere anhört«, erklärt Dal. Und Florian berichtet von »Interior Weather Effects«: »Wenn du in einem Telvanni-Pilzturm bist und draußen heult der Sturm, dann hörst du das innen drin, du hörst den Regen aufs Dach trommeln, und das ist bei jedem Gebäude und jedem Wetter anders. Dafür war die Engine nicht konzipiert, Skyrim konnte das nicht. Jetzt hörst du den Aschesturm von draußen dumpf im Inneren eines Hauses.« Dal ergänzt: »Das wäre ja total unimmersiv, wenn du in einem Zelt bist und nicht hörst, was draußen los ist.« In dieser Hinsicht wächst Skywind also über seinen Status als reine HD-Neuauflage hinaus. Die Modder machen sich auch Gedanken um Kleinigkeiten: Etwa wie laut eure Schrittgeräusche auf unterschiedlichen Untergründen sind. Aktuell versucht das Team, der Engine beizubringen, die Lautstärke an die getragene Rüstung und Höhe eures Schleichen-Skills anzupassen. Wer übrigens auf eine deutsche Übersetzung hofft, muss darauf wahrscheinlich noch länger warten als sowieso schon auf den Skywind-Release. Das Spiel erscheint auf Englisch, die Entwickler wollen jedoch die Tools so einfach gestalten, dass engagierte Fans recht einfach deutsche Texte ins Spiel einbauen können.

Mehr Leben in der Bude

»Haben wir noch diese Regel«, fragt Dal während des Interviews ihren Kollegen Florian, »dass jeder NPC ein Bett haben muss?« Ja, bestätigt der Art Director von Skywind. Egal ob Altmer, Nord oder Khajiit, egal ob es nun Mitglieder des Hauses der Telvanni oder der Redoran sind – wer auf dem Kontinent Morrowind wohnt, der hat in Skywind irgendwo ein Zimmer, eine Pritsche, eine Strohmatratze, wo er sich abends ausstreckt und ins Land der Träume entgleitet. Durchaus keine Selbstverständlichkeit – im Original-Morrowind war das etwa nicht garantiert –, aber für die Glaubwürdigkeit der Spielwelt ungemein wichtig. Selbst die Bettler sind von dieser Regel nicht ausgenommen, wie uns Florian erklärt: »Die Stadt Balmora soll laut Lore viele Bettler haben. Aber wo halten die sich auf? Das hat dazu geführt, dass wir die Abwasserkanäle vergrößert haben, dort gibt es jetzt neue Bettlerunterkünfte. Bei einem Aschesturm suchen die Bettler Zuflucht in der Kanalisation, während die Bürger in ihre Häuser gehen.« Dal ergänzt: »Jede Stadt soll sich anfühlen wie ein Ort, in dem Menschen leben.« Allein durch die Betten-Regel musste das Team viele Locations im Vergleich zum Original verändern, dort eine Stadtmauer ein paar Meter versetzen, hier die Dimensionen eines Hauses anpassen. Florian: »Molag Mar ist dadurch jetzt dreimal so groß wie im Original. Und Vivec City ist in Skywind deutlich größer als in Morrowind. Wir haben uns dabei an dem Originalkonzept orientiert, jeder Distrikt ist anders.« Dal zeigt sich stolz: »Dadurch ist Vivec endlich keine Copy&Paste-Stadt mehr. Jede Kultur fühlt sich unterschiedlich an.«

Besteht bei so vielen Änderungen nicht das Risiko, sich zu weit vom Ausgangsmaterial zu entfernen? Dal winkt ab: »Wir haben Lore-Experten im Team, die sich Debatten über jedes kleine Detail liefern, die kennen die Historie von The Elder Scrolls besser als die echte Geschichte.« Florian unterstreicht: »Die kennen jedes Ingame-Buch auswendig.« Jedes neue Asset, also jede Konzeptzeichnung und jedes Modell, etwa das einer Rüstung im Spiel, werde von den Concept Art Leads im Team auf seine Verträglichkeit mit dem ganz speziellen Morrowind-Stil geprüft. Dabei helfen ein Style-Guide und sogenannte Benchmark-Assets, die den Look

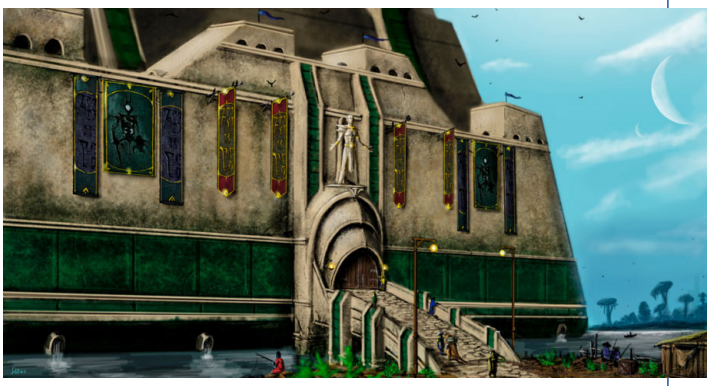


Riesige Pilze und fremdartige Schlickschreiter (linker Bildschirmrand): Skywind bleibt den grafischen Besonderheiten der Umgebungen in der Vorlage treu.

Die wiederum wurde nach dem Brunnen von Bethesda benannt, der im heutigen Jerusalem liegt.

Vivec City





So sieht Vivec City in Konzeptzeichnungen des Skywind-Teams aus. Solche Entwürfe helfen später beim eigentlichen Design von 3D-Modellen und Texturen, einen gemeinsamen Grafikstil einzuhalten.

von Skywind vorgeben. »Wir sind da ziemlich strikt«, berichtet Florian. »Was radikal von Morrowind abweicht, würde kein grünes Licht bekommen.« Dal gibt zu bedenken: »Das Erstellen einer Rüstung kann deshalb schon mal sechs Monate dauern mit 30 bis 40 einzelnen Designs.«

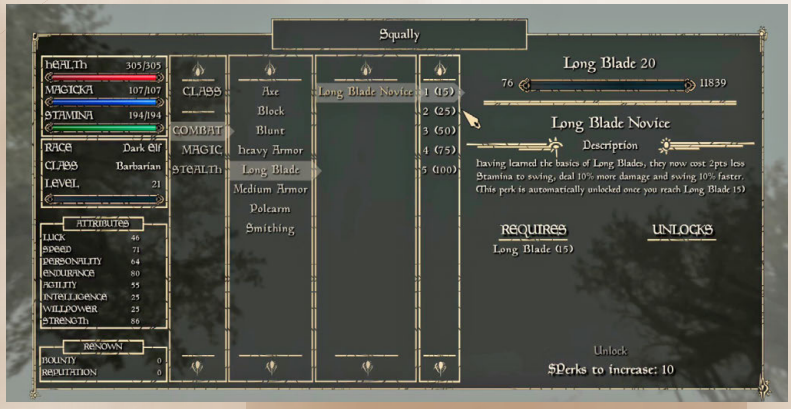
Ein Blick hinter die Kulissen

Damit in all der Zeit, in der ein Künstler am perfekten Rüstungsdesign feilt, die restliche Entwicklung des Spiels weitergeht, führen die Skywind-Macher penibel Buch über ihre Produktion. Dal berichtet von »endlos langen Excel-Tabellen«, in der Aufgaben und Abgabetermine festgehalten würden. Florian, der ja im Hauptberuf bei einem professionellen Spieleentwickler tätig ist, erzählt: »Die Arbeitsweise ist sehr ähnlich wie in einem echten Studio. Der große Unterschied ist, dass wir niemanden bezahlen. Wir haben eine sehr lockere Atmosphäre, es gibt keinen Druck. Ich bitte jeden Künstler, sich eine eigene Deadline zu setzen und die dann auch einzuhalten. Größtenteils funktioniert das gut, nur hin und wieder verschwindet jemand.«

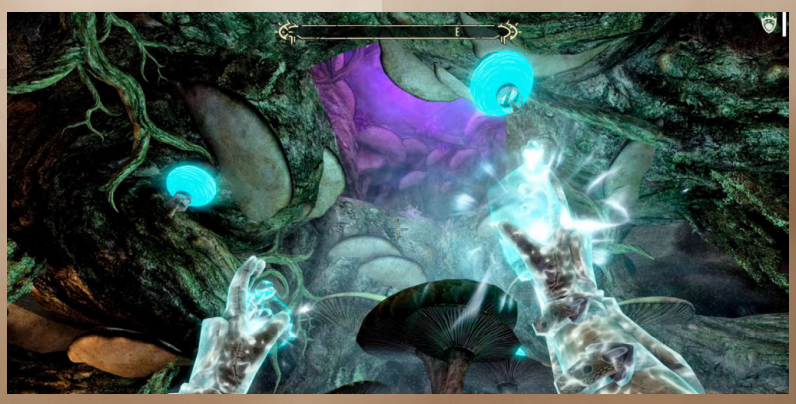
Wer sich für die Arbeit an Skywind freiwillig meldet, ist übrigens nicht automatisch ein großer Morrowind-Fan – manch einer hat das Bethesda-Rollenspiel zuvor noch nie gespielt. »Viele sind auf der Suche nach einer Community, in der sie sich kreativ ausleben können«, berichtet Florian. Zwar gebe es ein »relativ festes Kernteam«, aber trotz viel Zulauf in letzter Zeit würden auch immer wieder Helfer die Arbeit niederlegen. Dal rechnet es uns vor: »Von fünf Neuzugängen bleibt einer langfristig dabei, zwei bleiben nur kurz für ein paar Assets, und zwei verschwinden einfach. Die sind dann plötzlich aus der Freundesliste verschwunden, und wir hören nie wieder etwas von ihnen.« Doch manchmal kommen sie wieder; längere Auszeiten sind bei Skywind nichts ungewöhnliches. »Die Leute machen ihren Schulabschluss, dann sind sie zwei bis drei Monate abwesend, und nach dem Ende der Prüfungen kommen sie wieder zurück«, sagt Dal. Die Atmosphäre im Team beschreiben unsere beiden Interviewpartner als locker; obwohl es innerhalb des Teams feste Strukturen und Vorgesetzte gebe, würden diese nie Befehle erteilen, alles werde ausdisku-



Der Kompass am oberen Bildschirmrand ist ein Erbe von Skyrim. Die Questmarker sollen sich ausschalten lassen.



Das Charaktermenü wurde gänzlich neu designt. Morrowind-Veteranen erkennen viele alte Rollenspieltugenden der Serie wie Klassen und Attribute wieder.



Mit dem Schwebezauber gelangt ihr in Skywind an ansonsten unzugängliche Orte.



Eure Skills verbessert ihr (ob im Kampf oder nicht), indem ihr sie möglichst oft einsetzt.



Das Interface verpasst der beliebten Inventar-Mod SkyUI einen Morrowind-Anstrich, damit alles zur Vorlage passt.



Wenn ein Aschesturm tobt, sollt ihr das hören – auch im Inneren von Gebäuden. Dann klingt das Getöse aber dezent gedämpft.

tiert, und Verantwortliche fänden sich je nach Interesse. Dal: »Das ist ein Grund, warum wir keinen Releasetermin nennen: Wir wollen niemanden unter Druck setzen.«

Ein Opfer seines Erfolgs braucht Hilfe

Neben Florian sind noch weitere Mitglieder des Mod-Teams in der Spielebranche aktiv. Aber auch andersrum funktioniert der Austausch, wie uns Dal berichtet: »Die besten Leute werden uns von Studios genommen.« Die Entwickler befinden sich in einer Zwickmühle: Weil Skywind so gut aussieht und so professionell gemanagt wird, interessieren sich immer mehr Leute dafür – und immer mehr Spieleentwickler werden auf die Arbeit der Leute aufmerksam, die an der Mod arbeiten. »Bei uns können die Leute Erfahrung sammeln«, sagt Art Director Florian. »An Skywind mitzuarbeiten, macht sich gut im Lebenslauf«, fügt Dal hinzu. Manch einer nutzt die freiwillige und unentgeltliche Mitarbeit an der Mod als Sprungbrett ins Profigeschäft. Das kann zu Problemen führen. »Es ist wichtig, dass wir die Key Player behalten können«, zieht Dal ein Fazit. »Wenn unser Merging Coordinator ausfallen würde, das würde uns bestimmt ein Jahr kosten.«

Im Interview wird deutlich, dass Skywind eben letzten Endes doch »nur« ein Herzensprojekt ist, an dem die Hobbyentwickler in ihrer Freizeit arbeiten. Wenn ein echtes Jobangebot hereinflattert und man für den Traumjob tatsächlich bezahlt wird, würden wohl die meisten Modder die Arbeit an Skywind hintanstellen. Auch weil dieses Damoklesschwert über dem Projekt schwebt, suchen die Macher immer nach Helfern. »Je mehr Leute, umso schneller geht es.«

Bewerbung ohne Bezahlung

Auf der Skywind-Webseite können sich Interessierte für einen von zahlreichen Jobs bewerben – eine Bezahlung gibt's nicht, Skywind ist ein reines Hobbyprojekt und wird bei Release auch nichts kosten. »Im Moment suchen wir etwa File Cutter und Nav Mesher«, erklärt Dal. »Das sind zwei wahnsinnig wichtige Jobs, die aber kaum Vorkenntnisse erfordern. Da reicht es, sich ein YouTube-Video anzugucken, und man kann loslegen.« Die Aufstiegschancen sind exzellent; mehrere Teammitglieder, die heute wichtige Positionen innehaben, fingen in deutlich bescheideneren Jobs mit der Arbeit an Skywind an. Die Stimmung ist gut; ein im Sommer 2020 veröffentlichter Video-Walkthrough stellte für die Modder einen großen Meilenstein in der Entwicklung dar. »Es kann aber immer zu Verzögerungen kommen«, warnt uns Dal gegen Ende des Interviews. »So haben wir beispielsweise die Sprachaufnahmen vor drei Jahren gemacht: Wenn wir uns die jetzt nochmal anhören und vielleicht entscheiden, dass sie nicht unseren Qualitätsansprüchen genügen, müssen wir darüber nachdenken, ob wir sie nochmal neu machen.« Das würde den Release von Skywind zweifellos weiter hinauszögern. Aber nachdem wir gesehen haben, welch ambitionierte Pläne die Macher für die Rollenspiel-Mod haben, zweifeln wir nicht daran, dass sie auch diesen schweren Schritt gehen würden, wenn dadurch am Ende ein besseres Ergebnis herauskommen sollte. ★



Die fast 20 Jahre alte Spielwelt wird behutsam aufgebohrt, um für mehr Immersion zu sorgen.

Meinung

Peter Bathge
@GameStar_de



Gibt es etwas Schöneres, als nach Hause zurückzukehren? Der bekannte Weg, die vertrauten Gerüche, der Anblick des liebgewonnenen Hauses, das alles löst starke Gefühle der Nostalgie in uns aus. Aber wer genauer hinschaut, der bemerkt beim Überschreiten der Türschwelle bröckelnden Putz, das Dach müsste auch mal wieder ausgebessert werden, und im Wohnzimmer zieht's. Skywind verspricht jetzt also die Sanierung eines Rollenspielklassikers, und bisher sieht alles danach aus, dass dieses Vorhaben gelingt.

Mich stimmt vor allem zuversichtlich, dass die Entwickler die Sache anders als bei vielen anderen Mod-Projekten reichlich professionell angehen. Natürlich ist das auch der langen Findungsphase des Spiels von 2012 bis 2016 geschuldet. Aber dafür wirkt das Gezeigte eben auch im Vergleich mit anderen Total Conversions wie Skyblivion oder Beyond Skyrim äußerst rund und vielversprechend. Neben der reinen grafischen Generalüberholung reizt mich vor allem die aufwendige Restaurierung der alten Gameplay-Systeme. Allein das Charaktermenü jagt mir mit seinem Oldschool-Design angenehme Schauer über den Rücken. Und dass die Entwickler, wo nötig, Änderungen an Städtelayouts oder Hüttendesigns vornehmen, finde ich gar nicht schlimm. Wenn die heutige Technik erlaubt, dass Siedlungen größer und dadurch glaubwürdiger wirken, dann ist es absolut wünschenswert, diese Änderungen vorzunehmen. Ich jedenfalls freue mich schon sehr darauf, Balmora, Vivec und den Roten Berg wiederzusehen – sie wirkten nie schöner als hoffentlich bald in Skywind.

Skandal: Jesus wirkte das Wunder am Sabbath, eigentlich durfte er an diesem Feiertag gar nicht arbeiten.

Distant Kingdoms

SO VIELE SCHÖNE IDEEN!

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Kasedo Games** Entwickler: **Orthrus Studios** Termin: **2021**

Distant Kingdoms will Anno in eine Fantasywelt bringen und um Rollenspielelemente ergänzen. Wir haben mit den Entwicklern über die Releaseverschiebung und den aktuellen Zustand gesprochen – und exklusiv neue Screenshots zu sehen bekommen. Von Natalie Schermann



Distant Kingdoms verspricht große Diversität in den Städten: Je mehr unterschiedliche Völker in eurer Stadt leben, desto mehr unterschiedliche Gebäudearten könnt ihr bauen.

Distant Kingdoms ist das erste Aufbaustrategiespiel seiner Art: eine Städtebausimulation mit Fantasysetting, umfangreicher Lore und einem von Pen&Paper-Rollenspielen inspiriertem Abenteuer-Feature. Das schottische Entwicklerteam Orthrus Studios verfolgt eine ambitionierte Vision. Trotz kleinen Budgets und noch kleinerer Teamgröße soll das Erstlingswerk der Entwickler uns das Gefühl einer großen Produktion vermitteln.

In unserer Preview erklären wir euch, wie Rollenspielelemente den Abenteuermodus von Distant Kingdoms zu einem einzigartigen Feature im Aufbaugenre machen sollen.

Kampf mit Text und Schwert

Die Entwickler von Distant Kingdoms machen es sich selbst nicht leicht: Denn sie ordnen ihren Titel in der Mitte des Dreiecks Cities: Skylines, Banished und Anno 1800 ein. Große Namen, die große Erwartungen bei der Spielerschaft wecken. Hinzu kommt, dass das Jahr 2020 viele neue (Indie-)Aufbauspiele mit interessanten Ideen und kreativen Spielmechaniken ins Rennen brachte – wie etwa Aztec Empire, Viking City Builder oder Manor Lords. Wie will sich das kleine schottische Studio hinter Distant Kingdoms gegen die Konkurrenz behaupten? »Als wir vor ein paar Jahren mit der Entwicklung von Distant Kingdoms begonnen haben, gab es kaum neue Aufbaustrategiespiele auf dem Markt!«, seufzt Studio Director Oliver Smith. »Ich habe viele dieser neuen Titel gespielt – einige davon befinden sich ja sogar noch im Early Access. Ich würde auch sagen, dass sie alle wirklich gut sind und einzigartige Merkmale haben.« Unter Druck gesetzt fühlt sich Oliver Smith aber nicht: »Was uns wirklich von allen anderen unterscheidet, ist die Fantasy und das Abenteuersystem.«



Orthrus Studios sitzen in Dundee an der schottischen Ostküste.



Ihr fangt in der Kampagne mit einem Volk an. Euer Ziel ist es, mehr Völker von euch zu überzeugen und eure Stadt zu erweitern.



Die Entwickler arbeiten an einer Vielzahl von Bauten: 60 Gebäudearten soll es aktuell geben, und es sollen noch mehr Anpassungen folgen.

In einer echten Fantasystadt darf eines auf keinen Fall fehlen: die Taverne. Denn wo sonst sollen die Einwohner ihre tägliche Dosis an Tratsch einholen – und wo sonst soll man auf qualifizierte und (nach ein, zwei Bier) furchtlose Abenteurer stoßen? In einer Taverne könnt ihr eine Party mit bis zu vier Helden zusammenstellen, die alle eigene Fähigkeiten und Attribute mit sich bringen. Oliver Smith deutete außerdem an, dass diese Helden selbst erstellt werden können.

Diese Party könnt ihr dann auf Entdeckungsreise schicken, wobei immer nur die Felder auf der Karte erkundet werden können, die an bereits entdeckte Felder angrenzen. Stoßen eure Abenteurer auf keinerlei Hindernisse, könnt ihr das neue Stück Land sofort bebauen. Das könnt ihr ebenfalls tun, wenn sich darauf beispielsweise ein von Geistern heimgesuchtes Haus befindet. Allerdings bringt der Spuk negative Effekte und sollte daher schnellstmöglich beseitigt werden. Entdeckt eure Heldentruppe ein Monster, muss dieses zunächst besiegt werden, denn keiner möchte neben einem wütenden Drachen bauen. Zu guter Letzt können eure Abenteurer auch auf einen Dungeon stoßen, den es zu erkunden gilt.

»Übrigens müsst ihr die Abenteuer nicht immer sofort angehen«, fügt Oliver Smith an. »Ihr könnt eure Truppe also ruhig mal paar Jährchen ignorieren und sie vor einem hungrigen Drachen stehen lassen. Ich weiß zwar nicht, wie sie die ganze Zeit ohne Essen und Trinken überleben, aber das geht!« Beschließt ihr, das Abenteuer anzugehen und beispielsweise in einen dunklen Dungeon hinabzusteigen, erlebt ihr die Ereignisse in Textform und werdet mit unterschiedlichen Optionen und Möglichkeiten konfrontiert. Eure Party besteht dabei aus Mitgliedern, die jeweils eigene Fertigkeiten mitbringen, die sich in bestimmten Situationen als nützlich erweisen. Es liegt nun an euch, das passende Teammitglied für eine Aufgabe auszusuchen. Müsst ihr also beispielsweise einen Abgrund überqueren, solltet ihr für diese Aufgabe nicht unbedingt den unathletischen Klugredner wählen, der noch nie länger als zwei Sekunden am Stück gerannt ist. Seine Intelligenz könnte sich an anderer Stelle als nützlich erweisen.

Euren Teammitgliedern stehen für ihre Handlungen Action Points zur Verfügung. Gehen die Punkte eines Mitglieds aus, könnt ihr von den Aktionspunkten des Teams Gebrauch machen. Sind alle Punkte auf null gesunken, müsst ihr eure Party zurückrufen. Nach ein paar Litern Rum in der Taverne erholen sich die Helden von ihrem Abenteuer und sind bereit, sich in ein neues zu stürzen. Ein erfolgreiches Abenteuer bringt den Helden viele Erfahrungspunkte, mit deren Hilfe Fähigkeiten aufgelevelt werden. Je länger eine Party gemeinsam auf Reise geht und Drachen bekämpft, desto mehr Team-Action-Points sammelt sie an.

»Auf Discord haben unsere Fans viele Ideen für Belohnungen, die man nach einem bestandenen Abenteuer erhalten könnte«, erzählt Oliver Smith. Dazu gehört auch eine Drachenstatue, die man in seiner Stadt errichten kann, sollte man es geschafft haben, so ein Vieh zu bezwingen. Andere Belohnungen sollen der Stadt einen temporären Buff verleihen – daran arbeiten die Entwickler momentan noch.

Mit Portalen über die Map

Aktuell feilen die Entwickler an vielen Details von Distant Kingdoms und überarbeiten auf Basis des Feedbacks ihrer Tester die eine oder andere Spielmechanik. Manche Änderungen wirken auf den ersten Blick zwar sehr klein, sollen aber laut Oliver Smith einen großen Einfluss auf den Spielfluss und die Übersicht haben. So auch das Mikromanagement. »Das Mikromanagement, so wie es vor der Änderung funktioniert hat, hat zwar aus mathematischer Sicht Sinn ergeben – aber für die Spieler nicht.« Wenn nun nicht alle Kapazitäten einer Produktion ausgeschöpft werden, erhalten Spieler keine halben Güter, sondern es dauert schlicht und ergreifend länger, um eine Ware zu produzieren. »Das klingt zwar nach wenig, ist aber eine der größten Änderungen, die wir in letzter Zeit vorgenommen haben.«

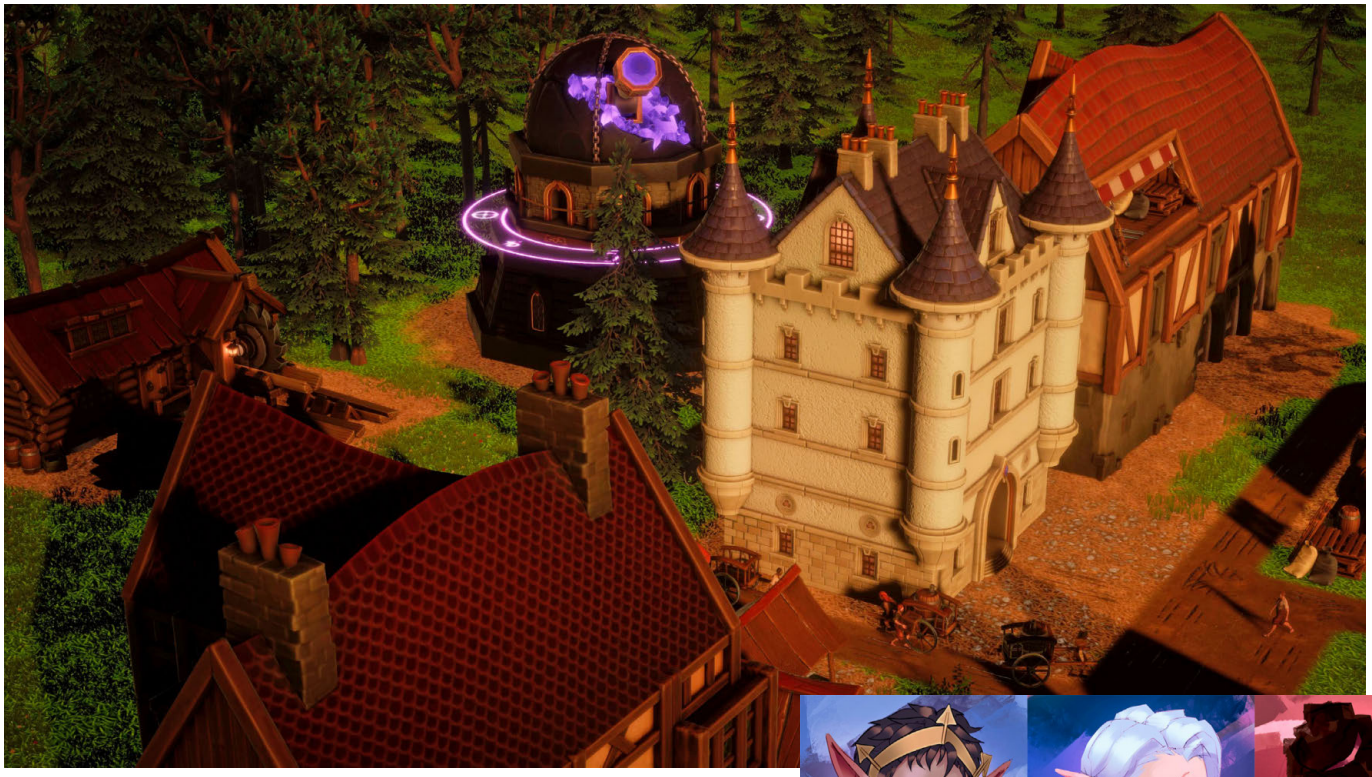
Auch an den Gebäuden und deren Platzierung wird gerade noch viel geschraubt. »Unsere Minen wurden früher neben Ressourcenaufkommen gebaut«, erklärt der Studio Director. Nun werden Minen direkt darauf platziert. Hinzu kommen auch noch Änderungen am Upgrade-System der Gebäude, auf die Smith aber noch nicht näher eingeht.

In Distant Kingdoms finden sich darüber hinaus einige ungewöhnliche Features wie etwa die magischen Portale. Diese erlauben es eurem Volk, sich schnell quer über die Karte zu teleportieren. Dadurch werden auch die Transportwege für Waren und Ressourcen verkürzt. Statt also ewig lange Straßen zu verlegen und Hindernisse umgehen zu müssen, kann man sich ganz einfach auf Kosten von Mana ein Netzwerk aus Portalen schaffen.



Die Welt von Distant Kingdoms ist von Magie durchtränkt. Diese könnt ihr für magische Gebäude wie Portale oder Magiertürme nutzen.

Dundee ist die viertgrößte Stadt Schottlands. Dort wohnen sage und schreibe 150.000 Menschen.



Magiertürme wie hier müssen auf einer magischen Kraftlinie gebaut werden.



In Distant Kingdoms gibt es vier Fantasyvölker: Menschen, Elfen, Orks und Zwerge. Hier ein paar Charakterstudien.

Außerdem geben die Portale dem Entwicklerteam mehr Freiheiten bei der Gestaltung der Maps. So bieten mit diesem System auch die eigentlich unzugänglichen Gipfel der Berge Platz, um darauf Gebäude zu errichten. Oliver Smith findet es toll: »Die Portale erlauben es uns, richtig coole Sachen zu machen. Dann kann man seinen riesigen Magierturm oben auf dem Gipfel bauen und das ganze Land überblicken. Spürt meine Magie!«

Beziehungen zwischen den Völkern

Eine weitere große Änderung betrifft die Beziehungen und das Verhalten der unterschiedlichen Völker. Distant Kingdoms folgte dabei ursprünglich der klassischen Fantasy-Blaupause: Die Elfen mögen die Zwerge nicht, diese wiederum haben ihre eigenen Probleme mit den Menschen und so weiter. In Anbetracht der Entwicklungen und der angestoßenen Dialoge durch die Black-Lives-Matter-Bewegung folgte auch das Entwicklerteam dem Vorbild von D&D und überarbeitete ebenfalls die Darstellung der Völker und ihre Einstellungen zueinander. »Wir sitzen in Schottland, alle unsere Mitarbeiter sind weiß – wir selbst haben uns mit solchen Problemen nie auseinandersetzen müssen«, erklärt Oliver Smith. »Aber dann haben wir darüber nachgedacht und sind uns einig: Da haben wir einen Fehler gemacht.« Das bedeutet aber nicht, dass in Distant Kingdoms Friede, Freude, Eierkuchen herrscht. Die Spannungen und Meinungsverschiedenheiten zwischen den Einwohnern der Stadt sollen erhalten bleiben. Doch diese beruhen nun nicht mehr auf der reinen Tatsache, dass jemand einem anderen Volk angehört. Smith erklärt: »Die Unstimmigkeiten basieren nun viel mehr auf Fraktionen statt auf Völkern. Ich glaube auch, dass das letztendlich eine viel bessere Spielmechanik sein wird.«

Krieg führen können die Völker übrigens nicht. Ziel des Spiels ist es, die Unstimmigkeiten zu beseitigen und neu entdeckte Dörfer und Völker dazu zu überreden, sich eurer Stadt anzuschließen. Nicht alle werden sich ohne Gegenleistung dazu bereit erklären. »Klar liegt es am Spieler, ob man ein Volk bezirzen will oder nicht«, erklärt Oliver Smith. »Aber dann muss man auch mit den Konsequenzen leben.« Denn jedes Volk bringt Vorteile für die eigene Stadt, beispielsweise sind Zwerge hervorragende Bergarbeiter. Die Herausforderung in der Kampagne wird es daher sein, unterschiedliche Völker von sich zu überzeugen und einzelne Bereiche so herzurichten, dass sie für die einzelnen Kulturen bewohnbar werden.

Ökologische Vielfalt

Die Welt von Distant Kingdoms, die einst von den Göttern selbst bewohnt, dann aber verlassen wurde, besteht aus vielen unterschiedlichen Biomen. Die Ökozonen Grasland, alpines Gebirge und Sumpf erweitern die Entwickler nun um weitere Zonen wie etwa eine Wüstenlandschaft oder eine Art vulkanische Landschaft mit viel Magieeinfluss. Und man sammle weiterhin fleißig Ideen aus der Community, sagt Oliver Smith. »Wir haben aktuell keine Schneelandschaft – das ist aber auf jeden Fall etwas, worüber wir nachdenken.« Entwickler Orthrus Studios sei es dabei wichtig, die Zonen nicht nur als rein kosmetisches Feature einzubauen. Stattdessen wolle man sichergehen, dass die Biome mit den Spielmechaniken harmonieren und entsprechende Auswirkungen auf die Produktion von Gütern oder Ähnliches haben.

Die Zonen werden auch von Tieren und Ungeheuern besiedelt. »Wir haben viele Rehe, die auf den Wiesen grasen – aber auch Trolle, Drachen oder Kobolde«, erzählt der Studio Director. Absoluter Fanliebling der Discord-Community sind aber die sogenannten Feuerkühe. Das sind nicht etwa dämonische Kühe, die in Flammen stehen, sondern das Distant-Kingdoms-Pendant zu einem Feuerwehrwagen. »Sie ziehen Karren hinter sich her und fungieren so als Feuerwehr oder auch Polizei, wenn sie Käfige im Karren haben, in denen Unruhestifter beherbergt werden sollen. Auf Discord flehen uns die Leute schon an, Plüschtiere der Feuerkühe zu machen!«, erklärt Oliver Smith.

Übrigens: Naturkatastrophen und zufällige Events, die Einfluss auf den Städtebau und die Produktion der Güter haben, spielen sich in Distant Kingdoms aktuell noch über Pop-up-Fenster und Texte ab. »Visuell gibt es da noch nicht viel zu sehen«, bedauert der Studio Director. »Aber das wollen wir in Zukunft auch angehen.«



Das schottische Entwicklerteam schraubt bis zum Release an seinem Aufbauspiel. Eine neue Änderung: Minen können jetzt direkt auf dem Ressourcenvorkommen platziert werden.

Wann ist der Release?

Ursprünglich sollte das Aufbauspiel bereits im vierten Quartal 2020 erscheinen. Doch je näher das Jahresende rückte, desto stiller wurde es um das Spiel – bis der Discord-Community auffiel: Die Entwickler haben das Releasedatum auf Steam und Co. klammheimlich auf 2021 geändert. Erst später bestätigten die Entwickler die Verschiebung auf Discord als Reaktion auf die verwirrten Nachfragen der Fans. Wir haben bei Oliver Smith nachgehakt: Was war der Grund für die Verschiebung? »Die Covid-19-Pandemie hatte einen erheblichen Einfluss darauf«, gibt Oliver zu. Das kleine Entwicklerstudio musste auf Homeoffice umsteigen. »Manchmal ist es gut, in einem solch kleinen Team zu arbeiten. Aber wir haben beispielsweise keinen IT-Support, wir haben keine HR-Abteilung.« Es habe daher einige Zeit gedauert, bis sich das Team auf die neue Arbeitsweise einstellen konnte – der Prozess, die Organisation und Koordination im Team wurde aber wesentlich erschwert. Die ständigen Aufs und Abs während der weltweiten Pandemie hatten auch psychische Auswirkungen auf die Mitarbeiter: »Nach einer Weile hatten wir uns eingespielt. Aber dann wurde es wieder schlimmer, weil klar wurde, dass sich die Situation nicht verbessert. Außerdem sind wir absolut gegen Crunch. Das kam für uns nicht in Frage – besonders jetzt nicht!«, führt Oliver aus. Viele der Mitarbeiter von Orthrus Studios arbeiten aus ihrem Schlafzimmer, addiert Oliver, und haben deshalb keine klare Trennung von Arbeit und Freizeit mehr. »Wir wollen niemanden noch mehr unter Druck setzen.«

Nicht nur die Abneigung des Entwicklerstudios gegen Crunch senkte die Hürde für eine Verschiebung: Distant Kingdoms hatte noch nicht das Stadium der Vorbestellungen erreicht. »Weil die Leute also noch kein Geld für uns ausgegeben haben, hatten wir das Gefühl: Wir können das Releasedatum verschieben«, erklärt Smith. »Wir haben mit unserem Publisher Kasedo gesprochen und entschieden: Wenn es für uns alle okay ist, dann schieben wir es nach hinten.« Das gibt dem Studio nochmal die Möglichkeit, das Spiel zu verbessern, auf Feedback der Tester einzugehen und große und kleine Änderungen vorzunehmen. »Das Spiel ist schon jetzt in einem guten Zustand, aber es entspricht noch nicht unseren Standards«, sagt der Studio Director.

Auch nach Release soll Distant Kingdoms von den Entwicklern noch eine ganze Weile mit DLCs und Patches begleitet werden. Es sind Features für die Zukunft geplant, welche die Spielerfahrung noch weiter verbessern und Fanwünsche umsetzen sollen, und auch die Modding-Community soll sich in Distant Kingdoms austoben können. Der neue Release ist für das Frühjahr 2021 geplant. Die Entwickler wünschen sich, dass bis dahin noch mehr Leute auf ihr Aufbauspiel aufmerksam werden. Doch dafür sollte es so langsam mehr zu sehen geben als nur Screenshots und vereinzelte Artworks auf Discord und Twitter. ★

Meinung



Natalie Schermann
@theycallme_lie

Ich muss zugeben: Im Interview zu Distant Kingdoms hat mich Oliver Smith richtig angefixt. Der Studio Director hegt eine große und deutlich spürbare Leidenschaft zu seinem Spiel und erklärte mir mit Anekdoten, viel Lautmalerei und wilder Gestik, was alles für das Aufbauspiel geplant sei und wie es sich von der Konkurrenz abheben solle. Und die Vision der Entwickler klingt vielversprechend: ein Aufbauspiel mit viel Magie und Fantasysetting, tiefgreifender und humoristischer Lore und Rollenspielelementen, die den Städtebau auflockern sollen. Das macht mich richtig neugierig! Ob sich diese ambitionierte Vision aber tatsächlich eins zu eins so übersetzen lässt, bleibt abzuwarten, denn selbst bei unserer zweiten Preview gab es lediglich neue Screenshots zu sehen – selbst Hand anlegen durften wir noch nicht. Es bleiben daher viele Fragen offen: Wie spielt sich Distant Kingdoms und fühlt sich das Mikromanagement gut an? sind die Diversität und die Einzigartigkeit der Völker zu spüren und sinnvoll in die Spielmechaniken eingebunden? Geht der Städtebau mit den Textabenteuern Hand in Hand? Darüber hinaus bleibt es spannend, ob Distant Kingdoms Genrefans von sich überzeugen kann – denn die Entwickler treten in riesige Fußstapfen, indem sie ihr Aufbauspiel mit Titeln wie Anno 1800, Banished und Cities: Skylines vergleichen. Ob das Setting reicht, um sich von den Aufbaugiganten abzuheben? Das kleine Entwicklerteam aus Schottland hat durch die Releaseverschiebung nun aber zumindest noch etwas Zeit gewinnen können, um am Spiel zu feilen und uns im Frühjahr 2021 hoffentlich ein rundes Spielerlebnis präsentieren zu können.



Wer einmal adelig ist, der kann sich auch mitten in der City ein angeberisches Prunkschloss leisten.



Auch in einer Fantasywelt dreht sich alles um Ressourcen. Nahrung vom Feld, Holz aus den Wäldern. Wir müssen alles ranschaffen.

Die viertgrößte Stadt Deutschlands ist Köln mit etwas mehr als einer Million Einwohner.

DAS ULTIMATIVE KOMPENDIUM ZU CYBERPUNK 2077

AB 16.01.2021 AM KIOSK



30%
RABATT IM MERCH-STORE**



NIGHT CITY DURCHGESPIELT

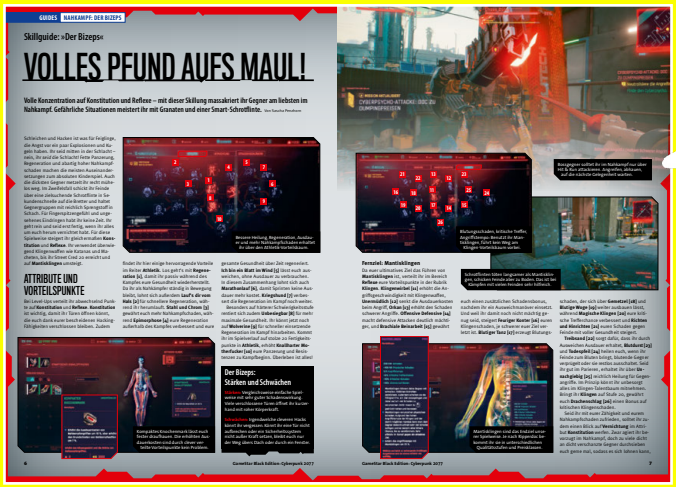
Mit unserer Komplettlösung verpasst ihr keine wichtige Entscheidung

DIE BESTEN WAFFEN FÜR EUREN SPIELSTIL

Power, Smart oder Tech? Die besten Knarren und wo ihr sie finden könnt

VERSTECKTE NEBENQUESTS UND ROMANZEN

So holt ihr das letzte Schnipsel Story (und Liebe) aus dem Spiel



SKILLGUIDES FÜR ALLE

Ihr wollt euch als Haudrauf durch Night City prügeln? Oder lieber elegant schleichen und hacken? Unsere Skillguides helfen dabei, euren individuellen Spielstil perfekt zu verwirklichen.



EDDIES OHNE ENDE

Immer pleite und keinen Eddie auf der Naht? Mit diesem Geld-Guide gehören eure finanziellen Probleme der Vergangenheit an, wir machen euch (fast) legal reich!



SHOPPEN BEIM RIPPERDOC

Unsere umfassenden Tabellen verraten, welcher Ripperdoc die beste Cyberware verkauft und was ihr dafür braucht. Und vor allem: was sie euch bringt!

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

Ja, ich bestelle das GameStar Sonderheft »Cyberpunk 2077« für nur 9,99€ zzgl. Versand*

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

oder online bestellen: www.gamestar.de/cyberpunk

* 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
** Gilt nur für ausgesuchte Artikel im CD Projekt Gear Store und nur bis zum 30.4.2021.

Available on the App Store
Get it on Google play


Für Kai von Evi


Für Petra von Sigrun


Für Evi von Markus


Für Sigrun von Chris


Für Markus von Kai



Für Chris von Petra

DAS TEAM

Ja, Weihnachten ist schon eine Weile her, aber wir wollten euch trotzdem die Tassen zeigen, die wir füreinander bemalt haben. Und hey, die meisten von uns haben das wirklich gut hinbekommen.



Heiko

Heiko Klinge, Chefredakteur

@HeikosKlinge

ZULETZT GESEHEN: Die neuen Alben von Taylor Swift und Miley Cyrus. Hätte nie gedacht, dass ich diesen Satz an dieser Stelle jemals schreiben würde.
ZULETZT GESEHEN: Die ersten vier Staffeln von Modern Family in Rekordzeit. Fehlen noch sieben. Wieso hat mir eigentlich nie jemand gesagt, wie gut diese Serie eigentlich ist?
ZULETZT GEDACHT: Neuer Rechner für Cyberpunk 2077 oder lieber warten auf die Next-Gen-Version für die Xbox Series X? Die Definition eines First World Problems.
EURE GUTEN VORSÄTZE FÜR 2021 LAUTEN?
Wie immer und wie immer langweilig: Mein Vorsatz ist, mir keine Vorsätze zu machen. Tu es oder tu es nicht – es gibt kein Versuchen.

Michael Graf, Chefredaktion

@Greu_Lich

ZULETZT GESEHEN: Die neue Küche. Sieht schick aus – bis auf das Loch, wo der Kühlschrank sein sollte (Lieferprobleme).
ZULETZT GESTREAMT: Cyberpunk 2077 via Google Stadia. Mit Kabelverbindung am Rechner funktioniert das super. Übers langsame WLAN am Fernseher – keine Chance.
ZULETZT GEDACHT: Wenn man sie auf dem Klavier spielt, wird traurige Musik gleich noch mal trauriger, aber auch wunderschön (»Burying the Dead« aus Clone Wars).
EURE GUTEN VORSÄTZE FÜR 2021 LAUTEN?
Kürzere Texte schreiben ← Beweisstück A.

Micha





Markus

Markus Schwerdtel, Chefredaktion

@kargbier

ZULETZT GESEHEN: Diverse Weihnachtsfilme mit dem Nachwuchs. Brauche jetzt dringend erwachsenere Kost, um das ganze Schmalz wieder aus dem Fernseher herauszuspülen.
ZULETZT GEKOCHT: Diverse Rezepte aus meinem Gewürz-Adventskalender. Bis ich da durch bin, ist bestimmt Ostern.
ZULETZT GEDACHT: Schneeschippen ist gleich nach Rasenmähen die vermutlich zweitsinnloseste Tätigkeit überhaupt.
EURE GUTEN VORSÄTZE FÜR 2021 LAUTEN?
Viel mehr üben und Musik machen – und dann hoffentlich irgendwann im Herbst wieder irgendwo auftreten können.

Natalie Schermann, Junior-Redakteurin

@theycallme_lie

ZULETZT GELESEN: Viele alte Briefe von Freunden aus meinen Studiumszeiten – da werde ich ganz sentimental.
ZULETZT GELACHT: Über die NPCs in Cyberpunk 2077, die einfach aus dem Himmel fallen.
ZULETZT GEDACHT: Jetzt weiß ich endlich, wann man den Spruch »Hat es weh getan, als du vom Himmel gefallen bist?« bringen kann.
EURE GUTEN VORSÄTZE FÜR 2021 LAUTEN?
Ich will meinen Hobbys wieder mehr Zeit widmen, meinen Horizont erweitern, blabla – also all das, was ich schon die letzten 26 Jahre nicht wirklich geschafft habe.

Natalie







Petra Schmitz, Leitende Redakteurin

@Flausensieb

ZULETZT GESEHEN: Mal wieder Stardust. Was für ein irrsinnig gelungener Fantasyfilm.
ZULETZT GEFLOGEN: Die neue Foto- und Filmdrohne vom Freund. Ist ein bisschen wie mit VR: Wenn man nur draufschaut, ist es meh, wenn man's aber selbst ausprobiert … hui!
ZULETZT GEDACHT: Wie dumm ist es bitte, eine Drohne auszuliefern, bei der die voreingestellte Steuerung nicht der gängigen Controller-Steuerung entspricht? Anfänger! Überhaupt: Mit welchem der Buttons an dem Ding wird geschossen?
EURE GUTEN VORSÄTZE FÜR 2021 LAUTEN?
Ich möchte wieder mit dem Schreiben (abseits vom Job) beginnen. Vielleicht lasse ich es auch jemanden lesen. Vielleicht.

Fabiano Uslenghi, Redakteur

@StillAdrony

ZULETZT GESPIELT: Ich war dem PC untreu und habe auf dem Handy gespielt – und zwar ausgerechnet das kontroverse Diablo Immortal.
ZULETZT GELESEN: Haufenweise Wiki-Einträge über die Story aller Diablo-Spiele.
ZULETZT GEDACHT: Die Monster und Übel in Diablo sind auch nur auf dem Papier ziemlich mächtig. In der Realität bekommen sie ja andauernd von irgendwelchen Sterblichen die Ohren langgezogen.
EURE GUTEN VORSÄTZE FÜR 2021 LAUTEN?
Ich mach mir keine Vorsätze für ein ganzes Jahr. Dafür bin ich zu sprunghaft. Obwohl … ich sollte mir dringend mal mehr Möbel für meine Wohnung kaufen.









Michael Obermeier, Video-Redakteur

@GameStar_de

ZULETZT GESEHEN: Mortal Engines. Nichts erwartet und dafür einen echt unterhaltsamen und bildgewaltigen Fantasyfilm bekommen. Wird aber wohl nie fortgesetzt, schade.
ZULETZT GEPACKT: Meine Wohnung. In Kisten. Weil ich ab Anfang 2021 von München nach Den Haag in die Niederlande ziehe, um von dort aus für GameStar zu arbeiten. Super goed!
ZULETZT GEDACHT: Hoe lang duurt het voordat ik in het Nederlands denk ...?
EURE GUTEN VORSÄTZE FÜR 2021 LAUTEN?
Niederländisch lernen und die größten Baustellen im neuen Haus abschließen.

Dimitry Halley, Redakteur

@dimi_halley

ZULETZT GESEHEN: The Mandalorian. Wenn das mit der Serie so weitergeht, werde ich wieder Star-Wars-Fan.
ZULETZT GELESEN: Japanische Vokabeln. Habe angefangen, ein bisschen zu pauken, um Manga, Anime und Power Rangers besser zu verstehen.
ZULETZT GEDACHT: Dass japanische Grundschulkinder Hunderte von Schriftzeichen lernen – Wahnsinn. Ich fand damals schon ß, ä, ö und ü ein bisschen zu viel des Guten.
EURE GUTEN VORSÄTZE FÜR 2021 LAUTEN?
Ich will in meiner Freizeit irgendein großes neues Projekt stemmen. Vielleicht Japanisch, vielleicht ein eigenes Buch schreiben, vielleicht ein Waschbrettbauch – oder am Ende doch nur ein neuer Selbstbau-PC.









Maurice Weber, Redakteur

@Froody42

ZULETZT GESEHEN: Die erste Folge von His Dark Materials. Wunderschönes Szenario, aber die »Nerviges Kind«-Hauptfigur überzeugt mich noch nicht so recht.
ZULETZT GESPIELT: Ein Mobile-Spiel. Aber League of Legends frustet mit 15-Minuten-Matches und ohne Textchat um einiges weniger!
ZULETZT GEDACHT: 2021 wird's jetzt echt mal Zeit für neue Lebenszeichen meiner Lieblings-Strategieserien! Ich will Age 4, das neue Siedler, Total War: Warhammer 3!
EURE GUTEN VORSÄTZE FÜR 2021 LAUTEN?
Ich hatte viele Vorsätze für 2020 – und hab sie alle geschafft, sodass ich gerade echt zufrieden mit meinem Dasein bin! Für 2021 daher vor allem ein Vorsatz für mich: Weiter so!

Elena Schulz, Redakteurin

@Ellie_Libelle

ZULETZT GESEHEN: Ich habe über Weihnachten endlich die zweite Staffel Mandalorian nachgeholt, Baby Yoda ist der neue Mittelpunkt unserer Familienzeit.
ZULETZT GESPIELT: Cyberpunk 2077. Was für ein großartiges Rollenspiel trotz seiner Macken und Bugs. Auch wenn es zugegebenermaßen etwas ungünstig war, dass V in der Romance-Szene… äh… die falsche Waffe ausgepackt hat.
ZULETZT GEDACHT: Na, gefällt dir mein Scharfschützengewehr auch so gut wie mir?
EURE GUTEN VORSÄTZE FÜR 2021 LAUTEN?
Ich möchte verpasste Spieleklassiker nachholen und euch anschließend davon berichten. Aktuell sind WoW und Skyrim dran, mal schauen, ob ich überhaupt davon loskomme.









Géraldine Hohmann, Trainee

@mighty_dinomite

ZULETZT GELESEN: Einige Taschenbücher meiner alten Gänsehaut-Sammlung. Geniale Cover und geniale Titel. Mein Favorit zum Winter: Der Schneemann geht um!
ZULETZT HERUNTERGELADEN: Gefühlte 637 Spiele im Xbox Game Pass.
ZULETZT GEDACHT: Der Game Pass ist die perfekte Erfindung für »Ich spiele alle Spiele an und beende nur eins«-Typen wie mich.
EURE GUTEN VORSÄTZE FÜR 2021 LAUTEN?
Noch mehr Spiele im Game Pass downloaden! Niemand kann mich stoppen!

Peter Bathge, Redakteur

@GameStar_de

ZULETZT GESTREICHELT: Meinen 14-jährigen Hund Sid, dem das Alter schwer zusetzt.
ZULETZT GELERNT: Italienische Vokabeln
ZULETZT GEDACHT: Ok, Assassin's Creed Valhalla, so langsam muss ich doch mal dein Ende erreicht haben. Was, noch eine Storymission? Das hört ja nie auf! Puh!
EURE GUTEN VORSÄTZE FÜR 2021 LAUTEN?
Wieder mehr den Spaß am Spielen finden. Den perfekten Heiratsantrag machen. Ach, vor allem das Leben genießen.





GENRE-CHARTS

ACTION-CHARTS

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



EMPFEHLUNG NO MAN'S SKY

No Man's Sky von 2020 hat kaum noch etwas mit dem Spiel vor vier Jahren gemein, es hat im Jahr 2020 nicht mehr euren Unmut, sondern vielmehr eure Neugier verdient.



DOM

ABENTEUER-CHARTS

Platz	Name	Sub-Genre	Wertung
1	**Divinity: Original Sin 2 – Definitive Edition**	Rollenspiel	93
2	**Pillars of Eternity 2: Deadfire**	Rollenspiel	92
3	**Cyberpunk 2077**	Rollenspiel	91
4	**Disco Elysium**	Rollenspiel	90
5	**Path of Exile**	Action-Rollenspiel	90



EMPFEHLUNG WASTELAND 3

In Zeiten, da die Fallout-Serie in Online-Rollenspiel- und Shooter-Gefilde abgedriftet ist, wirkt Wasteland 3 auf mich wie eine herrliche Hommage an Fallout 2.



PETER

STRATEGIE-CHARTS

Platz	Name	Sub-Genre	Wertung
1	**Anno 1800**	Aufbauspiel	90
2	**Desperados 3**	Echtzeittaktik	88
3	**Civilization 6: Gathering Storm**	Strategiespiel	88
4	**Gears Tactics**	Rundentaktik	88
5	**Oxygen Not Included**	Aufbaustrategie	87



EMPFEHLUNG CRUSADER KINGS 3

Crusader Kings 3 wirkt, als hätten sich die Entwickler gesagt, wir machen jetzt einfach dasselbe Spiel nochmal, nur in schön und verständlich. Und das hat gut geklappt!



REINER

SPORT-CHARTS

Platz	Name	Sub-Genre	Wertung
1	**Dirt Rally 2.0**	Rennspiel	90
2	**Trials Rising**	Rennspiel	89
3	**F1 2020**	Rennspiel	89
4	**Microsoft Flight Simulator**	Flugsimulation	87
5	**Football Manager 2021**	Manager	86



EMPFEHLUNG AO TENNIS 2

AO Tennis 2 ist eine der besten Tennis-Simulationen, die ich bisher gespielt habe - auch wenn es immer wieder mal kleine Bugs gibt.



ALEX



TEST
SO WERTEN WIR

GameStar für Präsentation

85 GameStar Gold-Award

90 GameStar Platin-Award

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **CD Projekt Red**
Termin: **10.12.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 18 Jahren**
Spieldauer: **60 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **(GOG.com)** Enthalten in: **–**

Details & Fakten

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

Awards

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

1 Systemanforderungen

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

2 Wertungskategorien

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

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

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

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

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

3 Abwertung / Aufwertung

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

4 Fazit

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

5 Wertung

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

CYBERPUNK 2077

1 SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 3570K / FX-8310	Core i7 4790 / Ryzen 3 3200G
Geforce GTX 780 / Radeon RX 470	Geforce GTX 1060 / Radeon R9 Fury
8 GB RAM, 70 GB Festplatte	12 GB RAM, 70 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ eine der schönsten Open Worlds überhaupt + exzellente deutsche und englische Vertonung + gelungener Soundtrack + voll ausgeschöpftes Raytracing + scharfe Texturen, detaillierte Modelle

2 SPIELDESIGN

+ toller Mix aus Spielstilen + abwechslungsreiche Missionen + motivierendes Skill-System + angenehm offenes Leveldesign − chaotisches, unnötig aufgeblähtes Loot- und Crafting-System

BALANCE

+ vier Schwierigkeitsgrade + Interface und Bedienung individualisierbar + gute Ingame-Wirtschaft − Stealth, Schießen, Loot unterschiedlich stark und spaßig − Schwierigkeitsgrad schwankt

ATMOSPHÄRE / STORY

+ beeindruckend düstere SciFi-Mär + glaubhafte Charaktere, emotionale Wendepunkte + lebendige Welt + Atmosphäre dicht + im letzten Drittel viele mögliche Questenden

UMFANG

+ etwa 30-stündige Hauptgeschichte + viele einzigartige Nebenquests mit Bezug zur Hauptstory + viele spaßige Open-World-Verbrechen + mehrere Enden + unzählige spannende Details

3 ABWERTUNG

Neben den Bugs und Glitches (schwebende Waffen, fehlende Gesichtstexturen) nerven vor allem kaputte Questauslöser, die sich nur durch mehrmaliges Neuladen fixen lassen.

91 -3

FAZIT

Cyberpunk 2077 ist eines der besten Open-World-Spiele aller Zeiten, das Gameplay-Macken mit einer fantastischen Geschichte aufwiegt.

4 **88** **5**

Cyberpunk 2077

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Bandai Namco**
Entwickler: **CD Projekt Red** Termin: **10.12.2020**
Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 18 Jahren**
Spieldauer: **60 Stunden** Preis: **60 Euro**
DRM: **nein (GOG.com)** Enthalten in: **–**

Auf DVD: Test-Fazit

ES IST ANDERS ALS ANDERE

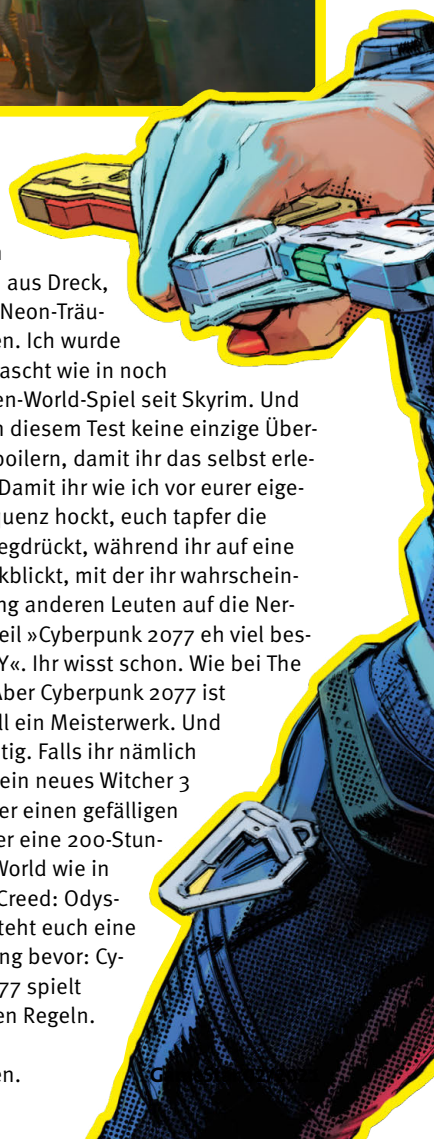


Die Story ist fesselnd, aber der eigentliche Star von Cyberpunk 2077 ist die fantastische Kulisse. Eine so faszinierende Stadt wie Night City haben wir bisher noch in keinem Spiel gesehen.

Ist das meisterwartete Spiel 2020 wirklich der von Fans erträumte Rollenspiel- und Open-World-Messias? Die Antwort ist erfreulich, wenn auch kompliziert. Von Dimitry Halley

Kein anderes Spiel hat in den letzten fünf Jahren für so viel Wirbel, Hype, aber auch Druck gesorgt. Druck für CD Projekt, das seit 2013 an seinem bisher größenwahnsinnigsten Open-World-Projekt schraubt. Wirbel bei der Konkurrenz, die ihre eigenen großen Spieleveröffentlichungen schön weit von Cyberpunk wegschieben. Und Hype bei unzähligen Rollenspielfans da draußen, die gerade angespannt ihre Fingernägel in ihre Stuhllehne bohren, weil ihnen seit Monaten eine Frage das Hirn zermartert: Ist. Cyberpunk. Denn. Nun. Fantastisch?

Keine Sorge, ihr müsst gar nicht zum Fazit springen, ich gebe euch die Antwort gleich hier: Ja, ist es. Cyberpunk 2077 ist ein Meisterwerk. Eines der besten Spiele, die ich je gespielt habe. Night City hat mir in den knapp sechs Testtagen viele Momente beschert, die ich niemals vergessen werde. Ich habe gelacht, gebangt, geflucht, Menschen ins Herz geschlossen, andere gnadenlos verfolgt, mich in dieser faszinierenden Open World aus Dreck, Chrom und Neon-Träumen verloren. Ich wurde so oft überrascht wie in noch keinem Open-World-Spiel seit Skyrim. Und ich werde in diesem Test keine einzige Überraschung spoilern, damit ihr das selbst erleben könnt. Damit ihr wie ich vor eurer eigenen Endsequenz hockt, euch tapfer die Tränchen wegdrückt, während ihr auf eine Reise zurückblickt, mit der ihr wahrscheinlich jahrelang anderen Leuten auf die Nerven geht, weil »Cyberpunk 2077 eh viel besser ist als XY«. Ihr wisst schon. Wie bei The Witcher 3. Aber Cyberpunk 2077 ist nicht überall ein Meisterwerk. Und das ist wichtig. Falls ihr nämlich tatsächlich ein neues Witcher 3 erwartet oder einen gefälligen Shooter oder eine 200-Stunden-Open-World wie in Assassin's Creed: Odyssey, dann steht euch eine Überraschung bevor: Cyberpunk 2077 spielt nach eigenen Regeln.



88 GameStar Gold-Award

GameStar für Präsentation

GameStar für Story

Das Genre des Cyberpunks hat wiederkehrende Merkmale, die sich alle auch im Spiel finden lassen.

Einige davon sind herausragend, andere gewöhnungsbedürftig. Vor dem Kauf solltet ihr unbedingt verstehen, wodurch Cyberpunk 2077 zum Meisterwerk wird. Denn das Wie ist bei Cyberpunk 2077 fast genauso spannend wie das Spiel selbst.

Das Gegenteil moderner Open Worlds

Cyberpunk 2077 ist das genaue Gegenteil von Watch Dogs, Assassin's Creed und Co. Wo bei Ubisoft die Open World im Zentrum steht und sich die Story dem unterordnet, handhabt es Cyberpunk 2077 genau umgekehrt. Dieses Spiel lebt durch und durch von seiner Geschichte. Die Jagd nach klimpernden Beutetruhen oder abwechslungsreichen Open-World-Aktivitäten existiert zwar auch in Cyberpunk, aber glaubt mir: Wenn euch die Haupthandlung einmal gepackt hat, wollt ihr so sehr wissen, wie's weitergeht, dass ihr bisweilen die beeindruckende Stadt drum herum vergesst.

Dabei beginnt die Geschichte gar nicht so spektakulär – und auch hier handhabt es Cyberpunk 2077 anders als die meisten modernen Spiele. Statt in den ersten fünf Stunden mit Krachbumm alle Register zu ziehen und die gezeigten Inhalte danach stundenlang zu recyceln, hebt CD Projekt den Vorhang am Anfang bloß ein kleines bisschen an: Die ersten fünf Stunden schicken euch durch einen linearen Storytunnel mit wenigen Entscheidungen, der die vermeintlich klassischste Aufsteigergeschichte auf dem Planeten erzählt: Als Söldner oder Söldnerin namens V bereise ich den kalifornischen Großstadtmoloch Night City, um Glanz, Glorie und jede Menge Moneten zu verdienen.

Zu Beginn des Spiels lässt mich der Charaktereditor nicht nur über Geschlecht, Aussehen, Frisur und Penislänge entscheiden, sondern auch eine von drei möglichen Biographien für meinen V wählen. Dadurch verändert sich die erste halbe Stunde komplett. So beginnt mein männlicher V als Nomade in der Wüste und muss sich durch





Manchmal entdecken wir nur kleine Geschichten am Wegesrand. Die beiden Mädchen machen sich hier über einen Verschwörungstheoretiker lustig.

Wie steht es um Bugs?

Die Steam-Bewertungen von Cyberpunk 2077 fallen gerade »größtenteils positiv« aus, doch für ein Spiel mit einer derart überragenden Story samt Open World finden sich dennoch viele, viele kritische Stimmen. Abseits einiger Einzelmeinungen (»der Prolog ist mir zu linear«) beziehen sich die meisten negativen Reviews auf einen Kritikpunkt: Bugs. Die meisten davon sind Glitches. Schwebende Autos, Waffen, Passanten ohne Gesichtstexturen. Animationen werden manchmal nicht richtig geladen, Einwohner glitchen durch eigentlich verschlossene Türen oder spawnen an merkwürdigen Stellen (in einem Appartement). Während des Autofahrens glitcht V zudem regelmäßig auf das Auto, in dem ihr eigentlich gerade hockt. Oder es fehlt ein Stück Straße. Schwerer wiegen aber die verbuggten Quests. In der Regel werten wir ab, sobald Quests sich nicht vernünftig beenden lassen. Wenn Leute bestimmte Missionen mehrmals laden müssen, weil ein Missionsziel nicht als abgeschlossen erkannt wird oder NPCs nicht reagieren, dann müssen die Entwickler da dringend, dringend nochmal ran. Bis die Probleme behoben sind, werten wir um drei Punkte ab.



Der Nahkampf erfüllt seinen Zweck, geht in der Praxis aber selten über simples Draufhauen hinaus. Auch wenn theoretisch mehr möglich wäre.

Als Grundpfeiler gilt dabei die urbane Dystopie in einer möglichen Zukunft, in der Konzerne regieren.



Neonreklamen, verrückte Gangs und dicke Knarren sind nur eine Facette von Cyberpunk. Wer will, schleicht und hackt sich zum Erfolg oder löst eine Situation auch mal friedlich im Gespräch.

Was gibt es in Night City zu tun?

Das Open-World-Gameplay von Cyberpunk 2077 besteht fast ausschließlich aus Quests. In den einzelnen Stadtvierteln erstöbert ihr Haupt- und Nebenmissionen, die oft auch per Anruf oder Ingame-Textnachricht mitgeteilt werden. In einigen längeren Questketten bestreitet V Boxkämpfe, fährt Rennen. Und dann gibt es noch Dutzende von Verbrechensmeldungen. Hinter diesen Open-World-Icons verbergen sich Bosskämpfe, Kopfgeldjagden und Gangster-Aufgebote, die ihr in der Regel aus dem Weg räumen müsst. Jede einzelne dieser Aktivitäten wird ebenfalls als Quest im Journal vermerkt und erzählt eine eigene kleine Geschichte. Sammelkram wie Monster Stunts, Schatztruhen oder fliegende Zettel gibt's gar nicht. Einzig für eine Quest müsst ihr mal 20 Tarotkarten finden. Das geht aber schnell. Open-World-Minispiele wie Bowling, Saufgelage oder Dates mit Partnern gibt es nicht als ständig verfügbare Nebenbeschäftigung, sondern wenn, dann nur im Rahmen ganz spezieller Quests.

den Grenzposten in die Stadt schmuggeln. Die weibliche V von Co-Tester Maurice ist hingegen Angestellte beim Megakonzern Arasaka. Und als Straßenratte beginnt man – ihr ahnt es – auf der Straße. Alle drei Pfade münden aber rasch ins gleiche Ergebnis: Mit meinem besten Kumpel Jackie friste ich fürderhin ein Freelancer-Dasein auf der Jagd nach Ruhm. Doch der Schein trügt gewaltig.

Worum geht's eigentlich?

Vs Aufstieg in Night City passiert eigentlich eher nebenbei. Die Geschichte selbst dreht sich um das Gegenteil: das unausweichliche Scheitern, das Zerplatzen von Träumen, den Umgang mit Niederlagen – und das völlige Verwischen jeder Schwarz-Weiß-Zeichnung. Was CD Projekt Red mit der Blutiger-Baron-Quest und den Addons von The Witcher 3 auf den Weg brachte, erreicht in Cyberpunk 2077 Perfektion. Seit dem ersten Deus Ex hat mich kein Spiel mehr so zum Nachdenken gebracht. In Night City können etwa Erinnerungen zu VR-Filmen digitalisiert werden. Noch während ich über die Vorteile von sowas nachdenke (begehbare Urlaubsfotoalben), zeigt mir das Spiel: Natürlich entsteht daraus eine Snuff-Filmindustrie, die ich aktiv durchleben muss. In Night City können Erinnerungen aber auch gelöscht werden, was Bordelle beispielsweise nutzen, um ihre Prostituierten vor Traumata zu schützen. Uff. Und lässt sich ein Mensch kopieren, wenn man sein ganzes Gehirn digitalisiert? Oder sind wir am Ende doch mehr als Hirnfunktionen und Biochemie?

Cyberpunk 2077 pfeift auf bequemes Storytelling, konfrontiert euch mit Unbehagen, Ambivalenz, mit faszinierenden Grübeleien. Das gilt auch für die fantastischen Nebenfiguren. Ex-Rockstar Johnny Silverhand (verkörpert von Keanu Reeves) ist – und ich zitiere hier den Kollegen Graf – ein Arschloch vor dem Herrn. In Rückblenden lerne ich ihn auf eine derart ekelerregende Art kennen, dass ich mir danach sicher bin: Dieses Scheusal werde ich niemals mögen können. Zehn Spielstunden später hat Cyberpunk 2077 meine felsenfeste Meinung komplett erodiert. Silverhands scheußliche Seite wird nicht verharmlost, aber in Kontext gesetzt: Auch ein Arschloch ist nie nur ein Arschloch – und das Leben verflucht kompliziert. Ich weiß, ich reite den Punkt ein wenig, aber noch ein Beispiel: Anfangs wirken die großen Konzerne von Night City wie das übliche sinistre Kapitalistenkonglomerat, doch ein japanischer Gefährte von V erzählt uns, wie er als Kind in den Slums leben musste, bevor ein Konzern ihn für das eigene Militär rekrutierte. Nach dem Gespräch hocke ich da und denke mir: Wäre ich in so einer Welt nicht auch lieber Konzernlakai?

Sorry, dass ich hier so vage bleiben muss, aber ihr solltet all diese Überraschungen wirklich selbst erleben. Jede Nebenfigur besteht aus mehr als einer Facette, bringt mich zum Lachen, zum Nachdenken, wächst mir ans Herz, geht mir auch mal auf den Zeiger. Und ist auf Deutsch und Englisch fantastisch vertont, in puncto Mimik überzeugend vorgetragen. Ich lerne diese Menschen wirklich kennen, knüpfe mit manchen sogar eine komplexe romantische Beziehung (und nicht bloß eine schnelle Sexnummer), die bis ins Finale relevant bleibt. Und wo wir schon beim Finale sind, reden wir jetzt mal über was wirklich Konkretes: die Spielzeit.

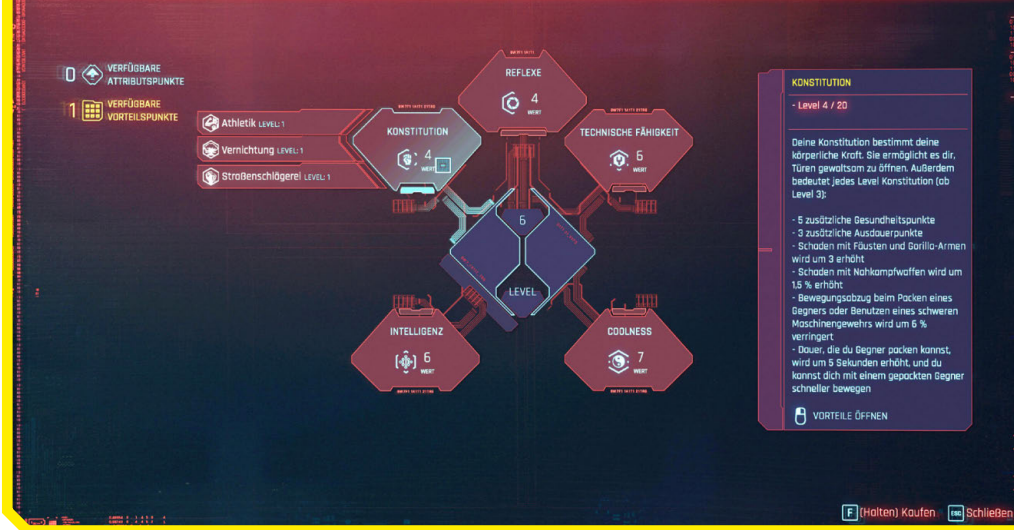
Wie lang ist das Spiel?

Auch in Sachen Spielzeit tickt Cyberpunk 2077 ziemlich anders als die meisten Open-World-Spiele. Statt auf 200 Stunden langes Icon-Abklappern zu setzen, habe ich die



letzte Mission der Kampagne bereits nach 25 Stunden erreicht. Doch keine Sorge: Cyberpunks Open World funktioniert an entscheidender Stelle anders als die der Konkurrenz. Viele Nebenquests von Cyberpunk 2077 sind gar keine, zumindest nicht in dem Sinne, wie ihr sie aus anderen Spielen kennt. Um fast jede wichtige Nebenfigur entspinnen sich mehrstündige Storystränge, die ihr nach eigenem Ermessen verfolgen könnt. Komplett optional. Mein Nomaden-V kehrte zum Beispiel in das Ödland rund um Night City zurück, um mit einem gebeutelten Stamm stundenlang Abenteuer zu erleben. Und besonders wichtig: Viele dieser Nebenaufträge wirken sich auf die Enden der Hauptgeschichte aus. Meine finale Mission unterschied sich radikal von Maurice' Erlebnis, weil ich bestimmte Nebenmissionen mitgenommen und anders auf meine Mitmenschen reagiert habe. Wir haben sieben grundlegend unterschiedliche mögliche Enden gefunden, die sich dann im Abspann nochmal weiter unterteilen durch viele kleinere Entscheidungen, die V im Vorfeld getroffen hat. Einzig Vs gewählte Herkunft (Nomade, Street Kid, Konzerner) wirkt sich abseits einiger Dialoge verblüffend wenig auf die Handlung aus. Da war Dragon Age: Origins seinerzeit konsequenter.

Wer alle wichtigen Nebenquests mitnehmen möchte, braucht inklusive Hauptgeschichte etwa um die 60 Stunden. Wollt ihr wirklich alle Open-World-Aktivitäten und Quests abklappern, erhöht sich die Zeit auf schätzungsweise 90 Stunden. Wohlgemerkt mit hohem Wiederspielwert, falls ihr andere Quest- und Storyenden durchexerzieren möchtet. Also keine Sorge: Cyberpunk 2077 ist zwar kein Zeitschinder, kann aber dennoch ziemlich viele Stunden verschlingen. Die Entscheidung überlässt das Spiel aber euch. Ich finde das klasse. Und weil wir gerade schon über Questdesign reden …





Beim Aufleveln bekommt ihr Attributpunkte, die ihr in fünf Kategorien (oben) investieren könnt – zum Beispiel in Coolness für Schleichen oder Intelligenz für Hacking. Über Perks (unten) könnt ihr euch noch weiter spezialisieren. Allerdings lassen sich immer nur so viele Perks pro Skill aktivieren, wie ihr vorher Attributpunkte investiert habt.

Entscheidungen und Konsequenzen

Cyberpunk 2077 ist kein Bioware-Rollenspiel. Es gibt nur wenige Quests, die euch mit einem ganz konkreten Entscheidungsdilemma konfrontieren. Also etwas in der Kragenweite von »Opferst du Person X, um Personengruppe Y zu retten?« Ihr wählt zwar häufig, ob ihr eine Zielperson (oder einen Questgeber) im letzten Schritt abknallt oder



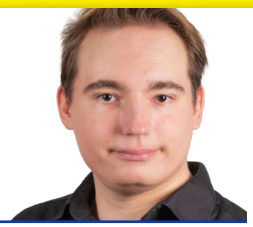
Zuweilen bringen Entscheidungsmöglichkeiten auch nur etwas Rollenspiel in die Dialoge. Hier steht uns als Streetkid zum Beispiel eine zusätzliche Option offen, mit der wir über Drogen fachsimpeln dürfen.

Das Crafting-Menü ist der unoriginellste Teil von Cyberpunk: Blaupause anklicken, Komponenten sammeln, Waffe produzieren – und dann zehn Minuten später doch eine bessere in der Open World finden.



Meinung

Maurice Weber
@Froody42



Cyberpunk 2077 wirft viele tiefgründige Fragen auf, aber für mich vor allem eine: »Wirst du denn im Leben nie einfach mal zufrieden sein, du mürrischer Sack?« In vielerlei Hinsicht ist es eins der besten Spiele, die ich je gespielt habe – die Story, die Welt, die Charaktere! Unglaublich! Es ist genau die Art Spiel, in der man einfach versinken will. Aber ich konnte mich dann doch nicht zu hundert Prozent in Cyberpunk verlieren, weil es eben auch seine Macken hat – und die mir pathologischem Nörgler mehr auf den Keks gingen, als sie wahrscheinlich sollten. Loot und Balancing sind ja nicht mal katastrophal, aber nicht ansatzweise auf dem absoluten Ausnahme-Niveau, den der Rest des Spiels vorgibt. Vielleicht stechen sie ja deswegen besonders für mich heraus? Auch bei den Entscheidungen hätte ich mir an manchen Punkten noch mehr erwartet. Gerade weil das Spiel teils so enorm eindrucksvoll auf meine Taten reagiert, haben mich die Momente enttäuscht, in denen ich dann kaum interessante Konsequenzen für meinen gewählten Pfad erntete. Euch kann ich aber nur raten: Seid nicht wie ich. Lest den Meinungskasten von Dimi, das ist ein Mensch, der das Leben noch zu genießen weiß! Und jeder Gamer, der das Leben mal wieder richtig genießen will, sollte Cyberpunk spielen: Es hat die beste Open World, die ich je erlebt habe, und erzählt darin eine der besten Gaming-Geschichten aller Zeiten. CD Projekt Red beweisen hiermit schon zum zweiten Mal, dass sie die einzigen Entwickler sind, die diesen Spagat wirklich gemeistert haben. Ihr Spiel macht allein strukturell so viel richtig. Wie es Storyfortschritt und Open-World-Aktivitäten genau im richtigen Gleichgewicht hält, sodass ich von beidem immer mehr will, statt wie bei Assassin's Creed nach spätestens der Hälfte von beidem genug zu haben. Wie es mich zur Erkundung einlädt, statt mich zu erschlagen. Wie selbst die winzigste Quest noch eine fantastische Storyüberraschung aus der Box ploppen lassen kann. Und wie seine Figuren und seine Welt ihre Haken in mein Hirn graben und mich nicht so schnell wieder loslassen. Das lohnt es sich, erlebt zu haben. Selbst für pathologische Nörgler.

Wir lassen uns beim Spielen auch gerne einfach mal in der Open World treiben, fahren durch die von Neonlicht durchflutete Stadt, saugen die Umgebung auf – und machen Screenshots mit dem Fotomodus (siehe Kasten).

verschont, doch diese Wahl lässt euch fast nie rastlos grübelnd durchs Zimmer laufen. Und ist zudem oft recht egal. Auch Vs Persönlichkeit bleibt wie die von Geralt weitgehend vorgegeben: großspurig, mutig, hartgesotten, aber im Kern gutherzig. Beides kann man als Mass-Effect- beziehungsweise Elder-Scrolls-Fan zu Recht kritisieren, doch CD Projekt wählt diesen Pfad ganz bewusst. An einer Stelle muss V beispielsweise eine Frau aus einem Bordell retten, die quasi durch unser Handeln dort gelandet ist. Kollege Maurice, der parallel zu mir am Testvideo gewerkelt hat (aus Zeitgründen erst auf der DVD der nächsten Ausgabe), wirft da im Telefongespräch mit mir völlig nachvollziehbar ein: In einem Rollenspiel will ich auch mal ein rücksichtsloses Monster spielen können, das auf die Frau pfeift, weil ich mein Ziel ja erreicht habe. Aber gerade weil ich eben keine Wahl habe, erlebe ich in der Folgemission einen der emotionalsten Momente der gesamten Kampagne. CD Projekt will in erster Linie eine mitreißende Geschichte erzählen. Und raubt mir als V dafür häufiger Entscheidungsmöglichkeiten, um mich mit harten Tatsachen zu konfrontieren.

Es gibt sie aber, die großen Entscheidungen und Konsequenzen, allerdings vor allem im letzten Drittel des Spiels. Hier laufen alle Pfade zusammen, das Spiel notiert sich nämlich heimlich während der gesamten Kampagne, wann ihr wo mit wem wie umgesprungen seid. In diesem letzten Drittel gibt es eine Quittung nach der anderen – und ihr könnt nicht einfach neu laden, um Pfad B zu wählen. Cyberpunk 2077 ist immer konsequent. Und ja, das tut auch mal weh.

Die Quests sind grandios

Ich weiß, langsam werdet ihr ungeduldig, weil ihr endlich zum Gameplay kommen wollt. Aber über eine Besonderheit der Quests muss ich unbedingt noch sprechen: wie fantastisch sie durch die Bank sind. Die Hauptmissionen inszeniert CD Projekt so fulminant, dass man die Story zum wahrscheinlich zweitbesten Cyberpunk-Film der letzten Jahre zusammenschneiden könnte (»Blade Runner 2049« schlägt einfach nichts). Müsst ihr mir jetzt einfach glauben, weil: keine Spoiler. Bei den Nebenquests kann ich mehr ins Detail gehen. Ich kenne kein anderes Open-World-Spiel mit derart guten



Nebenmissionen. Ein harmloses Beispiel: Ihr sollt für einen Shuttle-Service sieben Autos in Night City zurückholen, deren Bord-KI durchgedreht ist. »Ach, eine lahme Fetchquest«, denke ich mir. Oh, weit gefehlt. »Durchgedreht« heißt in dem Fall, dass ich Auto eins schlenkernd hinterherfahre, während es mich wüst als »Arschloch« und »Wichser« beschimpft. Auto zwei hängt hingegen halb über eine Klippe, weil es den Willen zu »leben« verloren hat und von V therapiert werden muss. Auto drei verwüstet Nietzsche zitierend die Vorgärten eines Vorortes, und den Rest verrate ich euch jetzt einfach nicht. Mir fällt keine einzige Sammelquest der Konkurrenz ein, bei der ich so strikt alles stehen und liegen lasse, um vermeintlich stumpfen Sammelobjekten hinterherzueilen. Weil die Geschichten einfach so witzig und gut geschrieben sind. Nach dieser Sammelquest geht es mit den Autos übrigens noch weiter, inklusive spannender Sinnfragen, Entscheidungen und Konsequenzen.

Andere Aufgaben lassen sich in Sachen Inszenierung kaum von der Hauptquest unterscheiden. CD Projekt hat beispielsweise für eine einzige Mission ein komplettes Unterwasserdorf gebaut. An anderer Stelle stoßen wir dann auf komplett neue, geheime Spielmechaniken. Selbst vermeintlich popelige Open-World-Aktivitäten (Töte alle Gangster an Ort X) erzählen immer auch eine kleine Geschichte. Nicht jede davon erfindet das Rad neu, aber Storyfreunde finden in Night City viel, viel mehr als bloß Beschäftigungstherapie. Außerdem macht jede Herausforderung Spaß – und damit sind wir endlich beim Gameplay. Und bei den größeren Kritikpunkten von Cyberpunk 2077.

Wie gut spielt es sich?

Cyberpunk 2077 ist ein gigantisches Deus Ex. Fast jede Mission gestaltet sich als Action-Sandbox, die euch die spielerische Wahl lässt: V kann mit gezogener Schrotflinte in eine feindliche Basis stürmen, alternativ durch die Dachluke hineinschleichen, Feinde von hinten ausschalten, per Hacking herrlich viel Quatsch anstellen. Beispielsweise Kameras lahmlegen, Mechs auf Feinde hetzen und Gegnern die Granaten am Gürtel detonieren lassen. Mit genügend Er-

Wo ist das Testvideo?

Auf unserer DVD findet ihr zwar auch eine Art Testvideo zu Cyberpunk 2077, dabei handelt es sich allerdings um einen Talk, den Michael Obermeier mit den beiden Testern Dimi Halley und Maurice Weber gleich nach Fertigstellung des Tests führte. Das eigentliche Testvideo wurde erst nach unserem Termin für die USK-Prüfung unserer Datenträger fertig, ihr findet es auf GameStar.de. Es ist sage und schreibe über 53 Minuten lang.

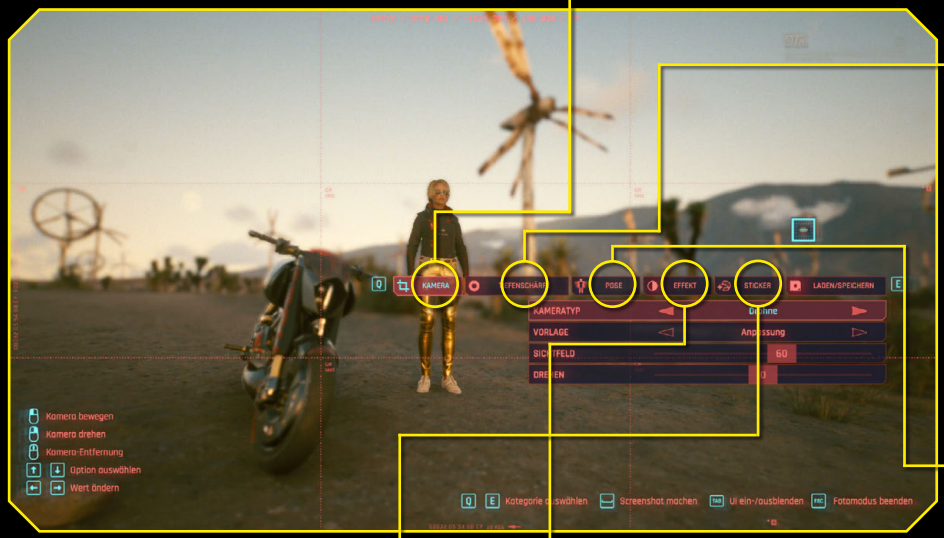
Der Fotomodus

Fotomodi sind inzwischen kaum aus Spielen wegzudenken, mal fallen sie umfangreicher, mal recht spärlich aus. Der Fotomodus in Cyberpunk 2077 gehört eindeutig zu Ersteren und bietet allein wegen der Kulisse fantastische Möglichkeiten, um sich Erinnerungen ans Spiel zu erstellen.

Den Fotomodus aktiviert ihr über die Taste N. Dann öffnet sich ein Menü mit mehreren Reitern.



Über den Reiter »Kamera« könnt ihr beispielsweise wählen, ob das Bild in der Ego- oder in der sogenannten Drohnenperspektive entstehen soll. Dort findet ihr auch diverse voreingestellte Kamerawinkel.





Hinter »Tiefenunschärfe« verbirgt sich die Blendeneinstellung. Ihr könnt damit den Hintergrund etwa komplett verwaschen lassen. Oder ihn knackscharf stellen.



Und am Ende kann das ganze Bild komplett anders aussehen, wenn ihr unter »Sticker« durchdreht und etwa einen neuen Hintergrund, Filmstreifen und Sticker hinzufügt.



Die Option unter dem Reiter »Effekt« sind die üppigsten. Hier könnt ihr etwa eine Vignette hinzufügen, die Lichter anpassen oder Filter übers Bild legen.



Der Reiter »Pose« bietet euch eine ganze Reihe normaler und verrückter Posen, die euer Charakter einnehmen kann. Die Action-Posen gefallen uns besonders gut.

So sieht Night City aus

Watson war früher voller Unternehmen und wurde nachts zur Amüsiermeile. Jetzt herrschen hier Gangs, während sich im Schatten der Hochhäuser viele kleine asiatische Märkte angesiedelt haben.

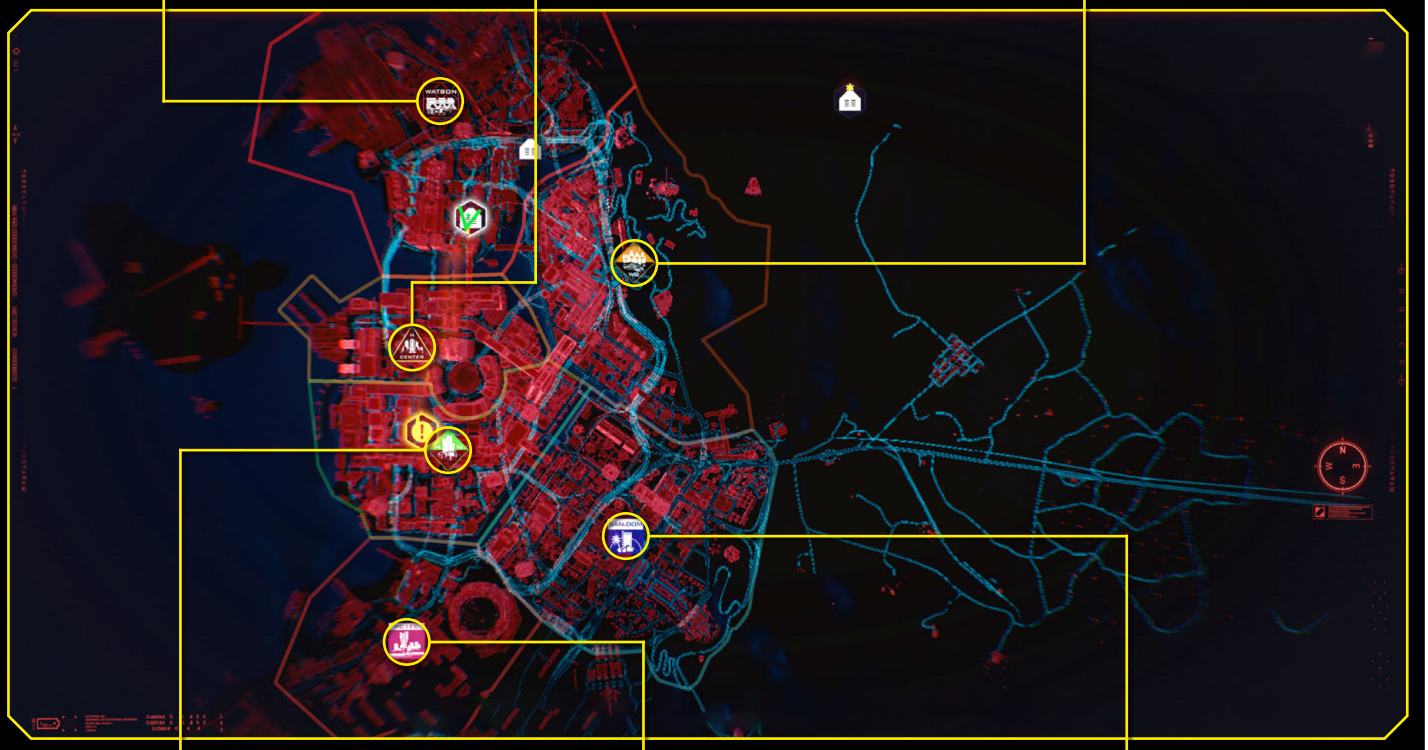


In **Downtown** ragen die großen Wolkenkratzer der Konzerne in die Höhe, und dekorative Fisch-Hologramme überfliegen das geschäftige Businesstreiben auf den Straßen.



Westbrook ist das Unterhaltungsviertel der Reichen, die hier das mühsam verdiente Geld verschleudern. Bizarrerweise liegt Westbrook im Osten von Night City.







Das heruntergekommene **Heywood** ist das Revier der Valentinos. Hier sollte man nachts besser nicht allein auf die Straße gehen, wenn die eigene Street Cred zu niedrig ist.



Pacifica sollte der Wohlfühlbezirk der Corpos werden. Aber aus diesem Traum wurde nichts. Freizeitpark- und Hotelruinen gehören jetzt den Voodoo Boys und Flüchtlingen aus Haiti.



Santo Domingo ist der Industriebezirk der Stadt. Hier werden zum Beispiel die Energieversorgung der Stadt gesichert sowie massig Waffen produziert.

fahrung steigt V im Level auf und erhöht Attribute und Skills in fünf Bereichen, die jeweils mehrere Spielstile abdecken. Wer Punkte ins Attribut »Reflexe« buttert, spezialisiert sich damit entweder auf Klingenwaffen oder Pistolen. So kann ich zum Beispiel dafür sorgen, dass ich weniger Schaden abbekomme, wenn ich mit gezücktem Katana auf die Gegner zustürme. Nicht alle freischaltbaren Skills sind gleichermaßen nützlich. »Drei Prozent weniger Pistolenrückstoß« stinkt natürlich böse gegen »Drei Minuten tote Kameras im ganzen Areal« ab, doch insgesamt motiviert das Aufleveln aus zwei Gründen enorm:

- Ihr schaltet permanent wertvolle neue Dinge frei. V sammelt zusätzlich zu regulären Erfahrungspunkten auch noch Erfahrung durch tatsächliches Benutzen von Pistolen, Klingen und Co. und wird so immer besser damit. Dieses Skyrim-System fühlt sich einfach klasse an. Und mit der richtigen Cyberware könnt ihr beim Ripperdoc



Wie inzwischen üblich färbt sich auch in Cyberpunk 2077 der Bildschirm rot, wenn wir kurz vorm Abnippeln sind. Dazu gesellen sich obendrein Bildfehler, weil unser Augenimplantat nicht mehr mitmacht.

mächtige Upgrades freischalten, etwa die coolen Mantisklingen oder den Doppelsprung. Außerdem verdienen wir durch jede Aktion sogenannte Street Cred, die neue Quests und Items freischaltet.
- Mit dem Skill Tree kann ich V ziemlich frei individualisieren und einen gänzlich anderen Spielstil verfolgen, als beispielsweise Maurice es getan hat.

Maurice' V war im Endgame eine Hackerin par excellence. Sie musste in den letzten Missionen gar nicht groß den Finger krümmen, sondern konnte Mechs, Geschütztürme und gehackte Soldaten für sich kämpfen lassen. Mein V war hingegen (da habe ich ihn nach mir selbst modelliert) ein Stealth-Nahkampf-Ninja, der mit dem Katana in der Hand so flink durch die Flure huschte, dass Gegner kaum reagieren konnten.

Der Mix macht's

Dieses Herumexperimentieren in der Sandbox wird nie langweilig, weil das Leveldesign in allen Bereichen Night Citys stark bleibt: Selbst belanglose Nebenbeschäftigungen wie einen Bandenchef zu töten finden beispielsweise in einem schwer bewachten, alten Freizeitpark statt, voller Geschütztürme, Wachen und Scharfschützen. Jedes Mal muss ich aufs Neue knobeln, wie ich wo reinkomme. Oder ich stoße auf eine Wüstenfestung, in der ich aber möglichst keine Wachen umbringen, sondern bloß die Zielperson herauseskortieren soll. Wieder umdenken. Spannend. Wie in Deus Ex lässt das Spiel mir die Wahl, ob ich Quicksave spamme oder improvisiere, sobald ich auffliege. Klar, manche Aktivitäten bestehen auch bloß aus drei Gegnern unter einer Brücke, aber hey: Selbst hier tüftle ich rum, ob ich die nicht vielleicht einzeln rauslocken und k.o. schlagen kann. Doch so cool der große Werkzeugkasten von Cyberpunk 2077 auch sein mag, die Werkzeuge selbst sind nie Meister ihrer jeweiligen Klasse. Und das ist wichtig. Falls ihr etwa einen hervorragenden Shooter oder ein außergewöhnliches Stealth-Spiel erwartet, wird Cyberpunk 2077 euch allerdings enttäuschen.

- **Die Schießereien:** Das Gunplay von Cyberpunk schwankt stark. Einzelschusswaffen wie Revolver oder Scharfschützengewehr haben einen wunderbar satten Bumms. Eine großkalibrige Sniper Rifle haut Feinde wie eine Haubitze aus dem Bild, aber alle Sturmgewehre, LMGs und Maschinenpistolen fühlen sich wie schwachbrüstige Bleispritzen an. Cyberpunk 2077 fehlt insbesondere bei diesen Waffen das satte Trefferfeedback echter Shooter, was sie auch deutlich weniger spaßig macht.
- **Die Schleichereien:** Cyberpunk 2077 erreicht auch hier nie die Qualität reiner Stealth Games. Und selbst Deus Ex: Mankind Divided behält die Nase vorn. V kann Feinde zum Beispiel nicht von der Seite

Johnny Silverhand ist die wichtigste Nebenfigur des gesamten Spiels. Und auch im Deutschen unglaublich gut von Keanu Reeves' Synchronsprecher Benjamin Völz vertont.



... die Optik und die Dystopie im Spiel generell wesentlich freundlicher als in diesen Filmen ausfallen.



Wer geht denn hier bitte mit einer Pistole zu einem Konzert? Menschen, die schon ein bisschen von der Story kennen, werden es sich denken können.

Cyberpunk 2077 und der Crunch

Während der Entwicklung von Cyberpunk 2077 ist es laut übereinstimmenden Medien- und Insiderberichten mehrfach zu längerfristigen Überstunden-Perioden gekommen, in der Spielebranche »Crunch« genannt. Aktuell arbeitet unser freier Autor Dom Schott an einem ausführlichen Report, der das Thema Crunch gemeinsam mit Betroffenen aufarbeitet. Den Artikel werden wir in einer späteren Ausgabe veröffentlichen.

packen oder in letzter Sekunde von vorne erdolchen, falls der Gegner sich exakt im falschen Moment umdreht. Es gibt auch keinen reinen Takedown-Knopf, sondern ich nehme Wachen immer erst in den Schwitzkasten und entscheide dann, ob ich sie umbringe oder nicht-tödlich zu Boden schicke. Da spielt sich die Konkurrenz einfach eleganter.

- **Der Nahkampf:** In der Theorie kann ich in Cyberpunk zwar blocken, parieren, muss zwischen starken und leichten Schlägen changieren, in der Praxis spielt sich das oft aber nur wie ein vages Gefuchtel. Mein V hackt mit dem Katana eh jeden Feind mit zwei, drei schweren Schlägen zu Brei, da muss ich mich nicht groß anstrengen. In Sachen Trefferfeedback und Trefferzonen spielte sich beispielsweise ein indiziertes Nahkampf-Zombiespiel aus Polen schon vor fünf Jahren merklich besser.

Da mögt ihr jetzt zu Recht einwerfen: Aber ist doch ein Rollenspiel, das muss nicht als Action-Spektakel brillieren. Stimmt. Doch auch als Rollenspiel leidet Cyberpunk 2077 aktuell noch unter Balanceschwankungen.

Die Suche nach dem perfekten Schwierigkeitsgrad

Cyberpunk 2077 bietet euch vier Schwierigkeitsgrade, aber keiner hat für uns in allen Spielweisen perfekt gepasst. Auf »Normal« wird das Spiel nach etwa 20 Stunden kinderleicht. Sieht übrigens auch Maurice so, der deutlich seltener Shooter spielt als ich. Mein V hat null Skillpunkte in Schusswaffen gesteckt und konnte mit der Sniper trotzdem jeden Feind mit einem Schuss wegpfeffern. Deshalb fühlt es sich da auch nicht wie ein Rollenspiel, sondern eher wie ein anspruchsloser Shooter an. Auf »Hart« hält V dafür bloß zwei, drei Salven aus, sodass Rambo-Spieler unglaublich viel Zeit in einen smarten Build mit korrekten Perks und Waffen stecken müssen, um überhaupt eine Chance zu haben. Für Schleichnaturen, Nahkämpfer sowie Hacker bleibt das Spiel hingegen auch hier eher leicht und dadurch wenig Rollenspiel, weil sich die jeweiligen eigenen Angriffe weiterhin wie tödliche Action anfühlen.

Im Hintergrund werkeln zwar überall RPG-Berechnungen, doch mir erschließt sich nicht, warum es eine Maschinengewehrschützin so viel schwerer haben sollte als ein Katana-Nahkämpfer. Zumal es sich in den unvermeidbaren Bosskämpfen und Schießereien der Kampagne dann umdreht und Leisetreter plötzlich vor sehr große Herausforderungen gestellt werden. Und gerade im Finale eigentlich nichts mehr an ihrem Build ändern können. Zumindest lässt sich der Schwierigkeitsgrad jederzeit drosseln.



Jackie ist der beste Kumpel, den man sich denken kann, auch wenn er wie ein Fahranfänger hinter dem Steuer sitzt.



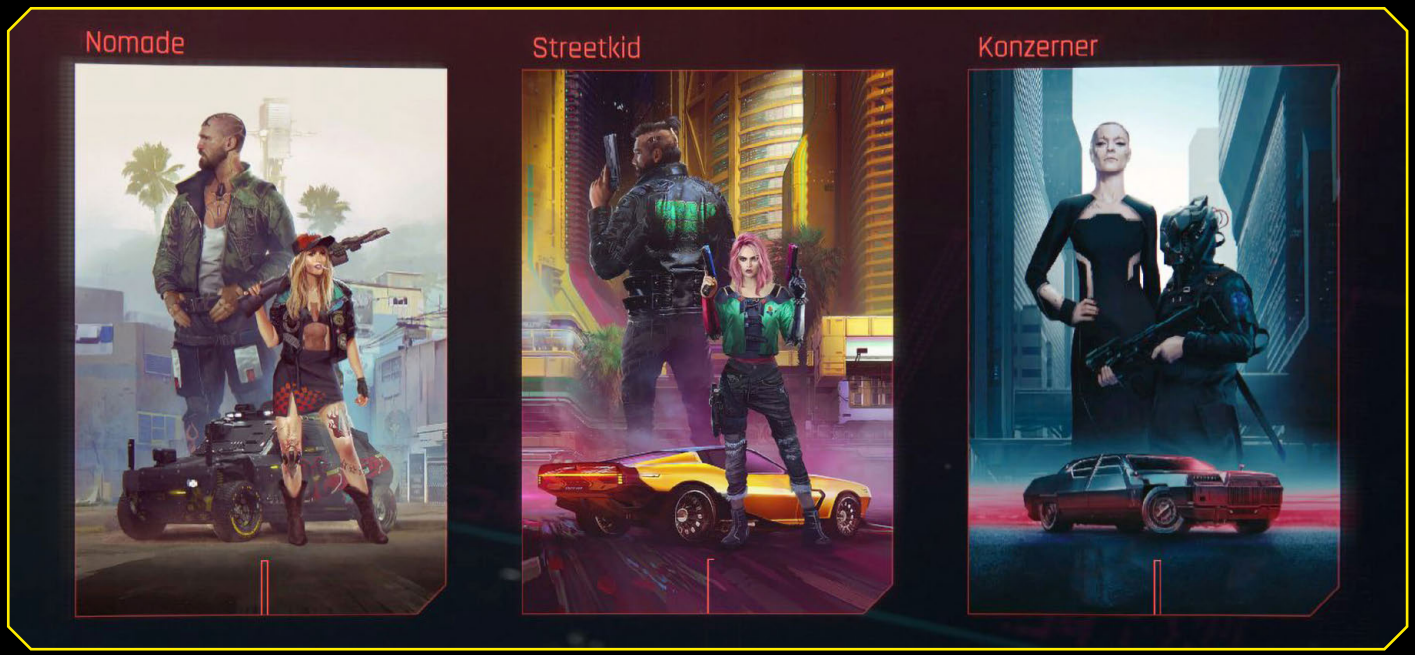
Misty ist eine unserer ersten Vertrauten, sie ist optisch stark an Pris aus dem Film »Blade Runner« angelehnt.

Versteht das nicht falsch: Der Gameplay-Mix von Cyberpunk 2077 macht trotz dieser Macken unheimlich viel Spaß. Wenn ich in einem engen Appartementflur von zwei Seiten durch Konzernsoldaten bedrängt mein Katana auspacke und mich laut schreiend in die Meute stürze, dann ist mir wurscht, wie unpräzise der Nahkampf in der Detailanalyse sein mag. Denn dieser Rollenspielmoment eines rasenden V, der sich verzweifelt durch die Menge hackt, gehört nur mir. Ich hätte weglaufen können. Mich mit Schrotflinte verschanzen können. Oder schleichen können. Aber das hier ist mein Weg, meine Cyberpunk-Fantasie. Und deshalb wiegt das große Ganze, diese tolle Sandbox aus Möglichkeiten so viel mehr als ihre einzelnen Spielzeuge. Dennoch sollte CD Projekt hier noch an den Zahlen schrauben. Der perfekte Schwierigkeitsgrad liegt irgendwo zwischen »Normal« und »Hart«. Das Balancing braucht weiteren Feinschliff. Und das gilt ganz besonders für das Loot- und Crafting-System, den schwächsten Teil des Spiels.

Schwachpunkt Loot und Crafting

Mein V sieht aus wie ein 90er-Kleiderkreisel. Türkise Stiefel, Polizeihelm, neon-orangene Weste, rot schillerndes Unterhemd, goldene Hose. Und nein, dahinter steckt kein bunter

Die Pfade



Als **Nomade** kennt sich V mit dem Leben jenseits von Night City aus, hat selbst in einem Stamm in der Wüste gelebt.

Als **Kind der Straße** kennt sich V mit Gossensprache und den Gepflogenheiten der Unterwelt aus, was durchaus nützlich sein kann.

V arbeitet im Prolog für den gigantischen Arasaka-Konzern. Dieser Pfad gibt eurer Figur umfassendes Wissen, wie **Konzerner** ticken.

... und Keanu Reeves spielt darin die Titelrolle.

Meinung

Dimitry Halley
@dimi_halley



Ich reagiere auf Hype wie ein unsympathischer Hipster. Wenn alle anderen Bock auf ein Spiel haben, schiebe ich es auf die lange Bank. Weil ich weiß: Wenn ein Spiel so sehr gefeiert wird, gehe ich automatisch mit illusorisch hohen Erwartungen ran. Und dann kann ich nur enttäuscht werden. Bei Cyberpunk 2077 hatte ich keine Wahl. Ich musste es testen – unter harschen Bedingungen. Tagelang nichts anderes spielen, wenig Schlaf, Lieferando-Essenspäuschen, ab und an mal duschen (optional). Uff. Cyberpunk 2077 hätte es also nicht schwerer haben können, mein Herz zu erobern. Und jetzt plaudere ich mal aus dem Nähkästchen: Sobald dieser Test hier durch ist, werde ich erstmal einen Tag lang durchschlafen – und danach einen zweiten Durchgang starten. Weil ich Cyberpunk 2077 liebe. So. Ich hab's gesagt. CD Projekts Cyberpunk-Epos bekommt von mir die höchste Wertung, die ich in meiner GameStar-Karriere je vergeben habe – auch wenn ich wieder drei Punkte abziehen muss. Mehr als 90 Punkte zücke ich eigentlich nur, wenn ich ein Spiel wirklich uneingeschränkt empfehlen kann. Und das kann ich. Ja, Cyberpunk 2077 spielt sich manchmal holprig, das Loot-System nervt, Stealth war schon mal geschmeidiger – aber ich bin felsenfest überzeugt: Wenn ihr euch auf dieses Abenteuer einlasst, werdet ihr nach dem Abspann dasitzen und ein »Wow« in euch reinflüstern. Cyberpunk 2077 brennt sich in den Kopf wie ein Biochip, es hallt im Gedächtnis wider, in eurer Fantasie, ihr wollt ständig drüber reden. Videospiele sind für mich immer dann am magischsten, wenn sie die Leute aus ihrer Routine rausreißen, sie entführen auf einen virtuellen Trip, den sie in der echten Welt so nirgendwo bekommen. Cyberpunk pfeift auf Open-World-Allerlei, auf Storytelling-Stangenware, seelenloses Popcorn-Spektakel – es sprengt meine Erwartungen in jeder zweiten Quest, überrascht mich, provoziert. Es zeigt, wie Spiele auch sein können. In der gerade vergangenen Konsolengeneration hatte ich bloß zweimal Tränen in den Augen. Während der Yuriko-Quest von Ghost of Tsushima. Und beim Abspann von Cyberpunk. Denkt an dieses wehmütige Ziehen im Magen, wenn ihr euer Lieblingsbuch zum ersten Mal beendet. All die tollen Figuren, die herzerwärmenden Erlebnisse, die Schicksalsschläge, die witzigen Zufälle rattern noch einmal vor eurem inneren Auge vorbei. Es wird nie wieder so sein wie beim ersten Mal. Ihr würdet am liebsten euer Gedächtnis von einem Ripperdoc löschen lassen, um das alles nochmal zu erleben. Das macht Cyberpunk 2077 mit mir.

Mode-Quirk, sondern Cyberpunks verqueres Ausrüstungssystem. Alle paar Missionen findet V neue Klamotten mit besseren Panzerungswerten. Weil die gerade auf dem Schwierigkeitsgrad »Hart« lebensnotwendig sind, habt ihr keine andere Wahl, als euch wie eine laufende Geschmacksverirrung zu kleiden. Transmogrifikation wie in Assassin's Creed: Odyssey oder Diablo 3, mit dem ihr die Werte behalten, aber das Aussehen ändern könnt, fehlt in Cyberpunk 2077 unverständlicherweise – angesichts des Szenarios wäre es selbst aus Storysicht ein Leichtes gewesen, dies einzubauen.

Beim Schneider könnt ihr euch zumindest stilistisch passende Outfits kaufen, doch das behebt das Problem nur kurzfristig, weil ihr dann halt hinter der nächsten Ecke prompt eine stärkere Weste in Neon-Pink findet. Das Klamottensammeln macht in Cyberpunk 2077 einfach keinen Spaß. Und auch abseits davon findet V unglaublich viel Schrott, den ihr fürs Crafting zerlegen müsst. Dosen, Schachteln, Stacheldildos, zehn Versionen der gleichen Waffe. Das Crafting wiederum besteht aus dem üblichen »Ich sammle Komponenten für eine beliebige seltene oder epische Waffe«. Blöd nur: Ihr müsst viel zu viele Attributpunkte investieren, um überhaupt mal epische Waffen craften zu können. Und dann noch die dafür seltenen Komponenten herankarren. In Night City selbst findet ihr aber häufig epische Waffen, also warum überhaupt die Arbeit reinstecken? Es gibt so viele andere Skills, die mehr Spaß bescheren – das Sammeln, Zerlegen, Craften und Looten bringt zum jetzigen Zeitpunkt eher Mühe als Kurzweil.

Diese Open World …

Ich ahne, was ihr jetzt denkt. »Was verkauft uns der Halley denn Cyberpunk 2077 hier als eines der besten Spiele überhaupt, wenn er dann doch so viele Kritikpunkt hat?« Verrate ich euch: Weil die Macken im Loot-System, der fehlende Feinschliff beim Schießen, Schleichen, Kloppen, im Balancing – weil all diese Dinge viel, viel weniger Gewicht haben als das, was diese sagenhafte Open World mit euch macht. Night City ist ein Meisterwerk der Open-World-Kunst. In jeder erdenklichen Kategorie. Die Technik spielt da eine entscheidende Rolle. Mit eingeschaltetem Raytracing durchs nächtliche Night City zu cruisen (das Fahren macht übrigens erstaunlich viel Spaß), den fantastischen New-Retro-Soundtrack im Ohr, während der Regen die Nacht in ein Lichtermeer aus Neonreklamen und Scheinwerferlichtern verwandelt – so etwas bekommt ihr in keinem anderen Spiel. Die Szenerien, Lichteffekte, Gebäude und Texturen sind allesamt eine Augenweide. Night City lebt, pulsiert und bietet auch ohne Raytracing so viel Beeindruckendes. Selbst auf dem Beifahrersitz habe ich die Autofahrten während einer Quest kein einziges Mal übersprungen, weil es einfach so viel zu gucken gibt: In Pacifica zerlegen Helikopter mit Gatling Gun ein Gangnest im 20. Stockwerk, in der Ferne belagern Gauner einen verlassenen Freizeitpark, während V einen Markt der Hackerbande Voodoo Boys erkundet – ein Konglomerat aus Bretterbuden, Planen, skeptischen Menschen und allerlei Geschrei und Geplapper. In Westbrook erleben wir das genaue Gegenteil: Ruhm, Prunk, Hightech-Gebäude und sündhaft teure Hollywoodvillen. Aber selbst in den völlig heruntergekommenen Industrievororten von Santo Domingo gibt es so viel Leben, Kultur und Storyhintergrund zu entdecken. Night City fühlt sich so viel größer an als mein eigenes Abenteuer. Wer den Fernsehübertragungen lauscht, die Myriaden von Notizen, Artikeln und Logs wälzt, im Internet surft oder einfach nur den Leuten lauscht, kann sich völlig in Cyberpunk 2077 verlieren. Wenn euch ein The Witcher 3, ein Skyrim oder Gothic in ihre Welt gezogen haben, dann seid euch sicher: Hier findet ihr genau das. Dank der tollen Aktivitäten, der dichten Atmosphäre und der sagenhaft schönen Stadtkulisse hat Cyberpunk 2077 einfach einen unheimlich guten Rhythmus.



Cyberpunk 2077 hat noch mit einigen grafische Macken zu kämpfen. Diese hier ist allerdings eher lustig.



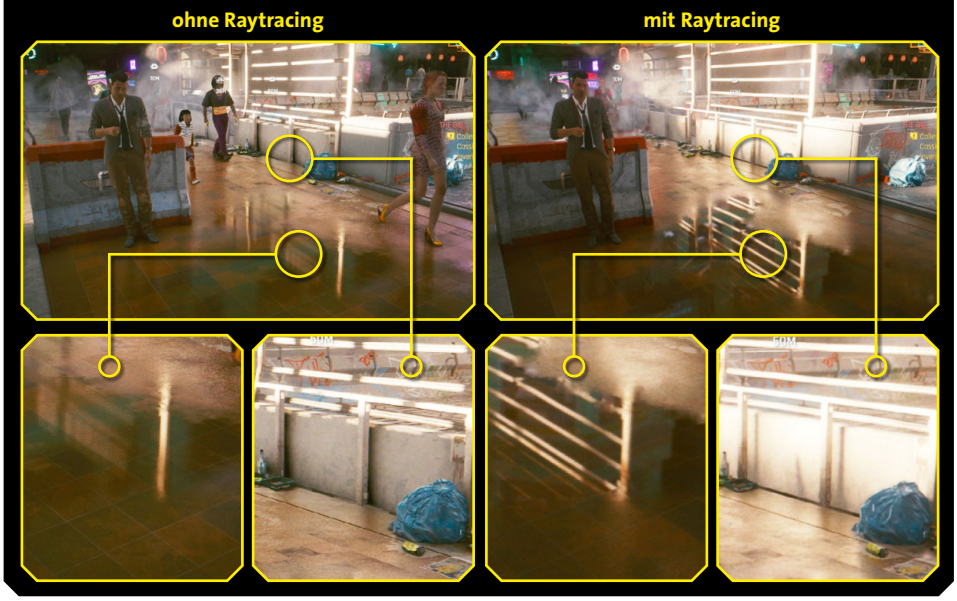
Ein Auto, das nicht mehr will. In einem kurzen Dialog müssen wir den Wagen davon überzeugen, nicht ins Hafenbecken zu fahren.

Mehr als die Summe seiner Teile

Cyberpunk 2077 ist kein perfektes Spiel, kein glatt polierter Open-World-Messias, an dem sich nichts und niemand stoßen kann. Das Spiel stolpert immer wieder über kleinere Balanceprobleme, über sein nerviges Loot- und Klamottensystem – und es gab auch schon bessere Shooter, Stealth-Spiele und Nahkampfprügler. Aber es gab noch nie so ein Gesamterlebnis. CD Projekt erschafft hier ein Ausnahmespiel, über das die Leute noch lange sprechen werden. Ihr findet dort Geschichten, über die ihr in der Kaffeepause quatschen wollt. »Hey, wusstest du, dass der da auch sterben kann?« »Hast du das verkohlte Paar Schuhe in der Wüste gefunden?« »Habt ihr auch diese Quest gefunden mit dem Clown, der in der Innenstadt Bomben zündet?« »Wie hast du dich denn am Ende entschieden? Was, echt? Niemals! Das geht?« Stellt euch also die richtigen Fragen: Wie wichtig ist mir eine gute Geschichte? Wie sehr will ich mich in einer Open World verlieren, Details aufsaugen? Wie sehr reizen mich Quests, die mir auch mal Bauchschmerzen bereiten, Grenzen austesten? Wie essenziell ist für mich Atmosphäre in einem Spiel? Und empfinde ich Wonne bei der Vorstellung, ein Stealth-Hacking-Ninja zu sein, der einen Hightech-Komplex nach dem anderen infiltriert? Falls ihr auf all das mit »Joah, schon ziemlich!« antworten könnt, dann ist Cyberpunk 2077 genau das Meisterwerk, das ihr braucht. Falls nicht, dann sitzt noch ein, zwei Patches aus – und denkt dann nochmal darüber nach. ★

Die geballte Ladung Raytracing

Das Raytracing in Cyberpunk 2077 sorgt unter anderem für realistische und genaue Spiegelungen in Wasserpfützen, Schaufenstern oder auf Oberflächen von Autos. Das Spiel sieht dadurch realistischer aus, was allerdings nicht in jeder Szene gleichermaßen stark zum Tragen kommt.



CYBERPUNK 2077

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 3570K / FX-8310	Core i7 4790 / Ryzen 3 3200G
Geforce GTX 780 / Radeon RX 470	Geforce GTX 1060 / Radeon R9 Fury
8 GB RAM, 70 GB Festplatte	12 GB RAM, 70 GB Festplatte

PRÄSENTATION

⊕ eine der schönsten Open Worlds überhaupt ⊕ exzellente deutsche und englische Vertonung ⊕ gelungener Soundtrack ⊕ voll ausgeschöpftes Raytracing ⊕ scharfe Texturen, detaillierte Modelle

SPIELDESIGN

⊕ toller Mix aus Spielstilen ⊕ abwechslungsreiche Missionen ⊕ motivierendes Skill-System ⊕ angenehm offenes Leveldesign ⊖ chaotisches, unnötig aufgeblähtes Loot- und Crafting-System

BALANCE

⊕ vier Schwierigkeitsgrade ⊕ Interface und Bedienung individualisierbar ⊕ gute Ingame-Wirtschaft ⊖ Stealth, Schießen, Loot unterschiedlich stark und spaßig ⊖ Schwierigkeitsgrad schwankt

ATMOSPHÄRE / STORY

⊕ beeindruckend düstere SciFi-Mär ⊕ glaubhafte Charaktere, emotionale Wendepunkte ⊕ lebendige Welt ⊕ Atmosphäre dicht ⊕ im letzten Drittel viele mögliche Questenden

UMFANG

⊕ etwa 30-stündige Hauptgeschichte ⊕ viele einzigartige Nebenquests mit Bezug zur Hauptstory ⊕ viele spaßige Open-World-Verbrechen ⊕ mehrere Enden ⊕ unzählige spannende Details

ABWERTUNG

91

Neben den Bugs und Glitches (schwebende Waffen, fehlende Gesichtstexturen) nerven vor allem kaputte Questauslöser, die sich nur durch mehrmaliges Neuladen fixen lassen.

-3

FAZIT

Cyberpunk 2077 ist eines der besten Open-World-Spiele aller Zeiten, das Gameplay-Macken mit einer fantastischen Geschichte aufwiegt.

88

Wer echt schräge Cyberpunk-Filme sehen will, schaut sich »Brazil« von Terry Gilliam und »eXistenZ« von David Cronenberg an.

Eddies verdienen

SO WERDET IHR REICH

Wer Eurodollars scheffeln möchte, muss sich dafür die Hände schmutzig machen. Wie ihr euer Konto in Cyberpunk schnell füllt, erfahrt ihr in unserem Guide! Von Redaktion GameStar

Die besten Waffen, schnelle Auto, stylische Klamotten oder die neueste Cyberware: Alles in Night City hat seinen Preis. Um auf eurer Reise als Street Kid, Nomade oder Corpo nicht ständig knapp bei Kasse zu sein, braucht ihr jede Menge Eurodollars – umgangssprachlich »Eddies« genannt. Auch diverse Quests könnt ihr mit ausreichend Eddies schnell lösen. Eine frustrierende und schwere Quest wird so im Handumdrehen zum Spaziergang. Denkt auch bei der Wahl eurer Perks ans Geld. Mit Fähigkeiten wie der erweiterten Netzwerkschnittstelle und verbessertem Data-Mining füllt ihr eure Taschen. In unserem Guide erklären wir, wo ihr den besten Loot findet und wie ihr so schnell an viel Geld kommt.



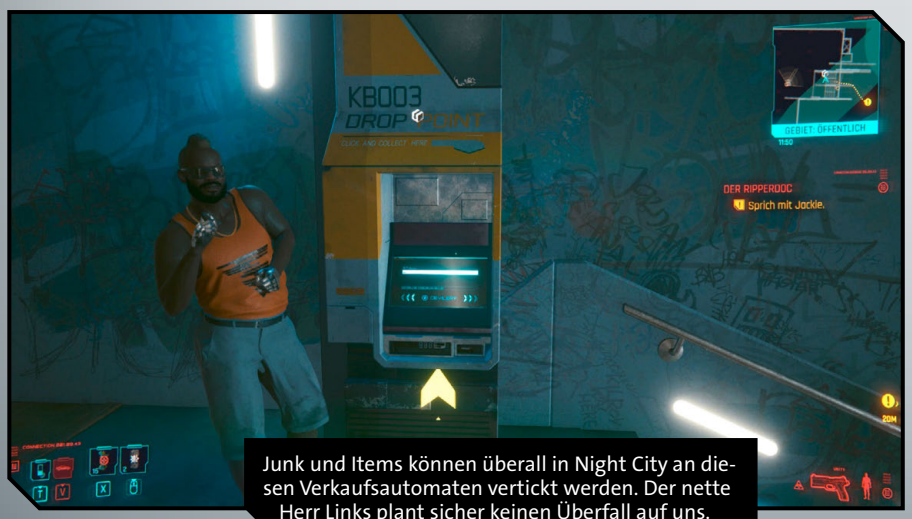
Bereits zu Beginn von Cyberpunk 2077 erhalten wir Verbrauchsgüter, die unser Konto füllen.

Das Geld liegt auf der Straße

Night City ist bekanntlich eine Stadt voller Überraschungen. Nichtsahnend besucht man eine dunkle Gasse und findet einen farbenprächtigen Stacheldildo, welcher darauf wartet, eingesammelt zu werden. Auf den ersten Blick ist Junk, den ihr überall in Night City finden könnt, ein nettes Gimmick. Doch in Cyberpunk 2077 ist nichts dem Zufall überlassen, denn den »Müll« sammelt ihr nebenbei ein. Kein langer Grind, keine nervenaufreibenden Nebenquests – das Geld liegt auf der Straße, einfach so.

Verkauft Komponenten statt Schrott: Alles, was ihr an Junk in Night City findet, kann verkauft werden. Die meisten Items bringen allerdings mehr, wenn ihr sie in Crafting-Komponenten zerlegt. Falls ihr die Komponenten nicht fürs Crafting braucht, bekommt ihr dafür an Terminals (siehe unten) eine ordentliche Menge Eddies. Beispielsweise werfen gewöhnliche Crafting-Bausteine fünf Eddies ab, ungewöhnliche hingegen schon acht Eddies. Das ist deutlich mehr, als ihr für den meisten Schrott bekommt!

Wohlgemerkt: für den *meisten* Schrott. Manche wertvollen Schrott-Items bringen im normalen Verkauf deutlich mehr, vor allem Halsketten und andere Schmuckgegenstände sind Hunderte Eddies wert. Die solltet ihr also nicht zerlegen, sondern direkt verkaufen. Wie genau man seine Items an Terminals gewinnbringend verkauft, erklären wir weiter unten in unserem Guide.



Junk und Items können überall in Night City an diesen Verkaufsautomaten vertickt werden. Der nette Herr Links plant sicher keinen Überfall auf uns.

Komfort vs. Geld

Wenn ihr beim Crafting-Zerlegen Zeit sparen möchtet, hilft euch der Perk »Recycling« unter Technische Fähigkeiten bei der Item-Herstellung. Hierbei handelt es sich um einen Komfort-Skill, der gesammelten Schrott automatisch in Crafting-Komponenten umwandelt. Aber Achtung: Zwar ist der meiste Schrott weniger wert als seine Crafting-Komponenten, es gibt aber auch Schrott-Items, die im normalen Verkauf deutlich lukrativer sind – vor allem Schmuck. Nutzt den Zerlege-Perk also auf eigene Gefahr.

Items verkaufen

Sobald euer Inventar ein kritisches Niveau an Komponenten erreicht hat oder zu schwer wird, empfiehlt es sich, einen der zahlreichen Verkaufsautomaten in Night City aufzusuchen. An diesen Automaten könnt ihr bequem Schrott, Crafting-Material und überflüssige Items verkaufen. Zu beachten ist, dass die Verkaufsautomaten euch nicht unbegrenzt mit Eddies versorgen, sondern ein Limit haben. Das jeweilige Limit ist im Verkaufsfenster einsehbar.



Augen auf!

Schaut euch Night City in Ruhe an, dreht jeden Stein um und öffnet Kisten. Euer Scanner markiert nicht nur wertvollen Loot, sondern auch Junk-Items in der näheren Umgebung. Setzt ihn so oft es geht ein und nutzt jeden freien Platz im Inventar. Sucht dabei auch abseits der Missionen. An einigen Schauplätzen, wie dem Nachtclub Clouds, können Boxen gelootet werden. Einige dieser Boxen können euch mehrere Tausend Eddies auf einen Schlag einbringen!

Übrigens: Schrott wird einfach im Inventar gestapelt, dadurch könnt ihr problemlos identische Items in großen Mengen sammeln, ohne dass dadurch euer ganzes Inventar belegt wird. Und wenn der Platz doch mal knapp wird, zerlegt ihr die Beute einfach in Komponenten, die sich ebenfalls platzsparend stapeln lassen.

Verkauft Verbrauchsgüter

Neben Schrott findet ihr in Cyberpunk sehr viele Items, die euch unterschiedliche Boosts wie Gesundheitsregeneration, mehr Ausdauer und andere Vorteile verschaffen können. Bei einem ausgewogenen Spielstil reichen Heilsprays zur Gesundheitsregeneration vollkommen aus. Getränke und andere Nahrungsmittel sind wie Junk-Items stackbar: Zehn Dosen Limonade sind jedoch zu viel des Guten und eignen sich nicht als Kapitalanlage. Da euch Heilsprays hinterhergeworfen werden, könnt ihr sämtliche Verbrauchsgüter ohne schlechtes Gewissen einfach verkaufen. Anders als in den meisten Rollenspielen wird außerdem der Diebstahl von Verbrauchsgütern nicht bestraft. Aufmerksamkeit wird in Cyberpunk eher belohnt und zahlt sich aus.

Töten und Plündern

Im Laufe eurer eigenen Geschichte werdet ihr feststellen, dass getötete Feinde ziemlich nützliche Gegenstände fallen lassen. Neben Waffen könnt ihr Gegnern im wahrsten Sinne des Wortes das letzte Hemd abnehmen: Schuhe, Hosen, Oberteile und Jacken lassen sich nicht nur in Komponenten umwandeln, sondern auch gegen Eddies eintauschen. Neben stylischen Accessoires lassen Gegner auch Waffen fallen – die könnt ihr selbst verwenden, verwerten oder



Kleinvieh macht auch Mist: Erbeutete Klamotten könnt ihr selber tragen oder verkaufen. Oder, meistens lukrativer, zerlegen und komponentenweise verscheuern.



Vor Clubs sind oft Türsteher postiert, die ordentlich Beute hinterlassen.

VERKAUFSPREISE FÜR KOMPONENTEN

Komponente	Preis pro Stück
Gewöhnliche Item-Komponenten (grau)	5 Eddies
Ungewöhnliche Item-Komponenten (grün)	8 Eddies
Seltene Item-Komponenten (blau)	16 Eddies
Seltene Upgrade-Komponenten (blau)	16 Eddies
Epische Item-Komponenten (lila)	25 Eddies
Epische Upgrade-Komponenten (lila)	25 Eddies
Legendäre Item-Komponenten (gelb)	35 Eddies
Legendäre Upgrade-Komponenten (gelb)	35 Eddies

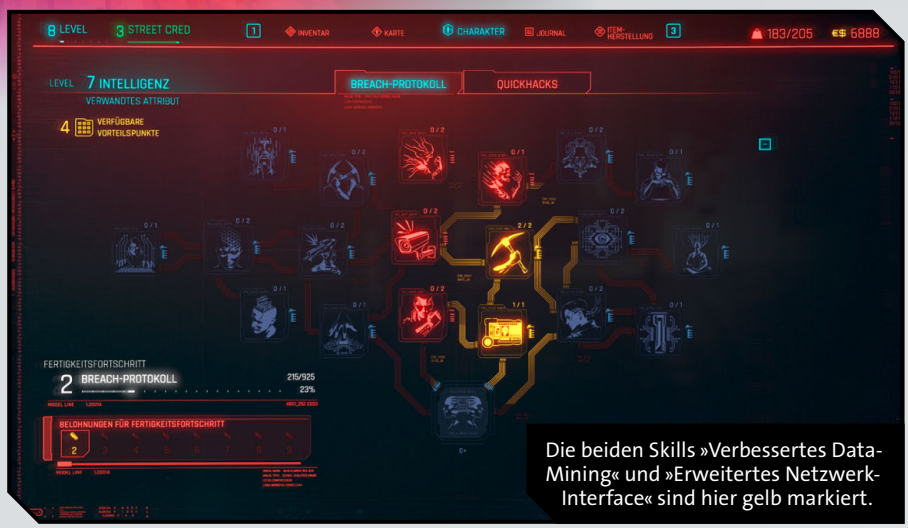
verkaufen. Noch nicht gelootete Gegner sind auf eurer Minimap mit einem X markiert. Graue Markierungen zeigen normale Beute, farbige heben hochwertigere Gegenstände hervor. Durch Junk, Verbrauchsgüter und den Loot eurer Gegner erhaltet ihr neben der regulären Vergütung zusätzliche Einnahmen während einer Quest.

Zerlegen lohnt sich!

Zerlegt die Waffen und Kleidung, um Komponenten zu verkaufen: Vor allem zum Spielbeginn, wenn ihr viele minderwertige Items erbeutet, kann es sogar lukrativer sein, die Knarren in Crafting-Komponenten zu zerlegen und diese an Automaten (siehe oben) zu verkaufen! Einfaches Beispiel: Eine schrottige Level-1-Pistole bringt euch beim Verkauf um die 15 Eurodollar ein. Wenn ihr sie zerlegt, bekommt ihr aber acht gewöhnliche und drei ungewöhnliche Komponenten, die insgesamt 63 Eurodollar bringen!

Im späteren Spielverlauf kann es allerdings auch lukrativer sein, die Items direkt zu verkaufen – je nach Qualitätsstufe bringen sie dann womöglich mehr Geld als die Komponenten. Um vorab zu sehen, welche Komponenten ihr beim Zerlegen bekommt, müsst ihr im Rucksack einfach nur den Cursor auf das Item bewegen. Ein kleines »(+ Anzahl)« links oben gibt dann an, wie viele Bauteile der jeweiligen Kategorie ihr nach dem Demontieren bekommt.

Unsere Tabelle rechts oben zeigt ihren jeweiligen Wert, sodass ihr ausrechnen könnt, ob die Komponenten im Verkauf mehr wert wären als das eigentliche Item.



Die beiden Skills »Verbessertes Data-Mining« und »Erweitertes Netzwerk-Interface« sind hier gelb markiert.

Türsteher tragen Schätze

Während unserer Geldsuche durch Night City grunzte uns ein Türsteher von der Seite an, dass wir gefälligst verschwinden sollen. Mutig drängelten wir uns an der imposanten Erscheinung vorbei. Das war zumindest der Plan. Stattdessen: Der erste Schlag des Hünen verfehlte uns, und reflexartig schnellte unsere Rechte seinem Cyberware-verzierten Gesicht entgegen. Der eben noch pöbelnde Gorilla lag auf dem Boden und offenbarte einen Schatz: eine Synth-Zahnkette im Wert von 750 Eddies! Auch das ist Cyberpunk 2077: Eine unscheinbare Begegnung kann Stoff für eine ganze Geschichte werden. Einige Tests und liegende Türsteher später waren wir um eine vierstellige Summe reicher.

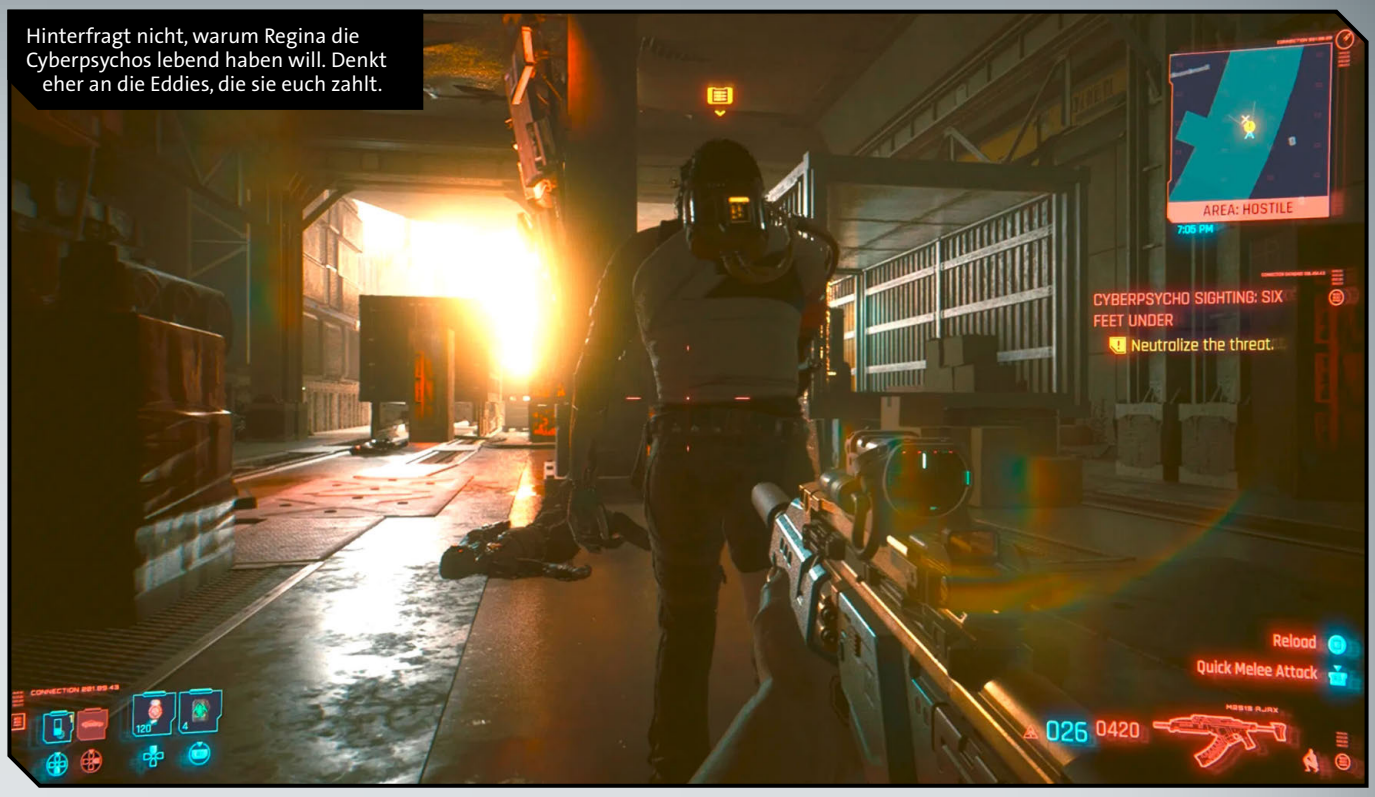


Hier haben wir einen Überfall vereitelt. Na ja, fast. Der Ladenbesitzer hinterlässt wertvolle Beute, die Gangster auch, und unsere Street Cred steigt.

Safes, Netzwerkknoten und Terminals hacken

Hacking spielt in Cyberpunk 2077 eine große Rolle – und hilft auch beim Geldverdienen. Investiert Skillpunkte in die Perks **Verbessertes Data-Mining** und **Erweitertes Netzwerk-Interface**. Die beiden passiven Perks sind unter **Intelligenz** im Reiter **Breach-Protokoll** verfügbar. Mit **Erweitertes Netzwerk-Interface** werden automatisch Zugangspunkte in der Nähe markiert. Setzt ihr an Safes, Netzwerkknoten oder Terminals einen Quickhack ein, erhaltet ihr Eurodollars. Der Perk **Verbessertes Data-Mining** erhöht die Menge an erbeuteten Eddies auf Stufe 1 um 50 Prozent, auf Stufe 2 um 100 Prozent.

Um Computerterminals zu hacken empfiehlt es sich, mindestens fünf Attributpunkte in Intelligenz zu investieren. Im späteren Verlauf werdet ihr auf Terminals stoßen, die einen höheren Intelligenzwert erfordern. Mehr zum Thema Hacking findet ihr in unserem separaten Guide.



Hinterfragt nicht, warum Regina die Cyberpsychos lebend haben will. Denkt eher an die Eddies, die sie euch zahlt.

Nebenmissionen und Cyberpsychos

Ihr sucht die Gassen von Night City gerade nach Loot ab und Vs Mobiltelefon klingelt? Nehmt diese Anrufe an, ihr könnt während des Telefonats auch weiterhin Junk sammeln. Eure Gesprächspartner wollen außerdem keinen Smalltalk, sondern bieten euch oft lukrative Jobs an. Sammelt während der Missionen selbstverständlich weitere Verbrauchsgüter, Junk und Waffen ein.

Bereits kurz nach Beginn eures Abenteuers in Night City erhaltet ihr einen Anruf von Regina. Die möchte euch zu einer Ein-Mann-Armee im Kampf gegen Cyberpsychos machen – oder zur Eine-Frau-Armee. Ihr sollt für sie 17 unter Cyberpsychose leidende Individuen finden und lebend an sie ausliefern. Im Gegenzug erhaltet ihr Eddies und verbessert euren Street-Cred-Ruf. Alle Infos rund um die kampfstarken Cyberpsychos gibt euch unser gleichnamiger Guide weiter hinten im Sonderheft.

Street Credibility bringt Eddies und Rabatt

In Cyberpunk 2077 spielt Vs Ruf eine wichtige Rolle. Eure Street Credibility verschafft euch nicht nur Zugang zu besonderen Waffen und Rüstungen, sondern eröffnet völlig neue Möglichkeiten, Eddies zu verdienen. Ihr erhaltet Street Cred durch den Abschluss von Missionen und Jobs für Gangs. Haltet die Augen offen und geht immer an euer Telefon, wenn jemand anruft!

Mit steigendem Ansehen steigt auch der Schwierigkeitsgrad von Missionen, gleichzeitig erhaltet ihr für den Abschluss eines Auftrags mehr Eddies. Händler gewähren euch außerdem abhängig von eurer Street Cred einen Rabatt auf ihre Waren. ★



Ein Eddie gespart ist ein Eddie verdient: In der Nebenmission »Eine Frage der Ehre« können wir uns die Motelkosten sparen, indem wir das Türschloss hacken.

Mit dem Talent »Verbessertes Data-Mining« kassiert ihr auf Stufe 2 die doppelte Menge Eddies.

Skillguide: »Der Bizeps«

VOLLES PFUND AUFS MAUL!

Volle Konzentration auf Konstitution und Reflexe – mit dieser Skillung massakriert ihr Gegner am liebsten im Nahkampf. Gefährliche Situationen meistert ihr mit Granaten und einer Smart-Schrotflinte. Von Sascha Penzhorn

Schleichen und Hacken ist was für Feiglinge, die Angst vor ein paar Explosionen und Kugeln haben. Ihr seid mitten in der Schlacht – nein, ihr *seid* die Schlacht! Fette Panzerung, Regeneration und abartig hoher Nahkampfschaden machen die meisten Auseinandersetzungen zum absoluten Kinderspiel. Auch die dicksten Gegner metzelt ihr recht mühelos weg. Im Zweifelsfall schickt ihr Feinde über eine zielsuchende Schrotflinte in Sekundenschnelle auf die Bretter und haltet Gegnergruppen mit reichlich Sprengstoff in Schach. Für Fingerspitzengefühl und ungesehenes Eindringen habt ihr keine Zeit. Ihr geht rein und seid erst fertig, wenn ihr alles um euch herum vernichtet habt. Für diese Spielweise steigert ihr gleichermaßen **Konstitution** und **Reflexe**. Ihr verwendet überwiegend Klingenwaffen wie Katanas und Macheten, bis ihr Street Cred 20 erreicht und auf **Mantisklingen** umsteigt.

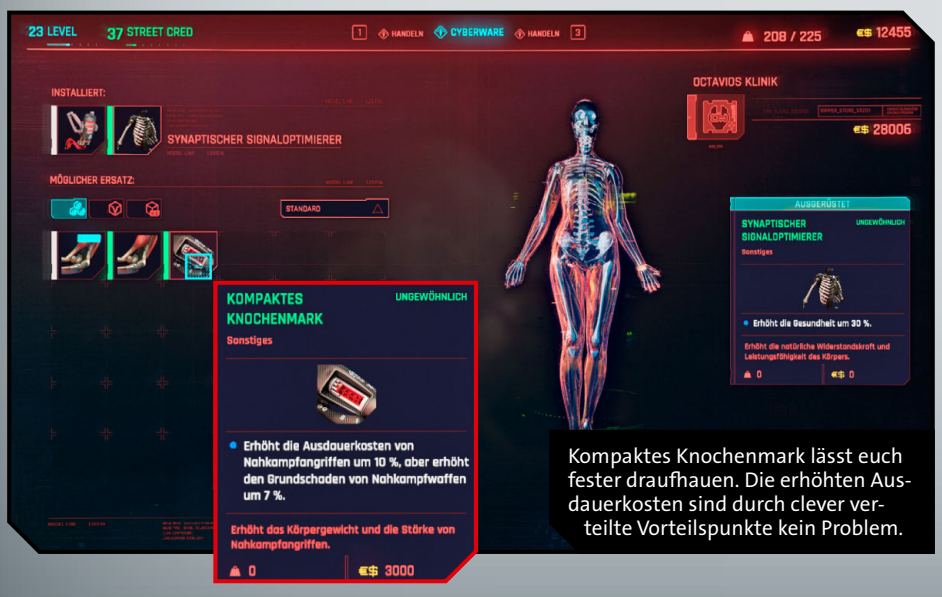


Bessere Heilung, Regeneration, Ausdauer und mehr Nahkampfschaden erhaltet ihr über den Athletik-Vorteilsbaum.

ATTRIBUTE UND VORTEILSPUNKTE

Bei Level-Ups verteilt ihr abwechselnd Punkte auf **Konstitution** und **Reflexe**. **Konstitution** ist wichtig, damit ihr Türen öffnen könnt, die euch dank eurer bescheidenen Hacking-Fähigkeiten verschlossen bleiben. Zudem findet ihr hier einige hervorragende Vorteile im Reiter **Athletik**. Los geht's mit **Regeneration [1]**, damit ihr passiv während des Kampfes eure Gesundheit wiederherstellt. Da ihr als Nahkämpfer ständig in Bewegung bleibt, lohnt sich außerdem **Lauf's dir vom Hals [2]** für schnellere Regeneration, während ihr herumlauft. **Stahl und Chrom [3]** gewährt euch mehr Nahkampfschaden, während **Epimorphose [4]** eure Regeneration außerhalb des Kampfes verbessert und eure gesamte Gesundheit über Zeit regeneriert. **Ich bin ein Blatt im Wind [5]** lässt euch ausweichen, ohne Ausdauer zu verbrauchen. In diesem Zusammenhang lohnt sich auch **Marathonlauf [6]**, damit Sprinten keine Ausdauer mehr kostet. **Kriegshund [7]** verbessert die Regeneration im Kampf noch weiter.

Besonders auf härterer Schwierigkeitsstufe rentiert sich zudem **Unbesiegbar [8]** für mehr maximale Gesundheit. Ihr könnt jetzt noch auf **Wolverine [9]** für schneller einsetzende Regeneration im Kampf hinarbeiten. Kommt ihr im Spielverlauf auf stolze 20 Fertigkeitspunkte in **Athletik**, erhöht **Knallharter Motherfucker [10]** eure Panzerung und Resistenzen zu Kampfbeginn. Überleben ist alles!



Kompaktes Knochenmark lässt euch fester draufhauen. Die erhöhten Ausdauerkosten sind durch clever verteilte Vorteilspunkte kein Problem.

Der Bizeps: Stärken und Schwächen

Stärken: Vergleichsweise einfache Spielweise mit sehr guter Schadenswirkung. Viele verschlossene Türen öffnet ihr kurzerhand mit roher Körperkraft.

Schwächen: Irgendwelche cleveren Hacks könnt ihr vergessen. Könnt ihr eine Tür nicht aufbrechen oder ein Sicherheitssystem nicht außer Kraft setzen, bleibt euch nur der Weg übers Dach oder durch ein Fenster.





Blutungsschaden, kritische Treffer, Angriffstempo: Benutzt ihr Mantisklingen, führt kein Weg am Klingen-Vorteilsbaum vorbei.

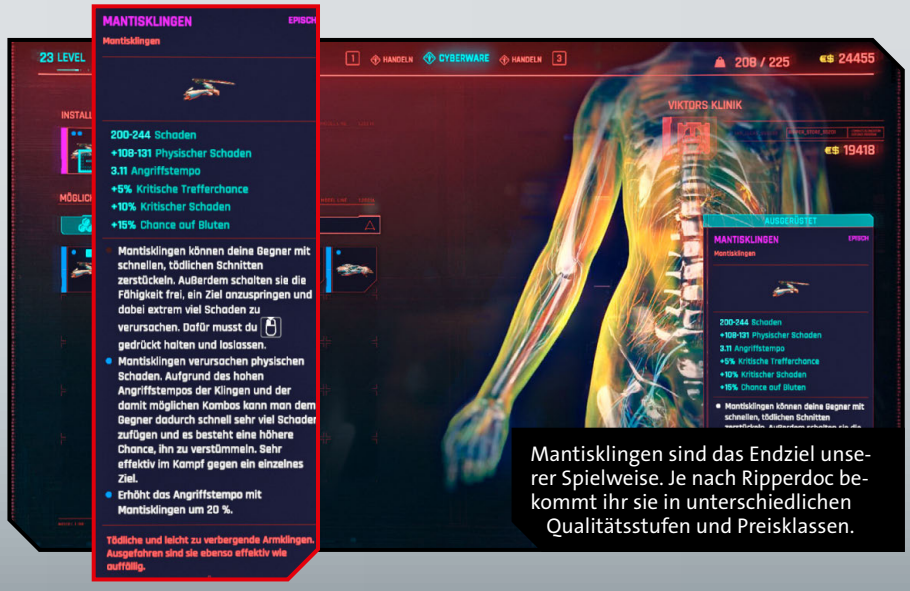
Bossgegner solltet ihr im Nahkampf nur über Hit & Run attackieren. Angreifen, abhauen, auf die nächste Gelegenheit warten.



Schrotflinten töten langsamer als Mantisklingen, schicken Feinde aber zu Boden. Das ist bei Kämpfen mit vielen Feinden sehr hilfreich.

Fernziel: Mantisklingen

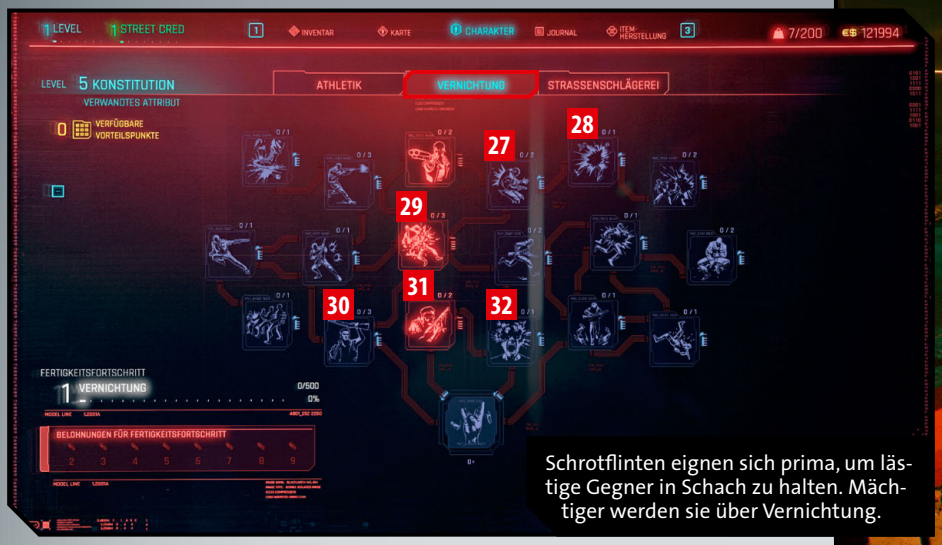
Da euer ultimatives Ziel das Führen von **Mantisklingen** ist, verteilt ihr im Bereich **Reflexe** eure Vorteilspunkte in der Rubrik **Klingen**. **Klingenwirbel [11]** erhöht die Angriffsgeschwindigkeit mit Klingenwaffen, **Unermüdlich [12]** senkt die Ausdauerkosten beim Angriff, **Orkan [13]** erhöht den Schaden schwerer Angriffe. **Offensive Defensive [14]** macht defensive Attacken deutlich mächtiger, und **Brachiale Beinarbeit [15]** gewährt euch einen zusätzlichen Schadensbonus, nachdem ihr ein Ausweichmanöver einsetzt. Und weil ihr damit noch nicht mächtig genug seid, steigert **Feuriger Konter [16]** euren Klingenschaden, je schwerer euer Ziel verletzt ist. **Blutiger Tanz [17]** erzeugt Blutungsschaden, der sich über **Gemetzel [18]** und **Blutige Woge [19]** weiter ausbauen lässt, während **Magische Klingen [20]** eure kritische Trefferchance verbessert und **Richten und Hinrichten [21]** euren Schaden gegen Feinde mit voller Gesundheit steigert.



Mantisklingen sind das Endziel unserer Spielweise. Je nach Ripperdoc bekommt ihr sie in unterschiedlichen Qualitätsstufen und Preisklassen.

Treibsand [22] sorgt dafür, dass ihr durch Ausweichen Ausdauer erhaltet, **Blutdurst [23]** und **Todespfeil [24]** heilen euch, wenn ihr Feinde zum Bluten bringt, blutende Gegner verprügelt oder sie restlos ausschaltet. Seid ihr gut im Parieren, erhaltet ihr über **Unnachgiebig [25]** reichlich Heilung für Gegenangriffe. Im Prinzip könnt ihr unbesorgt alles im Klingen-Talentbaum mitnehmen. Bringt ihr **Klingen** auf Stufe 20, gewährt euch **Drachenschlag [26]** einen Bonus auf kritischen Klingenschaden.

Seid ihr mit eurer Zähigkeit und eurem Nahkampfschaden zufrieden, solltet ihr zudem einen Blick auf **Vernichtung** im Attribut **Konstitution** werfen. Zwar agiert ihr bevorzugt im Nahkampf, doch zu viele dicht an dicht verschanzte Gegner durchsieben euch gerne mal, sodass es sich lohnen kann,





Schrotflinten eignen sich prima, um lästige Gegner in Schach zu halten. Mächtiger werden sie über Vernichtung.

einige von ihnen aus etwas Entfernung mit einer zielsuchenden Smart-Schrotflinte auszuschalten. Dann lohnen sich **Oben Angekommen [27]** (mehr Körperschaden), **Schweres Blei [28]** (Gegner werden härter zurückgestoßen), **Kugelhagel [29]** (mehr Schaden), **Massaker [30]** (mehr kritischer Schaden), **Mitten in die Fresse [31]** (schnelleres Nachladen) und **Bulldozer [32]** (mehr kritische Treffer). Es gibt zusätzliche Vorteile unter **Vernichtung**, die eure Schrotflinten noch effektiver machen, diese erfordern aber ein recht hohes Charakterlevel, weil ihr primär erst mal euren Nahkampf maximal steigert. Wenn ihr die entsprechenden Punkte zur Hand habt, könnt ihr natürlich nach und nach alles unter **Vernichtung** freischalten. In erster Linie verwenden wir Schrotflinten aber, um lästige Gegner zu kontrollieren und Außenseiter aus großen Feindesgruppen herauszulösen und auszuschalten. Öffnungen schaffen, dann in den Nahkampf wechseln!

WAFFEN UND CYBERWARE

Mit dieser Spielweise setzen wir primär auf Klingenwaffen, also alles vom einfachen Messer bis zum ausgewachsenen Katana. Klingenwaffen sind toll, weil sie Gegner bei richtiger Spezialisierung zum Bluten bringen. Das verursacht Schaden über Zeit, kann uns heilen und macht Kämpfe gegen Bosse einfacher, die gerne mal abhauen oder sich vorübergehend unsichtbar machen, weil wir sie anhand ihrer aufploppenden Schadenszahlen weiter verfolgen können. Sekundär setzen wir auf Schrotflinten mit der Eigenschaft **Smart**. Grundsätzlich sind Schrotflinten nur aus nächster Nähe wirklich effektiv, weil sie durch ihre breite Streuung Gegner auf mittlere Distanz mit den meisten Projektilen verfehlen. Eine Smart-Shotgun sorgt dafür, dass die Pellets alle brav eurem Ziel folgen und es voll erwischen, was Schrotflinten extrem wirksam und tödlich macht. Damit das funktioniert, benötigen wir natürlich entsprechende Cyberware. Unsere Vorschläge für passende Cyberware lauten daher wie folgt.

Die passende Cyberware

Frontalcortex: Furchtbar viele Möglichkeiten haben wir hier aufgrund unserer niedrigen Intelligenz nicht. **Heal-on-Kill** können wir auch mit der geistigen Kapazität eines durchschnittlichen Türstoppers verbauen und so durch Tötungen etwas Gesundheit wiederherstellen. Wirklich coole Cyberware wie **Visuelle Kortexunterstützung** und **Verbessertes Limbisches System** (mehr Kritschaden, respektive mehr Kritchance) unterstützen eure Spielweise, falls ihr eure Intelligenz auf acht bis neun Punkte steigern möchtet, haben



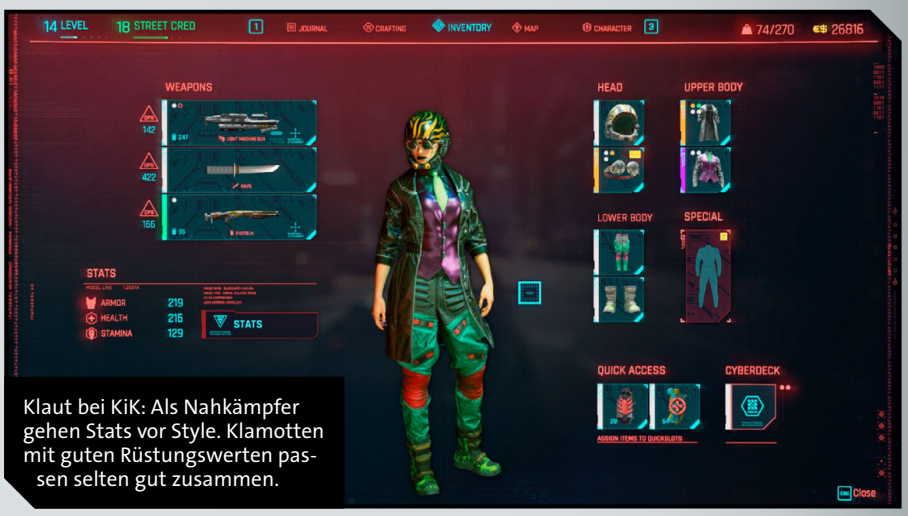
Sei wie Wasser: Auf härteren Schwierigkeitsgraden setzt ihr verstärkt auf Ausweichmanöver. Der Holo-Karpfen hat nix damit zu tun, den finden wir einfach hübsch.



Über Vorteile im Vernichtungsbaum verstärkt ihr den Knockdown-Effekt eurer Schrotflinte.



Mit Smart Link suchen die Pellets eurer Schrotflinte ganz von selbst ihr Ziel. Guten Flug!



Klaut bei KiK: Als Nahkämpfer gehen Stats vor Style. Klamotten mit guten Rüstungswerten passen selten gut zusammen.

aber absolut keine Priorität, bis eure **Konstitution** und **Reflexe** aufgepowert sind.

Okularsystem: Auch hier ist unsere Auswahl bedingt durch unsere Attribute so stark eingeschränkt, dass ihr euch besser an die **Kiroshi-Optik** aus dem Prolog gewöhnt. Immerhin könnt ihr die Glubscher mit einem **Gefahrendetektor** modifizieren, der Feinde markiert, die euch aufgespürt haben.

Kreislaufsystem: Blutpumpe und **Biomonitor** gewähren aktive und passive Heilung, wenn ihr die nötige Kohle dafür habt. Für ein kleineres Budget tut es auch der **Mikrogenerator**, der umstehende Feinde schockt, wenn eure Gesundheit zu arg sinkt. Im Zweifelsfall verbaut ihr noch eine günstige **Synlunge** für bessere Ausdauerregeneration. Rauchen könnt ihr damit auch.

Immunsystem: Shock-N-Awe sorgt dafür, dass ihr umstehende Feinde manchmal mit einem Elektroschock knusprig bratet, wenn ihr Schaden erleidet. **Cataresist** steigert derweil alle eure Resistenzen.

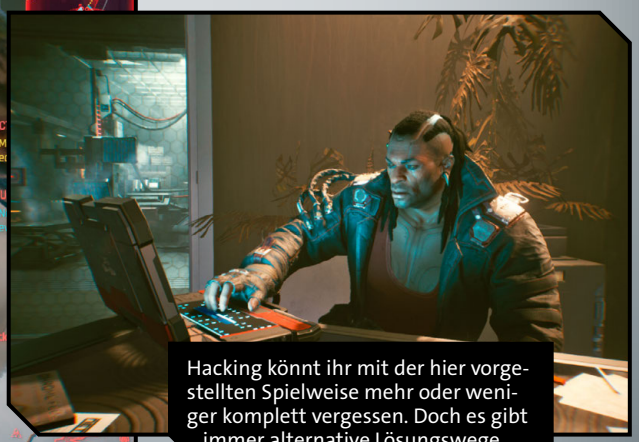
Nervensystem: Kerenzikov ist toll, weil ihr damit beim Blocken, Zielen und Angreifen während eines Ausweichmanövers die Zeit verlangsamt. Zudem könnt ihr damit zielen und schießen, während ihr ausweicht. Ein lebensrettender **Reflexmodulator** entschleunigt die Zeit, wenn eure Gesundheit auf einen kritischen Wert fällt.

Integumentsystem: Subdermale Panzerung macht euch zäher, was für den Nahkampf immer praktisch ist. **Supradermales Gewebe** sorgt dagegen dafür, dass ihr nicht länger blutet. Gibt es auch in Geschmacksrichtungen mit anderen Immunitäten. Grundsätzlich könnt ihr in dieser Rubrik alles verwenden, was euch in die Finger kommt.

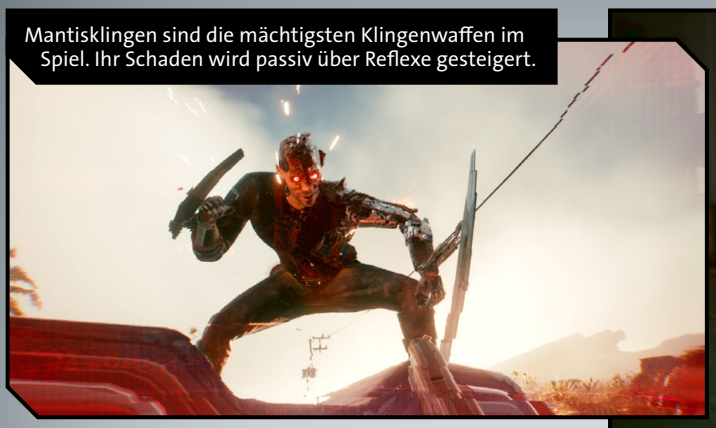
Betriebssystem: Da wir matschig in der Birne sind, haben wir hier nicht viel zur Auswahl. Ab 18 Punkten **Konstitution** könnt ihr **Militech Berserk MK.5** verbauen und damit die Berserk-Fähigkeit aktivieren, was euren Nahkampfschaden und eure Panzerung und Resistenzen steigert, euren Waffenrückstoß reduziert, euch mehr maximale Gesundheit verleiht und euch durch Kills heilt.



Im Nahkampf streckt ihr Feinde oft mit einem einzigen Treffer über eine Finisher-Animation nieder.



Hacking könnt ihr mit der hier vorgestellten Spielweise mehr oder weniger komplett vergessen. Doch es gibt immer alternative Lösungswege.



Mantisklingen sind die mächtigsten Klingenwaffen im Spiel. Ihr Schaden wird passiv über Reflexe gesteigert.



Motorräder passen gut zu Nahkampfspielweisen, schon weil ihr durch enge Gassen mitten in verschanzte Gangs rasen könnt.

Skelett: Kompaktes Knochenmark steigert euren Nahkampfschaden (aber auch die Ausdauerkosten), **Synaptischer Signaloptimierer** gewährt zusätzliche Gesundheit, **Mikrorotoren** steigern euer Angriffstempo. Für den kleineren Geldbeutel darf es auch ein **Mikrovibrationsgenerator** sein (mehr Nahkampfschaden), alternativ steigert die **Bionische Lunge** eure maximale Ausdauer.

Hände: Smart-Link, sonst bringt euch die Smart-Schrotflinte nichts. Ein Smart-Link auf hoher Qualitätsstufe verbessert die Treffsicherheit und die kritische Trefferchance. Seid ihr chronisch pleite, reicht für den Anfang auch der günstige Gammel-Smartlink ohne zusätzliche Boni.

Arme: Mantisklingen, logisch. Ihr verbringt nicht das gesamte Spiel damit, Klingenschaden maximal zu steigern, um jetzt irgendwelche Hacking-Gadgets in diesem Slot zu verbauen. Je besser die Qualitätsstufe, desto höher der Schaden, aber auch der Preis. Checkt mehrere Ripperdocs und entscheidet selbst, was euch am besten passt.

Beine: Wir stehen total auf **Verstärkte Sehnen**, weil man damit Doppelsprünge ausführen kann. Das hilft ungemein bei Spielweisen, mit denen man nicht besonders gut hacken kann und sich öfter mal über Kletterpartien zu schwer zugänglichen Arealen vorarbeiten muss. Für 45.000 Eddies sind die Teile aber leider alles andere als geschenkt.

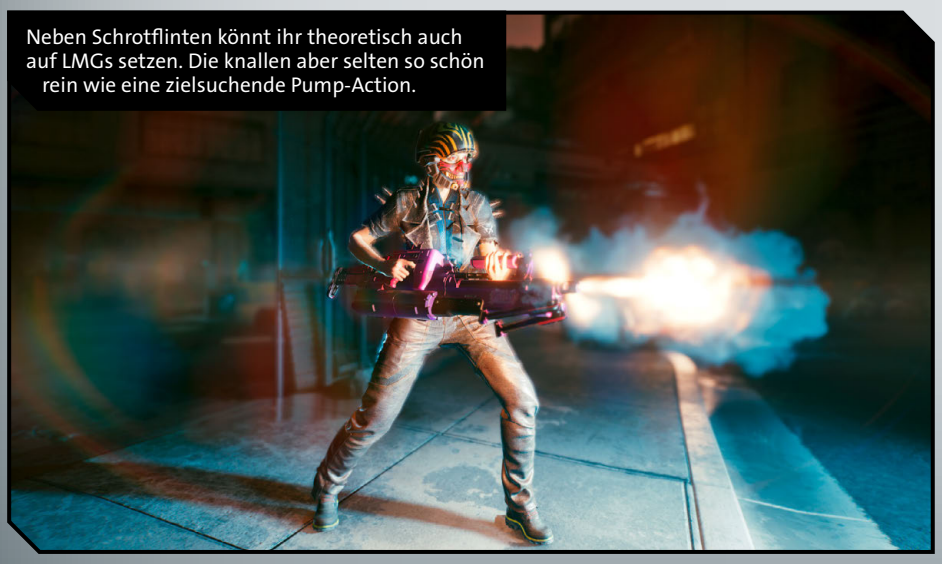
Spielweisen-Variante: Der Gorilla

Sagen euch Klingenwaffen nicht zu, könnt ihr euch auch vollständig auf **Konstitution** spezialisieren und dort eure Werte mit stumpfen Waffen über den Talentbaum **Straßenschlägerei** aufpowern. Anstelle von Messern, Katanas und Mantisklingen setzt ihr dann logischerweise auf Prügel wie Baseballschläger und endgültig auf Gorilla-Arme. Wollt ihr immer noch zweigleisig fahren, steckt doch ein paar Attributpunkte in **Technische Fähigkeit**. Das steigert passiv eure Panzerung. Außerdem könnt ihr so locker nebenher den Talentbaum **Item-Herstellung** ausbauen und selbst Ausrüstung zusammenzimmern, statt Händlern euer sauer verdientes Geld in den Rachen zu stopfen oder auf Beute angewiesen zu sein. Als Gorilla habt ihr vielleicht nicht denselben Coolness-Faktor wie jemand, der seine Gegner mit Mantisklingen in Stücke häckselt, aber den Unglaublichen Hulk kritisiert ja schließlich auch niemand für mangelnde Coolness. Zumindest nicht lange.

VORGEHENSWEISE IM KAMPF

Auf normaler oder leichter Schwierigkeitsstufe seid ihr mit dieser Spielweise so hart im Nehmen, dass ihr euch recht ungefährdet durch die meisten Situationen hindurchhäckseln könnt. Gegner fallen im Handumdrehen, und durch Blutungsstapel und Regeneration im Kampf bleibt ihr am Leben. Auf härteren Schwierigkeitsgraden müsst ihr großzügig von Ausweichmanövern Gebrauch machen, um eure Schadenswirkung zu steigern (**Brachiale Beinarbeit**). Mantisklauen gewähren euch eine Sprintattacke, mit der ihr die meisten Feinde mit einem einzigen Treffer und aus relativ großer Distanz ausschalten könnt. Schwere Attacken führen ebenfalls oft zu einer Instakill-Animation, die ihr aber nach Möglichkeit vermeiden solltet, falls ihr von Feinden umzingelt seid.

Auf schwer und sehr schwer machen euch viele Gegner mit nur zwei oder drei Treffern fertig. Hier ist es sicherer, Deckungen aufzusuchen und dicht zusammengepackte Gegner aus etwas Entfernung mit der Smart-Schrotflinte zu plätten. Befinden sich zu viele Feinde auf engem Raum, lasst Granaten regnen. Die findet ihr tonnenweise an jeder Ecke, also setzt sie großzügig ein! Einzelne Feinde metzelt ihr im Nahkampf per Sprintattacke einfach nieder. Das geht schnell, dennoch nähert ihr euch nach Möglichkeit immer von hinten oder von der Seite und rennt dem Feind nicht schnurgerade ins Visier. Storybosse geht ihr im schweren Modus bevorzugt über Hit & Run an. Soll heißen: kurz anstürmen, mit einer schweren Attacke starten, mit leichten Attacken möglichst ein paar Blutungsstapel austeilen, abhauen, bei Bedarf heilen. So ein Obermotz streckt euch manchmal schon mit einem einzigen Treffer nieder. Geduld und Beweglichkeit sind alles. Verstecken, Deckungen nutzen, nach Möglichkeit nur aus dem Hinterhalt angreifen. Werdet niemals zu gierig. Hackt nicht zu lange auf dem Boss herum und verzieht euch wieder, bevor er sich wehrt. ★



Neben Schrotflinten könnt ihr theoretisch auch auf LMGs setzen. Die knallen aber selten so schön rein wie eine zielsuchende Pump-Action.

Schnell durchspielen oder alles mitnehmen?

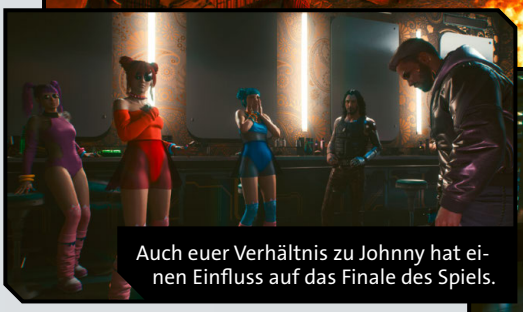
RICHTIG SCHLUSS MACHEN

Müsst ihr euch mit der Hauptstory beeilen? Könnt ihr Nebenmissionen auch später erledigen? Lässt sich das Ende hinauszögern? Und was passiert eigentlich, wenn die Geschichte vorbei ist? Wir klären auf. Von Sascha Penzhorn

Spieler sind so unterschiedlich! Die einen wollen möglichst schnell da durch und das Ende sehen, die anderen drehen am liebsten jeden Stein in der Spielwelt um. Die gute Nachricht: Cyberpunk 2077 erlaubt beide Spielweisen. Auch wenn euch das Spiel etwas anderes vorgaukelt. Denn schon in den ersten Stunden macht euch die Hauptstory sehr unmissverständlich klar, dass euer Leben in Gefahr ist und eure Zeit verrinnt: Jeder Augenblick zählt, jegliche Handlung will gut überlegt sein, jeder Tag ist womöglich der letzte. Durchaus verständlich also, wenn ihr als Reaktion darauf vor allem der Hauptgeschichte im Spiel folgt. Das Problem beheben, den Druck loswerden, die Gefahr bändigen, bevor ihr euch in aller Ruhe auf die restliche Spielwelt und Nebenmissionen einlasst. Aber ist das überhaupt notwendig?



Nehmt ihr euch die Zeit, Freundschaften zu knüpfen und Verbündete zu finden, kann sich das auf das Spielende auswirken.



Auch euer Verhältnis zu Johnny hat einen Einfluss auf das Finale des Spiels.



Im Embers ist Schluss. Wenn ihr euch mit Hanako trefft, startet die letzte Mission der Story.

Ihr müsst nicht hetzen

Tatsächlich könnt ihr schon nach 20 Spielstunden oder weniger die finale Storymission freispielen: **Nocturne OP55N1**. Bevor ihr diese letzte Quest startet, erhaltet ihr vom Spiel einen dicken Warnhinweis: Ab hier gibt es keine Rückkehr, dies ist das Finale. Aufgaben und Erledigungen, die ihr jetzt noch nicht getätigt habt, könnt ihr nicht mehr in Angriff nehmen, bevor ihr das Ende voll durchzieht. Grund genug also, vielleicht doch noch mal einen Rückzieher zu machen, bevor ihr diesen Teil des Spiels in Angriff nehmt. Grundsätzlich zwingt euch nichts dazu, die Story schnellstmöglich abzuschließen. Es gibt keinen versteckten Timer, der dafür sorgt, dass V plötzlich tot umfällt oder sonst wie dafür bestraft wird, dass ihr euch mit der Hauptgeschichte Zeit lasst. Spielt das Ende so früh oder so spät, wie ihr wollt!

Kann ich Nebenmissionen auch später erledigen?

Aufträge für Fixer, Aktivitäten auf der Karte und alles, was nicht mit der Hauptstory zu tun hat, könnt ihr in Angriff nehmen, sobald die jeweilige Aufgabe verfügbar wird, oder beliebig lange aufschieben. Auch über ein Kapitelende hinaus. Bedenkt aber, dass ihr aus Quests »herausleveln« könnt. Soll heißen: Eine Aufgabe, die bei Erhalt rot oder gelb im Quest-Log angezeigt wird, wechselt nach ein paar Stufenanstiegen auf grün und schließlich zu grau. Je länger ihr einen Auftrag nach Erhalt liegenlasst, desto einfacher wird er mit steigender Charakterstufe.

Ihr müsst es nicht herauszögern

Gleichzeitig gilt aber auch: Ihr müsst mit der finalen Mission nicht warten, bis ihr absolut alles erledigt habt, wenn ihr es nicht wollt. Falls ihr frühzeitig Schluss machen oder einfach mal sehen wollt, welches Ende ihr über euren gegenwärtigen Fortschritt ermöglicht habt, spricht auch nichts dagegen, frühzeitig die letzte Hauptquest zu starten. Unabhängig davon, welches der unterschiedlichen Endings ihr zu sehen bekommt, habt ihr anschließend automatisch die Möglichkeit, euren letzten Spielstand unmittelbar vor Antritt der finalen Mission zu laden und von dort aus ganz normal weiterzuspielen.

Welche Belohnungen gibt's fürs Durchspielen?

Ein »New Game Plus« wie bei Witcher 3, bei dem ihr Ausrüstung und Erfahrung behaltet und im Gegenzug gegen stärkere Gegner neu startet, gibt es in Cyberpunk 2077 gegenwärtig noch nicht. Für das Erreichen der Enden erhaltet ihr aber Ingame-Belohnungen und starke Goodies wie besonders mächtige Cyberware.

Wie beeinflusse ich das Ende?

Es gibt mehrere Faktoren, die entscheiden, welches der unterschiedlichen Endings ihr zu sehen bekommt. Habt ihr Johnny im Spielverlauf besser kennengelernt und euch womöglich sogar mit ihm angefreundet oder haltet ihr euch maximal von ihm fern? Habt ihr weitere Verbündete in Night City gefunden, die euch bei eurem letzten großen Abenteuer unterstützen könnten oder zieht ihr dann doch lieber auf eigene Faust los? Oder seid ihr am Ende gar verzweifelt genug, um auf Corpo-Hilfe zu hoffen?

Falls ihr es genauer wissen wollt, schaut in unsere Komplettlösung. Dort erfahrt ihr genau, wie ihr jedes Ende freispielt. ★

World of Warcraft: Shadowlands

GEMEINSAM IN DEN TOD

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Blizzard Entertainment** Termin: **23.11.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Battle.net)** Enthalten in: **–**

Turbulente Betaphase, Releaseverschiebung in letzter Sekunde: Die Vorzeichen für eine Erweiterung zu World of Warcraft sahen nie düsterer aus als hier. Hat Blizzard die Kurve noch gekriegt?

Von Oliver Hartmann



Bei der Flucht aus dem Schlund gibt es Unterstützung von bekannten Helden wie Anduin Wrynn.

Mit einem großen Knall öffnen die Entwickler den Vorhang zum neuen Abenteuer. Banshee-Königin Sylvanas Windläufer unterwirft am Thron der Eiskronenzitadelle den Lichkönig Bolvar Fordragon und zerbricht den Helm der Dominanz, reißt so ein Loch in die Wirklichkeit und öffnet den Zugang in die Schattenlande. Als Champion von Azeroth landet ihr im Schlund – Blizzards Version der Hölle – und müsst von dort (unterstützt von reichlich Azeroth-Prominenz) eine spektakuläre Flucht antreten. Im Schlund macht ihr die Bekanntschaft mit dem Kerkermeister, dem Oberschurken des Addons.

Nach dem furiosen Intro startet die Levelphase zur neuen Maximalstufe 60. In Vorbereitung auf den Shadowlands-Start musste das Spiel einen Level-Squish über sich ergehen lassen. Die Maximalstufe sank von 120 auf Stufe 50, alle Zonen, Gegner und Spieler wurden entsprechend angepasst. Spielerisch wirkt sich das vor allem in niedrigen Zahlenwerten aus. Der Weg bis Stufe 60 verläuft zudem anders als in vorigen Erweiterungen. Statt euch eine der neuen Zonen auszusuchen, müsst ihr diese in vorgegebener Reihenfolge durchlaufen. Diese Entscheidung entpuppt sich als clever, weil das den Machern erlaubt, stringent eine spannende Geschichte zu erzählen. Dank der Phasing-Technologie kam es selbst zum Start der Erweiterung nicht zu Rudelbildungen vor Auftraggebern oder Questzielen.

Zehn Stufen zum Endgame

Die Levelphase ist erstaunlich kurzweilig. Bei den Quests erwarten euch zwar wieder viele generische Aufgaben wie »Töte X« oder »Bring Y zu Z«. Hier hätte es gerne etwas mehr Abwechslung sein dürfen. Zudem ist der Schwierigkeitsgrad sehr niedrig. Selbst Gegnergruppen oder Elitegegner, die für mehrere Spieler gedacht sind, werden euch kaum vor Probleme stellen. Dafür entschädigen jedoch originelle Quests. In Revendreth sollen wir zum Beispiel einen Giganten dazu überreden, eine Zone zu betreten. Dazu sammeln wir Papier und ein Kalligrafie-Set ein, um dann im Multiple-Choice-Verfahren ein Todesurteil für ihn aufzusetzen.

Mit den vier neuen Zonen Bastion, Maldraxxus, Ardenwald und Revendreth lassen die Entwickler ihre Worldbuilding-Muskeln



In der ersten Zone, Bastion, die an den Himmel erinnert, treffen wir auf die engelsgleichen Kyrianer.



Der Kerkermeister ist die große Gefahr in den Schattenlanden und wacht über die Endgame-Zone.

richtig spielen und erschaffen eine glaubhafte Azeroth-Version des Lebens nach dem Tod. Bastion erinnert optisch an eine optimistischere Version von Suramar und ist mit weitläufigen Wiesen und strahlenden Turmbauten eine erfreuliche Abwechslung nach dem düsteren Abenteuer im Schlund. Das kriegsgebeutelte Maldraxxus hingegen ist mit seinen kargen Felsklippen, glibbernden Seen und missgestalteten Gegnern der lebendig gewordene Traum eines jeden Untoten. Ardenwald liefert als atemberaubender, verträumter Forst wieder den nötigen Kontrast. Optisches Highlight ist Revendreth mit seinen gotischen Bauten und dem überdrehten Vampir-Thema. Knotenpunkt zwischen den vier Zonen ist die neue Hauptstadt Oribos, die mit Portalen, Bank und Klassenlehrern auch Spielertreffpunkt ist.

Ein Pakt fürs Leben

In den neuen Zonen trefft ihr mit den vier Pakten auf eines der großen neuen Spielelemente der Erweiterung. Wenn alles normal läuft in den Schattenlanden, kümmern sich die Pakte um die ihnen zugewiesenen Seelen. Auf der Maximalstufe müsst ihr euch einem dieser vier Pakte anschließen. Dafür spendiert jeder Pakt zwei spezielle Fähigkeiten, exklusive Belohnungen wie Mounts und eine spannende Kampagne. Damit die Wahl für euch einfacher wird, könnt ihr während der Levelphase die Paktfähigkeiten auf Herz und Nieren prüfen. Je nach Klasse und Spielertyp ist die Wahl des Paktes eine immens wichtige Entscheidung. Ihr könnt eure getroffene Entscheidung später jedoch noch revidieren und euch umentscheiden; ein Punkt, der in der Beta mehrfach geändert, angepasst und kontrovers diskutiert wurde. Die aktuelle Vorgehensweise, einen Wechsel zu ermöglichen, ist ein guter Kompromiss. Schade ist, dass mit der nächsten Erweiterung, wie schon beim »Herz von Azeroth« oder bei den Artefaktwaffen, alles wieder aus dem Fokus verschwindet.

In Shadowlands warten acht neue Instanzen auf neugierige Abenteurer. Vier davon sind schon im Verlauf der Levelphase betretbar und schließen die Geschichte einer Zone ab. Vier weitere kommen auf Stufe 60 hinzu. Die Instanzen orientieren sich thematisch an den Zonen: Optisch beeindrucken vor allem »Hallen der Sühnen« und »Die Nebel von Tirna Scithe«. In Sachen Layout und Mechanik liefern die neuen Instanzen überwiegend (immerhin hochwertige) Standardkost. Eine Instanz mit innovativer Optik oder besonderer Mechanik fehlt allerdings. Lobenswerte Ausnahmen sind hier Bosse wie die »Nebelruferin«, die uns mit illusionären Klonen verwirrt. Oder »Chirurg Fleischnaht«, den ihr mit einem Trick erst von einem untoten Konstrukt in den Kampf ziehen müsst. Die Instanzen spielen sich ansonsten sehr gut und sind auch mit Zufallsgruppen leicht zu meistern. Die Grundlage für spannende Instanzläufe im mythischen Schwierigkeitsgrad ist auf jeden Fall gegeben.

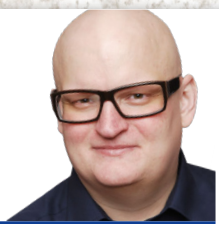
Abenteuer im trostlosen Schlund

Im Endgame müsst ihr unweigerlich wieder zurück in den Schlund, da ihr sonst die Geschichte nicht fortsetzen könnt. Optisch ist das Gebiet wenig ansprechend, wirkt düster und leer. Zudem sind Reittiere in der Zone verboten, was euch nur langsam vorankommen lässt. Im Schlund erledigt ihr Weltquests, tötet seltene Gegner und sammelt die neue Ressource Stygia, mit der ihr Vertrauen bei Mittlerin Ve'nari sammelt. Bei ihr bekommt ihr Verstärkungen, die eure Abenteuer im Schlund leichter machen. Der Kerkermeister beobachtet euer Treiben im Schlund genau. Je mehr Aufgaben ihr erledigt und Gegner ihr tötet, desto mehr steigt seine Aufmerksamkeit. Übersteigt sein Interesse bestimmte Stufen, werdet ihr von Assassinen verfolgt und von Türmen beschossen. Mit dieser Mechanik verhindern die



Auf Stufe 60 buhlen neben den drei anderen Pakten die Nachtfae aus dem Ardenwald um eure Gunst.

Meinung



Oliver Hartmann
@dramaking

Oh Blizzard, das ging gerade nochmal gut. Während der Betaphase wurde ich den Eindruck nicht los, dass die Entwickler erstmals nicht so richtig wissen, was am Ende rauskommen soll. Die Erweiterung wirkte lange unfertig, dazu kam ein ständiges Hin und Her, wie Endgame-Inhalte miteinander verzahnt sein sollen. Doch dann kam die Premierennacht, und alles war anders. Blizzard überraschte mit dem reibungslosesten Start einer Erweiterung. Keine Serverprobleme oder kaputte Spielmechaniken. Gerade im Vergleich zu Battle for Azeroth gefällt mir Shadowlands ausgesprochen gut. Ich bin froh, dass der ewige Grind um Ressourcen nicht mehr im Vordergrund steht. Es ist eine clevere Entscheidung, sich auf etwas weniger neue Features zu konzentrieren und dafür ungeliebte Inhalte wie Inselexpeditionen und Kriegsfronten zu streichen. Mit den Neuerungen Pakte und Torghast haben die Entwickler den Murloc auf den Kopf getroffen. Obwohl ich meine Paktwahl wieder rückgängig machen kann, habe ich lange überlegt, wie ich mich entscheiden soll. Ich bin jetzt schon sehr gespannt, was mich im Verlauf der Paktkampagne noch erwartet. Der Endlos-Dungeon Torghast ist für mich allein schon ein Kaufgrund. Ich spiele es am liebsten allein und versuche, das Beste aus meiner Laser-Eule herauszuholen. Wenn ich dann doch scheitere, überlege ich, was ich falsch gemacht habe und ob eine andere Auswahl an Anima-Kräften mir nicht doch zum Erfolg verholfen hätte. Zudem habe ich wieder große Lust bekommen, einen meiner zahlreichen Twinks zu spielen. Der Spaß daran ist mir bei den letzten Erweiterungen gründlich vergangen. Der Rest ist gewohnt hochwertige Kost aus dem Blizzard-Erweiterungsbaukasten. Neue Instanzen, neuer Schlachtzug, traumhafte neue Zonen, Quests – mit 16 Jahren Erfahrung beherrscht Blizzard das einfach.



Feuer unter den Füßen, schwingende Beile: An Herausforderungen mangelt es in Torghast nicht.

Entwickler, dass Spieler endlos im Schlund grinden. Da aufgrund der Paktkampagne niemand um den Schlund herumkommt, hätte es hier deutlich mehr sinnvolle Aufgaben geben müssen. Im Vergleich zu den anderen Zonen wirkt der Schlund eher lieblos und überhastet umgesetzt.

Superstar Torghast

Eine der besten Neuerungen in Shadowlands ist der Endlos-Dungeon Torghast. Ihr könnt diesen nicht verpassen. Die Paktkampagne führt euch spätestens in das Verlies, in das der Kerkermeister die gefährlichsten Seelen verdammt. Wie in einem Rogue-like kämpft ihr euch allein (oder optional als Gruppe) immer weiter im Turm hoch, trefft dabei auf immer stärker werdende Gegner und sammelt Anima-Kräfte ein, die euch wiederum verstärken. Die Kräfte erhaltet ihr bei erlegten Gegnern, findet sie versteckt in den einzelnen Ebenen oder erbeutet sie nach dem Kampf gegen die Endgegner der »Stockwerke«. Die Anima-Kräfte können eure sekundären Werte steigern, Fähigkeiten komplett verändern oder sogar neue Optionen hinzufügen. Dabei habt ihr zeitweise sogar die Möglichkeit, zwischen bis zu drei unterschiedlichen Kräften auszuwählen, was zusätzliche Taktik ins Spiel bringt. Torghast entwickelt deshalb schnell den Drang, es immer wieder erneut probieren zu wollen – typisch Rogue-like eben. Da ihr bei jedem Besuch wieder andere Kräfte auswählen könnt, spielt sich jeder Durchgang anders. vor allem solo ist Torghast ein spannendes Abenteuer, das teils sehr viel Geschick und Klassenverständnis verlangt.

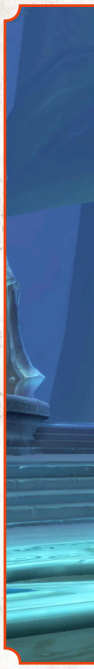
Spielerfortschritt nach Kalender

In Shadowlands beseitigen die Entwickler einen großen Kritikpunkt früherer Erweiterungen, der Verteilung der legendären Gegenstände. In Legion noch gab es diese wertvollen Gegenstände als zufällige Beute. Nicht selten war die Enttäuschung immens, wenn endlich eines der begehrten Stücke im Beutesack war, das dann nur mäßig zur eigenen Spezialisierung gepasst hat. In Shadowlands könnt ihr euch durch eine geschickte Kooperation zwischen Handwerksberufen und erbeuteter Seelenasche aus Torghast euren legendären Wunschgegenstand herstellen. Dies macht ihr beim Runenmetz, der in einer Kammer in Torghast gefangen gehalten wird. Das ist zwar ein Stück Arbeit- und Zeitaufwand, bringt dann jedoch eine wirkliche Verstärkung für eure künftigen Abenteuer in den Schattenlanden.

Nahezu alle Optionen, die euren Charakter stärker machen, sind in Shadowlands zeitlich begrenzt. Durch das Auge des Kerkermeisters könnt ihr pro Woche nur eine begrenzte Zeit im Schlund verbringen. Die Paktkampagne, Ruhmstufen, Seelenbande und Paktaufwertungen werden wochenweise erweitert und freigeschaltet. Ambitionierte Spieler beklagen diese Änderung, da sie gerne so schnell wie möglich ihren Charakter optimal ausrüsten wollen. Eine gefühlt willkürlich gesetzte Barriere wirkt dann demotivierend. Gelegenheitsspieler begrüßen die Änderung, da sie den Anschluss nicht verlieren und über Wochen gut unterhalten werden. Blizzard reagiert mit diesen Änderungen auf das Feedback zu Battle for Azeroth, mit dem Spieler sich über das viele Grinden von Artefaktmacht und Verderbnis-



Die Endgame-Zone Schlund besucht ihr zwangsweise häufig für Quests, Torghast und den Runenmetz.





Bolvar Fordragon hat mit seinen Rittern der Schwarzen Klinge in Oribos Stellung bezogen und hat immer wieder wichtige Quests im Angebot.

widerstand beklagten. Gleichzeitig werden die Inhalte der Erweiterung nicht binnen Tagen durchgespielt, was sonst Rufe nach neuen Inhalten nach sich zöge.

Einsteigerfreundlich wie noch nie

An Battle for Azeroth haben viele Spieler kritisiert, dass es sehr aufwändig wäre, die beliebten Zweitcharaktere zu leveln und auf den aktuellen Stand auszurüsten. Für Shadowlands können wir Entwarnung geben, es wird deutlich angenehmer, Twinks nachzuziehen. Ihr erhaltet für eure weiteren Charaktere eine Vielzahl von Erleichterungen. So könnt ihr sofort auf der Maximalstufe eure Paktwahl treffen und dürft die lineare Kampagne, die beim Erstcharakter zwingend nötig ist, auslassen und die Gebiete frei wählen. Ihr könnt mit Weltquests und Instanzen leveln und dabei schon Fortschritt für Endgame-Inhalte sammeln.

Die Entwickler nahmen sich zudem dem berechtigten Vorwurf an, das Spiel habe eine hohe Einstiegshürde und würde es Neueinsteigern nicht besonders leicht machen. Neulinge starten künftig in der neuen, gut gemachten Tutorial-Zone »Insel der Verbannten«. Ein vorbildliches System, das wir gerne 16 Jahre früher gesehen hätten. Nach der Startzone geht es mit Stufe zehn in die Kampagne von Battle for Azeroth bis Stufe 50. Alternativ kann eine andere der früheren Erweiterungen gespielt werden. Ihr müsst euch also nicht mehr zwangsweise durch alle Erweiterungen schlagen. Diese Änderung ist sinnvoll und lässt World of Warcraft deutlich moderner erscheinen und vermittelt besser einen Eindruck davon, was im Endgame auf die Spieler wartet. ★



Sobald ihr den Runenmetz befreit habt, könnt ihr mit der Questreihe beginnen, damit ihr legendäre Gegenstände bei ihm herstellen könnt.

WORLD OF WARCRAFT
SHADOWLANDS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 3450 / FX 8300	Core i6 6700K / Ryzen 7 2700X
Geforce GTX 760 / Radeon RX 560	Geforce GTX 1080 / Radeon RX Vega 64
4 GB RAM, 100 GB Festplatte	8 GB RAM, 100 GB SSD

PRÄSENTATION

⊕ viele stimmungsvolle Zwischensequenzen ⊕ abwechslungsreiche, optisch beeindruckende Zonen ⊕ opulenter Soundtrack ⊕ große, lebendige Spielwelt ⊖ Grafik-Engine altbacken

SPIELDESIGN

⊕ Levelphase auch für absolute Einsteiger geeignet ⊕ Endlos-Dungeon Torghast ⊕ alle Inhalte fühlen sich sinnvoll an ⊕ legendäre Gegenstände herstellbar ⊖ keine Reittiere im Schlund erlaubt

BALANCE

⊕ Pakte sind ausgewogen, alle gleich wichtig ⊕ Instanzen spielen sich problemlos ⊕ klare Struktur für bessere Ausrüstung ⊖ kleinere Probleme bei Klassen ⊖ Levelphase zu einfach

ATMOSPHÄRE / STORY

⊕ spannende Zonen- und Paktkampagnen ⊕ liebevoll gestaltete Spielwelt ⊕ Zwischensequenzen ⊕ komplett neuer Handlungsort mit passender Geschichte ⊖ Oberschurke Kerkermeister eher blass

UMFANG

⊕ fünf Zonen, acht Instanzen, ein Schlachtzug ⊕ zwölf Stunden bis Maxlevel, wo das Spiel erst richtig beginnt ⊕ viele Inhalts-Updates geplant ⊕ immer etwas zu tun ⊖ nix Neues für PvP-Spieler

FAZIT

Shadowlands ist die Adrenalinspritze, die das Spiel dringend gebraucht hat und die ihm neues Leben gibt.

84

Empire of Sin

VIEL FLAIR, WENIG TIEFE

Genre: **Strategie** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Romero Games** Termin: **1.12.2020** Sprache: **Englisch, Deutsch**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **–**

XCOM-Rundentaktik trifft Wirtschaftssimulation, und das im Prohibitions-Chicago der 20er-Jahre.

Von Manuel Fritsch



Im Kern ist Empire of Sin ein Rundenstrategiespiel. Die Kämpfe steuern sich wie in XCOM, jede Einheit hat zwei Aktionen, Spezialattacken, und auch der bekannte Overwatch-Modus ist enthalten.

Empire of Sin spielt in der Zeit der Prohibition in den USA. Das Verbot von Alkohol befeuerte damals, Anfang des 20. Jahrhunderts, eine Art Schattenindustrie, durch die Menschen wie Al Capone reich, mächtig und bekannt wurden. Wir nehmen uns Al als Vorbild und starten ein eigenes Sündenimperium. Dazu wählen wir einen von insgesamt 14 teils historisch belegten, teils fiktiven Anführern aus. Jede Figur hat nicht nur einzigartige Fähigkeiten im Kampf, sondern auch eine eigene Kampagne, die ihren persönlichen Werdegang erzählt und sogar Entscheidungen zulässt. Streben wir einen Sitz im Rathaus an und helfen dem Bürgermeister? Oder hintergehen wir ihn? Diese persönlichen Geschichten sind ein Alleinstellungsmerkmal von Empire of Sin, bleiben spielerisch jedoch belanglos und dienen lediglich der Atmosphäre. Das gilt traurigerweise auch für andere Spielelemente.

Schwache Wirtschaftssimulation

Als Neuankömmling in Chicago fangen wir klein an und eröffnen unser erstes Speakeasy – so nennt man die illegalen Bars zur Zeit der Prohibition – sowie eine Brauerei, um unser Etablissement auch mit Alkohol beliefern zu können. Außerdem können wir zusätzlich Casinos, Bordelle und Hotels gründen und managen. Jeder Gebäudetyp hat fünf Ausbaustufen in unterschiedlichen Bereichen. Bei der Brauerei erhöhen wir etwa bei ausreichendem Kontostand die Qualität des Alkohols sowie die Lagerkapazitäten, während im Bordell und in den Bars die Einrichtung im Vordergrund steht. Falls wir Stress mit der Polizei umgehen möchten, empfiehlt es sich, den Gesetzeshütern ab und an einen dicken Batzen Scheine auf den Tisch zu legen. So reizvoll dieser strategische Wirtschaftsaspekt auch klingt: Spielerisch ist er nur sehr rudimentär umgesetzt. Mit wenigen Klicks bauen wir in vorgefertigten Stufen Gebäude aus, die daraufhin monatlich immer mehr Geld abwerfen. Das ist in keinem der fünf Schwierigkeitsgrade fordernd oder besonders gut ausbalanciert. Um Angestellte oder Logistik müssen wir uns nicht kümmern, und nach der ersten Spielstunde schwimmen wir in Geld.



Neben den Kämpfen spielt die Wirtschaft eine große Rolle. Viel Zeit verbringen wir auf der Strategieebene und planen unsere nächsten Übernahmen oder investieren in neue Wirtschaftszweige.

Fokus auf Bandenkrieg

Da das Spiel nur gewonnen werden kann, wenn wir alle gegnerischen Bosse um die Ecke bringen, ist gutes und nachhaltiges Wirtschaften auch gar nicht nötig. Alternative Gewinnbedingungen gibt es nicht. Der Management-Teil nimmt viel Spielzeit ein, trotzdem ist es nicht möglich, Konkurrenten in den Bankrott zu treiben. Diese Ausrichtung zwingt uns regelrecht dazu, gewalttätig vorzugehen. Das wird obendrein dadurch verschärft, dass wir nach dem Tod eines Kontrahenten all seine Immobilien erben und damit noch reicher werden. Spätestens mit dieser Regel nimmt sich der wirtschaftliche Aspekt seine Daseinsberechtigung.

Um die ungeliebte Konkurrenz auszulöschen, brauchen wir allerdings erst mal schlagkräftiges Personal. Das heuern wir in

Meinung



Manuel Fritsch
@manuspielt

Genre und Setting? Genau meins! Dass die Rundentaktik gerade mal solide ist und wenig Neues wagt: geschenkt! Schließlich hatte ich mich doch vor allem auf den Wirtschaftsaspekt gefreut, der mir verspricht, dass ich mich zum größten Boss der Unterwelt emporschwingen kann. Was dann wirklich im Spiel davon übrig bleibt, ist allerdings eher enttäuschend.

Natürlich konnte ich trotz aller Kritik am Spiel nicht eher aufhören, bevor ich alle Gangsterbosse für immer schlafen gelegt hatte und Chicago unter meiner alleinigen Kontrolle war. Richtig Spaß gemacht hat das in den letzten Stunden jedoch nicht mehr, sondern fühlte sich mehr nach Arbeit an. Gerade die Kämpfe gegen die anderen Bosse sind hier enttäuschend. Sie wären ideal dafür geeignet gewesen, auch spät im Spiel noch Inszenierungs-Highlights zu bieten. Stattdessen gibt es Standardkost und Checklisten-Fleißarbeit.

Um thematisch im Bild zu bleiben: Empire of Sin ist der Fusel unter den Rundenstrategiespielen. Die ersten Schlucke schmecken noch richtig gut, und man bekommt zunächst auch, was man erwartet. Aber dann wachen wir am nächsten Morgen mit Schädel und einer pelzigen Zunge auf und fragen uns, ob es diese Sünde wert war.



Im Unterschlupf verwalten wir unser Imperium, bestechen die Polizei, erhöhen die Sicherheit in unseren Casinos und Bordellen oder die Produktionskapazitäten der Brauereien.

einer Art Jobbörse an. Nach gezahltem Vorschuss können wir dann mit bis zu zehn Handlangern die Angriffe auf gegnerische Läden oder Fabriken planen. Töten wir alle Wachen vor und im Gebäude, gehört es fortan uns – oder wir plündern es kurzerhand.

Solche Übernahmen bleiben nicht ohne Konsequenzen und verschlechtern unser Ansehen beim ehemaligen Besitzer, der daraufhin zum Gespräch (gut geschriebene, überzeugend dargestellte Dialoge mit diversen Antwortmöglichkeiten) bittet oder direkt den Bandenkrieg ausruft. Ob wir dieses Treffen annehmen, liegt ganz bei uns.

Starke Attacken ohne Balance

Die Kämpfe fühlen sich für Genrekenner vertraut an und übernehmen, was seit den XCOM-Reboots zum Standard wurde: Jede Figur hat zwei Aktionen, um in Deckung zu gehen und zu schießen. Zusätzlich erlernt jede Charakterklasse über die Zeit neue Fähigkeiten. In einem Talentbaum weisen wir den Figuren starke Spezialattacken oder auch passive Eigenschaften wie das automatische Zurückschlagen bei Nahkampfangriffen zu. Die Anführer haben bereits zu Beginn eine einzigartige Fähigkeit, die so stark ist, dass sie sich oft unfair anfühlt. Daniel McKee Jackson, der Totengräber, entleert als Aktion ein komplettes Magazin in die Gegner und wechselt automatisch zum nächsten Ziel, was teilweise schon in der ersten Runde für drei, vier Leichen sorgt.

Monotone Kämpfe

Schön gemacht: Alle Söldner hegen dynamische Beziehungen untereinander. Ganoven verweigern zum Beispiel die Zusammenarbeit mit bestimmten Personen, andere wiederum sind gut befreundet oder verlieben sich. Das wirkt sich auch in den Kämpfen aus: Unser Vollstrecker Tommy »Dr. Death« Biscuits weigerte sich beispielsweise in einem wichtigen Kampf, die Scharfschützin des gegnerischen Clans anzugreifen, da er eine heimliche Beziehung mit ihr führte.

Diese kleinen Einzigartigkeiten täuschen aber nicht darüber hinweg, dass sich die Gefechte nahezu immer gleich spielen und Empire of Sin in diesem Aspekt einfach zu wenig Abwechslung bietet. Die Locations sind sehr begrenzt und wiederholen sich ständig.

Die Gegnervielfalt ist ebenfalls sehr gering. Selbst hochrangige Wachen haben lediglich mehr Lebenspunkte, bessere Waffen und Panzerung als der Standard-Straßenschläger. Situationen, in denen sich auch mal eine benachbarte Bande einmischt oder die Polizei ins Geschehen eingreift, sind die absolute Ausnahme.

Eine verpasste Chance sind obendrein die lahmen Bosskämpfe, die sich in nichts von regulären Gefechten unterscheiden und weder spielerisch noch inszenatorisch genutzt werden. Statt eines großen, emotionalen Showdowns oder speziellen strategischen Herausforderungen sind diese Kämpfe einfach nur zäher und schwieriger, da wir es mit mehr Gegnern gleichzeitig aufnehmen müssen. Generell ist das Kampfsystem schlecht ausbalanciert. Die Übernahme feindlicher Gebäude ist oft viel zu einfach, und gegnerische Angriffe auf unsere Einrichtungen werden auf Dauer schlicht nervig.

Witzige Nebenquests

Nur vereinzelt können Probleme auch mal gewaltfrei gelöst werden, beispielsweise als wir unseren Freund in einer Nebenquest bei einem Date begleiten und ihn vom Trinken abhalten, sodass er sich nicht verplappert.

Empire of Sin ist ein Genremix, der mit ein paar neuen Ansätzen aufwartet, diese aber nicht konsequent umsetzt und an der Balance scheitert. Insgesamt bleibt ein wenig befriedigendes Konstrukt übrig, das sowohl bei der Rundenstrategie als auch im Wirtschaftsteil zu wenig Tiefgang und Entfaltungsmöglichkeiten bietet. ★

EMPIRE OF SIN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3 530 / AMD Phenom II X3 720 Geforce GTX 460 / Radeon R7 250 4 GB RAM, 10 GB Festplatte	Core i5 4460 / AMD Ryzen 5 3400G Geforce GTX 770 / Radeon RX 470 8 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION

⊕ stilsicheres 20er-Ambiente ⊕ gute englische Sprecher ⊕ stimmungsvoller Jazz-Soundtrack ⊖ gelegentlich Grafik- und Clipping-Fehler ⊖ Laufanimationen teilweise fehlerhaft

SPIELDESIGN

⊕ solide Rundentaktik ⊕ Strategieebene erlaubt viele eigene Entscheidungen ⊖ Wirtschaftsaspekt ohne Tiefe ⊖ monotone Pflichtkämpfe ⊖ mangelnde Gegner- und Location-Vielfalt

BALANCE

⊕ gelungenes und umfangreiches Tutorial ⊕ fünf Schwierigkeitsgrade ⊖ Bossfähigkeiten teils viel zu stark ⊖ Wirtschaft läuft von alleine ⊖ unbalancierte Gefechte

ATMOSPHÄRE / STORY

⊕ klischeehafter, aber gelungener Gangster-Flair ⊕ kreative Nebenquests ⊕ dynamische Beziehungen der Söldner ⊖ Bosse statisch ⊖ Bosskämpfe laufen wie Standardgefechte ab

UMFANG

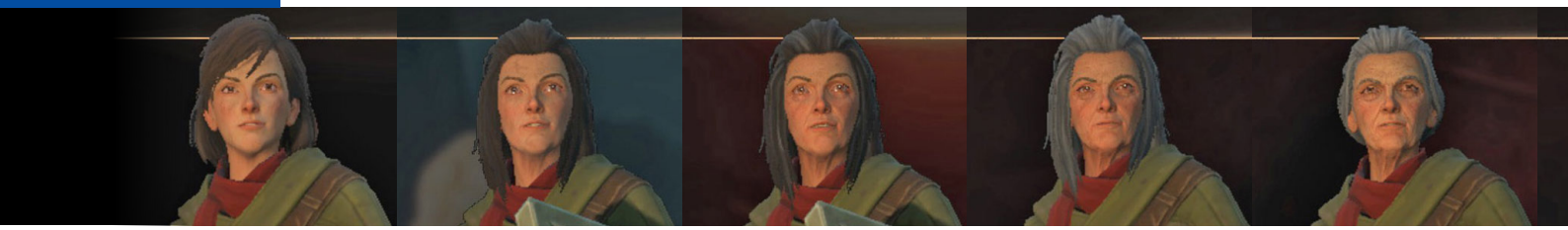
⊕ 14 unterschiedliche Anführer/innen ⊕ jede Hauptfigur mit eigener Story ⊕ zehn Stadtteile von Chicago ⊕ hoher Wiederspielwert ⊖ sehr kleine Levels, wiederholen sich schnell

FAZIT

Solide Rundentaktik im coolen Gangster-Setting mit Wirtschaftsebene, der es jedoch an spielerischer Tiefe und Feinschliff fehlt.



Offiziell gab sich Al Capone übrigens als Antiquitätenhändler für gebrauchte Möbel aus.



Chronos: Before The Ashes

SOULS MIT RÄTSELN

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Gunfire Games** Termin: **1.12.2020** Sprache: **Deutsch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **12 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **Ja (Steam)** Enthalten in: **–**

»Souls Light«-Abenteuer mit einem Twist: Die Spielfigur wird immer älter, wenn wir scheitern!

Von Manuel Fritsch

Mit Remnant: From the Ashes feierte Entwickler Gunfire Games (Darksiders 3) Ende 2019 einen kleinen Überraschungshit. Logisch, dass mit Chronos: Before the Ashes nun ein Nachfolger erscheint. Aber Vorsicht, denn bei genauerem Hinsehen fällt auf: Das Prequel spielt nicht nur inhaltlich vor den Ereignissen von Remnant, sondern ist seit 2016 Oculus-VR-exklusiv zu haben. Im Auftrag von THQ Nordic erscheint das Action-Adventure nun technisch überarbeitet als Nicht-VR-Version für PC und Konsolen.



Mit hochgezogenem Schild auf den richtigen Moment zum Angriff zu warten, ist überlebenswichtig, denn der Tod kostet uns ein ganzes Jahr des Heldenlebens.

Oldie but Goldie

Zu Beginn wählen wir zwischen einem vordefinierten weiblichen oder männlichen Helden und ziehen nur spärlich bewaffnet mit Axt oder Schwert und einem einfachen Schild los. Unsere Mission: Die Welt Chronos von einem tückischen Drachen zu befreien, der diese mit einem Fluch unterjocht. Leichter gesagt als getan, denn das Dimensionstor für unsere Reise öffnet sich nur einmal pro Jahr. Sterben wir bei dem Versuch, den Drachen zu töten, zwingt uns der Fluch, die Welt zu verlassen. Unser Held altert folglich um jeweils ein Lebensjahr, bevor wir einen neuen Anlauf starten können.

Dieser Alterungsprozess wirkt sich sichtbar und spielerisch aus: Als Jungspund können wir bei einem Levelaufstieg unsere Werte für Kraft und Geschick um je eine Stufe pro gewonnenem Attributspunkt erhöhen. Als Ü40-Veteran verlangen die müden Knochen des Helden bei einer Steigerung dieser Werte schon das Doppelte an Punkten.

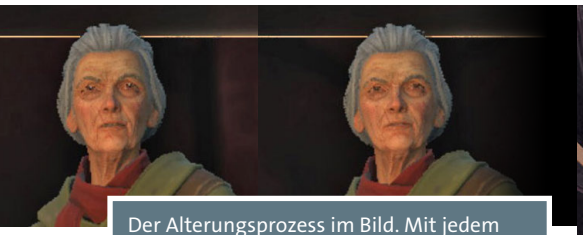


Drachensteine laden unsere Waffe kurzzeitig mit magischer Energie auf. Feuer macht zusätzlichen Schaden, wir können uns aber auch für mehr Schutz oder Betäubungszauber entscheiden.

Mit 66 Jahren, da fängt das Leben an

Mit jedem verstrichenen Lebensjahr steigert sich die Erfahrung und die Weisheit unseres Charakters. Das drückt sich durch eine zusätzliche Charaktereigenschaft aus, die wir uns alle zehn Jahre aus einer vorgegebenen Auswahl aussuchen. So beschenken wir uns zum Beispiel am 50. Geburtstag selbst mit einer Erhöhung der Lebensenergie oder besseren Verteidigungswerten beim Blocken.

Durch diese Mechanik stellt Chronos das Souls-Prinzip auf den Kopf und macht die Herausforderung langfristig leichter, je öfter wir scheitern. Im Umkehrschluss erhöht sie aber die Motivation, den Drachen möglichst jung und mit so wenig verlorenen Jahren wie



Der Alterungsprozess im Bild. Mit jedem Scheitern verlieren wir ein Lebensjahr, werden dafür aber immer weiser.

möglich zu meistern. Und nein, niemand muss Angst haben, dass das Spiel vorzeitig endet, weil die eigene Spielfigur kurz vor dem Ziel an Altersschwäche stirbt.

Die Besten sterben jung

Der Fluch hat allerlei angriffslustige Kreaturen und Monster freigesetzt, die wir auf dem Weg durch die abwechslungsreichen Gebiete überwinden müssen. Kleiner Vorteil: Solange wir nicht sterben, tauchen bereits besiegte Feinde nicht erneut auf. Allerdings steht uns nur eine begrenzte Menge an Lebensenergie zur Verfügung, und Heilung ist rar. Im Verlauf der rund zehnstündigen Kampagne können wir maximal vier Herzcontainer finden, die uns pro Jahr nur einmalig heilen. Das Kampfsystem ist anders als bei Remnant: From the Ashes auf den Nahkampf ausgelegt. Die Waffen lassen sich in zwei Gattungen unterteilen: Eine Sorte multipliziert ihren Schaden mit dem Geschicklichkeitswert des Helden, die andere benötigt viel Kraft. Mit Splittern von erlegten Feinden lässt sich die Lieblingswaffe verbessern.

Die großen, leuchtenden Kristalle sind Teleportsteine, man kennt sie bereits aus Remnant: From the Ashes. Sie bringen uns auf Wunsch zurück in bereits erkundete Bereiche.

Magie spielt nur eine untergeordnete Rolle

Mit dem Schild blocken wir Angriffe oder parieren diese mit gutem Timing. Das bringt die Gegner kurz aus dem Takt und öffnet ein Zeitfenster für Angriffe. Alternativ weichen wir gegnerischen Schlägen mit einer Seitwärtsbewegung aus. Auch hier wird perfektes Timing belohnt und verstärkt unsere nächste Attacke. Anders als noch in der VR-Version müssen wir in der Neuauflage auch auf die Ausdauer achten und können nicht unbegrenzt zuschlagen und blocken. Das macht die Kämpfe strategischer.

Magie spielt keine große Rolle, aber vereinzelt finden wir Edelsteine in Form von Drachenaugen, deren Energie sich durch gelungene Aktionen auflädt. Auf Knopfdruck überträgt sich diese Energie auf die Waffe, die dann für kurze Zeit beispielsweise von einem Feuerschweif umhüllt wird.

Technisch veraltet, trotzdem hübsch

Grafisch merkt man dem Spiel sein Alter trotz der Überarbeitung an. Gerade anfangs wirkt es furchtbar trostlos und eintönig, doch der Ersteindruck verfliegt schnell. Mit jeder Stunde wird Chronos nicht nur bunter, sondern auch abwechslungsreicher und optisch ansprechender. Eben noch schleichen wir durch einen von blauen Wildblumen überwucherten Garten in einer alten Tempelruine, ehe wir dann eine unterirdische Höhle durchforsten oder eine geheimnisvolle Schließanlage in einem verlassenen Seitenflügel eines Schlosses reparieren. Solche Rätselaufgaben begegnen uns häufig. Hin und wieder erfordern sie Hirnschmalz, wenn wir etwa ein Schiebepuzzle lösen oder Runen in die richtige Reihenfolge bringen müssen. Oft genügt es aber, einen zuvor gefundenen Gegenstand an die richtige Stelle zu bringen, um neue Wege freizulegen. Trotz ihrer Einfachheit motivieren die Puzzles, jeden Winkel der Welt abzusuchen, sie dienen als Ruhephasen zwischen den Kämpfen.

Alte Schule: Keine Karte

Gestört hat uns im Test, dass es keinerlei Kartenansicht, Orientierungshilfen oder Hinweise gibt, falls wir uns mal verlaufen. Es ist mehrmals passiert, dass wir einen wichtigen Gegenstand oder einen schmalen Durchgang übersehen haben und länger planlos durch die gleichen leeren Gänge irrten.

Trotz der veralteten Technik und kleinerer Kritikpunkte bleibt Chronos auch in der Nicht-VR-Version ein empfehlenswertes Action-Rollenspiel. Das liegt an der Mischung aus Erkundungen, Rätseleinlagen und knackiger, aber einsteigerfreundlicher »Souls Light«-Action in einer interessanten und abwechslungsreichen Welt. ★

Meinung

Manuel Fritsch
@manuspielt



Ich war sehr skeptisch, weil mich das biedere technische Gerüst des merklich in die Jahre gekommenen VR-Spiels erst wenig ansprach. Doch Chronos ist wie auch schon der Nachfolger Remnant: From the Ashes ein Spiel, das mit jeder Stunde besser wird und seine guten Seiten erst mit etwas Geduld zeigt. Dazu trägt auch der leichte SciFi-Einschlag bei, der wie auch schon bei Remnant das Fantasy-Setting mit einem gescheiterten Laborexperiment in Verbindung bringt. Spätestens als der erste Boss durch meine Klinge starb, wollte ich nicht mehr aufhören, ehe ich nicht alle Ecken der sehr abwechslungsreichen Levels gesehen und das Mysterium der Spielwelt aufgedeckt hatte. Aus der Idee des älter werdenden Charakters hätte man sicherlich auch noch mehr rausholen können, trotzdem hat mich die Umsetzung mehrere Abende gut unterhalten. Wer sich an die großen und schweren Souls-Spiele noch nicht rangetraut hat, findet hier eine erste Annäherung. Chronos erlaubt es einem, das so oft gelobte Spielgefühl auszuprobieren, ohne den Frust und den hohen Schwierigkeitsgrad fürchten zu müssen.

CHRONOS BEFORE THE ASHES

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 4460 / AMD Ryzen 5 3400G	Core i5 4690K / AMD FX-8320
Geforce GTX 660 / Radeon R7 370	Geforce GTX 970 / Radeon RX 480
4 GB RAM, 10 GB Festplatte	8 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION

⊕ abwechslungsreiches, kreatives Gegnerdesign ⊕ komplett vertont, gute deutsche Sprecher ⊖ oft steril wirkende Levels ⊖ Umgebung unzerstörbar ⊖ technisch etwas altbacken

SPIELDESIGN

⊕ Alterungsprozess wirkt sich aus ⊕ guter Spielfluss aus Rätseln und Erkunden ⊕ forderndes, aber zugängliches Kampfsystem ⊖ rudimentäres Inventar ⊖ wenig Waffen, nur zwei Stile

BALANCE

⊕ drei Schwierigkeitsgrade ⊕ sanfte Lernkurve ⊕ starke Charaktereigenschaften als Belohnung fürs Scheitern ⊖ keine Karte oder Orientierungshilfen ⊖ wichtige Objekte lassen sich leicht übersehen

ATMOSPHÄRE / STORY

⊕ Mischung aus Fantasy und SciFi ⊕ gut inszenierte Bosskämpfe ⊕ nimmt Bezug zu Remnant: From the Ashes ⊖ sehr dünne Rahmenhandlung ⊖ Welt erzählt sich fast nur über Texteinträge

UMFANG

⊕ rund zehnstündige Kampagne ⊕ weiblicher oder männlicher Protagonist ⊕ abwechslungsreiche Welten und Gegnertypen ⊖ kein Fernkampf und keine Magie ⊖ kaum Wiederspielwert

FAZIT

Abwechslungsreiches, aber technisch biederes Action-Adventure für Souls-Einsteiger mit erfrischender Alterungsmechanik und Rätseln.



Chronos erschien bereits 2016 als exklusives VR-Spiel ohne Zusatz »Before the Ashes«, die neue Version hat keinen VR-Support.

Per Aspera

MÜHE AUF DEM MARS

Genre: **Wirtschaftssimulation** Publisher: **Raw Fury** Entwickler: **Tlön Industries** Termin: **3.12.2020** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam), nein (GOG.com)** Enthalten in: **–**



Reiner Hauser

Unser Autor Reiner spielt Strategiespiele nicht nur für das Wohlgefühl. Er braucht auch eine Portion Herausforderung. Das zeigt sich im Portfolio der Spiele, die er für GameStar bereits behandelt hat. Große Brocken wie Europa Universalis 4, Crusader Kings 3 und Starcraft 2 gehören da in die Liste. Nebenher ist da freilich auch Platz für ein paar Indie-Titel, bei denen er aber dieselben inneren Werte schätzt.

Aufbau und Management einer Marskolonie – das ist so anstrengend wie es klingt, doch für Liebhaber durchaus lohnend.

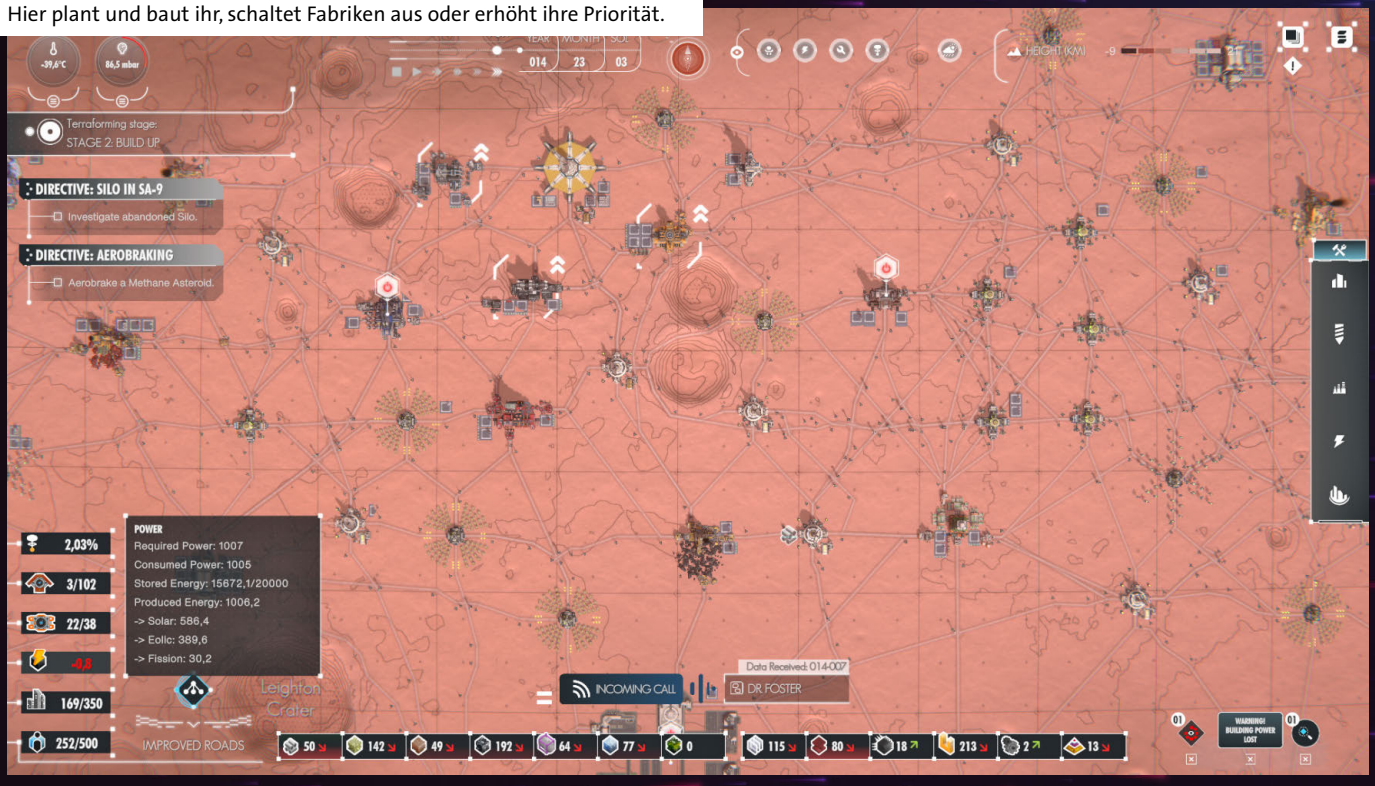
Von Reiner Hauser

»Per aspera ad astra« heißt übersetzt etwa »Durch Mühsal gelangt man zu den Sternen«, und tatsächlich hätte sich das Spiel des argentinischen Entwicklers Tlön Industries (was für ein Name) kaum einen passenderen Titel aussuchen können. Dabei klingt es zunächst ganz simpel: Als höchst fortschrittliche KI kolonisiert ihr den Mars und versucht, ihn in eine wirtliche Welt zu verwandeln. Per Aspera ist also ein Aufbau- und Wirtschaftssimulationsspiel, das seine Kampagne mit einer Story unterfüttert. Das Problem: Der optisch gelungene Titel überträgt seinen Wahlspruch auf den Spielablauf. Per Aspera schenkt einem nichts und stellt die Entschlossenheit des Spielers (also meine) durchaus auf die Probe.

Erwartung und Erzählung

Meine Erwartungen waren nicht allzu hoch. Ein unbekannter Entwickler, ein nie gehörter Titel. Im Aufbausegment ist das immer gefährlich, denn Strategiespiele gleiten schnell in unübersichtliche Fummelei oder ungenügend durchdachten Feature-Creep

Auf der untersten Zoomstufe erscheinen die Gebäude in alle Einzelheiten. Hier plant und baut ihr, schaltet Fabriken aus oder erhöht ihre Priorität.





Die Grafik von Per Aspera besticht durch einen eigenen Stil und viele Details.

ab. Nicht so Per Aspera. Die Marskolonie-Simulation weiß aber ganz genau, was sie will. Optisch, in der Bedienung und bei der Geschichte, die sie in der Kampagne erzählt. Die Story ist für ein Strategiespiel durchaus solide und schlüssig. Die auf Englisch vertonten Dialoge mit deutschen Untertiteln nerven nie, und die Erzählung ist interessant genug, um zum Weiterspielen zu motivieren. In den ersten Spielminuten wird auch gleich erklärt, dass ich eine noch lernende Super-KI (das erklärt einiges!) sei, die für eine Art NASA der Zukunft den Mars kolonisieren soll. Mit Roboterdrohnen bereite ich die Ankunft der ersten Bewohner vor und arbeite mit diesen zusammen daran, den roten Planeten in einen blauen zu verwandeln.

Leben auf dem Mars

Mit den ersten Ressourcen errichte ich eine Aluminium- und eine Eisenmine. Es folgen Silizium, Kohle, eine Stahl- und eine Glasfabrik. Bald schon werden Elektronik- und Maschinenteile hergestellt. Drohnen holen Ressourcen ab, beliefern Betriebe und errichten neue Gebäude. Erst nur eine, sobald aber unsere Maschinenfabrik läuft, kommen weitere dazu. Darüber legt sich dann eine Wartungsebene. Gebäude müssen instand gehalten, kaputte Drohnen ersetzt werden. Und alles braucht Strom aus Wind- sowie Solarenergieanlagen, die den harschen Umweltbedingungen unterworfen sind.

Ich errichte einen Bodensensor, der neue Vorkommen entdeckt, da die Minen endlich sind. Wasser und Nahrungsherstellung ermöglichen daraufhin auch schon die Ankunft der ersten Kolonisten, die fortan die Forschung betreiben und mir, der KI, die Werkzeuge geben, um den Terraforming-Plan umzusetzen. Ein Raumhafen holt Treibhausgase von der Erde, um die Temperatur über null Grad Celsius zu heben, riesige Spiegel schmelzen die Pole. Wir schmettern Methan-Asteroiden auf die Oberfläche und heben bald schon den Wasserspiegel mit Eiskometen. Später wandeln eigens erforschte Fabriken Kohlenstoffdioxid in Sauerstoff um, Ozeane entstehen, erstes hoffnungsvolles Grün überzieht den Mars.

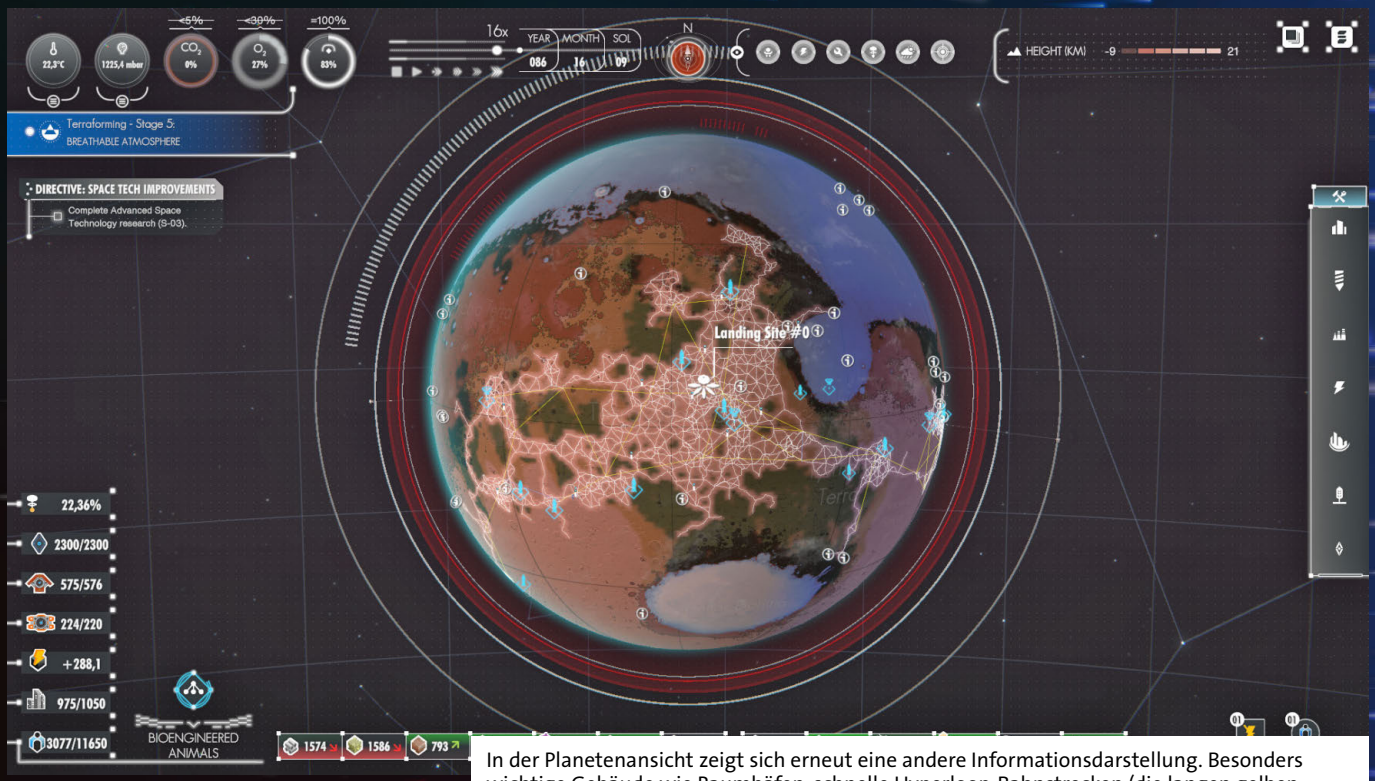
Während ich mich um dieses Management kümmere, neue Sektoren erschließe und alles über Straßennetze und später Hyperloops verknüpfe, treten die ersten Probleme auf. Irgendeine Umweltkatastrophe bedroht die Kolonie, und meine Auftraggeber in Houston geben ständig Befehle. Die muss ich allerdings nicht unbedingt befolgen, denn längst ist klar: Ich bin mein eigener Herr und kann die Handlungen der diversen Protagonisten in Frage stellen.

Teufelskreis in die Frustrationshölle

Nach vielleicht fünf Stunden, starre ich zum ersten Mal ungläubig auf meinen Bildschirm. Ein Ereignis hat meine Siedlung in eine Todesspirale manövriert. Ohne dass es mir aufgefallen ist, bin ich in ein leichtes Defizit im Bereich Maschinenproduktion und Reparaturdrohnen gekommen. Als nun alle meine Gebäude die Hälfte ihrer Haltbarkeit verlieren, reichen die Kapazitäten nicht mehr. Da dadurch aber die Effizienz der Gebäude abnimmt, hat meine Kolonie die Arbeitskraft verloren, um die fehlende Produktion auszugleichen. Die verbliebenen Drohnen sind mit Schadensbegrenzung beschäf-

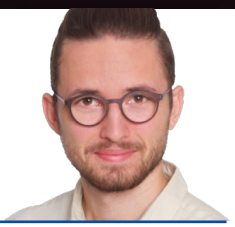
Eine Zoomstufe höher gibt euch das Spiel einen guten Überblick, sobald ihr die Bedeutung der Symbole kennt. Hier seht ihr schnell, welche Minen erschöpft sind und wo es an Wartung fehlt.





In der Planetenansicht zeigt sich erneut eine andere Informationsdarstellung. Besonders wichtige Gebäude wie Raumhäfen, schnelle Hyperloop-Bahnstrecken (die langen gelben Verbindungslinien) und Forschungs-Hotspots sind hervorgehoben.

Meinung



Reiner Hauser
@HauserRJ

Per Aspera hat mich aufgrund seiner Mängel in der Balance, beim Feedback im Interface und der Leerlaufzeiten fast verloren. Dann aber hat mich der Ehrgeiz gepackt, sodass die Marskolonisierung zu einer persönlichen Herausforderung wurde, die ich auf dem mittleren von drei Schwierigkeitsgraden dann auch zu meiner Genugtuung gemeistert habe. Ich finde, dass solche Spiele eine Existenzberechtigung haben. Der Wiederspielwert kommt hier zwar vielleicht zu kurz, dafür hat mich das Erlebnis abgeholt, mal wieder ein Spiel schlagen zu wollen. Außerdem ist es befriedigend, ähnlich wie in Factorio eine riesige Wirtschaftsmaschinerie aus dem roten Sand zu stampfen, die sich über den halben Planeten zieht. Somit ist dieses Spiel des völlig unbekannten Entwicklers aus Argentinien einer meiner Strategie-Geheimtipps des Jahres. Mit etwas Zeit und einigen Patches dürfte es noch besser werden, sodass ich nicht zu einem sofortigen Kauf dränge. Ich bin jedenfalls auf das nächste Projekt dieses Studios gespannt, denn Potenzial hat es definitiv!

tigt, während sie sich langsam abnutzen. Mit jedem verlorenen Arbeiter geht der Ressourcenstrom weiter in die Knie, bis die Partie unrettbar verloren ist. Selbst ein etwas früherer Speicherstand schafft keinen Ausweg aus diesem Teufelskreis.

Per aspera – nur mit Mühen

Wo kommen wir da denn hin? Seit wann kann man in einem modernen Strategiespiel tatsächlich einfach ... verlieren? An diesem Punkt schreckt Per Aspera mit Sicherheit viele Spieler ab. Zu Recht, denn das Event ist nicht vorhersehbar und zerstört mit etwas Pech stundenlangen Fortschritt. Vor allem die Todesspirale aus Arbeiterverschleiß und Maschinenbau ist schlecht ausbalanciert und ein häufiger Grund für Frust.

Ich war schon drauf und dran, nach diesen fünf Stunden einen geharnischten Test zu schreiben, der wenig Gutes an Per Aspera gelassen hätte. Doch dann packte mich der Ehrgeiz. Ich fing also eine zweite Partie an. Mit dem neuen Wissen und mehr Übung war ich schnell an der gleichen Stelle, doch diesmal standen so viele Reparaturdrohnen zur Verfügung, die hätten sogar das Ende von »Game of Thrones« gefixt.

Ad astra – zu den Sternen

In Per Aspera baut ihr mehrere Basen, entweder um bestimmte Ressourcenvorkommen anzuzapfen oder um von der Geschichte vorgegebene Orte zu untersuchen, wie etwa Überreste früherer Marsfahrten. Dankenswerterweise ist die Bedienung dabei wie im ganzen Spiel vorzüglich, die Übersicht bleibt erhalten. In angenehmer Geschwindigkeit lässt sich um den Planeten, hoch- und hinunterscrollen. Ähnlich dem Waffenrückstoß in einem Shooter ist das Platzieren von Gebäuden in Per Aspera tatsächlich befriedigend. Da ploppt es angenehm, während schöne visuelle Effekte Straßen in den Marssand ziehen und den Fabriken ihre Gestalt geben. Ein Wermutstropfen ist, dass weder Menschen noch Großereignisse wie Raketenstarts animiert sind. Die Leute hocken in ihren Atmosphärekapseln und lassen sich nie in schicken Astronautenanzügen draußen blicken. Wozu auch, wenn es die wichtigsten Ereignisse nur in Menüs zu sehen gibt? ★

PER ASPERA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 7450 / AMD Ryzen 3 1200	Core i7 8700 / AMD Ryzen 5 3600
Geforce GTX 1050 Ti / Radeon RX 570	Geforce GTX 1070 / Radeon RX Vega 56
8 GB RAM, 10 GB Festplatte	16 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION

⊕ einzigartiger, detaillierter Grafikstil ⊕ flüssiges Zoomen und Bewegen ⊕ motivierte Sprecher (Englisch) ⊕ guter Soundtrack ⊖ wenige Animationen (zum Beispiel keine Menschen)

SPIELDESIGN

⊕ Warenkreisläufe ausreichend komplex ⊕ Forschung lässt Freiheiten ⊕ Fortschrittsgefühl, wenn die Kolonie riesig wird ⊖ wenig Einfluss auf Transport ⊖ wenig zu entdecken

BALANCE

⊕ schrittweise Einführung ⊕ endliche Ressourcen erfordern Ausdehnung ⊖ Umverteilung klappt nicht immer ⊖ manche Mechaniken nicht ausgereift ⊖ im Lategame viel zu viel Warterei

ATMOSPHÄRE / STORY

⊕ Mars verändert sich dynamisch ⊕ Drohnen werden simuliert ⊕ Geschichte motiviert, ohne dass sie nervt ⊕ eigene Storyentscheidungen ⊖ keine Raumschiffstarts und -landungen

UMFANG

⊕ lange Kampagne ⊕ drei Schwierigkeitsgrade und Sandbox-Spielmodi ⊖ wenig Wiederspielwert ⊖ immer gleiches, wiederkehrendes Aufgabenschema ⊖ kein Multiplayer-Modus

FAZIT

Ein Strategie-Geheimtipp mit toller Grafik und überzeugender spielerischer Qualität, aber mit vielen kleinen, frustrierenden Mängeln.



Dazu gibt es auch einen sehr guten Film gleichen Titels mit Matt Damon in der Hauptrolle.

Haven

VIEL DATING, WENIG SPIEL



Genre: **Rollenspiel** Publisher: **The Game Bakers** Entwickler: **The Game Bakers** Termin: **3.12.2020** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **14 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **nein (GOG.com)** Enthalten in: **Xbox Game Pass**



In den Kämpfen steuern wir beide Figuren gleichzeitig. Das ist recht verwirrend und kann gerade bei den etwas schwierigeren Bosskämpfen für Probleme sorgen.



Manchmal hängt auch der Haussegen schief – speziell dann, wenn es um Yus und Kays Heimat geht. In den vielen Dialogen erfahren wir mehr über diesen zunächst mysteriösen Ort.

Die Macher des knallharten Boss-rush-Games Furi kehren der Gewalt den Rücken: In Haven geht es primär um Kooperation – und Liebe.

Von Nina Kiel

Yu und Kay sind zwei Liebende auf der Flucht. Wovor, das wissen wir zu Beginn von Haven nicht. Doch die Lage muss ernst sein, denn die beiden haben sich für ein Leben in Isolation fernab ihrer Heimat entschieden. Auf der Suche nach einem neuen Zuhause landen sie mit ihrem kleinen Raumschiff auf dem Planeten Source, der aus einer Vielzahl schwebender Inseln besteht und glücklicherweise alle lebensnotwendigen Ressourcen bereithält. Doch den Himmelskörper scheint ein düsteres Geheimnis zu umgeben. Dieses Geheimnis zu lüften, ist neben der Reparatur des beschädigten Raumschiffs primäres Ziel des Spiels, das eine bunte Mischung aus Action-Adventure, Rollenspiel und Visual Novel ist. In der Rolle der beiden Hauptfiguren, zwischen denen wir beliebig wechseln können, erkunden wir in den nachfolgenden zwölf bis 16 Spielstunden nach und nach die Inselsegmente, die durch den sogenannten Flow miteinander verbunden sind – blau leuchtende Fäden, die außerdem als Energiequelle und Fortbewegungsmittel dienen.

Denn Yu und Kay verfügen über spezielle Stiefel, mit denen sie am Flow entlang schweben und gleichzeitig dessen Energie speichern können. Anstatt das bergige Terrain mühsam abzulaufen, gleitet das Paar schnell darüber hinweg und kann sogar im



Schnell und wendig gleiten unsere Charaktere an den Flow-Fäden entlang und erreichen so auch hohe und abgelegene Ecken der Inseln.

Vorbeifliegen Ressourcen wie Beeren und Nüsse einsammeln, aus denen sich anschließend in der Küche des Raumschiffs leckere Gerichte zubereiten lassen.

Doppel-Action

Die Alltagsidylle wird allerdings bald getrübt, denn zahlreiche Inseln sind mit einer roten Substanz bedeckt, die das Terrain unfruchtbar und zu allem Überfluss die lokale Tierwelt aggressiv macht. So bleibt Yu und Kay nichts anderes übrig, als gelegentliche Kämpfe gegen die monströsen Wesen zu bestreiten, um sie vom Befall durch den »Rost« zu befreien und wieder zu besänftigen. Diese Gefechte laufen in Echtzeit ab und machen es erforderlich, beide Figuren gleichzeitig zu steuern, was zunächst einmal recht gewöhnungsbedürftig ist. Indem wir die beiden Analogsticks jeweils in eine von vier Richtungen drücken und halten, können wir diverse Aktionen zunächst aufladen und dann ausführen. Dabei ist das Timing wichtig: Während eine Figur einen Schuss oder einen Schlag vorbereitet, kann die andere einen Schutzschild errichten und so gegnerische Treffer einfach abfangen.

Mitunter ist es aber besser und sogar erforderlich, in die Offensive zu gehen und in einem steten Rhythmus abwechselnd zuzuschlagen oder eine der mächtigeren Duo-Attacken zu entfesseln, bei denen Yu und Kay ihre Kräfte vereinen. Später wird das Repertoire noch durch eine Handvoll Gegenstände erweitert, mit denen besonders effektive Angriffe ausgeführt oder die beiden Figuren schließlich auch während eines Kampfes geheilt werden können, was sonst nicht geht.

Konfuse Gefechte

Trotz der überschaubaren Anzahl von Aktionen gestaltet sich deren taktisch kluger Einsatz mitunter schwierig. Allein, dass die Menülayouts gespiegelt sind – was bedeutet, dass Kays Schussattacke mit dem nach rechts gedrückten linken Analogstick aufgeladen wird, die von Yu hingegen mit dem nach links gedrückten rechten Stick –, sorgt anfangs für Konfusion; und dass das richtige Timing von Angriffen entscheidend ist, macht die Sache nicht weniger verwirrend. Gut nur, dass ein Großteil der mehr oder weniger fordernden Kämpfe optional ist und umgangen werden kann, indem man Monstern auf der Oberwelt ausweicht, vor ihnen flüchtet oder sie kurzerhand mit einem gezielten Energieschuss betäubt.

Im Zentrum des Spiels steht ohnehin eher die konfliktfreie Erkundung des Planeten, doch auch die verläuft bisweilen holprig: Das größte Problem ist, dass höher gelegene Orte – und damit auch einige Brücken – nur über die bereits erwähnten Flow-Fäden erreicht werden können, die wie Schienen entlang der Inseln und durch die Luft verlaufen. Kommen wir dabei mal durch ein falsches Manöver vom Weg ab und verlieren wortwörtlich den Faden, müssen wir wieder zu dessen Anfangspunkt zurückkehren. Den muss man aber erst einmal wiederfinden, denn auf der Karte sind die verworrenen Wege nicht eingezeichnet. Hier ist der zum Designziel erklärte Minimalismus der Spielerfahrung eher ab- als zuträglich.

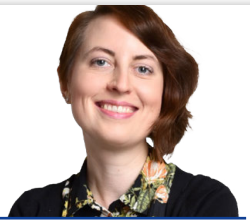
Und täglich grüßt der Gameplay-Loop

Das gilt auch für den übergeordneten Gameplay-Loop, der im Prinzip aus der immer gleichen Abfolge besteht: über die Inseln fliegen, einige wenige Ressourcen sammeln, Ersatzteile für das Raumschiff finden, mit dem simplen Crafting-System Nahrung und Items herstellen, schlafen gehen, wieder aufstehen – Alltag eben. Dieser repetitive Prozess allerdings wird zusammengehalten von der großen Stärke des Spiels: den Dialogen zwischen den Charakteren. Nach und nach erfahren wir mehr über die Hintergründe von Yus und Kays Flucht sowie über ihr altes und neues Zuhause.

Diese Informationen werden geschickt über die vertonten Gespräche zwischen den beiden Figuren vermittelt, was dank der natürlichen Interaktion nie konstruiert wirkt. Das gilt auch für die Beziehung selbst, die nicht nur durch Zwischensequenzen miterlebt, sondern durch kleine Details weiter ausdifferenziert wird: So zeigen die Ladebildschirme Momentaufnahmen aus dem Leben der beiden, Yu und Kay hinterlassen sich gegenseitig witzige Notizen im kompak-

Meinung

Nina Kiel
@Beurkeek



Haven erzählt zwar keine ganz neue Geschichte, aber tut das so kompetent, dass ich sie vom Anfang bis zum Ende mit Spannung verfolgt habe. Die Interaktion zwischen den beiden Hauptfiguren ist herzerwärmend und wirkt überraschend realitätsnah. Begeistert hat mich außerdem der erwachsene Umgang mit Sex, denn der wird zwar nicht explizit gezeigt, spielt aber eine große Rolle im Leben von Yu und Kay. Umso bedauerlicher, dass im Gegensatz zum Beziehungsalltag der eigentliche Spielablauf eher monoton ausfällt und an ein paar seltsamen Designentscheidungen krankt, die auch der nette Koop-Modus nicht übertünchen kann.



Haven sieht dank seines stimmigen Designs, der Lichtstimmungen und Landschaften trotz zum Teil etwas grober 3D-Modelle klasse aus.

ten Questlog, ihre Liebe und Zuneigung füreinander ist stets spürbar. Diese Zuneigung ist zugleich ein zentrales spielmechanisches Element, denn mit jeder gemeinsam gegessenen Mahlzeit, mit jedem erfolgreich bestrittenen Kampf und diversen anderen Aktionen innerhalb der Spielwelt lässt sich das »Beziehungslevel« zwischen den beiden Charakteren steigern – und mit ihm die Stärke und Schnelligkeit der Figuren.

Mit vereinten Kräften

Passend zu diesem Fokus auf Liebe und Kooperation bietet Haven einen Couch-Koop-Modus, der einige eklatante Schwächen des Solospiels ausmerzt. Dadurch, dass wir nun gemeinsam über die idyllischen Inselandschaften fliegen und uns beim Steuern und Sammeln abwechseln können, wirkt der Spielablauf weniger monoton, und auch die Kämpfe gehen nun leichter von der Hand – vorausgesetzt, wir stimmen uns mit der Person an unserer Seite ab. Sobald die spielmechanischen Schwächen in den Hintergrund treten, können die Stärken des Spiels glänzen: Die Landschaften wirken wunderbar idyllisch, Tag-Nacht-Wechsel sorgen für tolle Lichtstimmungen, und die hübsch illustrierten Character-Sprites fügen sich wunderbar in das stimmige Gesamtbild ein. Lediglich die 3D-Modelle von Kay und Yu wirken etwas grob, glänzen aber durch einen Kniff: Der Gesundheitszustand der beiden wird nicht durch die übliche Energieleiste visualisiert (die sich optional zuschalten lässt), sondern durch die Farbe der Leuchtdioden an ihrer Kleidung und durch ihre Körperhaltung. Leuchtet etwa Yus Anzug gelb und läuft sie etwas gebückt, empfiehlt sich ein Halt an einem der über die Spielwelt verteilten Rastplätze. Dieser Ansatz ist auch deshalb löblich, weil er aus einem Designprozess resultiert, bei dem Zugänglichkeit (etwa für farbenblinde Menschen) von Anfang an mitgedacht wurde. Zu schade, dass diese lobenswerte Liebe zum Detail sich nicht durch das gesamte Spiel zieht. ★



Im Laufe des Spiels treffen wir auf allerlei nette Wesen, die uns das Fortkommen erleichtern. Diese geflügelte Kreatur lässt sich mit Essen anlocken und bringt uns schnell ans gewählte Ziel.

HAVEN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3 2100 / Phenom II X4 910	Core i5 2500 / AMD FX-8300
Geforce GTX 650 / Radeon R7 250	Geforce GTX 680 / Radeon HD 7970
4 GB RAM, 5 GB Festplatte	8 GB RAM, 5 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ⊕ stimmiges Design
- ⊕ beschauliche Landschaften
- ⊕ schöner Soundtrack
- ⊕ sehr gelungene Vertonung
- ⊖ etwas grob modellierte 3D-Figuren

SPIELDESIGN

- ⊕ elegante Fortbewegung
- ⊕ leicht verständliches Crafting-System
- ⊕ behutsam steigernde Komplexität
- ⊖ erschwerte Orientierung
- ⊖ auf Dauer monotones Gameplay

BALANCE

- ⊕ anpassbarer Schwierigkeitsgrad
- ⊕ gutes audiovisuelles Feedback
- ⊕ Zugänglichkeit im Design mitgedacht
- ⊖ schwankender Anspruch
- ⊖ mitunter dumme KI

ATMOSPHÄRE / STORY

- ⊕ hervorragendes Storytelling
- ⊕ glaubwürdige Charaktere
- ⊕ skurrile, sympathische Monster
- ⊕ Planet lädt zum Erkunden ein
- ⊖ Geschichte selbst ist nicht sehr innovativ

UMFANG

- ⊕ offene, hübsche Spielwelt
- ⊕ vereinzelte, optionale Nebenbeschäftigungen
- ⊕ Koop-Modi
- ⊖ spielerisches Füllmaterial
- ⊖ insgesamt zu wenig Abwechslung

FAZIT

Ein spannender Genre-Mix, bei dem hervorragendes Geschichtenerzählen auf einige spielmechanische Schwächen trifft.





Auch wenn Oculus Above and Beyond als Promotion für die hauseigenen VR-Brillen finanziert hat, funktioniert auch Konkurrenzhardware wie die HP Reverb G2 – sogar mit der Version aus dem Oculus Store dank Revive.

Medal of Honor: Above and Beyond

BESSER, ALS ES AUSSIEHT

Genre: **VR-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Respawn** Termin: **11.12.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **12 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **EA Play**

Mit Above and Beyond erwacht bereits die zweite Spielereihe in VR zu neuem Leben. Sie macht das sogar ganz ordentlich. Von Dennis Ziesecke

Wenn ein erfahrenes und beliebtes Team wie Respawn Entertainment (Titanfall, Star Wars Jedi: Fallen Order) einen reinen VR-Shooter produziert, lässt das die Virtual-Reality-Szene brodeln und alle anderen zumindest erstaunt eine Augenbraue heben. Wenn die Entwickler dann auch noch eine sich seit acht Jahren im Dornröschenschlaf befindliche und einst populäre Shooter-Serie wiederbeleben, geht die Augenbraue sogar noch etwas weiter nach oben.

Medal of Honor sorgte Ende der 1990er Jahre für einen Boom der Weltkriegs-Shooter, bevor es Call of Duty überhaupt gab. Die Reihe wurde von Steven Spielbergs Firma Dreamworks zuerst für die Sony PlayStation (die erste wohlgemerkt) entwickelt, nachdem Spielberg das Thema mit »Der Soldat James Ryan« bereits auf die Leinwand gebracht hatte. Insgesamt 15 Serienteile für verschiedene Plattformen folgten, bis 2012 mit Warfighter das vorläufige Ende von Medal of Honor eingeläutet wurde. Above and Beyond soll nun auch mithilfe einiger ursprünglicher Entwickler den alten Glanz in neuem Gewand wiederaufleben lassen. Finanziert wurde Medal of Honor: Above and Beyond von Oculus, die damit primär ihre hauseigene VR-Hardware unterstützen wollen. Trotzdem hat Publisher Electronic Arts das Spiel auch auf Steam veröffentlicht, sodass auch Besitzer einer Valve Index, HTC Vive (Cosmos) oder Windows Mixed Reality (beispielsweise HP Reverb G2) mitspielen können. Beim Test von Medal of Honor: Above and Beyond mit unterschiedlicher Hardware haben wir überprüft, ob der Ego-Shooter alte wie neue Fans begeistern kann.

Der nächste VR-Shooter-Hit?

Bereits Half-Life: Alyx erregte die Gemüter durch den Verzicht auf eine Umsetzung für den Monitor. Dabei ist es durchaus sinnvoll, konsequent auf VR zu setzen, um keine unnötigen Kompromisse eingehen zu müssen.



Die Postkartenidylle täuscht, es dauert selten lange, bis die ersten Gegner das Feuer eröffnen.



Medal of Honor: Above and Beyond bietet einige der schönsten Szenen, die der VR-begeisterte Tester in seiner jahrelangen Laufbahn bisher in der virtuellen Realität erleben durfte. In Ruhe zuschauen funktioniert allerdings nicht, in dieser Szene muss geschwommen werden.

Bei Alyx resultierte das nicht nur in einem beeindruckenden Spiel, sondern auch in einer Topwertung bei GameStar: 92 Punkte können nur wenige Spiele erringen. Das gelang aber auch durch ein erstklassiges Polishing mit nur sehr wenigen übriggebliebenen Kritikpunkten. Bei Medal of Honor fällt die Kritikliste allerdings etwas größer aus, was auch die zum Start sehr durchwachsenen Steam-Reviews zeigen.

Wer die alten Serienteile gespielt hat, wird von der aktuellen VR-Umsetzung wohl keinen Puzzle-Shooter mit offener Spielwelt erwarten – Medal of Honor stand schon immer für kurzweilige und bombastisch inszenierte Popcorn-Action. Das hat sich auch mit Above and Beyond nicht geändert. In insgesamt sechs recht langen Kapiteln erleben wir als Mitglied eines Kommandotrupps des Militärgeheimdienstes OSS (dem Vorläufer der heutigen CIA) Abenteuer im Zweiten Weltkrieg. So helfen wir dem französischen Widerstand, retten eine Mitstreiterin aus den Fängen der Nazis, es verschlägt uns undercover (und dann doch wieder kämpfend) zur deutschen Marine und später sogar in den hohen Norden. Die Handlung bleibt allerdings eher flach und US-patriotisch, tiefergehendere Auseinandersetzungen mit dem Krieg und den Nationalsozialisten gibt es nicht. Das haben wir bei einem Medal of Honor aber auch nicht erwartet – auch wenn die Entwickler im Vorfeld nicht müde wurden, darauf hinzuweisen, hier die Grauen des Krieges fast leibhaftig erleben zu können. Aber am Ende war die Reihe immer eine Schießbude, und irgendwie sind wir auch ganz froh, ein wenig Abstand zum Kriegsgeschehen zu haben. Für Intensität sorgen allerdings aufwändig produzierte Interviews mit echten Kriegsveteranen, die in der Galerie des Spiels (natürlich ebenfalls in VR, allerdings als flache Filme auf einer Leinwand) angeschaut werden können.

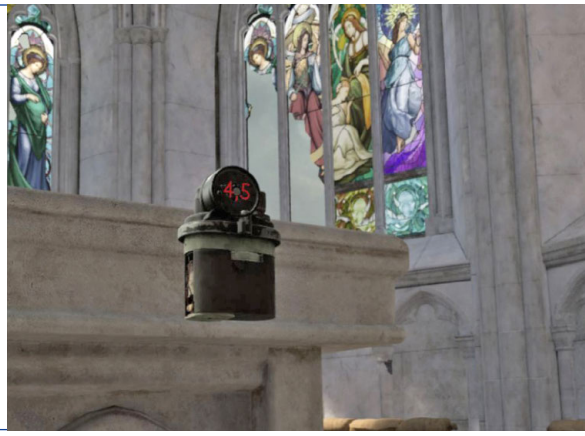
Die Optik täuscht

Der Beginn des Spieles ist sehr auf Einsteiger der virtuellen Realität ausgelegt. Respawn scheint große Angst gehabt zu haben, neue Spieler zu überfordern, und beginnt mit kurzen Häppchen, in denen wir Steuerung und Schießgefühl kennenlernen. Zu kurze Häppchen, wie wir finden – die ersten etwa 30 bis 40 Minuten fühlt es sich eher wie ein Moorhuhn-Verschnitt in Minilevels an. Und auch die Story nimmt noch nicht so recht an Fahrt auf. Das wirkt abschreckend. Wer durchhält, wird aber mit immer größeren Levels und spannenderen Missionen belohnt. Einige der später gebotenen Szenen gehören sogar zum Besten, was VR aktuell zu bieten hat. Allerdings muss sich ein rund 60 Euro teures Spiel auch hohen Erwartungen stellen – für VR-Verhältnisse ist das beinahe rekordverdächtig teuer, die meisten Titel kosten weniger als die Hälfte. Und so gut uns die Kampagne nach dem trägen Start auch gefällt, gibt es doch einiges an Above and Beyond zu bemängeln. So ist die Interaktion mit der Spielwelt weniger umfangreich als beispielsweise bei Boneworks oder Alyx. Auch einige Gegenstände und Charaktere wirken nicht korrekt skaliert, mitunter fühlen sie sich etwas zu groß an.

Die Grafik mag auf Screenshots und auch Videos eher altbacken daherkommen, unter einem modernen VR-Headset schaut es allerdings deutlich besser aus. Wir haben das Spiel zu etwa 25 Prozent mit der Oculus Rift S und die restliche Zeit mit der HP Reverb G2 (via Revive, da uns nur die Oculus-Version

Der Multiplayer in fünf Varianten

Neben der Kampagne ist der Mehrspielermodus das zweite Herzstück. Crossplay zwischen Oculus und Steam funktioniert, allerdings können keine Spieler der jeweils anderen Plattform eingeladen werden – schade. Insgesamt bietet das Spiel fünf verschiedene Multiplayer-Modi. Wenig sagen müssen wir wohl über die Klassiker Deathmatch und Team-Deathmatch sowie Domination. Ungewöhnlich wird es mit dem Modus Mad Bomber, einem Deathmatch mit einem Twist. Jeder Spieler trägt eine Bombe, die beliebig im Level versteckt werden kann. Ist sie platziert, gibt es einen 30-Sekunden-Timer, bis sie explodiert. Sterben bei der Explosion andere Spieler, gibt es massenweise Punkte, wird sie entschärft, erhält der Bombenentschärfer seinerseits Punkte. Auszumachen ist die Bombe durch penetrantes Ticken im hier sehr sinnvollen 3D-Sound. Blast Radius hingegen ist eine Variation von King of the Hill. Es erscheint ein Markierungsring – wer innerhalb dieses Ringes steht und einen Gegner tötet, bekommt die fünffache Menge an Punkten. Stirbt jemand innerhalb des Ringes, erscheint auf seinem toten Körper ein Raketenwerfer, der anderen Spielern im Kreis das Leben leichter macht.



Der erste größere Film, für den er den Soundtrack schrieb, war »Die Unglaublichen« von 2004.



Meinung

Dennis Ziesecke
@dod1977

Auch wenn die ersten Steam-Reviews vernichtend ausfielen – ich hatte sehr viel Spaß beim Durchspielen der Kampagne von Medal of Honor: Above and Beyond. Es ist natürlich kein Ausnahmespiel wie Half-Life: Alyx, und angesichts dessen wirkt der Preis mit 60 Euro für die Steam-Version deutlich zu hoch gegriffen – vor allem da VR-Games auch sonst eher günstiger angeboten werden und mit Half-Life: Alyx hochkarätige Konkurrenz für unter 50 Euro zu kaufen ist. Im Gegenzug erhaltet ihr aber ein hochwertig produziertes AAA-Spiel eines bekannten Studios mit einer umfangreichen und vor allem kurzweiligen Kampagne und einem motivierenden Multiplayer-Modus. Die anfänglichen Mängel wie fehlender Smooth Turn wurden mit dem ersten Patch bereits behoben – ein wenig mehr Polishing und vor allem schärferer Blick auf die Entwicklungen bei aktuellen VR-Spielen hätten Respawns VR-Debüt aber auch schon zu Release gutgetan. Der etwas träge Spielbeginn mit seinen kurzen Levels und Moorhuhn-Anmutung ist zudem Gift für Steam-Bewertungen und First-Impressions-Videos auf YouTube. Dranbleiben lohnt sich aus meiner Sicht aber, auch wenn Medal of Honor: Above und Beyond sicher nicht als alleiniges Argument zur Anschaffung von VR-Hardware taugt. Das kann Alyx besser.

zur Verfügung stand) gespielt, und vor allem mit letzterer VR-Brille sind die Texturen von Mitstreitern, Fahr- und Flugzeugen sowie der Inneneinrichtung durchaus beeindruckend.

Unkomplizierte Kämpfe

Loben müssen wir die Kämpfe, auch wenn die Gegner nicht durch herausragende Intelligenz überzeugen, sie agieren eher als Kanonenfutter. Deckung suchen die KI-Gegner nur vereinzelt, mitunter stehen sie wie angewurzelt inmitten einer freien Fläche und versuchen, eine Wand zu erschießen. Das und einige nach dem Ableben ihrer Besitzer in der Luft schwebende Waffen erinnern stark an die Serienanfänge von Medal of Honor und sollten im Jahr 2020 nicht mehr passieren. Die Waffen selbst lassen sich aber auch von Einsteigern problemlos bedienen. Und es gibt viele Waffen, alle nach historischen Vorbildern erstellt und mit passenden Soundeffekten versehen.

Nachladen funktioniert, wie in VR üblich, nicht einfach per Knopfdruck sondern mit zusätzlichen Aktionen. Besagter Knopf wirft nur das Magazin aus (oder wir greifen das leere Magazin mit der Hand und ziehen es manuell aus der Waffe). Danach müssen wir ein neues aus der Hüftgegend greifen, einsetzen und durchladen. Das geht deutlich einfacher als bei realistischeren Spielen wie



An Bord dieses Bombers müssen wir verschiedene Geschützpositionen übernehmen. Ein wenig erinnert das an den Klassiker Secret Weapons of the Luftwaffe (SWOTL). Nur immersiver, weil in VR.

Onward oder Pavlov VR, passt aber so sehr gut zur Medal-of-Honor-Serie und überfordert auch Einsteiger nicht. Gerade im Multiplayer sorgt das zusammen mit dem recht flotten Spielgefühl zwar für weniger Taktik, dafür aber für umso mehr Action.

In der Kampagne ist der Schwierigkeitsgrad auch durch die dusseligen Gegner recht niedrig. Das kommt VR-Neulingen sicher zugute, während sich gestählte VR-Fans einen zusätzlichen Schwierigkeitsgrad mit mehr Herausforderungen wünschen dürften. Mit einer Spielzeit von zehn bis zwölf Stunden bietet Medal of Honor: Above and Beyond nach dem trägen Start jedoch sehr gute und kurzweilige Unterhaltung.

Erwartet von dem Solofeldzug aber kein Gehirntraining, bei Medal of Honor geht es eher darum, den Kopf für einige Zeit abzuschalten. Und auch euer Orientierungssinn wird nur bedingt gefordert – ein Blick auf den rechten Arm zeigt immer das aktuelle Missionsziel und blendet auch eine Markierung in der Spielwelt ein.

Der Multiplayer-Modus bietet derweil bekannte Spielmodi wie Deathmatch und Capture the Flag aber auch Neues wie Blast Radius und den Mad Bomber. Vor allem letzterer Modus ist unterhaltsam: Jeder Spieler versucht, eine Bombe möglichst gut im Level zu verstecken und gleichzeitig die Bomben der Mitspieler zu entschärfen. Beim Auffinden der Sprengkörper hilft der sehr gut gelungene 3D-Sound übrigens sehr. Mehr zu den Multiplayer-Modi im Kasten.

Abwechslungsreiche Kampagne

Bei einem Speicherbedarf von über 170 Gigabyte auf der Festplatte oder besser SSD (senkt die Ladezeiten massiv!) stellt sich die Frage: Was braucht das so viel Platz? Die hochauflösenden Texturen, die auch Headsets wie die Reverb G2 ausreizen, beispielsweise. Und der enorme Detailreichtum in den einzelnen Levels. Jeder Raum von Medal of Honor: Above and Beyond ist liebevoll und mit sehr hochwertig gestalteten Assets ausgestattet, die sich auch seltener wiederholen als in anderen VR-Games. Zudem bietet die Kampagne sehr unterschiedliche Schauplätze vom gemütlichen Frankreich bis hin zum kalten Norwegen.

Abwechslungsreich sind auch die Missionen selbst. Zwar geht es primär darum, Gegner zu erschießen, aber die Entwickler lockern das bekannte Konzept immer wieder



Natürlich darf auch eine Ballerei von einem Kirchturm nicht fehlen. Statt der Pistole wäre ein Scharfschützengewehr zwar besser geeignet, nur sieht das auf Screenshots eher weniger gut aus.



Die Action wird immer wieder von Einsatzbesprechungen unterbrochen, denen wir allerdings regungslos lauschen müssen. Stillgestanden und Ohren auf!

mit besonderen Szenen auf, in denen wir beispielsweise die Bordgeschütze eines Flugzeuges bedienen, Bomben abwerfen (Modern Warfare lässt grüßen), einen Panzer fahren oder sogar auf Skiern kämpfen. Sogar schwimmen mussten wir, was sich als durchaus schweißtreibend herausstellte, da hier nicht gemütlich mit dem Thumbstick gepaddelt wird, sondern echte Schwimmbewegungen gefragt sind. Mit der Zeit tauen auch die Charaktere ein wenig auf. Wirken unsere Mitstreiter anfangs noch eher blass, entwickelt sich mit der Zeit ein tolles Zusammengehörigkeitsgefühl, das zwischendurch ein wenig an Battlefield: Bad Company erinnert.

Gegner sprechen Deutsch

In der deutschen Fassung von Medal of Honor: Above and Beyond gibt es zwar keine offizielle deutsche Sprachausgabe, sondern nur Untertitel und übersetzte Menütexte – die Gegner sprechen aber allesamt akzentfreies Deutsch. Der französische Widerstand hingegen spricht mit uns Englisch mit dezemtem französischem Akzent, und unsere OSS-Kollegen und andere US-Soldaten plaudern auf Englisch mit uns. Das wirkt mitunter etwas seltsam – wenn unser Kollege eifrig einen Text auf Deutsch einstudiert, weil wir uns verkleidet in ein feindliches Hauptquartier einschleichen wollen und er am Ende sein Sprüchlein dann doch nur auf Englisch aufsagt, und danach sogar der deutsche Offizier auf Englisch, aber mit breitem deutschen Klischee-Akzent antwortet. Oh je, Waltraud! Übrigens: Von Adolf Hitler ist im Spiel nichts zu sehen oder zu hören – dafür hängen auch in der hierzulande verkauften Version viele Hakenkreuz-Fahnen in den Nazibunkern. Einmal müssen wir uns sogar als Reinigungspersonal betätigen und eins der NS-Symbole von einem Flugzeug wischen, damit sich unsere sehr patriotischen Kollegen wohlfühlen.

Für viel Atmosphäre sorgt die Musik von Nami Melumad und Michael Giacchino. Letzterer hat schon früher Soundtracks für die Serie geschrieben. Und auch die übrigen Sounds gefallen uns, wuchtige Explosionen kommen gut zur Geltung.

Technische Herausforderungen

VR-Spiele benötigen im Regelfall mehr Hardwareleistung als ein Spiel auf einem Full-HD-Monitor. Je nach Headset-Auflösung kann das bei Above and Beyond auch schon einmal deutlich höhere Anforderungen als üblich bedeuten. Respawn gab vorab bekannt, dass eine RTX 2080 als Grafikkarte empfohlen werde – zusammen mit einer hochauflösenden VR-Brille wie der HP Reverb G2 oder Oculus Quest 2 können wir das bestätigen. Wer mit einer Oculus Rift S oder Oculus Quest 1 spielt, kann aber auch mit einer Geforce RTX 2060 Super oder gar einer schon etwas betagten GTX 1080 loslegen.

Wie bereits erwähnt: Auf Screenshots oder Videos wirkt die Grafik des Spieles recht altbacken, in der virtuellen Realität hingegen kann sie uns im Test meist überzeugen. Dabei gibt es natürlich Unterschiede je nach genutzter VR-Hardware – während mit der Oculus Rift S vor allem Details und Fernsicht verloren gehen, zeigt die Reverb G2 ein knackscharfes Bild mit sehr guter Fernsicht und erstklassigen Farben.

Bei Performanceproblemen bleibt aktuell nur der Griff zu einem von drei Grafikprofilen im Menü – damit ändert sich aber nur die Renderauflösung, weitere Optionen zur Optimierung gibt es noch nicht. Die Entwickler haben allerdings Besserung versprochen, ein Patch soll mehr Einstellmöglichkeiten hinzufügen. Mit der Einstellung auf »Mittel« statt »Hoch« lässt sich die Performance bereits jetzt spürbar steigern, ohne dass das Spiel schlecht aussehen würde. ★



Nach der für VR-Verhältnisse recht langen und vor allem unterhaltsamen Kampagne bietet der Multiplayer kurzweiligen Spielspaß – und er ist auch für Einsteiger geeignet.

MEDAL OF HONOR: ABOVE AND BEYOND

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i7 9700K / AMD Ryzen 3700X	Core i7 10700K / AMD Ryzen 5 3600
Geforce GTX 1080 / Radeon RX Vega 64	Geforce RTX 2080 / Radeon RX 5700 XT
16 GB RAM, 170 GB Festplatte	16 GB RAM, 170 GB Festplatte

PRÄSENTATION

⊕ schöne und abwechslungsreiche Gebiete ⊕ hoher Detailreichtum für VR ⊕ zur Spielreihe passender Grafikstil ⊕ sehr gute Vertonung ⊖ hölzerne Gegneranimationen

SPIELDESIGN

⊕ unkompliziertes Kampfsystem ⊕ abwechslungsreiche Multiplayer-Modi ⊕ auflockernde Missionen in Flugzeugen, Panzern und auf Skiern ⊖ Schlauchlevels ⊖ wenige Gegnertypen

BALANCE

⊕ gelungenes Treffergefühl ⊕ Multiplayer erfordert Können statt Glück ⊕ auch für VR-Einsteiger geeignet ⊖ keine verschiedenen Schwierigkeitsstufen ⊖ etwas einfach

ATMOSPHÄRE / STORY

⊕ gutes Mittendrin-Gefühl ⊕ abwechslungsreiche Kampagne ⊕ Veteranen-Interviews in der Galerie ⊕ Tätigkeiten wie Minensuchen von Hand ausführen ⊖ eher belanglose Story

UMFANG

⊕ zehn bis zwölf Stunden Kampagne ⊕ viele und teils ungewöhnliche Mehrspielermodi ⊕ viele gelungene Settings ⊕ groß für ein reines VR-Spiel ⊖ Schießereien abwechslungsarm aufgebaut

FAZIT

Grundsätzlich gelungener VR-Shooter mit vielen Anlehnungen an klassische Medal-of-Honor-Spiele, aber mit Schwächen in der Umsetzung.



2016 durfte er auch bei »Star Wars« ran und komponierte die Musik zu »Rogue One«.

BOOSTBOXX

GameStar PCs & NOTEBOOKs



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

NVIDIA GEFORCE RTX · AMD RYZEN 5 · POWERED BY ASUS · Kingston TECHNOLOGY

www.gamestarpc.de



2020: Das verschenkte Jahr

WENIG LOS, VIEL PASSIERT

2020 wurde von Corona, Releaseverschiebungen und Hardware-Lieferengpässen bestimmt. Aber trotzdem feierte Gaming unerwartete Erfolge. Von Peter Bathge



Peter Bathge

Peter Bathge schreibt seit fast 15 Jahren über PC- und Videospiele – und pflegt dabei ein eher pessimistisches Weltbild. Dass 2020 so schlimm werden würde, konnte er dann aber auch nicht ahnen. Zum Glück gab es zumindest bei seinem Lieblingshobby so manch schöne Überraschung, die ihn vor der Verzweiflung im Homeoffice gerettet hat. Und dann gab es auch noch diverse private Ereignisse, die ihn versöhnlich auf das Jahr zurückblicken lassen.

Ich wusste bis vor kurzem gar nicht, dass ich jahrelang ein Leben als Held im Geheimen geführt habe. Nicht rausgehen, niemanden treffen, nur zu Hause an PC und Konsole spielen – das war für mich lange Zeit ganz normal. Früher hießen solche Menschen wie ich mal Nerds. Heute, in der Corona-Krise, sind wir alle Helden. »Generation Lockdown«, so könnten Geschichtsschreiber uns und unsere Kinder eines Tages wohl nennen. Die Kontakt- und Ausgangsbeschränkungen dieses außergewöhnlichen Jahres haben unser Leben 2020 auf den Kopf gestellt. Die Gamingbranche blieb davon nicht verschont, wie zahlreiche Releaseverschiebungen und Lieferengpässe neuer Hardware wie PS5 sowie Nvidia- und AMD-Grafikkarten beweisen. Das war zeitweise schwer zu ertragen. Aber die Spiele selbst erwiesen sich für mich und wohl auch viele andere Menschen da draußen gleichermaßen als Segen: Wer in Isolation oder Quarantäne zu Hause bleiben musste oder 2020 wie ich monatelang im Homeoffice gearbeitet hat, der fand in virtuellen Welten die gesuchte Ablenkung. Und es spielten mehr Menschen als je zuvor, zuletzt etwa fast 25 Millionen User gleichzeitig auf Steam. Nie zuvor fühlte sich Gaming so sehr wie ein Teil der realen Welt an. Die Computerspiele, sie legten 2020 endgültig ihr Schmuddel-Image im kollektiven Bewusstsein der Gesellschaft ab. Im Jahr der Videokonferenzen wurden Spiele nun wirklich Teil des Alltags. Aktienkurse und Umsätze der Publisher erreichten neue Höchstwerte. Es war ein sehr erfolgreiches Jahr fürs Spielen – aber gleichzeitig ein sehr schlechtes Spielejahr 2020.

Das Jahr der Geschenke

Es war die Sensation des Sommers: Wer den Epic Games Store nutzt, konnte im Juni 2020

GTA 5 gratis abstauben. Damit fügte er oder sie seiner oder ihrer Bibliothek aber lediglich einen weiteren Blockbuster für umme hinzu in einem Jahr, in dem Shops und Hersteller kostenlose Spiele in einer nie dagewesenen Frequenz und Qualität anboten. Civilization 6 wurde verschenkt, Troy: A Total War Saga gab es gleich zu Release 24 Stunden lang zum Download, ohne dass ihr dafür auch nur einen Cent ausgeben musstet. Und über Weihnachten verteilte Epic 15 weitere Spielegeschenke an die Massen.

Was einst mit den Steam-Sales begann und in der Einführung der Spieleabos wie Xbox Game Pass oder EA Play mündete, setzte sich 2020 – beschleunigt durch die Corona-Krise – fort: Es wird immer günstiger, sich mit neuen Spielen einzudecken. Die zahlreichen Gratisaktionen führten auf GameStar.de sogar zur Schaffung einer neuen Artikelkategorie, »Kostenlos am Wochenende«, um euch rechtzeitig auf Angebote hinzuweisen und über die Qualität der verschenkten Spiele zu informieren.

Wie GameStar-Chefredakteur Heiko Klinge für 2020 schon vorhersagte, kauften wir alle sehr viel weniger Spiele als im Jahr davor. Zum einen, weil sich die ungespielten Gratis-Games auf unserem virtuellen Konto türmten – und zum anderen, weil selbst heiß erwartete Titel wie Assassin's Creed Valhalla oder der Microsoft Flight Simulator für einen geringen Monatsbeitrag ab Release spielbar waren. Wieso noch Vollpreis zahlen, wenn zum Beispiel Microsoft im Xbox Game Pass Crusader Kings 3, Ori and the Will of the Wisps oder Wasteland 3 als Teil des Abonnements raushaut? Eben.

Doch die Flut an günstigen Spielen ist nur die eine Seite der Medaille. Denn wer sich wie ich genauer zurückerinnert an den Verlauf von 2020, dem fällt schnell auf: So richtig viele Superhits gab es 2020 dann doch nicht. Tatsächlich war 2020 in Sachen Neuveröffentlichungen ein sehr schlechtes Jahr – es fehlten bis auf wenige Ausnahmen die ganz großen Namen. Selbst das neben The Last of Us 2 bestimmende Spiel des Jahres machte elf Monate lang vor allem mit Verschiebungen von sich reden: Das eigentlich für April 2020 angekündigte Cyberpunk 2077 erschien gerade noch so vor Weihnachten – so spät, dass es nicht mal mehr auf der offiziellen Nominiertenliste zur »Spiel des Jahres«-Wahl der Game Awards auftauchte. Und genau wie The Last of Us 2 war Cyberpunk 2077 kein universell gefeiertes Spiel, entstanden nach Release kontroverse Diskussionen. Bei Cyberpunk 2077 waren Bugs und mies programmierte Konsolenversionen der Auslöser, Preis einer beispiellosen Crunch-Phase von CD Projekt Red. Beim für PlayStation 4 veröffentlichten The Last of Us 2 entzündete sich der Shitstorm hingegen an inhaltlichen Kontroversen.

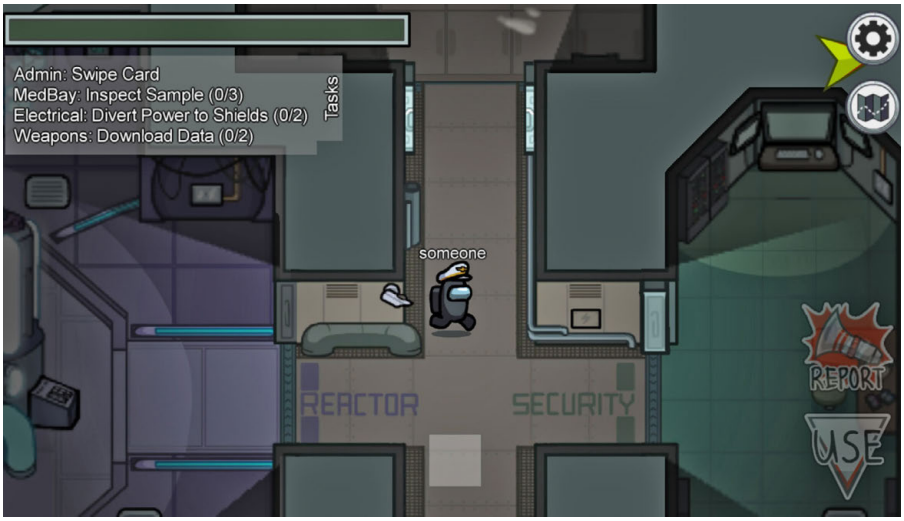
Derweil entschieden sich etliche Studios, ihre mit Spannung für 2020 und den Start der neuen Konsolengeneration erwarteten Spiele zu verschieben. Manchmal aus Angst vor dem durch das Jahr irrlichternden Cyberpunk 2077, öfter aber aufgrund der durch Homeoffice-Umstellung aufgezwungenen Verzögerungen in den Produktionsabläufen. Messen wie die E3 und die gamescom mussten abgesagt beziehungsweise mittels Livestreams notdürftig in den virtuellen Raum verlegt werden. Proteste der »Black Lives Matter«-Bewegung sorgten in den USA für Unruhen. Eine Konsequenz daraus waren weitere Verschiebungen von Ankündigungen und Events. Die Vorstellung von PS5 und Xbox Series X verzögerte sich, Sony und Microsoft verschoben Launchtitel vorsorglich



Als Grand Theft Auto 5 für eine Weile verschenkt wurde, erlebte der dazugehörige Mehrspielermodus GTA Online eine bis dato beispiellose Cheater-Welle.



Im Herbst war Assassin's Creed Valhalla das Aufregerthema Nummer eins. Die einen lieben es – GameStar gab die schlechteste Wertung für ein Assassin's Creed überhaupt.



Als die US-Kongressabgeordnete Alexandria Ocasio-Cortez zusammen mit bekannten Streamern Among Us live auf Twitch spielte, schauten über 400.000 Menschen zu.



Eine der irrsten Spieleideen: In Maneater steuern wir einen Hai. Und dann gab es da noch ein Kampfspiel mit Riesenkrabben ...



Das schlechteste Spiel des Jahres heißt Fast & Furious Crossroads. Die GameStar-Wertung betrug stolze zehn Punkte. Von maximal 100. Das gab es schon viel zu lange nicht mehr.



Steam-Geheimtipp: In Teardown reißt ihr ganze Gebäude ein – mit einer der komplexesten Physikberechnungen der Branche und RTX-unabhängigen Raytracing-Effekten.

auf 2021. Das wohl prominenteste Beispiel dabei: Halo Infinite, das nicht so toll aussah wie von den Fans erhofft. Und nebenbei: Wann erscheint eigentlich Elden Ring?

Viel Schatten, ein bisschen Licht

Wer wie ich am Ende von 2020 auf das Jahr zurückblickt, dieses Seuchenjahr, dessen Blick bleibt zwangsläufig an den negativen Schlagzeilen hängen. Besonders schlecht in Erinnerung bleibt mir dabei der Missbrauchsskandal bei Ubisoft, der mehrere hochrangige Angestellte zum Rücktritt zwang. Aber auch die Berichte über Crunch wurden 2020 nicht weniger, im Gegenteil. Wieso ist es immer noch nötig, dass Spieleentwickler über Monate hinweg ein ungesundes Arbeitspensum leisten müssen, sich durch 100-Stunden-Wochen quälen, am Wochenende verpflichtet sind, im Büro zu erscheinen, oder mit dem Schlafsack neben dem Schreibtisch an Spielen werkeln? Was bringt dieser Existenzen zerstörende Crunch, wenn ein Spiel wie Cyberpunk 2077 dennoch in einem technisch unfertigen Zustand erscheint? Der Wechsel ins Homeoffice hat 2020 allem Anschein nach nicht viel zur Verbesserung der Situation beigetragen, die Ausbeutung von Programmierern, Grafikern, Autoren und QA-Testern ging munter weiter. Das passt zum Narrativ dieses Jahres, das ohne Feuerwerk endete.

Umso wichtiger ist es mir, auch an die schönen Seiten von 2020 zu denken. Da wäre zum Beispiel die Renaissance der Demos: Im Rahmen mehrerer Steam-Festivals, auf der digitalen gamescom und anderswo standen zeitweise 900 Demoversionen aktueller Spiele zum Ausprobieren bereit. Der Bedarf an Spielen war 2020 gewaltig, und die Branche sowie viele Indie-Entwickler versuchten, die Chance zu nutzen. Manch einer feierte dabei einen Millionenerfolg. Das an PS-Plus-User verschenkte Geschicklichkeitsspiel Fall Guys: Ultimate Knockout war die Twitch-Sensation des Sommers. Als knuffig-ungeschickte Bohne kämpft ihr ganz ohne Waffen um den Sieg gegen 59 andere Spieler. Der Geister-Hit Phasmophobia und das eigentlich schon 2018 veröffentlichte Raumschiff-Mörder-Ratespiel Among Us übernahmen anschließend die Rolle der Internet-



Grafikblender par excellence: Das Action-Rollenspiel Godfall zählt auch bei Kollege Maurice Weber zu den größten Enttäuschungen des Jahres.

phänomene von 2020; alle drei echt schrägen Spiele verkauften sich überraschenderweise millionenfach.

Gänzlich kostenlos und trotzdem verantwortlich für 100 Millionen Dollar Umsatz in einem Monat war derweil das Free2Play-Spiel Genshin Impact. Noch so ein Sensationserfolg, der für viele Spieler aus dem Nichts kam, sich aber mit tollem Open-World-Design, knackigen Kämpfen und viel Loot gegen die 60-Euro-Konkurrenz behaupten konnte, auch dank einer technisch sauberen Veröffentlichung auf mobilen Geräten.

Die Trends des Jahres

2020 war auch ein Jahr des Wiederkäuens, der Neuveröffentlichungen, oder um es freundlicher auszudrücken: ein Jahr der Remaster und Remakes. Während das international gefeierte Final Fantasy 7 Remake als populärster Vertreter dieser Software-Zweitverwertung vorerst nur für die PlayStation 4 erschien, konnten sich PC-Spieler unter anderem über aufpolierte Fassungen von Call of Duty: Modern Warfare 2, Tony Hawk's Pro Skater und den alten Anno-Spielen freuen. Auch bei uns in der Redaktion lösten einige dieser Spiele heftige Emotionen aus. Dimitry Halley und Fabiano Uslenghi etwa schwärmten wochenlang von nichts anderem, als die Mafia: Definitive Edition erschien und eines der absoluten Lieblingsspiele ihrer Kindheit in neuem Glanz erstrahlen ließ. Doch wann immer 2020 alte Spiele auf derartige Weise modernisiert wurden, regte sich auch immer wieder Kritik seitens jener, die in den Remakes gerne mehr moderne Elemente hätten – oder weniger. In manchen Fällen hatten die Beschwerden aber einen ganz anderen Grund: Die Remaster gewisser Spiele wiesen in den Augen ihrer Käufer kaum einen Unterschied zur Originalversion auf! Schon Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning sah nur wenig besser aus als damals. Aber bei Need for Speed: Hot Pursuit Remastered musste man wirklich die Augen zusammenkneifen, um zu erkennen, was was ist. Und das, obwohl zwischen Remaster und Erstveröffentlichung zehn Jahre lagen! Für feuchte Augen bei älteren Spielersemestern sorgte dagegen Command & Conquer Remastered,



2020 gab's mit der Unreal Engine 5 einen ersten Ausblick auf die Zukunft der Spielegrafik.



Half-Life: Alyx ist der ultimative VR-Shooter. Valve hat ein fantastisches Showcase für die Technologie abgeliefert. Das eine Spiel reichte aber nicht aus, um Virtual Reality aus der Nische zu holen.



Death Stranding (im Bild) und Horizon Zero Dawn erschienen ursprünglich beide exklusiv für die PlayStation 4, wurden 2020 aber für den PC umgesetzt. Die Spieler nahmen die Portierungen dankbar an, auch wenn beide Titel ihre Probleme und Problemchen hatten.

das einerseits nostalgische Gefühle mit dummen 4K-Tiberium-Sammlern und hochgerechneten Render-Zwischensequenzen bediente, andererseits aber Hoffnung für die Zukunft der Echtzeitstrategie machte. Und tatsächlich gab's auch abseits von C&C wieder mal einige Versuche, das Genre am Leben zu halten: Age of Empires 3 bekam eine Definitive Edition, und die deutschen Projekte Drone Swarm und Iron Harvest hielten tapfer die RTS-Flagge hoch – mit unterschiedlich großem Erfolg.

Und bei uns?

Große Veränderungen gab es dieses Jahr auch auf eurer Lieblingswebseite rund um PC-Spiele: Die Startseite von GameStar.de, von uns liebevoll nur »Home« genannt, wurde nach 2019 zum zweiten Mal in zwei Jahren umgebaut. Diesmal bezogen unsere Webdesigner viele Anmerkungen der Community mit ein, unter anderem wurde der Newsticker in seine alte Form zurückgebracht. Und im April kam dann noch ein lang gewünschter, augenschonender Dark Mode dazu. Kurz darauf starteten die Witcher-Wochen: 14 Tage lang berichteten wir über die beliebte Rollenspielserie von CD Projekt Red auf eine Weise, dass selbst langjährige Geralt-Fans noch neue Details und Easter Eggs in unseren zahlreichen Artikeln und Videos entdecken konnten.

Als sich dann im Juni die Absage der E3 abzeichnete, der wichtigsten Spielemesse des Jahres, krempelten wir die Ärmel hoch und veranstalteten einfach unsere eigene Show: Mit »Find Your Next Game«, oder FYNG, stellten wir ein Event auf die Beine, das ein eigenes Livestream-Programm, exklusive Previews und Interviews mit Branchenkennern umfasste. Das war ein so großer Erfolg, dass wir die Sache einfach wiederholen werden.

Im August hatte dann Maurice Weber wochenlang feuchte Handflächen, und Michael Graf kann bis heute nicht fassen, dass Starcraft 2 es nur auf den neunten Platz geschafft hat: Die Wahl der 100 besten Strategiespiele aller Zeiten stand an. Unsere Top-Liste wurde von unseren Lesern über 1.600 Mal kommentiert und war einer der am meisten angeschauten Artikel des Jahres.

Keinen Zweifel gibt es dagegen daran, welches Call of Duty dieses Jahr mehr Erfolg hatte. Call of Duty: Black Ops – Cold War mag zwar eine überraschend gute Singleplayer-Kampagne haben, von der Masse gespielt wurde aber vor allem Call of Duty: Warzone, der kostenlose Battle-Royale-Ableger. Dessen Release pünktlich zum ersten Lockdown im März 2020 wurde von der Multiplayer-Community dankbar aufgenommen. Und so bestimmte dieses Jahr eher Warzone die Schlagzeilen. Da musste selbst Dauerbrenner Fortnite lange Zeit zurückstecken. Und sonst so? 2020 feierte so manches Spiel ein Comeback (Fallout 76 wurde mit dem Wastelanders-DLC ein besseres Spiel), und es gab die ein oder andere nicht mehr für möglich gehaltene Premiere (Mount and Blade 2 erschien endlich, wenn auch vorerst nur im Early Access). Für Rollenspieler warf 2021 bereits seinen langen Schatten voraus: Der immens erfolgreiche Early-Access-Start von Baldur's Gate 3 beherrschte die Schlagzeilen bei uns. Doppelt schade, dass dabei das ähnlich gelagerte Solasta: Crown of the Magister fast ganz unterging.

Die Aufreger des Jahres

Stell dir vor, es gibt neue Hardware, aber niemand kann sie kaufen! Als wir schon dachten, das Jahr 2020 hätte all seine gezinkten Karten ausgespielt, wurden Spielefans auf der ganzen Welt noch ein letztes Mal eiskalt von den Ausläufern der Corona-Krise erwischt. Als wären der Verlust von geliebten Menschen, die Einschränkungen unseres täglichen Lebens und die Langzeitfolgen einer Erkrankung mit dem Virus nicht schon schlimm genug, konnten Technik-Aficionados noch nicht einmal die zu Weihnachten veröffentlichten Hardware-Schmankerl erwerben, um sich in ihrer Freizeit von den dramatischen Ereignissen dieses Jahres abzulenken. PS5? Ausverkauft! Xbox Series X? Ebenso. Geforce-3000er-Grafikkarten? Gab es nicht! AMDs neue Ryzen-Prozessoren der 5000-Serie? Versucht es mal auf Ebay, aber selbst da gibt es sie nur für astronomische Summen! Ein Mix aus fehlenden Pro-

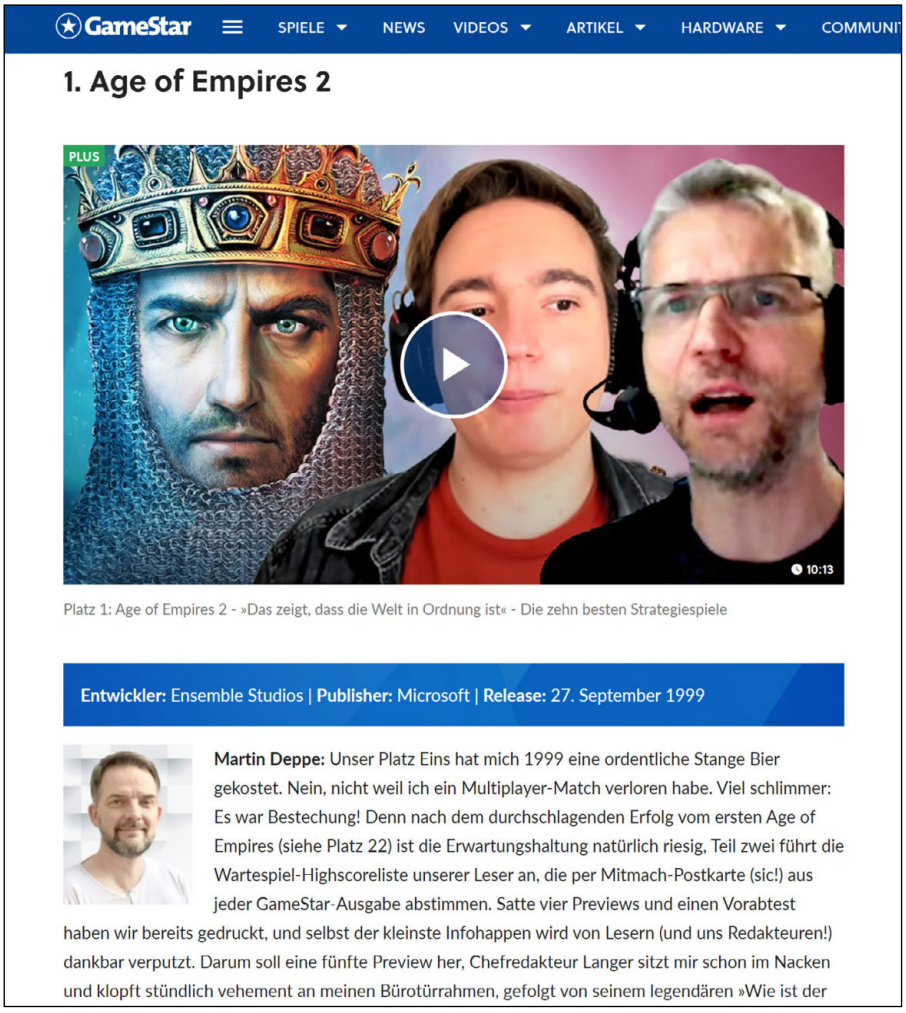
Das war 2020 bei GameStar Plus

2020 war mit einem neuen User-Rekord das beste Jahr für GameStar Plus seit Bestehen unseres Premiumangebots auf GameStar.de. Das liegt auch daran, dass wir uns sehr genau angehört haben, was ihr von uns erwartet, und angeschaut haben, was ihr am liebsten lest. Letzteres sind immer häufiger ausführliche Guides, Tipps und Komplettlösungen zu Spielen – quasi ein fast schon vergessener Aspekt der GameStar-Hefte von anno dazumal, als jede Ausgabe einen großen Tipps-und-Tricks-Bereich hatte. Guides zu Spielen wie Crusader Kings 3, Microsoft Flight Simulator oder aktuell Cyberpunk 2077 sind aber nicht der einzige Service, den wir dieses Jahr unseren Plus-Unterstützern boten. In zahlreichen Gesundheits-, Rechtsberatungs- und Informationsartikeln erklärten wir unter anderem, wie Spielen euren Augen schadet, ob man seine Steam-Bibliothek vererben kann oder mit welchen Übungen ihr eure Reflexe trainieren könnt. Bei all dem vergaßen wir aber nicht den von euch gewünschten Qualitätsjournalismus. Besonders stolz sind wir dieses Jahr auf unsere fünfteilige Making-of-Gothic-Serie, für die wir mit zahlreichen ehemaligen Mitarbeitern von Piranha Bytes, Jowood und Spellbound gesprochen haben. Dabei kamen spannende Fakten und haarsträubende Geschichten zur Entwicklung heraus, vom Erstlingswerk Gothic über die Bug-Katastrophe von Gothic 3 bis hin zum unrühmlichen Ende namens Arcania.

duktionskapazitäten, Lieferschwierigkeiten, Bot-Käufen und Vorbestellerchaos sorgte dafür, dass dieses Jahr wohl nur unter den wenigsten Weihnachtsbäumen die gewünschte Technik lag. Wer doch eine PlayStation 5 oder Xbox Series X ergattern konnte, durfte sich wenigstens darüber freuen, dass er nicht die bei jeder Konsolengeneration von neuem aufkommende Diskussion um fehlende Next-Gen-Grafik in der PC-Version von FIFA verfolgen musste. Da ist es vielleicht doch gar keine so schlechte Idee, sich das anfangs oft verspottete Google Stadia zuzulegen und per Streaming die neuesten Spiele auf dem Fernseher zu erleben, selbst wenn man dafür Abogebühren und Latenzengpässe in Kauf nehmen muss.

Weniger Ärger als vielmehr Erstaunen rief die Ankündigung von Microsoft hervor, Zenimax gekauft zu haben, die Mutterfirma von Publisher Bethesda. The Elder Scrolls 6 ist für PlayStation 5 somit etwas ungewiss, und Microsoft bessert sein Game-Pass-Portfolio mit Titeln wie Fallout 4, Doom Eternal und Starfield auf. Da waren selbst wir sprachlos – auch angesichts der Kaufsumme von 7,5 Milliarden Dollar. Dagegen wirkt es ja geradezu niedlich, dass Electronic Arts den Rennspielspezialisten Codemasters für 1,2 Milliarden Dollar Ende 2020 übernahm.

Um ähnliche Summen ging's beim Rechtsstreit Epic vs. Apple, der 2020 gehörig Staub in der Branche aufwirbelte. Weil Epic Games den Plattformbetreiber Apple verklagt hat, lässt sich Fortnite seit August nicht mehr in dessen App Store herunterladen. Zuvor hatte Epic Games die Ingame-Währung V-Bucks ohne den Umweg über den App Store verkauft, um sich die Provision an Apple zu sparen. Beide Unternehmen werfen sich Marktmanipulation und Vertragsbruch vor. Ein Urteil könnte 2021 fallen. Beim Kampf gegen Apple machte Epic Games vor allem mit unpassenden Marketingmaßnahmen von sich reden. Bessere Publicity war da schon der erste Ausblick auf die Unreal Engine 5. Das neue Grafikgerüst dürfte ab 2021 in unzähligen Spielen arbeiten; die Branche hofft auf einen neuen Techniksprung, der die Power der neuen Konsolen inklusive superkurzer SSD-Ladezeiten für noch realistischere Szenarien nutzt.



Im Jahr 2020 kürten wir die 100 besten Strategiespiele aller Zeiten – was nicht nur redaktionsintern für Diskussionen sorgte, sondern auch von euch heiß debattiert wurde.



Noch vor ein paar Jahren hätte keiner geglaubt, dass Microsoft ein Projekt wie den Flight Simulator wiederbelebt. Es sollte eins der erfolgreichsten Spiele des Konzerns im Jahr 2020 werden.

Mein persönliches Fazit des Jahres 2020

Das war es also, das 2020 der PC- und Videospiele. Für mich selbst war es ein anstrengendes Jahr. Das hat nicht nur mit dem Homeoffice oder dem hohen Erfolgsdruck zu tun, sondern auch damit, wie oft spannende Spiele, auf die ich mich eigentlich gefreut hatte, verschoben wurden. Was nach dem müden 2019 als Blockbuster-Jahr sondergleichen in die Geschichtsbücher eingehen sollte, wurde aus ganz anderen, unvorhersehbaren Gründen zu einem historischen Jahr.

Spiele haben mich 2020 oft genervt: mit Bugs wie bei Wolcen oder Cyberpunk 2077, das ich nun erst in ein, zwei Monaten spielen werde, wenn mehr Patches erschienen sind. Aber auch mit verpassten Chancen wie bei Assassin's Creed Valhalla, das mir nach den Vorgängern Origins und Odyssey nicht mehr so richtig gefallen will. Gleichzeitig waren Spiele in diesem Jahr so oft ein rettender Anker im Ozean des alltäglichen Wahnsinns wie nie zuvor – für mich wie für viele Millionen Spieler weltweit. Sie haben uns Freude gebracht, wenn uns aufgrund von Lockdowns und Shutdowns nahezu jede andere Form der Freizeitbeschäftigung versagt blieb. Sie brachten uns mit weit entfernten Freunden und völlig neuen Menschen virtuell zusammen, wenn uns Kontaktbeschränkungen dazu zwangen, auf Treffen in der realen Welt zu verzichten. Sie waren ein steter Begleiter, wenn wir uns aus Vorsorge wochenlang in der Wohnung einschließen mussten. Spiele haben dazu beigetragen, dass 2020 für viele von uns keine Vollkatastrophe wurde. Sie waren ein kleiner, aber bedeutender Teil des Lebens von mehr Menschen als je zuvor. Für mich sind die Spiele damit die wahren Helden 2020. ★

So wird 2021! Vielleicht ...

FÜNF GEWAGTE PROGNOSEN

Wie wird Steam den Angriff von Epic kontern? Welche Folgen hat Corona für PC-Spieler? Und warum wird die E3 sterben? GameStar-Chefredakteur Heiko Klinge rechnet mit einem dramatischen Spielejahr.



Der Autor

Heiko hat eine Ausbildung zum Bankkaufmann abgeschlossen, bevor er nach einem (sehr) kurzen Studiumsintermezzo im November 2000 bei GameStar anfing. Sein Interesse für wirtschaftliche Zusammenhänge hat er jedoch nie verloren, als langjähriger Chefredakteur des Entwicklermagazins Making Games bekam er hier viele Einblicke in die Mechanismen der Gamesbranche. Sein persönlich größter Hoffnungsträger für 2021 heißt Diablo 4. Ein Release von Squadron 42 wäre ebenfalls ein Träumchen, wird das vermutlich aber auch bleiben.



Ich erinnere mich noch gut an das Jahresende 2019: Schreibst du mal ein paar Gaming-Prognosen für 2020, habe ich mir gedacht. Was soll schon schiefgehen, habe ich mir gedacht. Das wollen wir doch mal sehen, hat sich Corona gedacht!

Nun gut, komplett daneben lag ich jetzt nicht mit meinen Vorhersagen – allerdings ausgerechnet dort, wo ich mir mit Abstand am sichersten war. Nämlich dass 2020 ein regelrechtes Blockbuster-Feuerwerk wird. Von Age of Empires 4 und Diablo 4 haben wir das ganze Jahr nichts Relevantes gehört, zu Elden Ring herrscht ebenfalls Funkstille, Halo: Infinite wurde jüngst auf Ende 2021 verschoben, und die Ankündigungs-Ausbeute blieb ebenfalls vergleichsweise dürftig.

Nein, 2020 war alles andere als ein gutes Spielejahr. Und ich fürchte, dass es 2021 nicht viel besser aussehen wird. Aber Krisen bedeuten bekanntlich auch immer eine Chance auf Veränderung, einfach weil ein »Weiter so« als Option plötzlich ausfällt, was zum Umdenken zwingt. Auch bei mir? Nix da! Ich haue wieder voller Überzeugung fünf Prognosen raus, was uns 2021 alles erwarten wird. Lassen wir's krachen!

1. Es wird unzählige Verschiebungen geben

Ach komm, Kollege Klinge – haben wir 2020 nicht schon genug gelitten? Ja, habt ihr natürlich. Aber ich fürchte, die Verschiebungen waren nur ein laues Lüftchen im Vergleich zum »Kommt später«-Sturm, der uns 2021 erwartet.

Der Grund dafür liegt in der Natur der meisten modernen Spieleproduktionen. Je komplexer die Systeme, desto mehr Grundlagenarbeit muss erfolgen, bevor die einzelnen Räder wirklich ineinandergreifen und es letzten Endes »nur« noch darum geht, alles zu einem funktionsfähigen Ganzen zusammenzufügen, das man tatsächlich auch durchspielen kann. Diesen entscheidenden Punkt erreichen die meisten Produktion erst in den letzten sechs bis zwölf Monaten ihres Entwicklungszyklus.

Vor diesem magischen Punkt werden leistungsfähige Engines entwickelt, gewaltige Open Worlds gebaut, clevere Gamedesign-Systeme ertüftelt, spannende Geschichten geschrieben. Nach diesem Punkt liegt jedoch der Fokus vor allem auf Balancing, Qualitätssicherung und Bugfixing.

Spiele, die eigentlich für 2020 geplant waren, wurden von der Corona-Pandemie vor allem in dieser letzten, wichtigen Phase erwischt. Und logischerweise braucht es auch beim Bugfixing besondere und zusätzliche Anstrengungen, wenn das plötzlich aus dem Homeoffice passieren muss.

Aber 2021 bekommen wir es mit den Spielen zu tun, bei denen Lockdowns und Homeoffice-Umstellung schon im früheren und komplexeren Entwicklungsstadium zugeschlagen haben. Bei einigen Spielen werden wir nie von den Verzögerungen erfahren, weil sie schlicht noch nicht angekündigt wurden. Bei anderen Titeln waren die Entwickler voreiliger und werden dies nun ver-



Heiko wünscht sich für 2021, dass endlich Diablo 4 erscheint. Bekommen wird er vermutlich eher Diablo Immortal.



Die PC-Version von Horizon Zero Dawn war richtig schick, in Zukunft dürfte Sony noch weitere PlayStation-Exklusivtitel portieren.



»Echt jetzt, Chef, wir wären schon längst fertig mit Star Citizen: Squadron 42. Aber dann kam dieses Corona!«



Zu Elden Ring gab es seit der Ankündigung kaum Neuigkeiten, hoffentlich ändert sich das im nächsten Jahr.

mutlich bereuen. Ich rechne fest damit, dass wir noch deutlich länger auf ein Age of Empires 4, Elden Ring, Elder Scrolls 6, Diablo 4 oder Starfield warten müssen, als viele derzeit glauben.

2. Sony öffnet sich dem PC-Spielemarkt

Wow, da lehnt sich mal jemand weit aus dem Fenster! Aber hey, würde ich hier nur auf Sicherheit spielen, wäre es doch langweilig. Aber letzten Endes folge ich hier nur meinen Prognosen von 2020, dass zum einen Microsoft das Konsolenduell gewinnen wird und zum anderen die Plattformen immer mehr zusammenwachsen. Ob ich mit Ersterem Recht am Ende behalten werde, muss sich noch zeigen, dafür braucht es nämlich erstmal mehr Konsolen im Handel. Zumindest kann aber Microsoft schon mal den erfolgreichsten Konsolenlaunch seiner Geschichte verzeichnen. Kein ganz schlechter Start.

Bei Zweiterem kann ich auf jeden Fall einen Haken setzen, auch wenn Corona die Entwicklung etwas verzögert. Aber Cross-Play und Cross-Save werden immer mehr zum Standard statt zu Ausnahme, wir installieren mittlerweile wie selbstverständlich auf der Xbox gekaufte Titel auch auf dem PC oder spielen sie auf dem Handy, und erstmals konnten wir nahezu unsere komplette Spielebibliothek einfach auf die nächste Konsolengeneration mitnehmen. Dazu mag Cloud Gaming wie Google Stadia oder Geforce Now nach wie vor in den Kinderschuhen stecken, aber auch hier bleibt es nur eine Frage der Zeit … okay … und des Internetausbaus vor allem auch hier in Deutschland, bis es zur ernsthaften Alternative wird.

So, und was hat das jetzt alles mit Sonys PlayStation-Plänen und dem PC-Spielemarkt zu tun? Ganz einfach: Sony muss und wird sich diesen Wahrheiten stellen. Selbstverständlich können sie auch 2021 aller Voraussicht nach wieder mit dem stärksten Exklusivspiele-Pfund wuchern. Aber ein Unternehmen wie Sony denkt immer mehrere Jahre im Voraus und weiß, dass dieses Pfund in Zukunft immer weniger Wert sein könnte, zumal Microsoft hier dank zahlreicher Studiozukäufe in zwei bis drei Jahren in Sachen Spiele besser aufgestellt sein dürfte als noch aktuell.

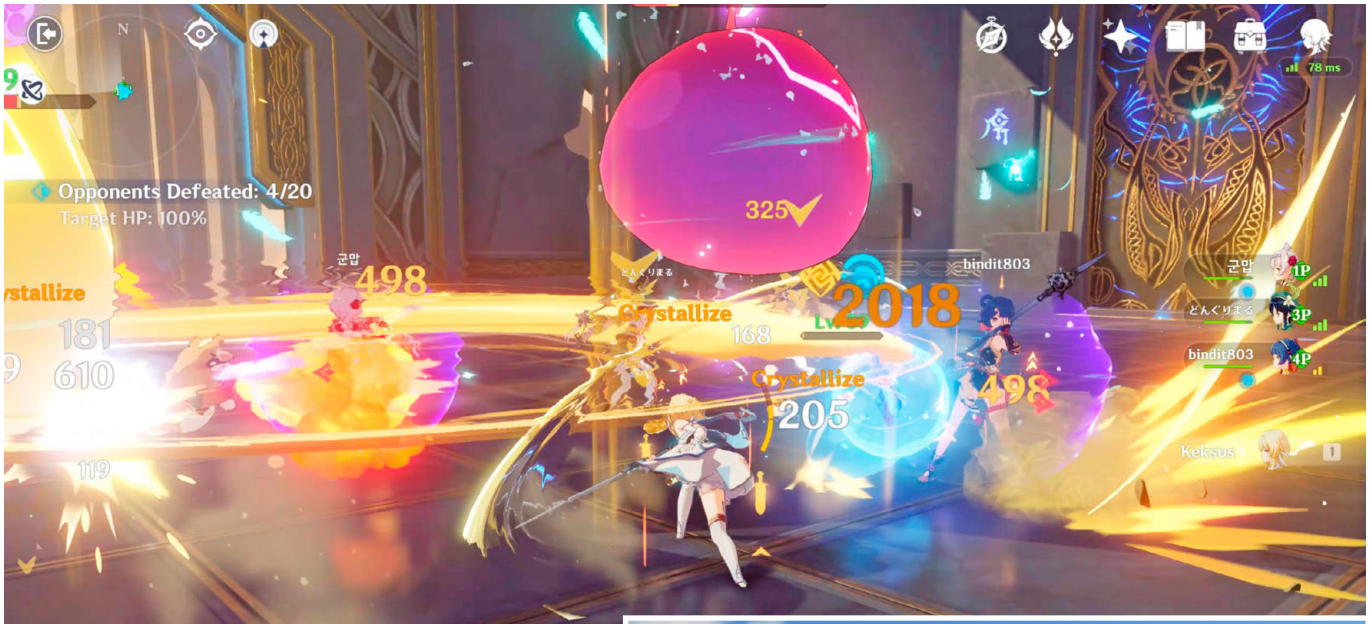
Und meiner Überzeugung nach wird der Kampf um Abos und die Cloud auf dem PC entschieden, weil hier der Markt am fragmentiertesten ist und sich am schnellsten iterieren, also immer wieder anpassen lässt. Sony wird sich 2021 sehr genau anschauen, was hier wo mit wem geht. Erste Fühler haben sie bereits mit den PC-Releases der ehemaligen PS4-Exclusives Horizon: Zero Dawn sowie Detroit: Become Human bereits ausgestreckt. Dabei wird es nicht bleiben.

3. Steam haut einen Aboservice raus

Wer meine Prognosen vom letzten Jahr gelesen hat (wenn nicht: Ausgabe 02/20 rauskramen!), der weiß, dass für mich der Siegeszug der Abomodelle nicht mehr aufzuhalten sein wird. Es gibt meiner Meinung nach schlicht keinen Grund, warum für Spiele andere Regeln gelten sollten als für Serien und Musik.

Und so langsam wagen sich die Wettbewerber immer stärker aus der Deckung. So enthält der Game Pass Ultimate von Microsoft mittlerweile auch den Katalog von EA Play, Amazon sendet mit der Umbenennung von Twitch Prime in Prime Gaming ein unmissverständliches Signal, und im Mobile-Bereich hat sich Apple Arcade inzwischen fest etabliert.

Wird sich Valve diese Entwicklung tatenlos anschauen und darauf hoffen, dass die Leute auch in Zukunft immer noch genug Einzelspiele kaufen werden? Ich kann es mir kaum vorstellen. Zu dramatisch waren dafür die vergleichbaren Entwicklungen in der Film- und Musikbranche. Und zu gut ist Valves Ausgangslage, um bei der Verteilung des Abo-Kuchens nicht ein Wörtchen mitreden zu wollen. Denn Epic mag noch so viele Gratistitel raushauen, in Sachen Spielekatalog und Kundenbindung agiert Valve mit Steam nach wie vor in einer anderen Liga.



Im 2020er-Überraschungshit Genshin Impact tauschen wir Spielstände zwischen PC und Handy, das dürfte in Zukunft die Norm sein.



Dank Xbox Game Pass sind eher nischige Titel wie Microsofts Flight Simulator schon zum Start für eine breite Spielerschaft verfügbar.



Ich glaube allerdings nicht, dass Valve in direkte Konkurrenz zum Game Pass treten wird. Für viel wahrscheinlicher halte ich, dass Steam einen eigenen kleineren Aboservice auf den Markt bringt, der für schmales Geld das Valve-Line-up sowie diverse Freunde des Hauses (wie PUBG, Rust oder Dead by Daylight) enthält und sich zusätzlich mit anderen Aboservices kombinieren lässt. Im Streaming-Segment gibt es bereits diverse Beispiele für solche Abokombis, etwa bei Sky und Netflix.

Mit der Rückkehr von Microsoft und EA auf Steam hat Valve bereits 2020 die passenden Voraussetzungen geschaffen. Es würde mich nicht wundern, wenn 2021 der nächste Schritt folgt – womöglich in Kombi mit einem neuen »richtigen« Valve-Spiel. Schließlich wissen wir, dass sich seit Jahren mehrere Titel in Entwicklung befinden. Und was wäre ein besseres Argument für ein Steam-Abo als ein darin bereits enthaltenes neues Portal? Eben!

4. Die E3 wird sterben

Eigentlich müsste ich jetzt schon Ausschau halten nach günstigen Flügen und Hotelzimmern für die jährliche Reise zur E3 nach Los Angeles. Aber ich tu's nicht. Zum einen, weil ich nicht daran glaube, dass die Corona-Situation bereits im Juni wieder eine »normale« Messe erlauben wird. Zum anderen fürchte ich, dass wir 2019 die letzte E3 erlebt haben. Bereits damals gab es nur noch eineinhalb spärlich gefüllte Hallen, die meisten Publisher wie EA, Ubisoft oder Microsoft hatten sich außerhalb des Convention Centers einquartiert. Das Aufmerksamkeits-Brennglas der E3 wollte man schon noch mitnehmen, nicht aber die Kosten eines Messestandes.

Corona hat 2020 bewiesen, dass es nicht mal dieses Brennglas braucht. Die Hersteller waren schlicht gezwungen, sich E3-Alternativen zu überlegen, auch weil sich viele Reveals aufgrund der Pandemie verzögerten. Auf das Interesse der Spieler hatte dies so gut wie keine Auswirkungen. Im Gegenteil: Die Abrufzahlen von GameStar.de waren im Juni 2020 sogar nochmal deutlich besser als im Vorjahr.

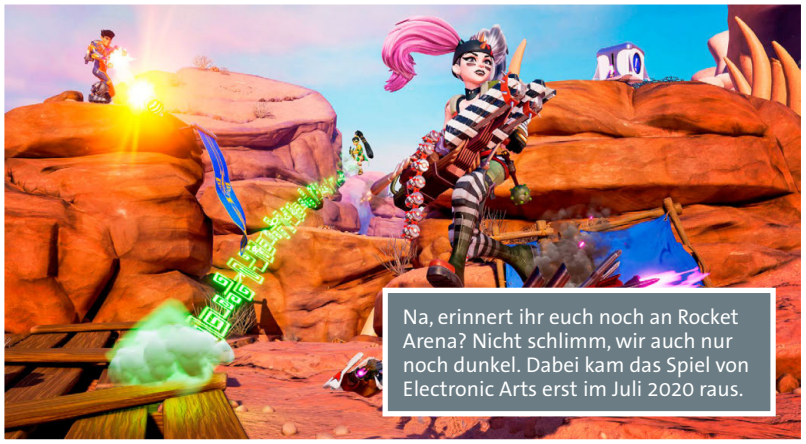
Hinzu kommt, dass sich die Hersteller die Aufmerksamkeit nicht mehr teilen mussten, wie sonst auf einer Messe. Sony, Microsoft, Ubisoft, EA und Co. konnten ihre jeweiligen Events schön mit Sicherheitsabstand verteilen und so sicherstellen, dass sich Fans wie Medien voll auf sie konzentrierten.

Generell machten die Widrigkeiten einer Pandemie möglich, was zuvor unmöglich schien. Präsentationen und Interviews konnten bequem via Discord und Zoom geführt werden, und sogar Anspiel-Events wurden über die Cloud organisiert. Für mich hat 2020 endgültig gezeigt, dass es genau gar keinen Grund gibt, einen Kollegen aus dem Redaktionsteam um die halbe Welt zu schicken, nur damit er sich für ein paar Stunden ein streng geheimes Spiel anschauen darf. Wer uns sein neues Baby wirklich zeigen möchte, der bekommt dies auch ohne Reisestrapazen und Event-Brimborium hin.

Natürlich haben die neuen Konsolen und – ja, auch die Pandemie – dabei geholfen, das Interesse an Spielen und Reveal-Events das ganze Jahr über konstant hochzuhalten. Aber angesichts des nach wie vor überschaubaren Next-Gen-Line-ups sowie des leider immer noch nicht absehbaren Endes von Corona sehe ich keinen Grund, warum die E3 2021 zurückkehren sollte – in welcher Form auch immer. Und wenn es zwei Jahre ohne E3 geht, dann geht es immer ohne E3.

5. Singleplayer-Games feiern ein Mega-Comeback

Ja, es gab sie auch 2020: die Fall Guys, die Phasmophobias, die Among Usses, die großen Multiplayer-Hits. Aber fällt euch was auf? Keiner dieser Hits stammt von einem großen Publisher. Sie waren plötzlich da, sind einfach passiert, oft befeuert von einem Twitch-Hype. Among Us wurde sogar bereits 2018 veröffentlicht und fristete fast zwei Jahre lang ein Nischendasein. All diese



Na, erinnert ihr euch noch an Rocket Arena? Nicht schlimm, wir auch nur noch dunkel. Dabei kam das Spiel von Electronic Arts erst im Juli 2020 raus.



Die Spielemesse E3 ist vielleicht noch nicht tot, aber sie riecht schon komisch. So volle Hallen wie hier 2015 wird es in Zukunft sicher nicht mehr geben.



Ein neues Portal (hier Teil 2) als Exklusivtitel für einen Steam-eigenen Aboservice würde den Erfolg garantieren. Software sells Service, sozusagen.



Der Erfolg eines Spiels wie Among Us ist kaum planbar. Dann doch lieber auf Singleplayer-Titel setzen.

Riesenerfolge ließen sich nicht vorausahnen oder gar planen. Und wenn die etablierten Hersteller eins hassen, dann ist es fehlende Planbarkeit, denn sie bedeutet finanzielles Risiko.

Natürlich versuchten die großen Publisher auch 2020, mit Ansage einen Multiplayer-Hit zu landen … und lieferten stattdessen eine spektakuläre Pleite nach der anderen. Amazon scheiterte derart krachend mit seinem Shooter Crucible, dass er nach nur fünf Monaten im Live-Betrieb wieder eingestellt wurde. Ubisofts Free2Play-Großangriff Hyper Scape, der in Zusammenarbeit mit Twitch entwickelt wurde, erreicht beim mächtigen Kooperationspartner aktuell nur noch wenige Hundert Live-Zuschauer – ein Fiasko. Und weiß noch jemand von euch, wie der 3vs3-Shooter von Electronic Arts heißt, der erst im Juli erschien? Ganz genau. (Psst, es war Rocket Arena.)

Die großen kommerziellen Hits von 2020 waren entweder die erwähnten Twitch-Überraschungen, unüberwindbare Multiplayer-Releases aus den Vorjahren wie Call of Duty Warzone sowie gegen Jahresende die Blockbuster Assassin's Creed Valhalla und Cyberpunk 2077 – beide jeweils ohne Multiplayer-Komponente. Und wenn wir in den vergangenen Jahren eins gelernt haben, dann, dass die Erfolgskonzepte der Konkurrenz kopiert und die Fehler vermieden werden. Das heißt für 2021: voller Fokus auf vergleichsweise »sichere« Singleplayer-Titel!



Besuche bei Entwicklern wie hier vom Kollegen Schwerdtel damals bei Valve in Seattle haben sich in der Pandemie als unnötig erwiesen.

Dafür gibt es auch ganz banale wirtschaftliche und technische Gründe. Zu den wirtschaftlichen: Die Publisher sind nicht mehr allein auf einen Verkaufserfolg angewiesen, genauso gut können sie ein Fixum mit Microsoft für den Game Pass aushandeln, oder sie lassen sich eine Shop-Exklusivität von Epic bezahlen und refinanzieren dadurch bereits einen Großteil der Entwicklung. Bei einem Singleplayer-Spiel lässt sich so prima kalkulieren. Wenn hingegen noch Kosten für fünf Jahre Live-Betrieb hinzukommen, geht die Rechnung deutlich schlechter auf.

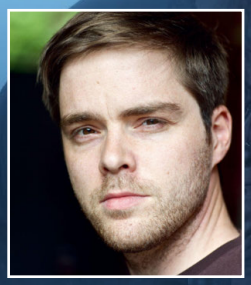
Zu den technischen Gründen: Wir befinden uns gerade mitten in einem Plattformwechsel, was immer damit einhergeht, dass die Besonderheiten der neuen Konsolen erst erschlossen werden müssen. Und je mehr Multiplayer- und Online-Komponenten hinzukommen, desto komplexer wird das Konstrukt und desto größer das Risiko, dass die Dinge auf der noch ungewohnten Entwicklungsumgebungen nicht so zusammenpassen wie gedacht. Dann doch lieber eine kontrollierbare Umgebung schaffen, wo nicht ständig andere Spieler dazwischenfunken können.

Wir werden sehen, was 2021 tatsächlich bringt und welche meiner gewagten Prognosen in Erfüllung gehen. So oder so könnt ihr aber darauf vertrauen, dass wir auch nächstes Jahr wieder jeden Tag für euch da sein werden, damit ihr das Beste aus eurem Lieblingshobby holen könnt. Und dass ich im Dezember erneut zerknirscht zugeben muss, dass manches doch ganz anders gekommen ist als gedacht. Corona darf als Grund 2021 allerdings gern draußen bleiben. ★

Reality Check: Phasmophobia

»HA-GEN!?«

Wie realistisch ist Phasmophobia? Unser Autor greift sich einen echten Geisterjäger, um diese Frage zu beantworten. Von Alexander Krützfeldt



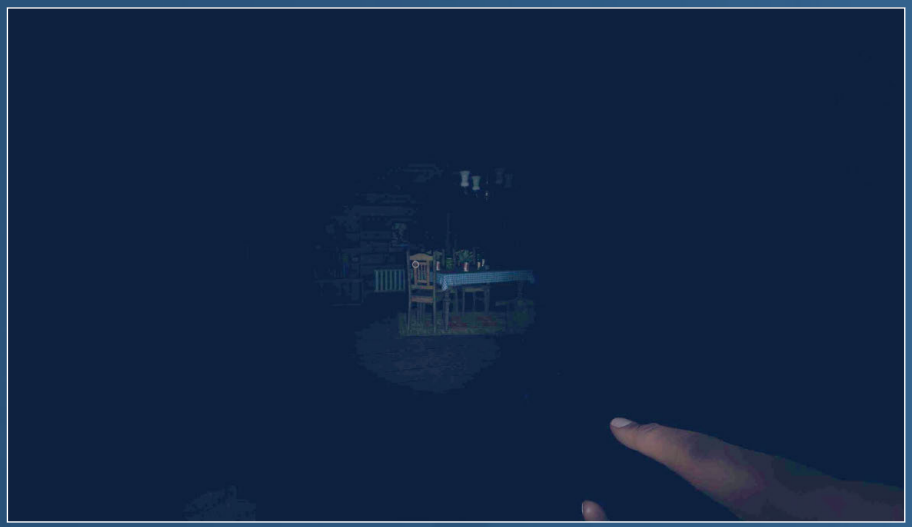
Alexander Krützfeldt

Alexander, 34, arbeitet als freier Mitarbeiter für GameStar oder schreibt Bücher oder für Zeitungen. Aus einem Text, in dem er vergeblich versucht haben soll, einen alten Hof zu kaufen, entstand die Idee, Spiele mit Fachleuten zu spielen. Krankenhaussimulationen mit Krankenhausärzten, Survival-Spiele mit Survival-Experten. Jagd-Shooter mit Wild. Die Fugger mit echten Fuggern. Leider hat Kollege Graf diese Serie dann »Reality Check« getauft, was dem Autor bis heute querliegt, weshalb er auch irgendwann bei Michael vor der Tür stehen wird, um etwas mit ihm zu spielen.



Eine Runde Phasmophobia beginnt mit dem Truck und endet mit ihm.

Phasmophobia gehört wohl zu den größten Überraschungen des Jahres 2020. Das Koop-Horrorspiel schafft den Sprung kurz nach dem Early-Access-Release in die Herzen der Spieler – und in die Steam-Charts. Mittlerweile hat der Steam-Hit über 118.000 Bewertungen, von denen 97 Prozent positiv ausfallen. In Phasmophobia schlüpfen bis zu vier Spieler in die Rollen von Geisterjägern, rüsten sich mit professionellem Equipment aus und machen sich auf die Suche nach Geistern, Phantomen, Dämonen oder Yokai. Doch wie realistisch ist das Spiel eigentlich? Geht ein echter Geisterjäger bei seinen Untersuchungen genauso vor wie im Spiel? Diesen Fragen geht unser Autor Alexander Krützfeldt nach. Und weil er nicht an Geister glaubt und auch kein Experte paranormaler Phänomene ist, schnappt er sich Hagen, einen echten Geisterjäger. Gemeinsam gehen die beiden in Phasmophobia auf die Jagd nach Spukwesen ... und Kaiser Wilhelm.



Ein gutes Beispiel für die durchschnittliche Sichtweite in Phasmophobia.

Koop mit einem Geisterjäger

Entgegen meiner Gewohnheiten habe ich mir vorgenommen, diese Sache ernst zu nehmen. Durch die offene Ladeluke unseres Trucks sehen wir das alte Farmhaus, zu dem wir gerufen worden sind, im Blitzschlag und im ewigen Morast. Das letzte Mal mit Hagen M., einem Mitglied der Ghosthunter NRWUP & RLP, nachts in einem alten Schloss auf Geistersuche – das erscheint mir jetzt, mit etwas zeitlichem Abstand, wie ein Teil des Lebens einer anderen Person. Hatte ich doch alles hektisch und skeptisch hinterfragt, während ich selbst jugendlich-aufgekratzt durch Keller und Gemäuer gespukt war, um anschließend als einziger einen Geist zu sehen. Um das wieder gutzumachen, um meine Restwürde nach all den Jahren dort wieder aufzusammeln, wo ich sie verloren hatte, und weil ich natürlich Geld brauchte, hatte ich Hagen angerufen und gebeten, mit mir Phasmophobia zu spielen. Um es auf Realismus abzuklopfen, aber auch um mir alles noch mal in aller Ruhe erklären zu lassen. Der erste Horror war da längst überstanden: Das Einrichten meines Headsets hatte anderthalb Stunden gedauert.

Nur eine Taschenlampe

»Ich finde, sie haben die Stimmung gut getroffen«, sagt Hagen und starrt in die Dun-

Der EMF

Der EMF- oder auch Electromagnetic-Field-Reader misst – wie der Name schon sagt – elektromagnetische Felder. Das EMF-Messgerät gehört zur Standardausrüstung eines Geisterjägers. Im Grusel-Koop-Spiel Phasmophobia wird übrigens das allseits beliebte Modell K-II verwendet.

In der paranormalen Forschung geht man davon aus, dass Geister aus Energie bestehen, die mit diesem Gerät erfasst werden kann. Was Phasmophobia allerdings nicht beachtet – und was unser Experte auch richtig anmerkt: Das EMF-Messgerät schlägt nicht nur bei Geistern aus, sondern müsste auch bei allen elektronischen Geräten wie Handys, Kameras, Mikrofonen, am Stromkasten oder auch an Lichtschaltern ausschlagen. So wird überprüft, ob das Gerät überhaupt funktioniert. In Phasmophobia dient der EMF-Reader lediglich als Indiz dafür, dass wir in dem Spukhaus nicht allein sind. Schade ist auch, dass hier die Kommunikation mit dem Geist über das Gerät nicht möglich ist. Hin und wieder benutzen Geisterjäger das Messgerät nämlich, um der Präsenz Ja-Nein-Fragen zu stellen und so mit ihr in Kontakt zu treten.



Mit dem EMF messen Hagen und ich elektromagnetische Felder.

kelheit vor dem Truck. »Finde auch, ...«, sage ich, während ich die Regalbretter, die bestückt sind mit unserem Equipment, im Truck abgehe und zum Sprechen die V-Taste drücke, »... dass meine Stimmung gut getroffen ist; es gibt nur eine Taschenlampe.«

Mit einem echten Geisterjäger ein Geisterjägerspiel zu spielen, von dem viele sagen, es sei das gruseligste überhaupt – wobei mir Menschen schon immer suspekt waren, die Gefühle haben, noch schlimmer, wenn sie diese auch noch aussprechen –, ist in etwa so wie das Gefühl, krank zu sein und bei der Mutter im Arm zu liegen, die einem behutsam den Kopf streichelt, während man selbst schon 36 ist. Man fühlt sich geborgen und verstört zugleich.

Zunächst erklärt mir Hagen das Equipment, bevor wir vorhaben, uns ohne jede Einführung praktisch kopflos in dieses Abenteuer zu stürzen. Um – so unsere Annahme, über die wir uns zeitgleich lustig machen – dabei natürlich volles Mett in die Hose zu kriegen, und zwar so richtig. Haha. Ironie aus. Die Konstellation ist: Hagen glaubt an Geister, fürchtet sich aber nicht, weil es kein Gut und Böse gebe, meint er; ich wiederum glaube nicht an Geister, fürchte mich aber wahnsinnig vor ihnen. Es soll die Sache noch interessant machen.

»Das Equipment ist echt – das ist im Prinzip alles, was wir auch benutzen oder testen«, sagt Hagen kennerhaft, während wir uns mit Taschenlampe, Geisterbuch, Spiritbox, UV-Licht eindecken und einem Gerät – kurz EMF oder wie Hagen es nennt »K2« – zum Messen von elektromagnetischen Feldern. Ansonsten wissen wir, weil wir das Tutorial nicht gespielt haben, auch gar nicht, was wir tun müssen.

»Das ist nicht unrealistisch«, sagt Hagen, als wir vor dem alten Haus stehen, das komplett aus Holz zu bestehen scheint wie eine Blockhütte. »Wenn wir zu Klienten gerufen werden, wissen im Prinzip wenige Bescheid. Die anderen werden kaum gebrieft«, erklärt er, »damit keine Suggestion entsteht. Je mehr du über einen Ort weißt, desto mehr wirst du glauben, etwas zu sehen oder zu spüren. Wir wollen nicht anfällig sein.« Dann fragt er: »Bereit?« Und ich so: »Bereit!« Und öffnet die Tür. Ein Donnergrollen verkündet unsere Anwesenheit.

Flüstern im Dunkeln

Was ich im Vorfeld gelesen hatte: Dass Phasmophobia ein Steam-Superhit ist, entwickelt von einer Person. Dass es Bugs gibt. Dass die Mechanik des Mikrofonnutzens hier einen völlig eigenen Reiz hat. Dass es gruselig sein soll wie nachts im Pflegeheim und eine steile Lernkurve besitzt, bei gleichzeitig zweckmäßiger Grafik.

Das mit der zweckmäßigen Grafik stimmt schon mal. Als wir das Haus betreten – eine Holztreppe führt rechts in den oberen Stock, Türen links und geradeaus, ein grüner Punkt in der Dunkelheit – bemerken wir a) schön ist auf jeden Fall anders und b) dass wir – selbst mit Taschenlampe – wegen der sparsamen Beleuchtung fast nichts sehen, weshalb sich a) auch nicht zweifelsfrei sagen lässt. Das Spiel kaschiert viel. Wir stehen ratlos und still im großen Atrium. »Ich denke«, sagt Hagen, was immer gut ist, wenn das wer sagt, weil es beispielsweise bedeutet, dass noch niemand tot ist, »ich werde mir diesen grünen Punkt mal ansehen.« Berühmte letzte Worte? Das violette UV-Licht durchquert den Raum, sucht an den Holzwänden, überfliegt Regale, Schränke, Bilder beiläufig und fast ohne Interesse. Sucht den Boden ab und findet den Stromzähler. Hagen wechselt auf das EMF-Gerät. »Seltsam«, sagt er. »Das K2 müsste hier, am Stromkasten, eigentlich ausschlagen. Dann könnte man sehen, ob es funktioniert.«

Bist du feige?

Er steckt das EMF ein, und da ist diese Stille, für den Moment mit nur einer Lampe. Ich richte den dünnen Lichtkegel auf ein Familienporträt an der Wand. Eine strenge Frau, schwarzes Kleid, Kragen. »Sieh mal«, sage ich zu Hagen. »Deine Mutter.« Hagen lacht kurz, fragt aber dann ernst, ob es stimme, was man sich über das Spiel erzähle, dass der Geist beim Sprechen über das Mikrofon mithören kann, und wenn ja, dann – eine Weile steigen wir betreten schweigend über Unrat. »Grundsätzlich«, sagt Hagen, »machen wir das auch. Dass wir den Geist provozieren, damit er sich zeigt. Was in der Praxis aber eigentlich nie klappt.« Er öffnet die Tür zur Küche, auf der Küchentheke steht eine Art Basilikum mit noch grünen Blättern, weshalb wir uns schon fragen, wer dieses



Wer gießt den verdammten Basilikum in diesem verdammten Haus?

Den Verein gibt es bereits seit 2010, er wurde von Claudia W. und ihrem Lebensgefährten Tom P. gegründet.

Geisterorbs

Geisterorbs gehören zu den wohl am häufigsten beobachteten Geistererscheinungen. Dabei handelt es sich (meist) um weiße, kreisrunde Flecken, die entweder mit bloßem Auge oder auf Fotografien oder Videoaufnahmen zu sehen sind. In den meisten Fällen können diese Flecken aber erklärt werden, weil es sich dabei um Staubpartikel oder fliegende Insekten handelt. Geisterorbs hingegen bewegen sich anders als Staub oder Insekten. Meist tauchen sie aus dem Nichts auf, bewegen sich langsam in eine Richtung und verschwinden wieder. Orbs werden auch häufig in der Nähe von elektronischen Geräten – speziell der Ausrüstung von Geisterjägern – erfasst, kurz bevor diese eine Reaktion zeigen. Beispielsweise gibt es zahlreiche Videoaufnahmen von Orbs, die in der Nähe des Geisterjägers erfasst werden, kurz bevor der EMF-Reader in seiner Hand ausschlägt. In Phasmophobia sind Geisterorbs ein weiteres Indiz für die Art des Geistes und werden über Videoaufnahmen erfasst. Die Geisterorbs befinden sich auch immer an einem einzigen Ort und interagieren nicht mit dem anderen Equipment der Geisterjäger.



Eines der gruseligen Werkzeuge zur Geisterjagd: die Kamera. Ich habe jedes Mal panische Angst gehabt, ein Foto zu machen, wo dann im Hintergrund etwas drauf ist.

Gewächs in der Dunkelheit gießt. »Wir tun das natürlich nicht so.« Hagen inspiziert den Kühlschrank, eine Gasflasche. »Maximal fragen wir nach dem Namen, ob jemand hier ist oder sowas wie: Bist du feige?«

»Fühlt sich seltsam an, oder?« Hagen schaut mich an. »Wenn man glaubt, die ganze Zeit belauscht zu werden?« Finde er aber toll gelöst: »Ich grusele mich nie vor Dingen, die ich wirklich sehe, sondern nur vor deren Andeutung. Das ist total realistisch, wie bei unseren Untersuchungen auch: Es passiert nichts, aber unterschwellig ist da was. Der Regen, das Knacken von Holz. Total gut.«

»Du weißt ja, wie ich dazu stehe«, sage ich. »Hast du nicht damals im Schloss etwas im Turmfenster gesehen?«, fragt Hagen.

»Der Schlossbesitzer hat gesagt, das Zimmer sei vermietet worden«, erwidere ich. »An eine Frau, die ihr Nachthemd auf so einen Puppenständer am Fenster hängt.«

»Hat die Frau vom Schlossbesitzer nicht auch gesagt, sie habe die Frau Tage zuvor in den Urlaub verabschiedet?«

»Reden wir nicht drüber! Nicht hier.«

Die große Stärke des Menschen ist ja, kognitive Dissonanzen auszugleichen. Wir betreiben in dieser Hinsicht ständig Psychohygiene: Ein Mensch hat mehrere Kognitionen, das heißt Wahrnehmungen. Gedanken, Meinungen oder Wünsche, auch verborgene oder heimliche. Wenn diese nicht zusammenpassen oder sich sogar fundamental gegenüberstehen, entsteht ein unangenehmes Gefühl, eine kognitive Dissonanz. Zum Beispiel finden wir etwas heraus oder haben eine Theorie, dann neigen wir auch dazu, Beweise zu finden, die in dieses Weltbild passen, damit es erhalten bleibt. Damit das unangenehme Gefühl, die Dissonanz, weggeht. Die Theorien und Weltbilder, die wir dabei haben, fußen oft auf unserer grundsätzlichen Einstellung zum Leben. Glauben wir – oder glauben wir nicht? Wollen wir glauben – oder wollen wir nicht? Das Interessante ist der Moment, in dem wir etwas sehen oder hören, das nicht mit unserem bisherigen Weltbild zusammenpasst und uns zur Nachjustierung zwingt, weil es eine grundlegende Annahme zerstört. Was – vermutlich – auch den Reiz von Geistergeschichten ausmacht.



Mit Hilfe der Geisterbox kann man mit den Geistern sprechen. Man sollte, wie wir jetzt wissen, eher höfliche Fragen stellen (ein richtiges Gespräch ist leider nicht möglich).

»Ich zum Beispiel«, erzählt Hagen, »habe mit meinem kleinen Bruder bei unseren Großeltern übernachtet, da war ich 13 oder 14. Ich auf der Couch, er auf einem Klappbett. Nachts weckt er mich plötzlich auf: Hagen, da ist was im Zimmer. Ich schaue auf, und da schwebt eine grüne Kugel, die aber nichts um sich herum beleuchtet. Etwa 30 Zentimeter groß. Darin ein kleines Männchen. So wie diese Männchen, die man bewegen kann, die man zum Zeichnen nimmt. Ich habe meinem Bruder gesagt, da ist nichts, schlaf weiter. Aber am nächsten Morgen hat er mir genau diese Kugel beschrieben. Sonst hätte ich gedacht, ich habe geträumt.« Wir zucken zusammen, als es blitzt und das Licht für eine Sekunde ein weißes Fenster auf den Holzfußboden zeichnet.

Ein urdeutscher Name

Hagen leuchtet die Decke mit dem UV-Licht ab. Man soll drei Beweise sammeln, damit man weiß, welche Art von Geist es ist – es gibt insgesamt zwölf, die leider ein bisschen redundant sind –, dann steigt man in den Truck und fährt weg und bekommt eine Belohnung. So jedenfalls die Theorie.

»Nichts«, sagt ein etwas enttäuschter Hagen. »Keine Fingerabdrücke hier.«

Ich betrachte nachdenklich ein altes Bild an der Wand. Soldaten, Brauntöne.

»Du«, sage ich, »sag mal, vielleicht hat unser Geist einen urdeutschen Namen. Herbert, oder Wilhelm zum Beispiel. Oder Adolf. Haben wir noch die Spiritbox?«

Hagen wechselt die Gerätschaft, soweit sich das in der Dunkelheit sagen lässt.

»Und ihr benutzt diese Dinger doch in echt«, sage ich. »Was fragt ihr da so?«

»Wir fragen dann nach dem Namen oder ob jemand anwesend ist.«

»Hattet ihr schon mal was drauf – auf Band, meine ich?«

»Ja«, sagt er.

»Und was?«, frage ich, während ich überall das Licht anmache, damit wir sehen können.

»Wir waren bei einer Frau, die meinte, ihre verstorbene Großmutter sei anwesend«, erklärt er und nimmt die Spiritbox zur Hand.

»Das passiert sowieso häufig. Menschen glauben meist, dass der Geist ein Angehöri-



Der Gedanke, der Geist könnte einen urdeutschen Namen haben wie Michael (Graf) oder Wilhelm (Kaiser) – unbezahlbar beruhigend, wenn man Phasmophobia spielt.

ger ist. Weil sie seinen spezifischen Geruch wahrnehmen oder er persönliche Gegenstände bewegt. Das zum Thema: Geister sind böse.«
»Was war drauf?«, frage ich noch mal.
»Eine leise, alte Stimme«, sagt Hagen. »Wir haben es mehreren Unbeteiligten vorgespielt.«
»Was HAT sie gesagt, Hagen?«
»Ich verstehe euch nicht.«
Was genau die Art von Antwort ist, die du haben willst, während du in einem sinisteren Haus stehst, das knarzt und ächzt.
»Ist jemand hier?«, fragt Hagen in die Box.

Gib uns ein Zeichen

Nichts.
»Gib uns ein Zeichen«, sagt Hagen. »Geht das nur auf Englisch oder auch auf Deutsch?«
»Beides«, sage ich. Wieder nichts.
»Wie gesagt«, sagt Hagen, »das klappt auch in der Realität fast nie.
»Sag: Wolfgang. Gib uns ein Zeichen«, sage ich.
»Wolfgang, wenn du hier bist: Gib uns ein Zeichen!«
»Adolf!«
»Adolf, gib uns ein Zeichen!«
»Kaiser Wilhelm!«
»Das ist doch Quatsch, Alex.«
»Ach, gib das Ding her«, sage ich. »Du hast Provozieren gesagt. Außerdem stand im Truck am Whiteboard, wir sollen ein Geisterevent herbeiführen. Was soll das sein:? Eine Party?« Ich aktiviere die Geisterbox: »Wolfgang«, sage ich. »Wir haben deine Mutter gesehen. Schön ist das nicht.« Pause.
»Wolfgang«, sage ich deutlich ermahnender, »wir haben keine Angst.«
»Ich glaube«, sagt Hagen, »das ist zu komplex. Versuch es mit was Einfachem.«
»Papperlapapp«, sage ich. »Adolf-Wolfgang-Kaiser-Wilhelm: Du bist ein feiges Stück D****.«
Pause.
»Und?«, fragt Hagen.
»Ja, was und?«, antworte ich. »Nichts. Auf dem Display steht: nicht erkannt.«
Dann fällt im gesamten Haus das Licht aus.
»Vielleicht nur die Sicherung«, sagt Hagen.
»Ich gehe mal schauen.« Der dünne lila Lichtkegel entfernt sich. Was ganz hübsch ist: Während man nebeneinander in einem Raum über die V-Taste sprechen kann, funktioniert das nicht, wenn man einige Meter entfernt steht. Die Stimme wird dann leiser, bis das Drücken von B nötig ist – ein globaler Chat, der aber kratzig klingt wie ein kaputtes Walkie-Talkie.
»Hagen...?«
Keine Antwort.
»HA-GEN?«
»Schon gut«, kommt es kratzig aus dem Kopfhörer zurück. »Der Sicherungskasten ist ausgefallen. Sicherung geht jetzt wieder rein, warte.« Das Licht springt an. Hat sich etwas verändert?

Who Ya Gonna Call?

»Stellt sich die Frage, wer oder was die Sicherung rausgeworfen hat«, frage ich, als sich der Lichtkegel schüchtern von der Tür an den Wänden entlang zu mir vorarbeitet.
»Wir jedenfalls nicht«, sagt Hagen. »Komisch, dass das K2 nicht ausschlägt.«
»Was ich noch fragen wollte: Ihr habt doch diese Nummer, die man anrufen kann.«
»Du meinst die Hotline?«, fragt Hagen.
»Genau. Da können doch Leute anrufen, wenn sie was sehen – und werden praktisch nicht von euch ausgelacht?«
»Genau«, sagt Hagen. »Die steht auf unserer Homepage, und das Handy ist immer an. Da rufen auch regelmäßig Leute durch, gerne nachts um drei oder an Halloween. Weil Tom, unser Chef, sagt, wir sollen das Handy nie lautlos stellen – falls jemand wirklich Hilfe braucht. Unser Service ist übrigens komplett umsonst. Wir wollen nur helfen.«
Dann stockt er kurz.
»Hörst Du das?«
Ich horche in die Dunkelheit. Etwas knarzt. Schritte? Glucksen?
»Keine Ahnung, was ist das?«, sage ich, dann fällt eine Tür wütend ins Schloss. Dann noch eine. Ich renne hin, kann sie aber nicht öffnen. Ich höre Hagen von weit weg. Aus Sicherheitsgründen solle man nie allein gehen. Dann umfassen mich zwei schwarze Hände von hinten und brechen mir das Genick. Ich sehe eine bizarre Leichenhöhle, dann stehe ich wieder im Haus, dieses Mal im gleißenden Licht.

Botschaften aus dem Jenseits

»Hagen«, sage ich.
Hagen in Zeitlupe. Keine Antwort.
»Hagen, ich bin wieder der, der den Geist zuerst gesehen hat.«
Keine Antwort.
Ich schaue in den Spiegel, aber ich spiegele mich nicht. Ich höre Hagen, wie er sucht und ruft, aber er hört mich nicht. Ich werfe Dinge nach ihm, bis ich wütend werde: Er scheint mich aber nicht zu bemerken.

Das hat Phasmophobia schön gelöst, denke ich. Die Ohnmacht, sich nicht mehr mitteilen zu können. Es macht durchaus schwermütig und traurig, während der andere durch Gänge springt, dass man nicht mehr Teil dieser Welt sein darf. Hagen bedient ein Radio auf einem Tisch in einem Schlafzimmer, das lauter und leiser knarzt, während ich daneben stehe und vor- und zurückgehe. Ich hatte mir vorgenommen, diese Sache wirklich ernst zu nehmen. Ich fürchte: Es hat wieder nicht geklappt. ★

Die Geisterbox

Die Spiritbox – oder auch Geisterbox – ist nichts anderes als ein umgebautes Radio. Das Gerät schaltet sehr schnell durch unterschiedliche Radiosender, weshalb man das statische Geräusch hört und hin und wieder Wörter- oder sogar Musikfetzen aufschnappen kann. Die Theorie besagt, dass Geister dieses Gerät und die Radiowellen beeinflussen können, um so Wörter oder sogar Sätze herauszufiltern, die sie kommunizieren wollen. Anders als in Phasmophobia wird allerdings die Antwort nicht auf dem Gerät angezeigt. Alles, was durch die Geisterbox durchkommt, unterliegt also der Interpretation der Geisterjäger. Häufig werden Antworten auch erst nach einer Geisterjagd bei der Analyse der Aufnahmen herausgehört. Die Geisterbox ist in manchen Kreisen aber umstritten, da man hier schnell unbewusst Bedeutungen in die Wortfetzen hineininterpretiert, die vielleicht gar nichts zu bedeuten haben.

UV-Licht und -Kamera

Zwar gehört das UV-Licht ebenfalls zur Standardausrüstung eines echten Geisterjägers, doch damit begibt er sich nicht wie in Phasmophobia auf die Suche nach Finger- oder Handabdrücken des Geistes. Vielmehr wird das UV-Licht benutzt, weil man in der paranormalen Forschung davon ausgeht, dass Geistererscheinungen nur in einem bestimmten optischen Frequenzbereich sichtbar sind. Viele Geisterjäger benutzen deshalb eine UV-Kamera, mit der sie immer wieder Bilder von der Umgebung schießen, in der Hoffnung, auf einem dieser Bilder dann eine Schattenfigur zu erkennen.

Auf Amazon gibt es seit einiger Zeit eine gelungene Geisterjägerserie namens »Truth Seekers«. Mit Nick Frost und Simon Pegg.



Cate Archer wird 20 Jahre jung

NO AGENT LIVES FOREVER

No One Lives Forever spielte locker in derselben Liga wie Tomb Raider und Deus Ex, der große Erfolg blieb aber aus. Von Harald Fränkel



Harald Fränkel

Der einstige PC-Action-Redakteur Harald, in Verschwörungskreisen als Agent 08/15 bekannt, war nie ein besonders großer James-Bond-Fan. Die Filme »Der Spion, der mich liebte«, »Moonraker«, »Octopussy« und »Sag niemals nie« gehörten eher zum jugendlichen Pflichtprogramm. Außerdem besaß er den weißen Lotus Esprit S1, der sich in ein U-Boot verwandelt, als Spielzeugauto. Für diesen Artikel qualifizierte er sich aus einem anderen Grund: Er gilt als Deutschlands Geheimdienst-Koryphäe, weil er alle Yps-Hefte mit Agentengimmicks besitzt, unter anderem die Doppel-Lupe und das Fingerabdruckpulver, den Taschentresor mit Geheimkombination, das Handbuch für Geheimagenten, die Geheim-Schreibstifte und natürlich das Pistolen-Buch mit Doppelschuss. Alles originalverschweißt. Natürlich.

Wenn ich, ein typischer fränkischer Miesepeter, an den November 2000 denke, kommen mir viele Schicksalsschläge in den Sinn: Ich verschleuderte ganze zwölf Deutsche Mark für den Kinofilm »Blair Witch 2«, aus dem Radio quäkte ständig die Kakophonie eines Ex-Big-Brother-Insassen (»Es ist geil, ein Arschloch zu sein!«), und mein Personalausweis teilte mit, dass ich ab sofort alt sei. Sie grinste mich förmlich hämisch an, die böse Drei vorne. Es sollte aber noch schlimmer kommen. Ja, altersmäßig auch, hauptsächlich jedoch, weil ich beruflich bedingt Tomb Raider: Die Chronik spielen musste. Das viel bessere No One Lives Forever (kurz: NOLF) aus dem Hause Monolith Productions (F.E.A.R.) holte ich erst für diesen Rückblick nach. Für Lara Croft, seit 1996 zur Ikone gereift, geriet der November 2000 zum Tiefpunkt ihrer Karriere: Der fünfte Teil der Reihe war der internationalen Presse gerade mal durchschnittlich 57 von 100 Punkten wert. Ein Desaster!

Als die britische Geheimagentin Cate Archer ab 9. November desselben Jahres im Ego-Shooter NOLF ihr erstes Abenteuer erlebte, schien der kommerzielle Erfolg im wahrsten Sinn des Wortes programmiert. Die NOLF-Protagonistin hätte den Platz der schwächelnden Frau Croft einnehmen kön-



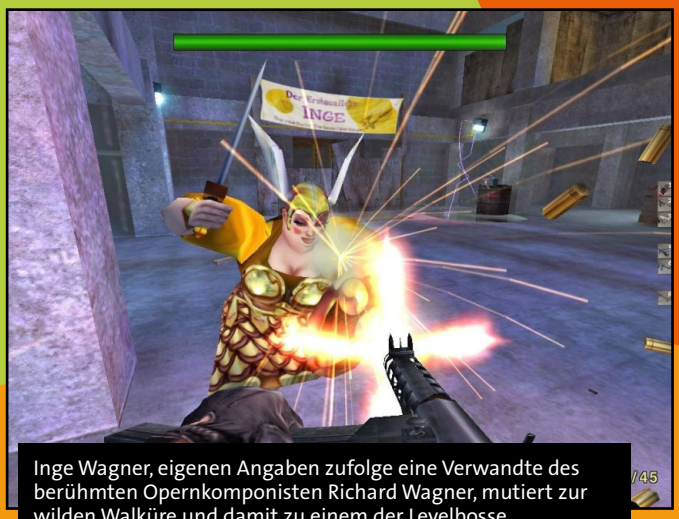
Die Terrororganisation H.A.R.M., Widersacher in No One Lives Forever, will Heldin Cate Archer während eines Fluges töten. NOLF bietet wenige Gegnertypen, Cate trifft daher immer wieder die berühmten Ratiopharm-Fünflinge.



In Marokko greift Cate Archer zum Sniper-Gewehr, um den US-Botschafter vor Attentätern zu beschützen. Diese frühe Mission präsentiert noch plumpen Schießbudencharakter.



Wie gelangt die Geheimagentin in diese Hamburger Disco? Sie bequatscht eine Frau, die den Türsteher ablenkt. Dann geht's durchs Fenster rein (rechts, außerhalb des Bildausschnitts).



Inge Wagner, eigenen Angaben zufolge eine Verwandte des berühmten Opernkomponisten Richard Wagner, mutiert zur wilden Walküre und damit zu einem der Levelbosse.

nen – wenn nicht müssen. Aber es sollte anders kommen – und das war unvermeidlich.

Monolith machte mit NOLF eine gute Figur

Gut, mit den Maßen der Tomb-Raider-Reckin hält Cate Archer, eine Art Jane Bond, nicht mit. Was sogar ich als Mann besser finde! Immer wenn »Germany's Next Topmodel« läuft, renne ich aufgrund einer Übersprungshandlung zu einem Ententeich und werfe mit Brot. Die Online-Seite Bulimia.com hat die Figur von Lara Croft mal in die Realität übertragen und kam auf einen grotesken Brust-Taille-Hüfte-Wert von 99-46-84. Da lobe ich mir Agentin 85-60-95! (Übrigens ebenfalls geschätzt von einem anerkannten Fachkomitee, meiner Gattin nämlich.)

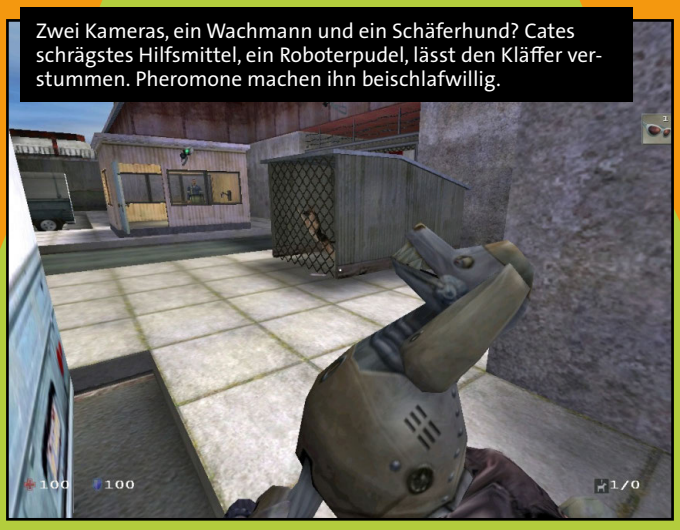
NOLF hat massenhaft Preise eingeheimst. Nicht wenige Journalisten sahen es anno 2000 auf einer Stufe mit dem bahnbrechenden Ego-Shooter Half-Life (1998), dem Vorzeige-Schleichspiel Dark Project: Der Meisterdieb (ebenfalls 1998) und Deus Ex. Das zuletzt genannte Cyberpunk-Meisterwerk erschien ganz kurz vor NOLF am 22. Juni 2000. Die Medienlandschaft eskalierte wegen Fräulein Archer (nachzulesen im Kasten »Das sagte die Presse«) und erhob das Spiel mit durchschnittlich 91 von 100 Punkten in den Adelsstand. Interessanterweise verweigerte die Spielezeitschrift PC Joker in Ausgabe 1/2001 eine Wertung: Damals war es noch heikel, einen Shooter mit einer sehr guten Benotung zu empfehlen. Im Falle einer Indizierung durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (heute BPjM) bestand die theoretische Gefahr, dass die gesamte Heftauflage von den Kiosken abgezogen werden musste, was das wirtschaftliche Aus bedeutet hätte. Für heutige Augen wirkt das Dahinscheiden der bösen Buben wie Comedy: Sie kreischen schrill, als wären sie Mädchen, und zappeln dabei wie ganz, ganz schlechte Stepptänzer.

Als das Spiel erschien, erntete es unglaublich viel Lob für die künstliche Intelligenz der Gegner: Sie ballern unter anderem durch Bretterwände, kullern auf dem Boden herum, damit sie schwieriger zu treffen sind, und nutzen Tische als Deckung, die sie selbst umgeworfen haben. Aber auch dieser ganze Zinnober geht nicht mehr als zeitgemäß durch. Meistens bleibt der Eindruck, dass das Terroristen-Gesindel immer wieder dieselben Aktionen in einer zufällig erwürfelten Reihenfolge abspult.

Lizenz zum Löten

Für mich ist NOLF ein James-Bond-Film, nur eben in sehr lustig. Das beginnt beim abstrusen technischen Spielzeug. Mein Favorit: ein Roboterpudel mit Sexual-Lockstoff-Auspuff. Der weckt in Wachhunden den Wunsch, Geschlechtsverkehr zu vollziehen, sodass sie nichts mehr anderes wahrnehmen. Cate trägt Plüschpantoffeln, um leiser zu schleichen, lässt mit einem ätzenden Puder verräterische Körper verschwinden, ein Lippenstift entpuppt sich als Handgranate, und im Feuerzeug verbirgt sich ein Schweißbrenner, der Vorhängeschlösser brutzelt – die junge Dame hat also gewissermaßen die Lizenz zum Löten. Wer No One Lives Forever spielt, bekommt eine Menge Abwechslung. Cate ballert und schleicht, sie klettert über Dächer, taucht, meistert Jump&Run-Passagen, benutzt Fahrzeuge und löst Rätsel. Ich jage als Cate während des Kalten Krieges eine Terrororganisation, treffe bizarre Charaktere und lausche swingender Beat- und Surfmusik, wie wir sie etwa aus dem Film »Pulp Fiction« und von 007 kennen.

Die Entwickler haben nie einen Hehl aus ihren Inspirationsquellen gemacht: Spionagefilme wie »Agenten sterben einsam« oder »Modesty Blaise«. An Spielen nennen sie die Konsolenklassiker Metal Gear Solid, Golden Eye, Tenchu: Stealth Assassins und Syphon Filter. Und fast entsteht der Eindruck, NOLF sei speziell für Deutschland produziert: Mit Berlin, Hamburg, Bremen, Frankfurt und den Alpen liegt ein Drittel der Einsatzgebiete in good old Germany. Mir läuft sogar eine dicke Opernsängerin namens Inge Wagner über den Weg, die behauptet, mit Richard Wagner verwandt zu sein. Das



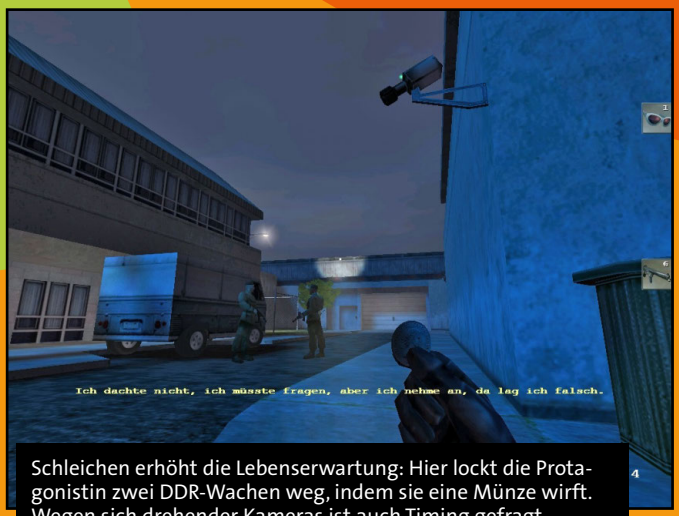
Zwei Kameras, ein Wachmann und ein Schäferhund? Cates schrägstes Hilfsmittel, ein Roboterpudel, lässt den Kläffer verstummen. Pheromone machen ihn beischlafwillig.



Was Cate Archer hier in der Hand hält, ist kein Lippenstift, sondern eine Handgranate. Der fette Bösewicht stirbt bei der Explosion, der Leibwächter rechts hat dummerweise überlebt.



Agent Goodman und Cate sorgen dafür, dass die Empfangsdame eines zwielichtigen Barons verschwindet. Ein ordentlicher Schuss Abführmittel in den Kaffee, schon rennt sie zum Klo.



Schleichen erhöht die Lebenserwartung: Hier lockt die Protagonistin zwei DDR-Wachen weg, indem sie eine Münze wirft. Wegen sich drehender Kameras ist auch Timing gefragt.

wüsste ich aber, Frau Münchhausen, ich stamme nämlich aus Bayreuth, wo seit 1876 die Festspiele des Komponisten stattfinden!

Songtexte für Rammstein

Übrigens wurde nur die von mir gespielte deutsche Game-of-the-Year-Version von NOLF (2002) synchronisiert. Sie kann nicht auf Englisch gespielt werden. Blöd, weil die deutschen Sprecher gemeinhin nicht gut ankamen. Blendend unterhalten haben mich dagegen die mit Stilblüten gespickten Schriftzüge im Spiel. Auf Kisten steht »Vorsicht! Gebrechlich!«, ein Schild in Berlin warnt mit den Worten »Begriff – kein Trespassing«, Plakate an einer Hamburger Disco verbreiten Weisheiten wie »Bilden Sie mir Liebe!« und »Bewachung heraus!«. Die Band Rammstein könnte ein launiges Lied draus machen. Und dann ist da noch der Sprecher, der während des Schleichtrainings folgenden Tipp parat hat: »Die Lautstärke deiner Fußtritte kann durch den Untergrund verändert werden.« Ich vermute, es sind Schritte gemeint, und denke an Google Translate. Bis mir einfällt, dass es das damals noch gar nicht gab.

NOLF präsentiert sich auch als abwechslungsreich, was die Schauplätze abseits von Deutschland angeht: Cate arbeitet nicht nur in ihrer Heimat Großbritannien, es verschlägt sie nach Marokko, in die Vereinigten Staaten, auf eine Karibikinsel, sie treibt sich »Moonraker«-like sogar in einer Raumstation herum und erkundet ein versunkenes Schiff. Einer der spannendsten Abschnitte beginnt in einem Flugzeug. Die Spionin muss die Maschine unfreiwillig verlassen und stürzt dem Tod entgegen. Mich hat die Szene sofort an Crysis erinnert. Anders als beim Ego-Shooter der Frankfurter Firma Crytek von 2007 trägt mein Alter Ego aber dummerweise keinen lebensrettenden Science-Fiction-Kampfanzug. Meine einzige Chance besteht darin, einem Terroristen den Fallschirm zu mopsen. Zu allem Überfluss schießen dessen Kollegen auf mich. Bis Cate den Mann unter ihr erreicht, verteidigt sie sich mit ihrer Maschinenpistole. Absehen von der Kantholzgrafik erlebe ich eine kinoreife Inszenierung!

Frauen-Power statt Austin Powers

Damit ich gebildeter wirke und auch Kulturwissenschaftler, Soziologen und andere Fans von Metaebenen, die Spielerezensionen für den Feuilletonteil von Tageszeitungen schreiben oder diese zumindest lesen, meine Retrospektive goutieren, sei kurz auf den gesellschaftskritischen Aspekt eingegangen: NOLF kann auch als Verneigung vor der weiblichen Emanzipation verstanden werden. Damit niemand glaubt, ich wolle mich über dieses Thema lustig machen, formuliere ich es gerne auch noch mal mit meinem primitiven Wortschatz: Etliche Typen in NOLF sind ganz üble Chauvinisten-Schweine. Beispiele gefällig? Bitte sehr:

Mr. Smith, stellvertretender Leiter des Geheimdienstes UNITY: »Wenn Sie mein Verhalten aggressiv finden, schlage ich vor, dass Sie sich eine angemessene Arbeit zu ihrer empfindlichen Natur suchen. Gärtnern zum Beispiel. Oder Mutter.«

Tom Goodman, UNITY-Agent: »Oh, jetzt habe ich es kapiert, du bist eines von diesen Mann-Weibern. Männerklamotten, Motorräder, Zigaretten, all so ein Kram eben.«

Dr. Otto M. Schenker, deutscher Wissenschaftler: »Sie haben mir eine Frau zur Rettung geschickt? Du lieber Himmel!«

So weit, so frauenfeindlich. Zum Glück erweist sich die Protagonistin auch verbal als enorm schlagfertig. Sie schießt mit ihrem Mundwerk schneller und präziser als der Schatten des Schattens von Lucky Lukes Schatten. Auch dem rüpelhaften Wissenschaftler aus Ost-Berlin drückt sie einen Spruch (»Sie können gerne eine förmliche Beschwerde einreichen, wenn wir westlichen Boden betreten haben.«) und perforiert quasi im Vorbeigehen die anrückenden Soldaten der Nationalen Volksarmee. NOLF erzählt also auch davon, wie sich eine Frau Respekt verschafft. Ich find's schlichtweg herzerfrischend! Das gilt auch für andere Dialoge. Bisweilen parodiert das Spiel seine

Das sagte die Presse

»Die Geschichte steckt voller Humor, und es ist wirklich erstaunlich, dass es noch Gamedesinger gibt, die sich nicht an Schema F festklammern. Meiner Meinung schlägt NOLF auch Half-Life um Längen. Selten habe ich ein Spiel gesehen, das so ideenreich und liebevoll umgesetzt wurde.«
Oliver Paul, 4Players.de, Wertung: 94

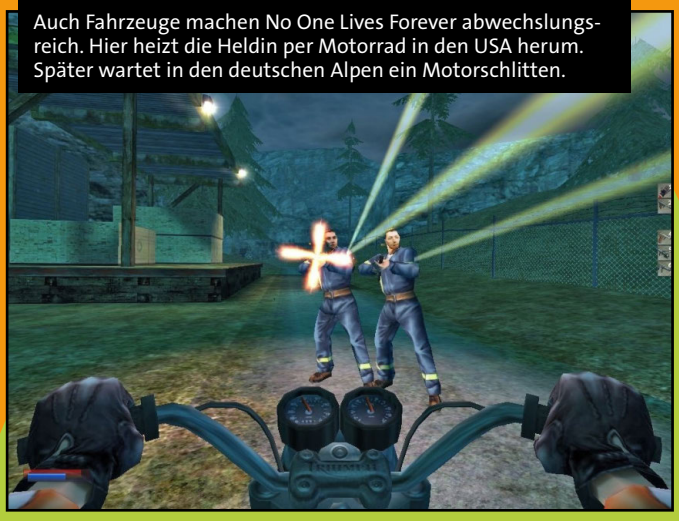
»Bombast-Grafiken, schlaue Schurken und packende Missionen ziehen Sie mitten hinein in einen hochdramatischen Spionage-Thriller um Wohl und Wehe der Menschheit.«
Peter Steinlechner, Gamestar 1/2001, Wertung: 91

»Endlich mal ein Shooter, der nicht wahlweise in mystischen Fantasywelten oder düsteren Korridoren spielt. Endlich mal eine Heldin, die sich durch Wortwitz und Stil statt durch eine gigantische Oberweite auszeichnet. [...] No One Lives Forever kombiniert die Spieltiefe eines Deus Ex mit dem Wortwitz von Monkey Island.«
Andreas Sauerland PC Games 1/2001, Wertung: 91

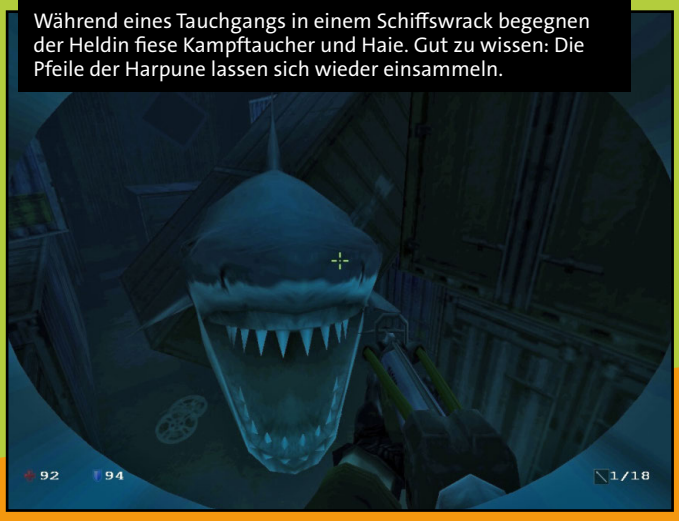
»NOLF ist unbestritten der beste Ego-Shooter seit Half-Life: toll erzählt, glaubwürdig inszeniert und technisch topaktuell. Frische und originelle Zeitgeist-Ideen in erstklassiger Qualität sind die Zutaten für gute Unterhaltung.«
Christian Müller, PC Action 1/2001, Wertung: 90

»Half-Life ist im direkten Vergleich zwar immer noch ein faszinierendes Spiel, der abwechslungsreichere Titel heißt aber NOLF: vor Witz nur so sprühende Dialoge, außerordentliches Level-Design, riesige Außenszenarien, Extrawaffen bis zum Abwinken [...] – eine komplette Aufzählung würde den Rahmen sprengen.«
Jochen Rist, PC Player 13/2000, Wertung: 90

»Als offizieller Austin-Powers-Fan und Shooter-Liebhaber ist das genau mein Spiel: taffe Heldin mit geschliffener Zunge, fette Action und eine coole Storyline – was will ich mehr?«
Paul Kautz, PC Joker 1/2001, Wertung: –



Auch Fahrzeuge machen No One Lives Forever abwechslungsreich. Hier heizt die Heldin per Motorrad in den USA herum. Später wartet in den deutschen Alpen ein Motorschlitten.



Während eines Tauchgangs in einem Schiffswrack begegnen der Heldin fiese Kampftaucher und Haie. Gut zu wissen: Die Pfeile der Harpune lassen sich wieder einsammeln.



Agentenfilmvorbilder. Zum Beispiel wenn die Geheimdienstler aus der Kryptologie-Abteilung sich mittels bescheuerter Sprüche zu erkennen geben müssen und darüber regelmäßig beschweren. Wobei die Agenten ohnehin so gut getarnt sind wie Schauspieler Kevin James hinter einem Baum. Die Kerle tragen alle einen klischeehaften Exhibitionisten-Gedenk-Trenchcoat.

UNITY-Agent in einem Restaurant: »Du bist das hübscheste Mädchen, das ich je gesehen habe. Kannst du kochen?«

Cate: »Nein, aber ich kann dich ins Krankenhaus bringen. Vielleicht findest du da jemanden, der sich um dich kümmert.«

UNITY-Agent: »Was für ein Schwachsinniger sagt denn so was?«

Zu schräg für den Erfolg

Mit No One Lives Forever habe ich endlich einen Klassiker nachgeholt, der auch für heutige Verhältnisse sehr originell wirkt. Doch warum ging dem Schleich-Shooter der ganz große kommerzielle Erfolg ab? Ich glaube nicht, dass es an der Hauptdarstellerin lag, denn die legte dank ihrer Ausstrahlung und natürlich auch wegen des hautengen Catsuits definitiv eine verführerische Seite an den Tag.

Ein Problem ist aus meiner Sicht, dass ihr schräges Abenteuer schlichtweg zu schräg für den Massenmarkt war. Mir fallen auf Anhieb zwei ähnliche Beispiele aus dieser Zeit ein: Das 1997 erschienene MDK und Giants: Citizen Kabuto (2000), das erste von Shiny (Earthworm Jim und so), das zweite von ehemaligen Shiny-Mitarbeitern. Als Kardinalfehler der Entwickler sehe ich – wenn man das böswillig als Fehler bezeichnen mag – tatsächlich das Szenario: Wie spannend mögen die 60er für Jugendliche und junge Erwachsene gewesen sein, die diese Zeit gar nicht erlebt haben und sie nur an alte Fotos ihrer Mutter erinnert? Dasselbe gilt natürlich auch für den Nachfolger NOLF 2 von 2002. Besser machte es im selben Jahr GTA: Vice City. Das fühlte sich wegen der 80er-Jahre auch aus nostalgischen Gesichtspunkten reizvoll an. Über Contract Jack, die lieblose Zweitverwertung des Szenarios ohne Sympathieträger Cate Archer, hüllen wir an dieser Stelle lieber mal den Mantel des Schweigens.

Möglicherweise war NOLF einfach seiner Zeit voraus. Mit einer verbesserten Grafik, mehr Gegnertypen und einer glaubwürdigeren künstlichen Intelligenz würde es heute vielleicht sogar erfolgreicher sein als zum ursprünglichen Release, digitalen Vertriebskanälen sei Dank. Die Chancen für eine Neuauflage stehen allerdings schlecht, selbst wenn sich die auf Remakes spezialisierte Firma Nightdive Studios (System Shock Enhanced Edition, Turok, Doom 64) um die Rechte bemüht. Denn die Lizenzen sind dummerweise in alle Winde verstreut.

Angeblich durchschauen nicht mal beteiligte Markeninhaber die komplizierte rechtliche Situation. Das passt dann irgendwie perfekt zu diesem bekloppten Spiel, verhindert aber leider auch, dass diese Retrospektive mit einem Happy End schließt. ★

Über 100 neue Spiele von nur einer Firma

PLAYWHO?

Der polnische Publisher PlayWay finanziert über 100 Spiele – und avancierte so zu einem der größten Publisher Polens. Was hat es mit dem Unternehmen auf sich und woher kommt der Erfolg auf dem Spielemarkt und an der Börse? Wir haben mit dem Gründer gesprochen. Von Natalie Schermann

»Huch, wer ist denn das?«, fragen wir uns, als fast täglich PR-Meldungen zu unterschiedlichen Spielen vom Publisher PlayWay in der GameStar-Redaktion eintrudeln. Umso erstaunter sind wir, als sich herausstellt, dass es sich dabei neben CD Projekt um einen der größten Spielepublisher Polens handelt. Denn das Unternehmen unterstützt über 100 Entwicklerteams – das sind mehr Studios als bei EA und Ubisoft zusammen -, arbeitet mit über 70 Tochtergesellschaften zusammen und bringt jährlich mehrere Dutzend Spiele auf den Markt. Neben den vielen Simulationen wie House Flipper, das sich bereits über eine Million Mal verkauft hat, schaffen es aktuell immer mehr Aufbaustrategiespiele wie Builders of Egypt, Builders of Greece oder Aztec Empire auf den Radar der Spieler. Builders of Egypt, das versucht, den alten Charme von Spielen wie Pharao aufzugreifen, gelingt sogar der Sprung in die Top 30 der meist gewünschten Steam-Titel – obwohl es mit AAA-Spielen wie Cyberpunk 2077 konkurrieren muss.



House Flipper wurde 2018 veröffentlicht und verkaufte sich bis heute über eine Million Mal.

Doch was ist das Geheimnis des Publishers, der einen solch großen Teil der polnischen Spielelandschaft ausmacht? Wie erreicht PlayWay einen Firmenwert von 891,7 Millionen Euro mit Low-Budget-Produktionen von kuriosen Nischentiteln? Wir haben mit dem Gründer Krzysztof Kostowski gesprochen und schnell gemerkt: Neben der Liebe und Leidenschaft zu Videospielen steht vor allem eine sehr klare Businessstrategie im Fokus des Unternehmens.



Das Aufbaustrategiespiel Builders of Egypt lockt Fans des Impressions-Klassikers Pharao und landet deshalb schnell in der Top 30 von Steams Wishlist-Titeln.

Wer ist PlayWay?

Gegründet wird das Unternehmen 2011, doch seine Entstehungsgeschichte reicht zurück bis in die 90er Jahre, wie uns der PlayWay-Gründer Krzysztof Kostowski im Interview verrät: »Mein Bruder und ich haben damals beschlossen, uns mit dem Vertrieb von kostenlosen Spielen und Demoversionen zu beschäftigen.«

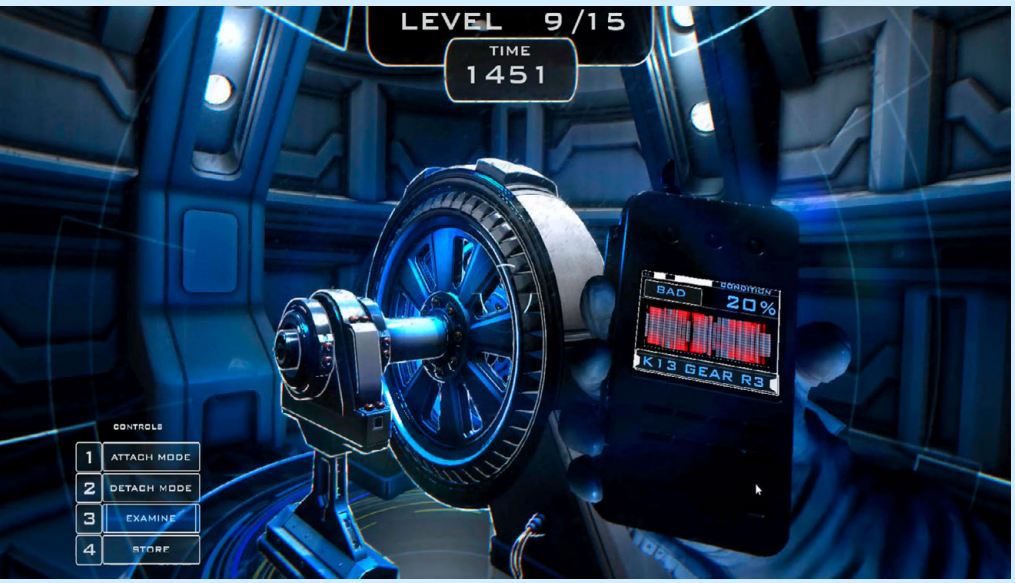
Das neu gegründete Unternehmen Play ist mit seinem Geschäft recht erfolgreich. Ihren größten Umsatz machen die Brüder Kostowski über Magazine, denen auch CDs mit Computerspielen und Software beiliegen. »Vor etwa zehn Jahren begann der Markt, sich drastisch zu verändern, und mein Bruder und ich gingen verschiedene Wege«, sagt Krzysztof Kostowski. 2011 wird dann PlayWay aus der Taufe gehoben.



Der Psycho-Horror Agony erhielt auf Steam überwiegend negative Wertungen, wir vergaben im Test lediglich 62 Punkte. Durch die Marketingstrategie PlayWays verkaufte sich das Spiel dennoch über 150.000 Mal seit Release im Jahr 2018.

Das Unternehmen beginnt mit der Entwicklung von eigenen Spielen, ist heutzutage aber in erster Linie als Publisher tätig. Dabei konzentriert sich PlayWay nicht wie sein polnischer Kollege CD Projekt auf einen AAA-Titel, in den viel Zeit und Geld fließt. Stattdessen arbeitet das Unternehmen stets nach der Devise: je mehr, desto besser. Denn PlayWay finanziert über 100 Entwicklerteams, die mit einem kleinen bis mittleren Budget Spiele sowohl für Mobile-Geräte und Konsolen als auch den PC entwickeln.

In PlayWays Repertoire von über 100 Spielen finden sich besonders viele Simulationen, die auf den ersten Blick nur kleine Nischeninteressen zu bedienen scheinen. Die Hausrenovierungssimulation House Flipper erweist sich nach dem Release 2018 allerdings als große Überraschung: Besonders YouTuber und Twitch-Streamer schlüpfen gerne in Malerhosen, um Wände zu tapezieren und Wohnungen zu renovieren. So gewinnt House Flipper schnell an Popularität und wird über eine Million Mal verkauft. Zum Vergleich: Seit Veröffentlichung im Jahr 2015 schafft es The Witcher 3: Wild Hunt auf über 28 Millionen Versionen. PlayWays Businessstrategie scheint also aufzugehen: Der polnische Publisher scheint gar nicht den Anspruch zu haben, AAA-Titel zu produzieren und die besten Bewertungen von Presse und Spielern abzusahnen. Stattdessen produziert PlayWay viele Spiele mit kleinem Budget, verhindert so einen großen kommerziellen Flop und macht besonders mit Überraschungshits wie House Flipper großen Umsatz.



Spiele wie der Space Mechanic Simulator sollen spezielle Nischeninteressen der Spieler befriedigen.

Dass negative Reviews für PlayWay nicht unbedingt mit einem Flop gleichzusetzen sind, zeigt das Beispiel Agony. Obwohl der 2018 erschienene Horrortitel überwiegend negative Bewertungen erhält, verkauft sich das Spiel über 150.000 Mal. Der Entwickler Madmind Studios arbeitet bereits an seinem nächsten Projekt Succubus.

»Weil wir an vielen Titeln gleichzeitig arbeiten, erhöhen wir damit unsere Chance, Erfolg auf dem Spielemarkt zu haben«, sagt Kostowski über die PlayWay-Strategie. »Darüber hinaus gelingt es uns dadurch, eine effektive Kooperation der Entwicklerteams herzustellen.« Die Entwicklerteams von PlayWay tauschen ihre Expertise untereinander aus und unterstützen sich gegenseitig durch Cross-Promotion und Marketing bei Releases, Crowdfunding-Kampagnen oder Branchenevents.

Doch zu PlayWay gehören nicht nur unzählige Entwicklerteams, sondern auch 70 Schwester- und Tochtergesellschaften. Darunter die Publisher Creativeforge Games (Builders of Egypt), Madmind Studio (Agony), Games Operators (Rustler) oder Movie Games (Lust from Beyond). Mit dieser Businessstrategie schaffte es PlayWay, sich als zweitgrößter Produzent und Publisher für Videospiele in Polen zu etablieren.

Die Entwickler der PlayWay-Familie

Über 100 Entwicklerteams werden von PlayWay finanziert und so bei ihren Vorhaben unterstützt. Doch wer sind diese Entwickler und nach welchem Prinzip wählt der Publisher seine Schützlinge aus? »Wir beobachten den Markt«, sagt Kostowski. »Und wir heißen immer Entwicklerteams willkommen, die eine spannende Idee haben, aber noch

PlayWay S.A. Bearer SHS Chart



CD Projekt Red S.A. Chart



Der Aktienwert von PlayWay (oben) hat sich seit Anfang des Jahres 2020 verdoppelt. Zum Vergleich der Aktienkurs von CD Projekt (unten) für den gleichen Zeitraum – ohne den tiefen Fall, der gleich nach dem Release von Cyberpunk 2077 folgte. (Quelle: finanzen.net)

etwas Unterstützung benötigen, um sie zu realisieren.« Der Vorsitzende von PlayWay erklärt, dass er auf viele talentierte und ehrgeizige Entwickler treffe, denen es an Marketing und Finanzierung mangele. »Dies können wir ihnen bieten«, fährt er fort. »Wenn sie unserer Entwicklerfamilie beitreten, bekommen sie nicht nur unsere Unterstützung, sondern auch die anderer Studios.« Allzu viel einmischen möchte sich der Publisher in die Arbeit der Studios allerdings nicht: Krzysztof Kostowski betont, wie wichtig es für PlayWay sei, dass jeder Entwickler für sein eigenes Projekt verantwortlich sei und die volle Kontrolle über die Entwicklung seines Spiels habe. »Es ist für uns wichtig, dass sie verstehen, wie man Probleme löst und wie man sich realistische Ziele setzt«, erklärt der PlayWay-Gründer.

PlayWay hat den Spielemarkt stets im Auge und versucht, neue Zielgruppen zu erschließen. »Wir haben mit Simulationen angefangen, aber wir versuchen auch regelmäßig, uns in neuen Bereichen zu behaupten«, sagt Kostowski. So sehen wir zum Beispiel immer mehr Aufbaustrategiespiele aus dem Hause PlayWay – etwa Aztec Empire, Builders of Egypt oder El Dorado: The Golden City Builder. Das Erstlingswerk des Entwicklerstudios Strategy Labs, Builders of Egypt, schafft es sogar auf Platz 29 der am meisten gewünschten Spiele auf Steam (Stand 2.12.2020). Auf Platz 1 thront selbstverständlich Cyberpunk 2077, gefolgt von Dying Light 2 auf dem Vizeplatz. Doch wie gelingt es dem Publisher, kleine Low-Budget-Spiele von unbekannten Entwicklern an die Leute zu bringen?

»Am wichtigsten ist die Cross-Promotion mit PlayWays erfolgreichen Titeln«, erklärt uns Kostowski. »So können wir auch abschätzen, wie viel Interesse an einer Spielidee besteht.« Mit über 100 internen Entwicklerteams und über 70 Tochterunternehmen hat PlayWay sich eine solide Basis geschaffen, um seine Entwickler und Spiele zu vermarkten. PlayWay als Publisher steht dabei meist im Hintergrund, weshalb viele Spieler den Namen wohl auch noch nie gehört hätten, vermutet Kostowski.

Bislang beherbergt die PlayWay-Familie nur kleine Entwickler aus Polen, verkauft ihre Spiele aber auf internationalen Plattformen wie Steam oder GOG. Ganze 60 Prozent ihres Umsatzes machen laut eigenen Angaben die Verkäufe in den USA, China und Deutschland aus. Immer wieder betont Kostowski im Interview, wie wichtig ihm eine originelle und einzigartige Idee sei: »Viele Leute sind gespannt auf große Action- und Rollenspiele, und das ist toll. Aber es gibt gleichzeitig so viele Spieler mit speziellen Hobbys oder Interessen.« Diese Interessen greifen die Entwickler der PlayWay-Gruppe auf und erstellen Spiele für diese Nischen: In UBOAT könnt ihr ein U-Boot steuern, in Thief Simulator könnt ihr eure kleptomanische Seite ausleben, und im Space Mechanic Simulator erfahrt ihr, wie es ist, ein Mechaniker im Weltraum zu sein. »Die Steam-Wishlist ist die Stimme der Spieler und für uns der wichtigste Indikator dafür, welche zukünftigen Projekte sie interessieren könnten«, erzählt der PlayWay-Gründer.

Erfolg an der Warschauer Börse

Mit seiner einzigartigen Businessstrategie schafft es PlayWay nicht nur, seine Spiele auf die Wunschlisten der Spieler zu katapultieren, sondern hat auch großen Erfolg an der Börse. »Wir sind 2016 an die Börse gegangen«, erzählt Kostowski, der Gründer

von PlayWay. »Die Hauptstütze unseres Erfolgs ist die Arbeit an zahlreichen simultanen Projekten, die uns und unseren Aktionären großen Umsatz bringen«, fährt er fort. »Unser Businessmodell, bei dem wir und unsere Partner uns gegenseitig unterstützen, erlaubt es uns, sehr aktiv auf dem Spielemarkt zu sein. Und so bekommen wir die Aufmerksamkeit der Spieler.« Das Interesse der Investoren steige durch die besonders guten Platzierungen auf den Wunschlisten der Spieler und durch die jährlichen Finanzreports, so Kostowski. »Wir machen jedes Jahr mehr und mehr Umsatz.« Und das Jahr 2020 bildet keine Ausnahme. Laut des Berichts zu PlayWay des polnischen Analysten Krzysztof Tkosz übertraf das zweite Quartal 2020 alle Erwartungen und stellte einen neuen Umsatzrekord des Unternehmens auf. Der Analyst schließt nicht aus, dass auch die aktuelle Pandemie dem polnischen Publisher in die Hände gespielt habe. »Während des größten Teils des zweiten Quartals 2020 hatten wir eine viel größere Anzahl von Spielern bei Steam, was mit dem globalen Lockdown durch die Covid-19-Pandemie zu tun hatte«, schreibt der Analyst in seinem Bericht. Das hat sich selbstverständlich auch in den Umsätzen von PlayWay bemerkbar gemacht. In diesem Zeitraum wurden laut Bericht Einnahmen in Höhe von 66,6 Millionen PLN (14,9 Millionen Euro) erzielt. Für das gesamte Jahr 2020 erwartet der Analyst einen Umsatz von 211,9 Millionen PLN (47,3 Millionen Euro). Zum Vergleich: Im letzten Jahr machte das Unternehmen 131,2 Millionen PLN Umsatz (29,3 Millionen Euro), 2018 waren es noch 78,9 Millionen PLN (17,6 Millionen Euro).

Seinen größten Umsatz erzielt PlayWay durch das ständige Angebot, das sich um zahlreiche Titel erweitert. 2020 brachte der Publisher mehrere Dutzend Spiele auf den Markt und plant auch, das in Zukunft fortzuführen. Viele erfolgreiche Spiele bekommen zudem eine Konsolenportierung – dieses Jahr etwa Thief Simulator für die PS4 und Cooking Simulator für die Xbox One. Außerdem tastet PlayWay immer wieder den Markt ab und veröffentlicht kleine Demoversionen oder Prologe von aktuellen Projekten, die die Aufmerksamkeit der Spieler auf sich ziehen. Und dieser Erfolg zieht auch Aktionäre an.

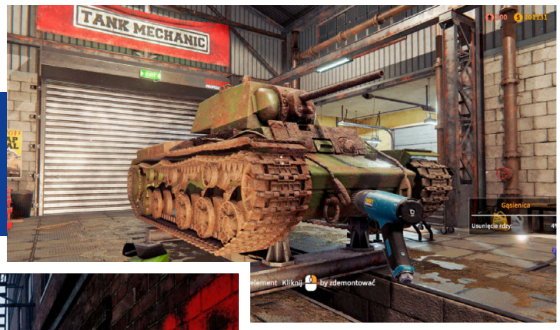
Über die sogenannte DCF-Methode ermittelte Analyst Krzysztof Tkosz einen Unternehmenswert von 4,0 Milliarden PLN (891,7 Millionen Euro). Bei Eintritt an die Warschauer Börse 2016 wurde der Aktienwert des Unternehmens auf 52 PLN (11,60 Euro) geschätzt. Aktuell liegt der Aktienpreis bei etwa 585 PLN (118 Euro, Stand 2.12.2020). Allein seit Januar 2020 verdoppelte sich dieser.

Der polnische AAA-Publisher CD Projekt hat im Vergleich dazu einen Firmenwert von 29,7 Milliarden PLN (6,7 Milliarden Euro) – und ist damit der zweitgrößte Videospielentwickler Europas – und aktuell einen Aktienpreis von 412 PLN (95 Euro). Durch Cyberpunk 2077 sollten die Umsätze des Unternehmens nochmal beträchtlich in die Höhe schießen.

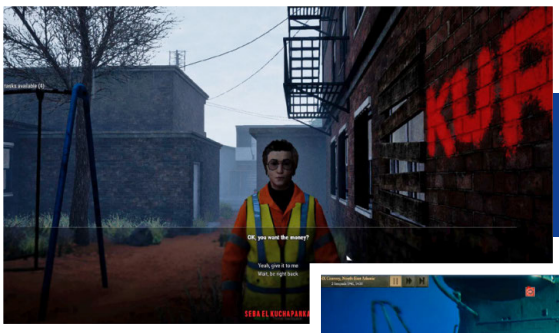
Die aktuellen Bestseller von PlayWay



Car Mechanic Simulator:
Wir schrauben an Autos.



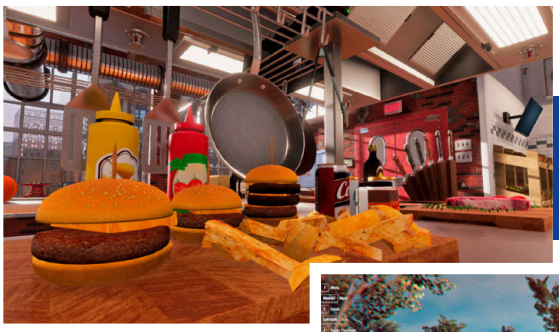
Tank Mechanic Simulator:
Wir schrauben an Panzern.



Drug Dealer Simulator:
Wir verticken Drogen.



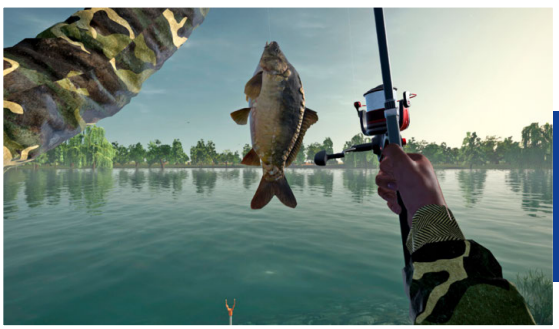
UBOAT:
Wir fahren und verwalten ein U-Boot.



Cooking Simulator:
Wir kochen im Akkord.



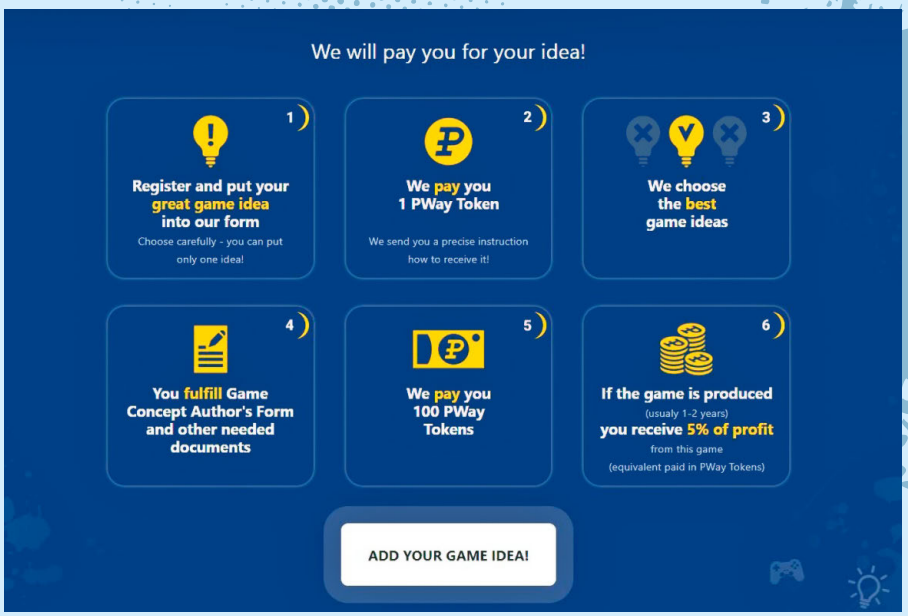
Thief Simulator:
Wir räumen anderen die Bude aus.



Ultimate Fishing Simulator:
Wir angeln die dicksten Karpfen.

In Oh...Sir! The Insult Simulator geht's um die schönsten Beleidigungen. Vielleicht ein gutes Training für Monkey Island?

Der Analyst Torsten Tiedt vermutet übrigens, dass CD Projekt bis Ende 2020 den Umsatz des vergangenen Jahres (Oktober 2019 bis September 2020) von 683 Millionen PLN (152 Millionen Euro) auf knapp drei Milliarden PLN (satte 669 Millionen Euro) durch die Veröffentlichung des lang erwarteten Rollenspiels erhöhen könne.



»Need For Game Idea« ist ein neues Projekt von PlayWay, bei dem Spieler eigene Ideen und Konzepte vorstellen können und bei Umsetzung am Erfolg beteiligt werden.

Mit Low-Budget und Nischenthemen in die Zukunft?

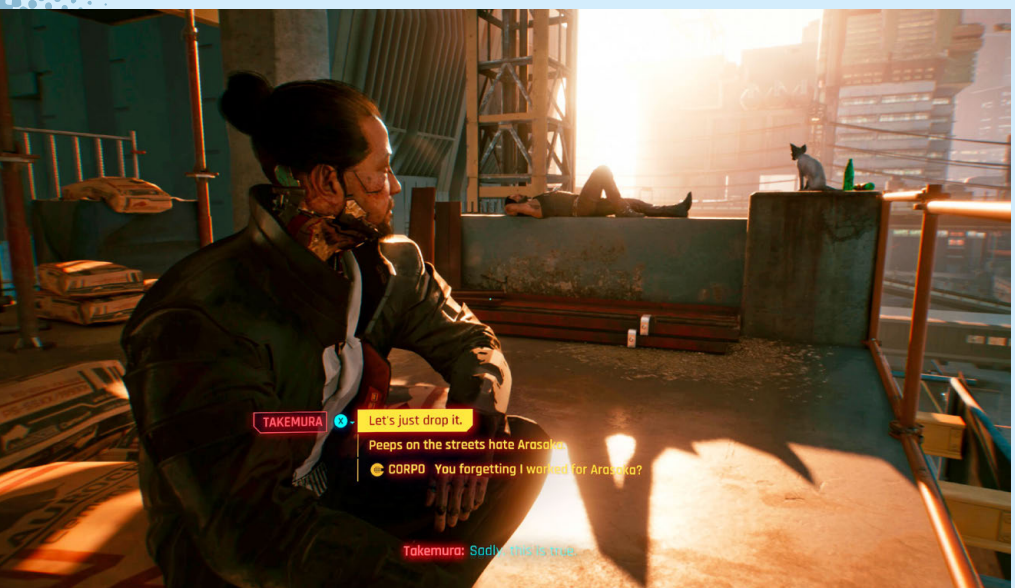
PlayWay macht gerade sowohl auf dem Spielemarkt und in den Steam-Wishlists als auch an der Börse eine gute Figur. Doch wie sieht die Zukunft des Unternehmens aus? Hat Kostowski Pläne, sich auch an größere Produktionen mit mehr Budget heranzutrauen, um die Sicherheit auf dem Markt zu garantieren? »Tatsächlich haben wir großes Vertrauen in unser aktuelles Business-Modell«, sagt Kostowski. »Wir haben keine Angst davor, ein Risiko einzugehen, wenn es um die Planung unserer nächsten Projekte geht.« Auf der eigenen Website verkündet PlayWay sein großes Ziel für die kommenden Jahre: Etwa 20 neue Releases sollen jährlich auf dem Markt erscheinen. »Zu unseren Zielen gehört aber nicht nur die Veröffentlichung von Spielen, sondern auch das Wachstum unserer Entwicklerteams«, ergänzt Kostowski. »Wir haben außerdem einen großen Einfluss auf die Spieleindustrie. So können Teams, die mit uns zusammenarbeiten, ihre Strukturen erweitern und so noch mehr Arbeitsplätze schaffen für Leute, die gerne Spiele entwickeln würden.«

Doch auch die Spieler sollen nicht zu kurz kommen: Der Publisher führte ein neues Programm mit dem Namen »Need For Game Idea« ein. »Mit diesem Projekt wollen wir unterstreichen, welch wichtige Rolle die Spieler für uns einnehmen«, kommentiert Kostowski das Projekt. Wer sich auf der Website registriert, kann eigene Spieleideen und -konzepte einreichen und erhält im Gegenzug dazu sogenannte PWay-Token, eine digitale Währung des Publishers. Sollte die Spielidee tatsächlich umgesetzt und ein Spiel entwickelt werden, erhält der Autor des Konzepts fünf Prozent des Profits, der mit dem Spiel gemacht wird. »Wir wollen damit etwas Neues ausprobieren und unsere Wertschätzung auf eine kreative Weise ausdrücken«, fährt der PlayWay-CEO fort. »Von nun an können unsere Fans nicht nur Teil der Community, sondern sogar Teil des Entwicklungsprozesses sein.«

Wie sich diese Strategie in Zukunft auf den Erfolg von PlayWay auswirkt, bleibt abzuwarten. Zwar deckt der polnische Publisher einen großen Teil des heimischen Spielemarktes ab und ist damit in der Lage, schnell viele Spiele auf den Markt zu bringen, doch nicht immer ist die Leidenschaft für Videospiele, die Kostowski gerne betont, hinter den Titeln zu spüren. Viele der PlayWay-Spiele haben eine wenig ansprechende Grafik und banale sowie klobige Gameplay-Mechaniken und wirken, als könnten sie noch einen letzten Schliff vertragen. Der Survival-Horror Agony wurde beispielsweise für seine schwerfällige Bedienung, verschwommene Grafik, nicht ausgereiftes Gameplay und zahlreiche Bugs kritisiert.

PlayWay stützt sich zudem sehr auf seine Leuchtturm-Spiele wie etwa House Flipper, veröffentlicht immer mehr DLCs und Konsolenportierungen und macht diese zu einer Cashcow, die bis heute den Großteil des Umsatzes des Unternehmens ausmacht. Es ist aber wohl nur eine Frage der Zeit, bis auch hier das Interesse der Spieler nachlässt und nicht mehr viel aus der Simulation herauszuholen ist. Viele andere Fackelträger hat der Publisher allerdings noch nicht. Außerdem stellt sich natürlich die Frage, ob dem Publisher und den Entwickerteams nicht irgendwann dann doch die Ideen ausgehen werden – und ob dies nicht schon jetzt passiert. Aztec Empire und El Dorado: The Golden City Builder: Beide Spiele kommen zwar aus unterschiedlichen Entwicklerstudios, sehen aber aus wie ein und dasselbe Spiel. Greift PlayWay deshalb mit seinem neuen Projekt »Need for Game Idea« schon auf die Ideen seiner Fans zurück?

Ob die Low-Budget-Kuriositäten also auch in Zukunft mit AAA-Giganten wie CD Projekt mithalten können, wird sich zeigen. Denn der wettbewerbsintensive Markt erfordert es unter anderem auch, dass sich die Qualität der Spiele immer weiter verbessert. Wir haben schon jetzt eine Übersättigung des Marktes. Zwar spricht Kostowski im Interview an, dass PlayWay seine Entwicklerteams weiter ausbauen wolle, hält aber nach wie vor an seinem bisherigen Businesskonzept fest. Wir haben übrigens auch ein paar Entwickler der PlayWay-Gruppe angeschrieben und zu dem Publisher befragt, leider aber keinerlei Antwort erhalten. ★



PlayWay konkurriert unweigerlich mit seinen polnischen Kollegen CD Projekt. Ob das Unternehmen in Zukunft auch mit AAA-Titeln wie The Witcher 3 oder Cyberpunk 2077 mithalten kann, wird sich zeigen. Kostowski will aber auch weiterhin an seiner Businessstrategie festhalten.

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 unterhaltsamer 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

Steam vs. Datenschutz

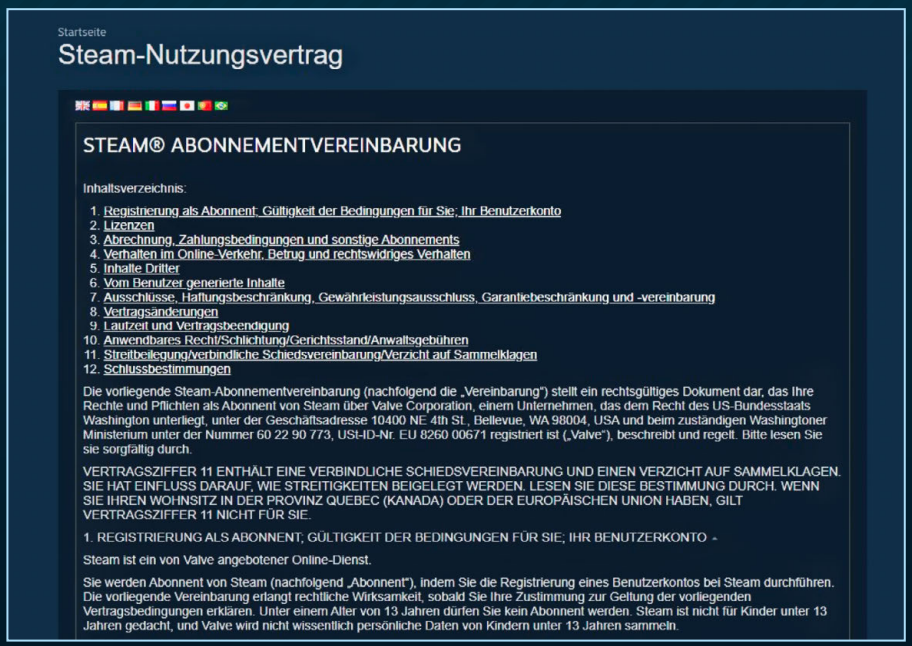
WAS VALVE WEISS



Steam ist super, oder? Doch die Spieleplattform sammelt im Geheimen allerlei Daten über euch. Wir zeigen auf, wie ihr euch vor Missbrauch schützt. Von Natalie Schermann

Die Vertriebsplattform Steam ist für den modernen Spieler nahezu unumgänglich – und natürlich auch unheimlich praktisch: Mit wenigen Klicks ist das Benutzerkonto erstellt und die Bibliothek mit Spielen befüllt. Doch im Hintergrund spielt sich noch viel mehr ab: Valve sammelt bei jeder Nutzung zahlreiche Daten und Informationen über uns ein und gibt diese an Dritte weiter. Aber darf Valve das überhaupt? Und wie können wir als Spieler die Kontrolle über Verarbeitung und Verbreitung unserer Daten selbst in die Hand nehmen?

In diesem Artikel nehmen wir die Datenschutzrichtlinien von Steam genauer unter die Lupe. Weil Valve seine Dienstleistungen auch im europäischen Raum anbietet, hat sich Steam an die Datenschutz-Grundverordnung (kurz DSGVO) zu halten. Wir erklären euch, wann das Auslesen, Verarbeiten und die Weitergabe von personenbezogenen Daten erlaubt ist und auf welche Rechte ihr als Verbraucher und Steam-Kunden bestehen könnt. Außerdem fassen wir zusammen, welche Daten Steam für welchen Zweck einsammelt. In der letzten Ausgabe haben wir uns übrigens bereits mit der Frage beschäftigt, ob eure Steam-Bibliothek vererbbar ist, etwa an den Nachwuchs.



Startseite

Steam-Nutzungsvertrag

STEAM® ABONNEMENTVEREINBARUNG

Inhaltsverzeichnis:

1. Registrierung als Abonnent; Gültigkeit der Bedingungen für Sie; Ihr Benutzerkonto
2. Lizenzen
3. Abrechnung, Zahlungsbedingungen und sonstige Abonnements
4. Verhalten im Online-Verkehr, Betrug und rechtswidriges Verhalten
5. Inhalte Dritter
6. Vom Benutzer generierte Inhalte
7. Ausschlüsse, Haftungsbeschränkung, Gewährleistungsausschluss, Garantiebeschränkung und -vereinbarung
8. Vertragsänderungen
9. Laufzeit und Vertragsbeendigung
10. Anwendbares Recht/Schlichtung/Gerichtsstand/Anwaltsgebühren
11. Streitbeilegung/verbindliche Schiedsvereinbarung/Verzicht auf Sammelklagen
12. Schlussbestimmungen

Die vorliegende Steam-Abonnementvereinbarung (nachfolgend die „Vereinbarung") stellt ein rechtsgültiges Dokument dar, das Ihre Rechte und Pflichten als Abonnent von Steam über Valve Corporation, einem Unternehmen, das dem Recht des US-Bundesstaats Washington unterliegt, unter der Geschäftsadresse 10400 NE 4th St., Bellevue, WA 98004, USA und beim zuständigen Washingtoner Ministerium unter der Nummer 60 22 90 773, UST-ID-Nr. EU 8260 00671 registriert ist („Valve"), beschreibt und regelt. Bitte lesen Sie sie sorgfältig durch.

VERTRAGSZIFFER 11 ENTHÄLT EINE VERBINDLICHE SCHIEDSVEREINBARUNG UND EINEN VERZICHT AUF SAMMELKLAGEN. SIE HAT EINFLUSS DARAUF, WIE STREITIGKEITEN BEIGELEGT WERDEN. LESEN SIE DIESE BESTIMMUNG DURCH. WENN SIE IHREN WOHNSITZ IN DER PROVINZ QUEBEC (KANADA) ODER DER EUROPÄISCHEN UNION HABEN, GILT VERTRAGSZIFFER 11 NICHT FÜR SIE.

1. REGISTRIERUNG ALS ABONNENT; GÜLTIGKEIT DER BEDINGUNGEN FÜR SIE; IHR BENUTZERKONTO

Steam ist ein von Valve angebotener Online-Dienst.

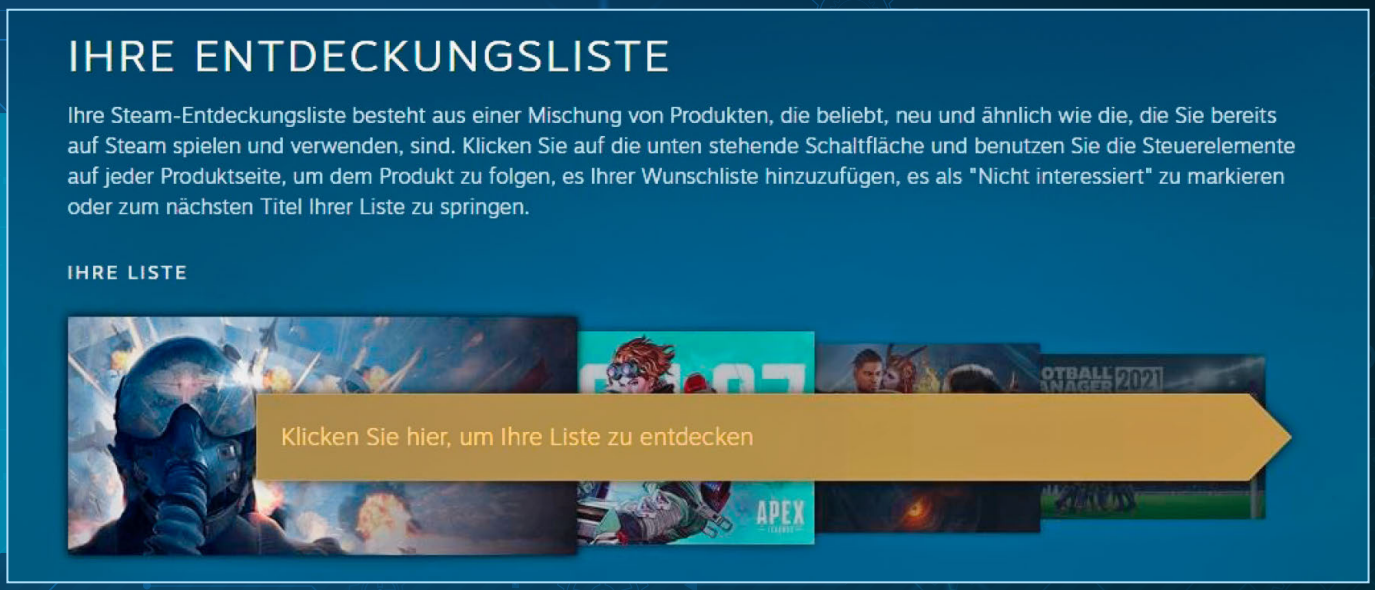
Sie werden Abonnent von Steam (nachfolgend „Abonnent"), indem Sie die Registrierung eines Benutzerkontos bei Steam durchführen. Die vorliegende Vereinbarung erlangt rechtliche Wirksamkeit, sobald Sie Ihre Zustimmung zur Geltung der vorliegenden Vertragsbedingungen erklären. Unter einem Alter von 13 Jahren dürfen Sie kein Abonnent werden. Steam ist nicht für Kinder unter 13 Jahren gedacht, und Valve wird nicht wissentlich persönliche Daten von Kindern unter 13 Jahren sammeln.

Mit der Erstellung eines Benutzerkontos stimmen wir dem Nutzungsvertrag und damit automatisch auch den Datenschutzrichtlinien von Valve bzw. Steam zu.

Was versteht man unter Datenschutz?

Je mehr sich unser Leben online abspielt, desto mehr Gedanken machen wir uns naturgemäß zu Datenschutz und -sicherheit. Doch was genau beschreiben diese Begriffe eigentlich? Viele Menschen verstehen unter Datenschutz in erster Linie (meist technische) Vorkehrungen, die verhindern sollen, dass unbefugte Dritte Zugang zu personenbezogenen Daten erlangen – etwa durch Passwörter oder Absicherung und Verschlüsselung von Datenbanken.

Doch die Datensicherheit ist nur ein Teilbereich des Datenschutzes. Der Datenschutz selbst ist das Recht auf informationelle Selbstbestimmung. Das heißt im Klartext: Jeder hat das Recht, selbst darüber zu bestimmen, wer wann welche seiner personenbezogenen Daten einsehen kann. Der Datenschutz ist dabei in aller Regel darauf ausgelegt, möglichst wenig Daten zu verarbeiten. Daten dürfen auch nur dann erfasst und verarbeitet werden, wenn es dafür einen triftigen Grund gibt. Die rechtliche Grundlage dafür ist aktuell die Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO), die 2018 in Kraft getreten ist. Als personenbezogene Daten gelten laut Artikel 4, Absatz 1 »alle Informationen, die sich auf eine identifizierte oder identifizierbare natürliche Person [...] beziehen«. Dazu gehören beispielsweise der Name, eine Kennnummer, Standortdaten oder auch besondere Merkmale, »die Ausdruck der physischen, physiologischen,



Steam schlägt euch regelmäßig Spiele vor, die euch gefallen könnten. Um eine solche personalisierte Empfehlung möglichst treffsicher zusammenzustellen, werden zuvor Informationen eingesammelt und durch einen Algorithmus ausgewertet.

genetischen, psychischen, wirtschaftlichen, kulturellen oder sozialen Identität dieser natürlichen Person sind«.

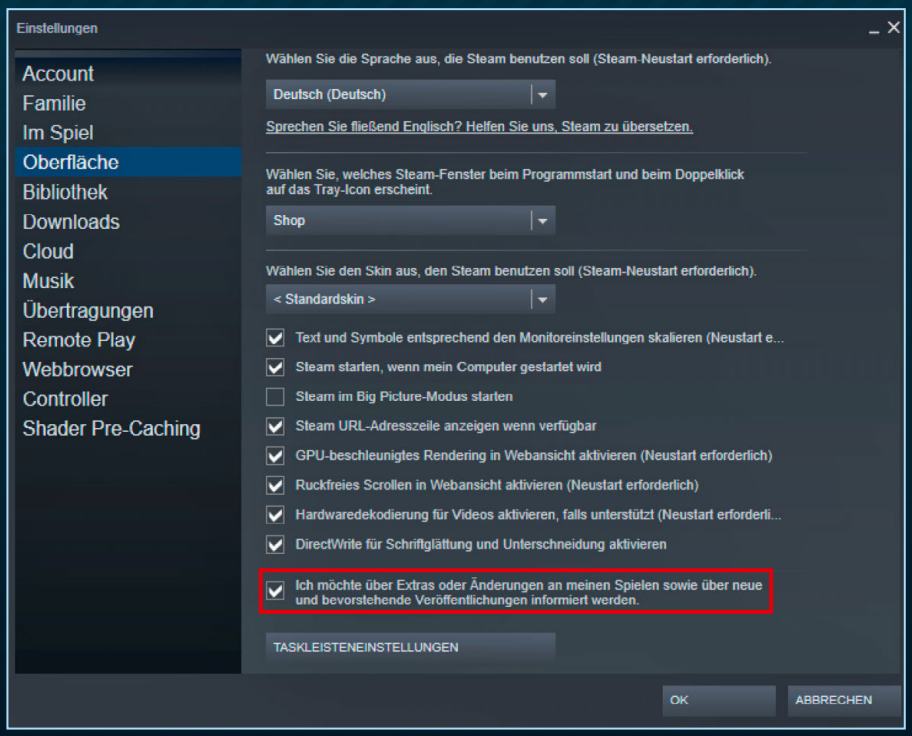
DSGVO ist Pflicht!

Alle Dienstleister, die mit Daten ihrer Verbraucher arbeiten, müssen sich an die DSGVO halten, wollen sie ihren Service auch in Europa oder konkret in Deutschland anbieten. Das gilt natürlich auch für den Aboservice von GameStar oder für unsere Website GameStar.de. Fun Fact: Als die DSGVO 2018 in Kraft trat, führte das im ersten Moment unter anderem dazu, dass die Webseiten vieler US-Zeitungen wie Los Angeles Times, New York Daily News oder The Baltimore Sun nicht mehr für europäische Leser erreichbar waren.

Da die DSGVO auch für Unternehmen gilt, die nicht in Europa sitzen, aber ihre Dienstleistungen auf dem europäischen Markt anbieten, mussten auch die US-Webseiten zunächst sicherstellen, dass sie nicht gegen die neue Datenschutz-Grundverordnung verstoßen. Auch Spielevertriebsplattformen wie GOG.com, die Stores von Sony, Microsoft und Nintendo oder eben Steam sind nicht von dieser Regelung ausgenommen.

Steam und die europäische Datenschutz-Grundverordnung

Die Datenschutzrichtlinien, die bei Steam gelten, könnt ihr im sogenannten Privacy Agreement nachlesen. Gleich zu Beginn nennt Valve die wichtigsten Gesetze für den Schutz der Privatsphäre seiner Verbraucher, die Steams Datenschutzrichtlinien zugrunde liegen: der California Consumer Privacy Act (CCPA), die Datenschutz-Grundverordnung der Europäischen Union (DSGVO) sowie die schweizerische und EU-Datenschutzrichtlinie. Für uns als EU-Bürger sind selbstverständlich letztere besonders interessant. Schauen wir uns also mal genauer an, was die DSGVO fordert – und was Steam dazu im Privacy Agreement aufführt.



Über die Einstellungen könnt ihr Update-Benachrichtigungen ganz leicht ausstellen. Es werden für diesen Zweck dann auch keine Daten mehr erhoben.

Was verlangt die DSGVO?

In Artikel 12, Absatz 1 verlangt die Datenschutz-Grundverordnung, dem Verbraucher in den Datenschutzrichtlinien alle Informationen, die sich auf die Verarbeitung der personenbezogenen Daten beziehen, »in präziser, transparenter, verständlicher und leicht zugänglicher Form in einer klaren und einfachen Sprache zu übermitteln«. Der Epic Games Store stand beispielsweise lange in der Kritik, gegen die DSGVO zu verstoßen, weil die Informationen schwammig und unklar formuliert waren. Allerdings ist nicht ganz klar, was genau als »präzise und transparent« gilt. Im Falle von Steam werden den Verbrauchern in insgesamt zehn Punkten wichtige Informationen bereitgestellt. Außerdem werden Steam-Nutzer unter den Punkten 6 und 9 (und 10 für Benutzer aus Kalifornien) über ihre Rechte aufgeklärt, wenn es um die Kontrolle personenbezogener Daten geht. Auf eure Rechte als Verbraucher gehen wir weiter unten im Artikel ein.

Wann dürfen Daten erhoben werden?

In Artikel 6 der DSGVO wird die Rechtmäßigkeit der Verarbeitung personenbezogener Daten aufgeführt. Für Steam gilt insbesondere Artikel 6, Absatz 1a: Die Verarbeitung ist rechtmäßig, wenn »die betroffene Person ihre Einwilligung zu der Verarbeitung der sie betreffenden personenbezogenen Daten für einen oder mehrere bestimmte Zwecke gegeben [hat]«. Diese Einverständnis erteilen wir als Verbraucher, indem wir uns ein Konto

Der Mathematiker Heron von Alexandria konstruierte den sogenannten Heronsball.

bei Steam anlegen und somit mit Valve einen Vertrag abschließen, nachzulesen im Steam-Nutzungsvertrag unter der Ziffer 1.B.

Weiter schreibt die DSGVO in Artikel 5, 1b, dass personenbezogene Daten »für festgelegte, eindeutige und legitime Zwecke erhoben werden« und dann »nicht in einer mit diesen Zwecken nicht zu vereinbarenden Weise weiterverarbeitet werden« dürfen. Sie müssen außerdem (1c) »dem Zweck angemessen und erheblich sowie auf das für die Zwecke der Verarbeitung notwendige Maß beschränkt sein (Datenminimierung)«. Übersetzt heißt das: Steam darf nur die Daten von uns erheben, die wirklich notwendig sind, um seine gewünschten Dienstleistungen anbieten zu können.

Welche Daten dabei für welchen Zweck erhoben werden, beschreibt Steam im Privacy Agreement Ziffer 2 und 3. Zu den Gründen für die Erhebung gehört beispielsweise ein »vollumfänglicher Spielservice«, den Steam als Dienstleister bereitstellen möchte – oder aber auch die Einhaltung gesetzlicher Verpflichtungen, wenn es beispielsweise darum geht, bestimmte Informationen gemäß Steuergesetzen oder Ähnlichem aufzubewahren. Besonders spannend ist dabei Ziffer 3.



Mit einem entsprechenden Browser-Addon verhindert ihr per sogenanntem Opt-out, dass eure Daten in Google Analytics gesammelt und eben analysiert werden.

Welche Daten erhebt Steam und wofür werden sie genutzt?

In den Datenschutzrichtlinien von Steam findet ihr unter der Ziffer 3 eine Auflistung der Arten und Quellen von Daten, welche die Spieleplattform von ihren Verbrauchern erhebt. Wir haben sie für euch erklärend zusammengefasst:

Kontodaten: Erstellen wir bei Steam ein Benutzerkonto, so erfasst Valve unsere E-Mail-Adresse und unser Wohnsitzland sowie unseren Benutzernamen und das Passwort. Gleichzeitig wird uns eine Steam-ID zugewiesen, mit der unser Konto identifiziert werden kann.

Zahlungsdaten: Wollen wir die Dienstleistungen von Steam in Anspruch nehmen und beispielsweise ein Spiel erwerben, müssen wir Zahlungsdaten hinterlegen. Bei einer Kreditkarte sind es wie üblich Name, Anschrift, Kreditkartennummer, Ablaufdatum und der Sicherheitscode. Dabei findet auch ein Austausch zwischen Valve und unserem Zahlungsanbieter statt, »um die Transaktion zu ermöglichen und Anti-Betrugsprüfungen durchzuführen«.

Chats, Reviews, Foren: Ebenso erfasst Valve alles, was wir auf der Steam-Plattform in Foren, Chats oder Reviews kommentieren. Dazu gehören ebenfalls Informationen, die wir an den Steam-Support schicken, oder auch Informationen, die wir bei der Teilnahme an Wettbewerben oder Auswahlverfahren für Betatests usw. angeben.

Steam-Client und Steam-Website: Valve erfasst zudem Informationen über unsere Interaktion mit allen Webseiten, Inhalten und Dienstleistungen von Steam. Dazu gehören beispielsweise automatisch erhobene Informationen über unseren Browser oder unser jeweiliges Endgerät (PC oder auch Handy). Zum einen soll so sichergestellt werden, dass wir kein Bot sind. Zum anderen dient das laut Valve der Optimierung von Steams Angebot und Service.

Nutzung von Spielen: Valve erstellt auch sogenannte Spielstatistiken von seinen Steam-Usern. Diese enthalten Informationen über unseren Fortschritt in Spielen, die Spielzeit, welche Spiele wir bevorzugen, sowie Informationen zu unserem Gerät, Betriebssystem, Geräteeinstellungen und Absturzdaten. Vor allem Fortschritt und Spielzeit liefern über alle Steam-Nutzer kumuliert detaillierte Informationen über das generelle Spielverhalten.

Cookies: Steam speichert kleine Textdateien – sogenannte Cookies – auf dem Computer der Steam-Nutzer. Das erlaubt es, zu analysieren, wie die Spieler Steams Dienste nutzen und »die Funktionalität von Marketing, Analysen oder Websites zu verbessern«. Steam-Nutzer können diese Cookies auch ablehnen – wie das für unterschiedliche Webbrowser funktioniert, erklärt Steam in einer Anleitung. Hier werden wir noch darauf hingewiesen, dass wir womöglich keinen Anspruch auf eine »vollständige Funktionalität« der Steam-Websites haben, sollten wir die Cookies ablehnen. Steam hat außerdem Zugriff auf unsere IP-Adresse, wenn wir den Service nutzen.

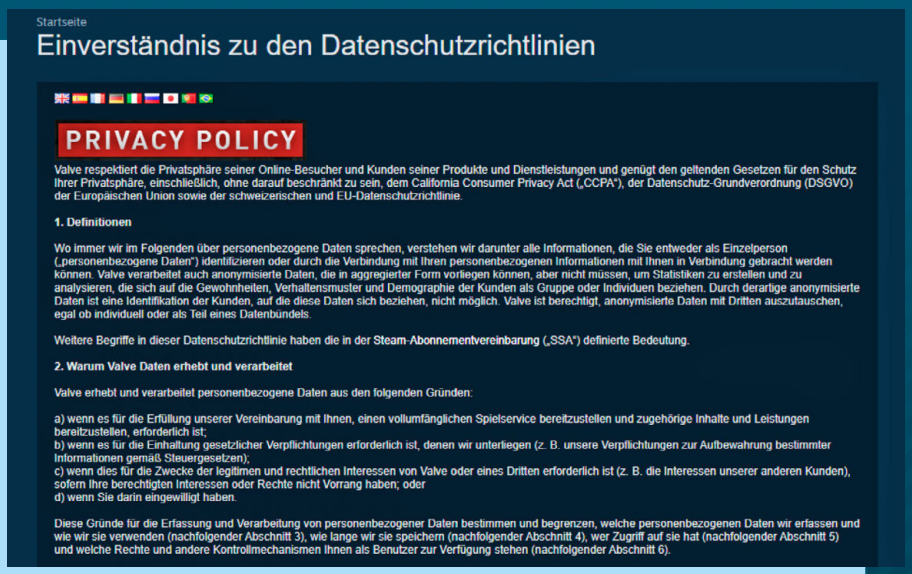
Empfehlungen: Steam sammelt und verarbeitet personenbezogene Informationen, um uns mit Empfehlungen für Inhalte, Produkte und Dienstleistungen zu versorgen. So werden beispielsweise Spielvorschläge auf uns angepasst und relevante Empfehlungen angezeigt. Das dient auch der Auswahl, welche Update-Benachrichtigungen beim Start des Clients angezeigt werden. Wollt ihr vermeiden, dass eure Daten für diese Benachrichtigungen verarbeitet werden, könnt ihr das in euren Einstellungen



Über das Datenschutz-Dashboard könnt ihr auf eure personenbezogenen Daten zugreifen, diese ändern oder löschen. Die Möglichkeit dazu ist unter anderem durch die DSGVO vorgegeben.

Inhalt der Steam Privacy Policy

1. Definitionen
2. Warum Valve Daten erhebt und verarbeitet
3. Die Arten und Quellen von Daten, die wir von unseren Nutzern erfassen
4. Wie lange wir die Daten speichern
5. Wer Zugriff auf die Daten hat
6. Ihre Rechte und Kontrollmechanismen
7. Kinder
8. Kontaktinformationen
9. Zusätzliche Informationen für Benutzer aus dem Europäischen Wirtschaftsraum, dem Vereinten Königreich und der Schweiz
10. Zusätzliche Informationen für Benutzer aus Kalifornien



Startseite

Einverständnis zu den Datenschutzrichtlinien

PRIVACY POLICY

Valve respektiert die Privatsphäre seiner Online-Besucher und Kunden seiner Produkte und Dienstleistungen und genügt den geltenden Gesetzen für den Schutz Ihrer Privatsphäre, einschließlich, ohne darauf beschränkt zu sein, dem California Consumer Privacy Act („CCPA"), der Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) der Europäischen Union sowie der schweizerischen und EU-Datenschutzrichtlinie.

1. Definitionen

Wo immer wir im Folgenden über personenbezogene Daten sprechen, verstehen wir darunter alle Informationen, die Sie entweder als Einzelperson („personenbezogene Daten") identifizieren oder durch die Verbindung mit Ihren personenbezogenen Informationen mit Ihnen in Verbindung gebracht werden können. Valve verarbeitet auch anonymisierte Daten, die in aggregierter Form vorliegen können, aber nicht müssen, um Statistiken zu erstellen und zu analysieren, die sich auf die Gewohnheiten, Verhaltensmuster und Demographie der Kunden als Gruppe oder Individuen beziehen. Durch derartige anonymisierte Daten ist eine Identifikation der Kunden, auf die diese Daten sich beziehen, nicht möglich. Valve ist berechtigt, anonymisierte Daten mit Dritten auszutauschen, egal ob individuell oder als Teil eines Datenbündels.

Weitere Begriffe in dieser Datenschutzrichtlinie haben die in der Steam-Abonnementvereinbarung („SSA") definierte Bedeutung.

2. Warum Valve Daten erhebt und verarbeitet

Valve erhebt und verarbeitet personenbezogene Daten aus den folgenden Gründen:

a) wenn es für die Erfüllung unserer Vereinbarung mit Ihnen, einen vollumfänglichen Spielservice bereitzustellen und zugehörige Inhalte und Leistungen bereitzustellen, erforderlich ist;
b) wenn es für die Einhaltung gesetzlicher Verpflichtungen erforderlich ist, denen wir unterliegen (z. B. unsere Verpflichtungen zur Aufbewahrung bestimmter Informationen gemäß Steuergesetzen);
c) wenn dies für die Zwecke der legitimen und rechtlichen Interessen von Valve oder eines Dritten erforderlich ist (z. B. die Interessen unserer anderen Kunden), sofern Ihre berechtigten Interessen oder Rechte nicht Vorrang haben; oder
d) wenn Sie darin eingewilligt haben.

Diese Gründe für die Erfassung und Verarbeitung von personenbezogener Daten bestimmen und begrenzen, welche personenbezogenen Daten wir erfassen und wie wir sie verwenden (nachfolgender Abschnitt 3), wie lange wir sie speichern (nachfolgender Abschnitt 4), wer Zugriff auf sie hat (nachfolgender Abschnitt 5) und welche Rechte und andere Kontrollmechanismen Ihnen als Benutzer zur Verfügung stehen (nachfolgender Abschnitt 6).

anpassen. Klickt dafür im Steam-Client oben links auf den Reiter »Steam« und wählt danach die Einstellungen aus. Unter »Oberfläche« könnt ihr nun das Häkchen ganz unten einfach entfernen.

Nach einer Zustimmung kann Steam auch Marketing-E-Mails versenden und über Produkte und Dienstleistungen von Valve informieren. Hier werden wiederum unsere Daten erhoben, um diese Mails »empfängerspezifisch anzupassen«. Die Marketing-E-Mails können jederzeit abbestellt werden.

Erkennung von Verstößen: Valve versucht stets, gegen Betrug und Verstöße gegen die Steam-Abonnentenvereinbarung (SSA) vorzugehen. Für die Erkennung solcher Vergehen werden »bestimmte Daten« erfasst und »für die zu diesem Zweck erforderliche Mindestdauer gespeichert«. Sollte ein Betrug festgestellt werden, können die Daten behalten und dem Verbraucher unter Umständen nicht offengelegt werden. Um welche Daten es sich speziell handelt, wird hier allerdings nicht aufgeschlüsselt.

Darf Steam meine Daten weitergeben?
Eine Weitergabe personenbezogener Daten ohne die Einwilligung des Verbrauchers ist grundsätzlich nicht zulässig. Allerdings dürfen Dienstleister wie Steam gemäß Artikel 6 der Datenschutz-Grundverordnung personenbezogene Daten ihrer Kunden weitergeben, sollte dies »für die Erfüllung eines Vertrages« vonnöten sein. Ein Beispiel hierfür wäre die Transaktion, bei der ein Austausch zwischen Steam und eurem Zahlungsanbieter (Kreditkarte etc.) stattfindet.

In Ziffer 5 des Policy Agreements zählt Steam auf, wer alles Zugriff auf eure Daten bekommt. Wichtig ist auch zu nennen, dass Valve hier explizit erwähnt, keine personenbezogenen Daten an andere Firmen zu verkaufen. Das wäre der berüchtigte Adresshandel aus der Internetfrühzeit. Wir haben für euch zusammengefasst, wer für welchen Zweck an eure Daten kommt:

Tochtergesellschaften: Eure Daten werden von Valve und seinen Tochtergesellschaften gemeinsam genutzt, um die oben genannten Zwecke zu erfüllen.

Drittanbieter: Unter Umständen können eure Daten auch an Drittanbieter weitergegeben werden, die ihre Dienste und Angebote über Steam vertreiben. Eure Daten werden aber nur so weit verwendet, »wie dies für die Durchführung von Kundensupport-Services erforderlich ist«.



Valves Half-Life 2 war einer der ersten Titel, der zwangsweise eine Steam-Aktivierung erforderte. Das war im Jahr 2004 noch ein echter Aufreger.

Vernünftig verwendbar wurden Dampfmaschinen erst im 18. Jahrhundert, vorher war der Wirkungsgrad zu niedrig.

Netzwerkanbieter: Bestimmte Informationen wie etwa die IP-Adresse teilt Valve auch mit seinen externen Netzwerkanbietern. Diese ermöglichen die Bereitstellung von digitalen Inhalten. Verwenden wir Steam, werden uns deshalb Inhalte auf Grundlage unseres geografischen Standortes angezeigt.

Google Analytics: Valve verwendet den Web-Analysedienst Google Analytics, welcher wiederum Cookies benutzt, um Informationen über die Nutzung von Webseiten einzusammeln. Hier findet allerdings eine IP-Anonymisierung statt, indem IP-Adressen von Steam-Nutzern gekürzt werden. Wie bereits erwähnt können diese Cookies abgestellt werden. Genauso können Steam-Benutzer die Erfassung und Verarbeitung von Daten durch Google verhindern. Dafür müsst ihr ein Browser-Plug-In herunterladen und installieren.



Dank eurer Nutzungsdaten weiß Valve genau, wie viele Stunden ihr zum Beispiel in The Witcher 3 investiert habt und welche Achievements ihr dabei erreicht habt.

Andere Spieler und Partner: Bestimmte Daten über das Steam-Benutzerkonto werden anderen Spielern und Valves Partnern über die Steamworks API (eine Programmierschnittstelle für Entwickler) zur Verfügung gestellt. Für alle sichtbar sind der Steam-Benutzername sowie das Profilbild – ebenfalls wird angezeigt, ob der Benutzer ein Verbot wegen Betrugs in einem Multiplayer-Spiel erhalten hat. Spieleentwickler und -publisher haben zusätzlich Zugriff auf Informationen von der Steamworks API. So können sie beispielsweise ermitteln, ob sich ein bestimmtes Spiel im Eigentum eines Nutzers befindet. Je nachdem, welche Steamworks-Dienste im Spiel enthalten sind, können so unter Umständen auch Informationen über Leaderboards, den Spielfortschritt, Errungenschaften, etc. eingesehen werden.

Steam-Community: Jegliche Information, die ein Benutzer öffentlich in einem Forum postet, ist selbstverständlich für alle einsehbar. Sollten personenbezogene Daten gegen euren Willen in einem Forum öffentlich gemacht werden, könnt ihr von der »Reporting«-Funktion Gebrauch machen, um so die Entfernung zu fordern.

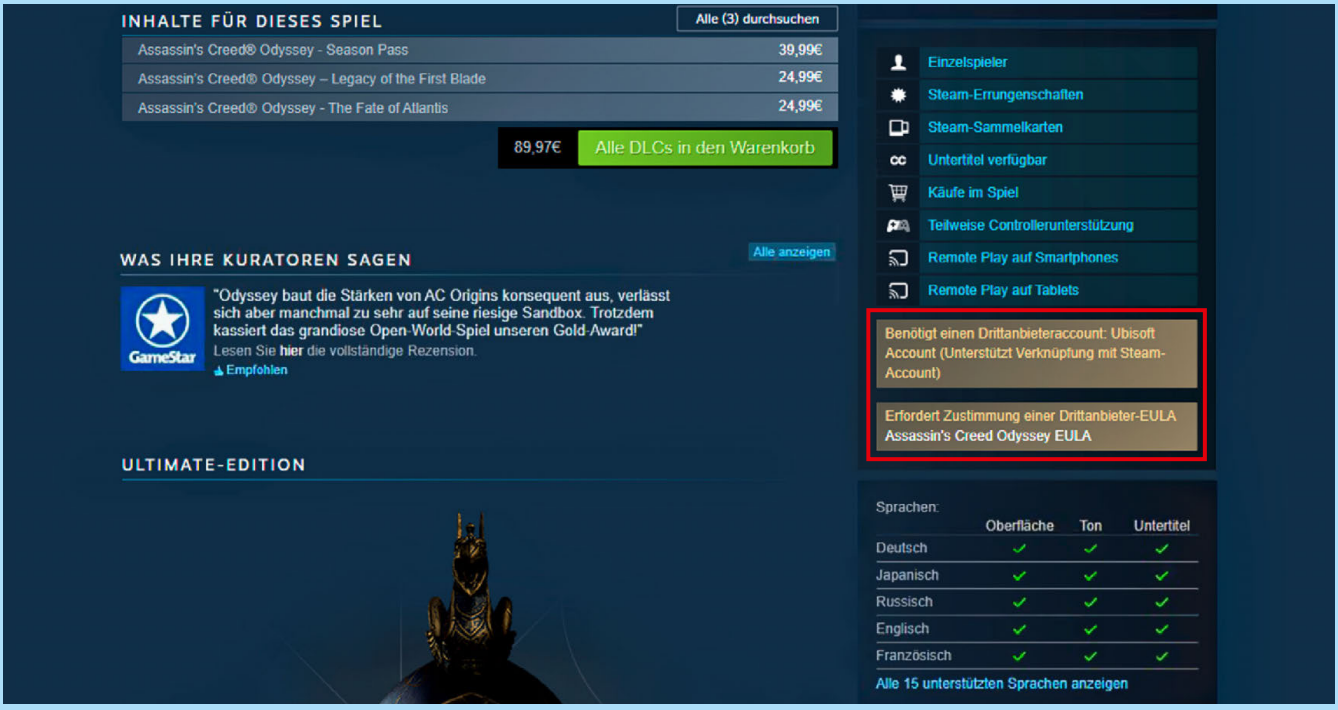
Verknüpfungen mit Drittanbietern: Wenn ihr euer Steam-Konto mit dem Konto eines Drittanbieters verknüpfen wollt, findet ein Austausch personenbezogener Daten statt. Im ersten Schritt erlaubt ihr bei der Verknüpfung, dass Valve eure Daten von Drittanbietern empfangen darf. Sollte die Verknüpfung erfordern, dass auch Valve Daten übermittelt, bedarf es zunächst einer weiteren Einwilligung durch den Benutzer.

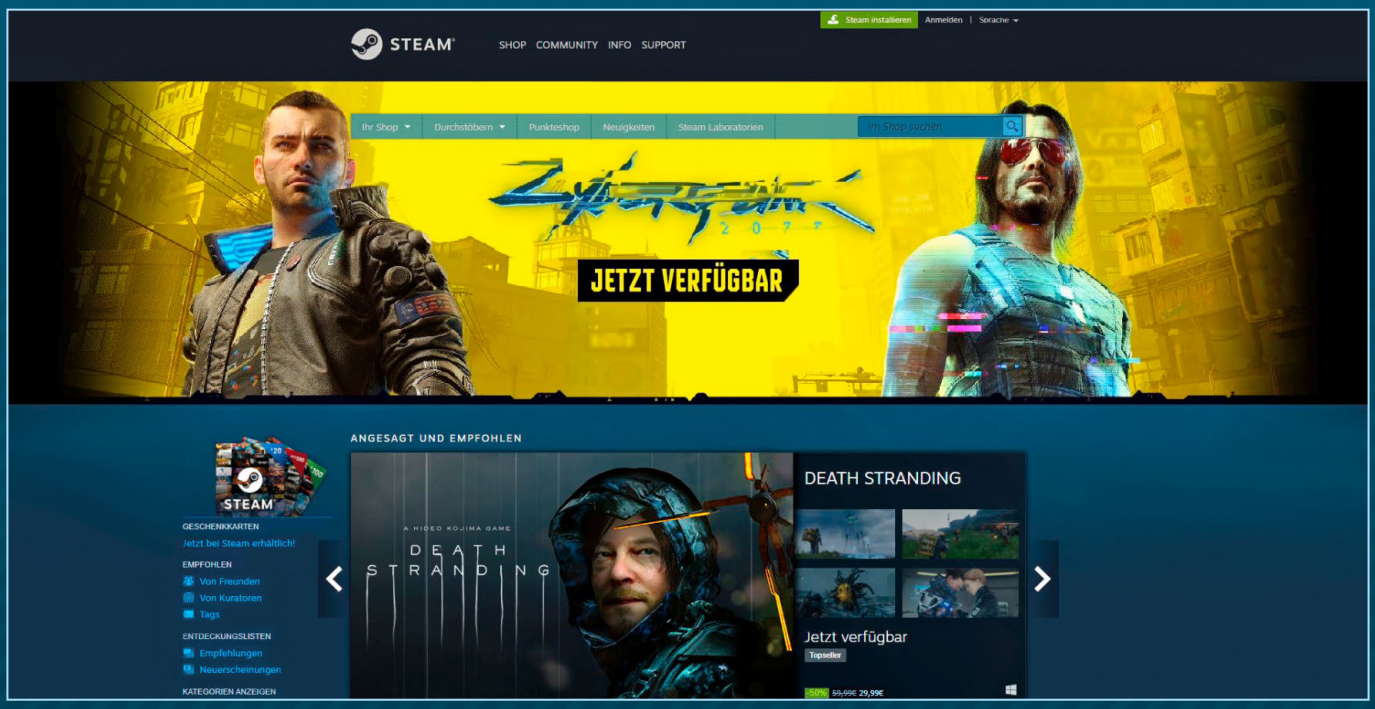
Gericht: Valve ist berechtigt, personenbezogene Daten freizugeben und offenzulegen, sollte das ein Gerichtsbeschluss oder eine behördliche Vorschrift verlangen.

Welche Rechte habe ich als Steam-Benutzer? Richtigerweise zeigt Steam auf, welche Rechte Steam-Nutzer gemäß dem Artikel 18 der DSGVO haben, wenn es um die Weitergabe und Kontrolle ihrer personenbezogenen Daten geht. Damit diese Datenschutzrechte auf

EULA von Drittanbietern

Steam weist euch auf der Produktseite eines Spiels darauf hin, ob ihr dafür einem Endbenutzer-Lizenzvertrag (EULA) eines Drittanbieters zustimmen müsst. Diese Information findet ihr auf der Produktseite rechts in der Spalte (siehe Bild). Im Fall von Assassin's Creed Odyssey gibt Steam den Hinweis, dass zum Spielen ein Drittanbieter-Account – hier ein Ubisoft-Konto – benötigt wird und dass man Ubisofts EULA zustimmen muss.





Welche Inhalte ihr auf eurer Steam-Startseite seht, liegt unter anderem an eurem Standort – den findet Valve etwa über eure IP-Adresse heraus.

eine einfache Weise ausgeführt werden können, gibt es auf der Steam-Supportseite einen speziellen Abschnitt dafür.

Über das Datenschutz-Dashboard erhalten Steam-Nutzer Zugriff auf ihre personenbezogenen Daten und können diese korrigieren und löschen. Um darauf zuzugreifen, müsst ihr die Seite des Steam-Supports aufrufen, unten »Mein Account« auswählen und auf »Daten Ihres Steam-Accounts« klicken. Als Bewohner des Europäischen Wirtschaftsraumes haben wir folgende Rechte, wenn es um personenbezogene Daten geht:

Zugriffsrecht: Jeder Steam-Nutzer kann jederzeit vollkommen kostenfrei den Zugriff auf personenbezogene Daten beantragen, die von Valve gespeichert werden. Das geht bei Steam über das Datenschutz-Dashboard. Sollte euch diese Auskunft nicht genügen, könnt ihr jederzeit eine ausführlichere und klar verständliche Auskunft beantragen.

Recht auf Berichtigung: Sollten eure personenbezogenen Daten ungenau, veraltet (etwa wegen Umzugs) oder unvollständig sein, könnt ihr diese ebenfalls jederzeit über das Datenschutz-Dashboard ändern.

Recht auf Löschung: Genauso könnt ihr die Löschung eurer personenbezogenen Daten beantragen. Grundlage dafür wäre das hypothetische Beispiel, dass Steam keine Spiele mehr verkauft – somit gäbe es auch keinen Grund, weshalb eure Daten noch gespeichert werden sollten. Über den Steam-Support könnt ihr ferner auch die Löschung eures ganzen Benutzerkontos beantragen. Dadurch verliert ihr aber natürlich den Zugang zu den Steam-Diensten.

Widerspruchsrecht: Steam-Nutzer haben das Recht, der Verarbeitung personenbezogener Daten zu widersprechen. Sollte es nicht gerade zwingende, legitime Begründungen geben, werden personenbezogene Daten auch nicht mehr verarbeitet. Außerdem haben Steam-Nutzer natürlich immer auch das Recht, Beschwerde bei einer Aufsichtsbehörde einzureichen.

Recht auf Einschränkung: Nutzer des Dienstleisters Steam haben weiterhin das Recht, Einschränkung über die Verarbeitung der personenbezogenen Daten zu beantragen. Die genaueren Bedingungen dafür findet ihr in Artikel 18 der DSGVO.

Recht auf Übertragbarkeit: Steam-Nutzer haben das Recht, ihre über sie gesammelten personenbezogenen Daten zu erhalten und diese gemäß den Bedingungen in Artikel 20 der DSGVO an andere Verantwortliche zu übertragen. Valve stellt euch eure Daten in einem strukturierten HTML-Format im Datenschutz-Dashboard zur Verfügung.

Vergesst dabei nicht: Datenschutz ist euer Recht, und ihr könnt jederzeit kostenfrei davon Gebrauch machen. Solltet ihr jemals Probleme oder Fragen zum Datenschutz haben, könnt ihr den Datenschutzbeauftragten von Valve kontaktieren (siehe Ziffer 8 des Steam Privacy Agreements):

Valve GmbH
z.Hd. Rechtsabteilung
Rödingsmarkt 9
D-20459 Hamburg

Grundsätzlich ist es immer gut, ein Auge darauf zu haben, wo welche Daten von euch wie gespeichert und verarbeitet werden. Denn auch wenn mit der DSGVO mittlerweile ein sehr umfassendes Gesetz zum Thema Datenschutz installiert ist, gibt es immer wieder schwarze Schafe oder auch einfach Sicherheitslücken, die Datenmissbrauch betreiben beziehungsweise ermöglichen. ★



Wer in Multiplayer-Titeln wie CS:GO schummelt, wird durch die Steamworks-API unter Umständen auch für andere Titel als Betrüger gebrandmarkt.

Doch auch ihr Wirkungsgrad war mit 0,5 Prozent lächerlich gering und somit reine Energieverschwendung.

Jetzt erhältlich bei ONE.de

one.de/nvidia-rtx-30



THE ULTIMATE PLAY

GEFORCE RTX™ 30ER-SERIE IN DEINEM ONE GAMING PC



ONE GAMING PC GS01

- AMD **Ryzen 5 3600** mit 6x 4.20 GHz
- **16 GB** (2x 8 GB) DDR4 **3200 MHz RAM** G.SKILL
- GeForce **RTX 3060 Ti** mit 8 GB GDDR6
- **500 GB** WD Blue **NVMe SSD**

36 MONATE GARANTIE

1.099,99 €[1]

oder Finanzkauf[2] z. B. **20,08 €** mtl. Laufzeit: 72 Monate

600 W be quiet! System Power B9
ASRock B450M Pro4-F
inkl. BullGuard Internet Security 2021
inkl. 50 € War Thunder Premiumpaket

Art-Nr. 61026



ONE GAMING PC GS02

- AMD **Ryzen 5 5600X** mit 6x 4.60 GHz
- **16 GB** (2x 8 GB) DDR4 **3200 MHz RAM** G.SKILL
- GeForce **RTX 3070** mit 8 GB GDDR6
- **500 GB** WD Black **NVMe SSD**

36 MONATE GARANTIE

1.699,99 €[1]

oder Finanzkauf[2] z. B. **31,04 €** mtl. Laufzeit: 72 Monate

Windows 10 Home

MSI MAG CoreLiquid 240R
650 W Corsair TX650M
MSI B550M PRO-VDH WIFI
inkl. Windows 10 Home

Art-Nr. 61027



ONE GAMING PC GS03

- AMD **Ryzen 7 5800X** mit 8x 4.70 GHz
- **32 GB** (2x 16 GB) DDR4 **3200 MHz RAM** G.SKILL
- GeForce **RTX 3080** mit 10 GB GDDR6X
- **1 TB** WD Blue **NVMe SSD**

36 MONATE GARANTIE

2.499,99 €[1]

oder Finanzkauf[2] z. B. **45,65 €** mtl. Laufzeit: 72 Monate

Windows 10 Home

MAG CoreLiquid 240R
1250 W Chieftec Power Smart GPS-1250C
MSI B550M PRO-VDH WIFI
inkl. Windows 10 Home

Art-Nr. 61028



ONE GAMING PC GS04

- AMD **Ryzen 7 5800X** mit 8x 4.70 GHz
- **32 GB** (2x 16 GB) DDR4 **3200 MHz RAM** G.SKILL
- GeForce **RTX 3090** mit 24 GB GDDR6X
- **1 TB** Corsair **NVMe SSD + 1 TB** Team Group **SSD**

36 MONATE GARANTIE

3.559,99 €[1]

oder Finanzkauf[2] z. B. **65,01 €** mtl. Laufzeit: 72 Monate

Windows 10 Home

MSI MAG CoreLiquid 360R
850 W be quiet! Straight Power 11 Platinum
MSI X570 GAMING EDGE WIFI
inkl. Windows 10 Home
inkl. Call of Duty: Black Ops - Cold War

Art-Nr. 61029

Computer Bild TOP SHOP 2020 – COMPUTER BILD 10/2020

TEST BILD BESTE SERVICE-QUALITÄT – AUSGABE 4/2018 – Kundenbefragung 25 Unternehmen zur Wahl – ★★★★★ 2018/19 – ONE.DE – IN DER KATEGORIE COMPUTERHANDEL

ONE.DE 0 44 61/74 87-4 00

JETZT DEINEN WUNSCH-PC ZUSAMMENSTELLEN & BESTELLEN

amazon pay · PayPal · mastercard · AMERICAN EXPRESS · Sofort. · VISA · SEPA Lastschrift · RECHNUNG · RATENKAUF

one.de IT-Handels GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens
Informationen zu den Versandkosten findest Du unter: 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.



Als **Bundle** oder
auch **einzeln** erhältlich.

STYLISCH. KOMFORTABEL. PRÄZISE.

Sei perfekt ausgestattet mit unseren **ONE GAMING Produkten** für komfortable und einzigartig langandauernde Zocker-Sessions.

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

Computer Bild TOP SHOP 2020 – COMPUTER BILD 10/2020

TEST BILD BESTE SERVICE-QUALITÄT – AUSGABE 4/2018 – Kundenbefragung 25 Unternehmen zur Wahl – ★★★★★ 2018/19 – ONE.DE – IN DER KATEGORIE COMPUTERHANDEL

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich und von der gewählten Konfiguration abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. 1) Alle genannten Preise inkl. MwSt. zzgl. Versandkosten. Abbildung enthält Sonderausstattung. Der Käufer erhält ein 14-tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB.



Geforce RTX 3060 Ti

WIE GUT IST DIE KLEINE NVIDIA?

Mit der RTX 3060 Ti erscheint Nvidias vierte Grafikkarte der Ampere-Generation. Zum Release testen wir Zotacs Twin Edge OC in unseren Spiele-Benchmarks. Von Nils Raettig

Durch den Release der Geforce RTX 3060 Ti am 2. Dezember wird der Einstieg in Nvidias 3000er-Reihe günstiger, zumindest in der Theorie: Offiziell soll die Grafikkarte 399 Euro kosten, durch die geringe Verfügbarkeit ist aber in der Praxis oft mit höheren Kosten zu rechnen. Im Test überprüfen wir, wie viel Leistung die RTX 3060 Ti dafür zu bieten hat, vor allem im Vergleich mit der teureren RTX 3070 und den Modellen der 2000-Generation.

Was ist neu?

Preislich ist die RTX 3060 Ti mit Kosten von 399 Euro in einem ähnlichen Bereich wie die RTX 2060 Super der letzten Generation anzusiedeln (429 Euro). Im Vergleich zum Vorgänger hat sich aber einiges getan. Die Neuerungen der 3060 Ti im Vergleich mit der 2060 Super lauten wie folgt:

- neue Architektur und Fertigung (Ampere mit 8nm statt Turing mit 12nm)
- mehr und für Spiele zusätzlich optimierte Shader-Einheiten (4.864 statt 2.176)
- mehr Raytracing-Recheneinheiten (38 statt 34)
- minimal höherer Boost-Takt (1.665 MHz statt 1.650 MHz)
- höhere TDP (200 Watt statt 175 Watt)

Keine Neuerungen gibt es dagegen in Sachen Speicherausstattung. Auch die RTX 3060 Ti setzt also auf 8,0 GByte GDDR6-RAM



Was unser Testsystem in diesem Jahr schon alles an neuen Grafikkarten hat fressen müssen! Da geht so eine kleine Nvidia allemal noch rein.

mit einer Taktrate von 7.000 MHz und einem 256-Bit-Interface. Die Bandbreite liegt dementsprechend wie im Falle der 2060 Super bei 448 GByte/s. Ob 8,0 GByte Videospeicher unserer Einschätzung nach ausreichen oder zu knapp bemessen sind, haben wir uns im Test der RTX 3070 (in der vorletzten Ausgabe) bereits genauer angesehen. Grundsätzlich halten wir diese Speichermenge im Falle der RTX 3060 Ti aber für angemessen. Auch diese Karte wird einige Jahre gut mitspielen können.

Wie es von einem Nachfolger zu erwarten ist, dürfte die 3060 Ti mit Blick auf die technischen Daten in einer anderen Liga als die RTX 2060 Super spielen, aber keine Chance gegen AMDs neues, allerdings auch deutlich teureres Top-Modell RX 6800 XT haben.

Spannend ist mit Blick auf die Benchmarks vor allem, wie sich die RTX 3060 Ti im Vergleich mit ihren teureren Vorgängern RTX 2070 Super und 2080 Super schlägt und wie groß der Rückstand zur RTX 3070 aus der gleichen GPU-Generation ausfällt.

Unser Testmodell

Da Nvidia uns im Vorfeld keine Founders Edition der RTX 3060 Ti zur Verfügung stellen konnte, greifen wir für unsere Messungen auf das Custom-Design RTX 3060 Ti Twin Edge OC von Zotac zurück. Sie bietet eine um 30 MHz höhere Boost-Taktrate als das Referenzdesign von Nvidia (1.695 MHz statt 1.665 MHz) und setzt auf eine eigene Kühllösung in Form von zwei Axiallüftern mit 90 Millimetern Durchmesser und vier Heatpipes sowie einer Backplate.

Benchmarks in Spielen

In unseren Spiele-Benchmarks ist die RTX 3060 Ti etwa 35 Prozent schneller als ihr Vorgänger (RTX 2060 Super). Sogar die RTX 2080 Super wird von der 3060 Ti von Zotac insgesamt knapp geschlagen. Die RTX 3070 ist dagegen ungefähr noch zwölf Prozent schneller unterwegs. Die tatsächlichen Taktraten unter Last liegen dabei im Bereich von etwa 1.800 bis 1.900 MHz, der offiziell angegebene Boost-Takt von 1.695 MHz wird also deutlich überschritten.

Die RX 5700 XT von AMD ist aktuell in einem ähnlichen Preisbereich wie die RTX

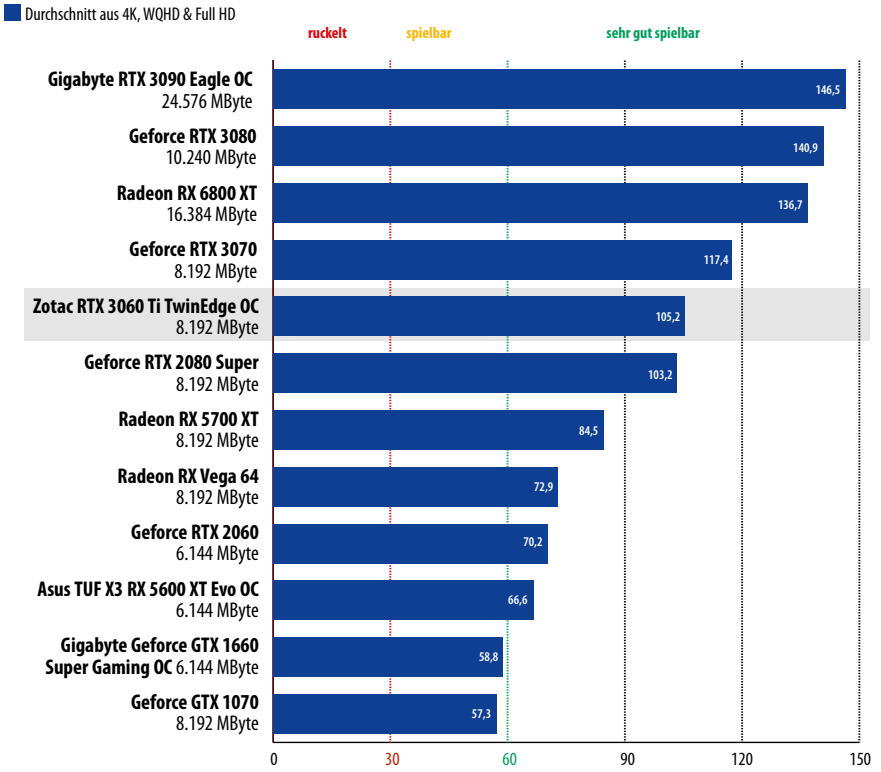
Mehr fps für RTX mit DLSS

Bei unseren Raytracing-Benchmarks ist DLSS nicht aktiv. Dabei handelt es sich um ein KI-gestütztes Verfahren, das intern mit einer niedrigeren Auflösung rechnet und sie anschließend hochskaliert, möglichst bei gleichbleibender oder sogar besserer Bildqualität. Die Technik ist nur mit Nvidias RTX-Grafikkarten verfügbar, da sie deren Tensor-Rechenkerne voraussetzt. AMD arbeitet an einer ähnlichen Lösung mit der Bezeichnung »Super Resolution«, die aber noch nicht verfügbar ist. Welche Vorteile DLSS genau bringen kann, erfahrt ihr in unserem ausführlichen Test der DLSS-Version 2.0.

Grafikkarten-Rangliste

Performance Rating

Durchschnitt aus Anno 1800, Assassins's Creed: Odyssey, Battlefield 5, Metro Exodus, Shadow of the Tomb Raider und Wolfenstein: Youngblood

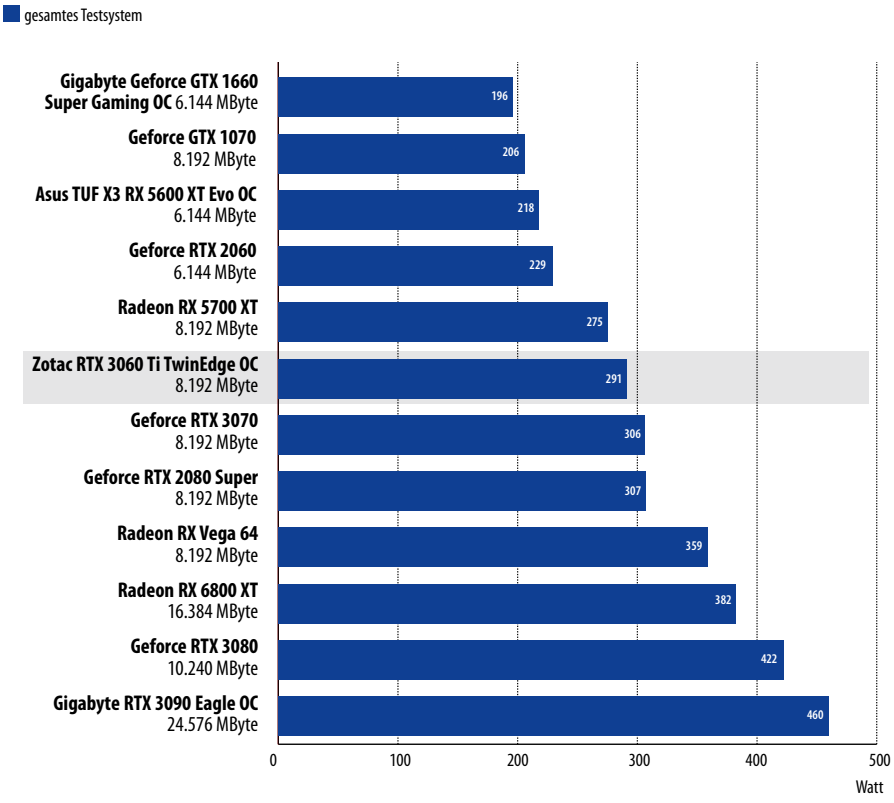


Durchschnittliche fps, mehr ist besser.
Testsystem: Intel Core i9 9900K, be Quiet! Dark Rock Slim, Asus Maximus XI Hero, 16,0 GByte DDR4, be Quiet! Straight Power 11 850 Watt, Windows 10

Grafikkarten-Rangliste

Leistungsaufnahme

Anno 1800, DirectX 12, WQHD, Detailstufe »Sehr hoch«

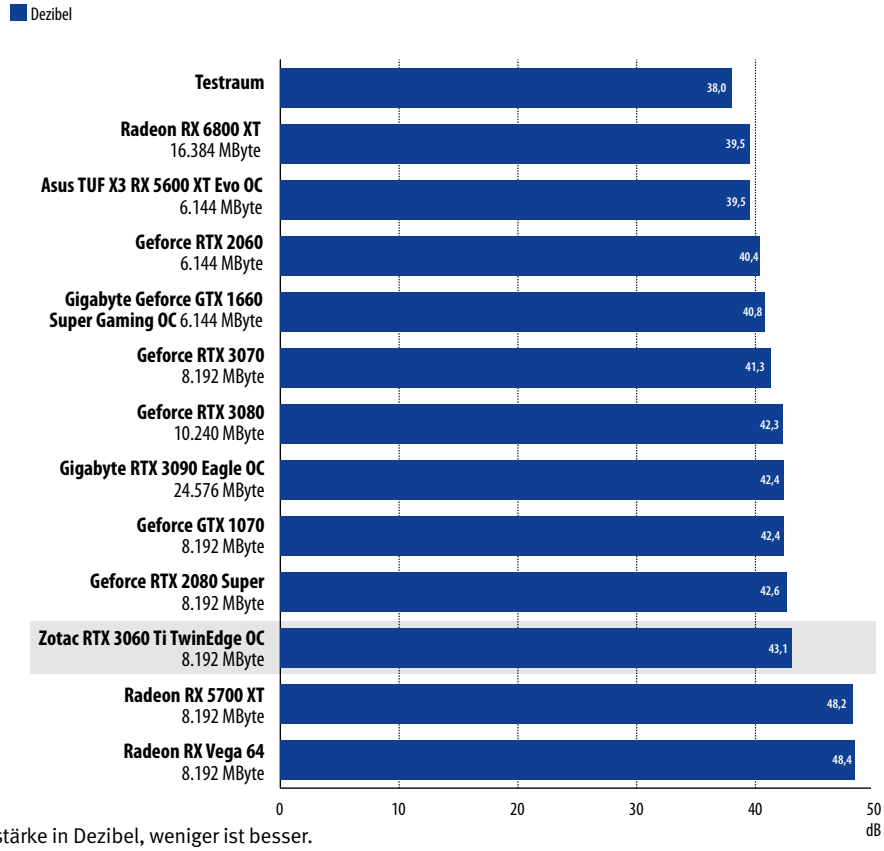


Leistungsaufnahme in Watt, weniger ist besser. Testsystem: Intel Core i9 9900K, be Quiet! Dark Rock Slim, Asus Maximus XI Hero, 16,0 GByte DDR4, be Quiet! Straight Power 11 850 Watt, Windows 10

Grafikkarten-Rangliste

Lautstärke – Geforce RTX 3060 Ti

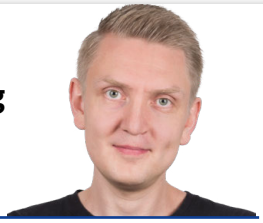
gemessen im schallisolierten Raum



Lautstärke in Dezibel, weniger ist besser.

Meinung

Nils Raettig
@nraettig



Die Geforce RTX 3060 Ti reiht sich im Test erwartungsgemäß in das Leistungsgefüge ein und schlägt wie von Nvidia angekündigt knapp die RTX 2080 Super der letzten Generation. Bis AMD eine mögliche RX 6700 (XT) auf den Markt bringt, ist die RTX 3060 Ti in ihrem Preisbereich damit vorerst konkurrenzlos, da die RX 5700 XT klar langsamer ausfällt. Das große »Aber« ist hier einmal mehr der Preis, der zum Release durch eine erneut überschaubare Verfügbarkeit bei starker Nachfrage wieder deutlich höher als offiziell angegeben ausfallen dürfte. Meine Empfehlung lautet deshalb auch in diesem Fall: Wartet mit dem Kauf, bis sich die Lage entscheidend bessert – auch wenn das noch Monate dauern könnte. Das gilt in diesem Fall umso mehr, da zu erwarten ist, dass AMD mit Radeon-Modellen in niedrigeren Preisbereichen nachlegen wird. Zwar dürfte auch dann gelten, dass nur bedingt viele Karten verfügbar sind, aber in meinen Augen ist es immer empfehlenswert, erstmal abzuwarten, welche Optionen sich noch ergeben. Wer mit dem Kauf nicht warten kann und es schafft, an eine RTX 3060 Ti zu kommen, der erhält damit aber viel Spieleleistung, die sich vor allem für das Zocken in WQHD eignet.

3060 Ti zu finden (zumindest offiziell), das Modell von Nvidia hat hier aber einen klaren Vorsprung im Bereich von 25 Prozent, was durchaus bemerkenswert ist. Die neue Radeon RX 6800 XT für offiziell 649 Euro (Test im letzten Heft) ist dagegen je nach Auflösung zwischen 20 und 45 Prozent flotter als die 3060 Ti von Nvidia. Ähnliches gilt für den Vergleich mit Nvidias Spitzenmodellen RTX 3080 und RTX 3090. Aber größere Abweichungen von diesen Werten waren bei den Preisunterschieden auch nicht zu erwarten.

Raytracing-Performance

Ohne Nvidias DLSS zu Hilfe zu nehmen (siehe den Kasten oben) tut sich selbst eine RTX 3090 schwer damit, in 4K bei maximaler



In Shadow of the Tomb Raider erreicht die Geforce RTX 3060 Ti immerhin noch knapp über 30 fps bei einer 4K-Auflösung, aktiviertem Raytracing und der übrigen Grafikqualität auf Ultra. Das gilt bei vielen aber nicht mehr unbedingt als spielbar.

Raytracing-Stufe die 60 fps zu knacken. Für das Spielen in WQHD eignet sich die RTX 3060 Ti mit Raytracing aber durchaus.

Auffällig ist, dass der Abstand der RTX 3060 Ti zur RTX 2080 in Metro steigt, wenn wir Raytracing aktivieren, während er in Shadow of the Tomb Raider geringer wird. Insgesamt liegen die beiden Modelle aber in einem ähnlichen Leistungsbereich.

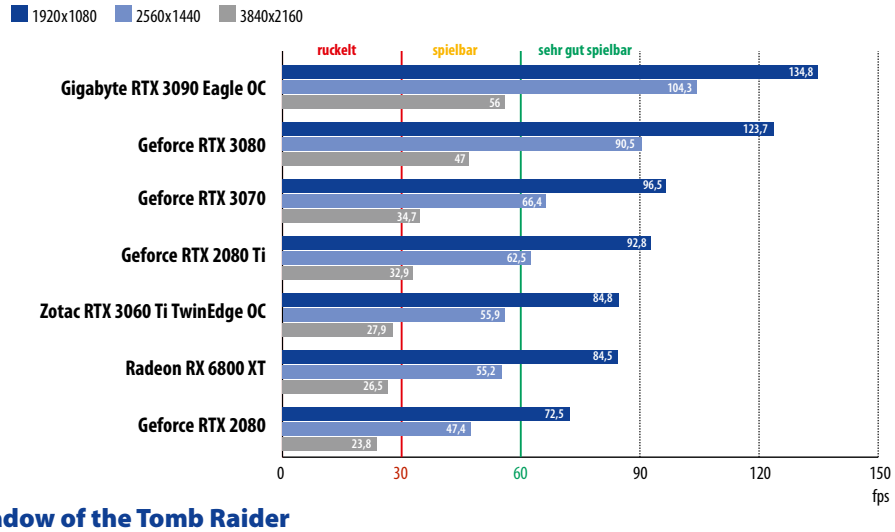
Wie laut ist die Zotac RTX 3060 Ti?
Das Kühlsystem der RTX 3060 Ti Twin Edge OC überzeugt uns im Test nur bedingt. Die Karte bleibt bei unserem offenen Testaufbau unter Spielelast mit etwa 70 Grad zwar in völlig problemlosen Bereichen, die beiden Lüfter drehen gleichzeitig aber mit recht hohen 1.750 Umdrehungen pro Minute. Das sorgt für einen Messwert von etwa 43,1 dB(A). Aufdringlich laut ist das zwar noch nicht, aber auch aus einem geschlossenen Gehäuse heraus durchaus hörbar. Nvidias Founders Edition der RTX 3070 erreicht dagegen im Vergleich bei höherer Leistung klar leisere 41,3 dB(A). Erfreulich ist gleichzeitig, dass unser Testmodell der RTX 3060 Ti wie bereits die RTX 3070 kaum vom störenden, hochfrequenten Spulenfiepen betroffen ist, das vor allem bei hohen fps-Zahlen im dreistelligen Bereich auftreten kann.

Effizienz im Vergleich mit 3070 und Turing
Der Verbrauch des gesamten Testsystems fällt in unserer Testsequenz mit ungefähr 290 Watt immerhin etwa 17 Watt niedriger als bei der RTX 2080 Super aus. Durch die ähnliche Leistung der beiden Modelle schneidet die RTX 3060 Ti mit Blick auf die Energieeffizienz also etwas besser ab. Im Vergleich mit den anderen Modellen der RTX-3000-Generation liefert das Modell von Zotac aber trotzdem knapp die schlechtesten Effizienzwerte. Dabei dürfte auch die Übertaktung des Custom-Designs eine gewisse Rolle spielen, selbst wenn sie mit (offiziell) 30 MHz sehr gering ausfällt. ★

Geforce RTX 3070 - Raytracing

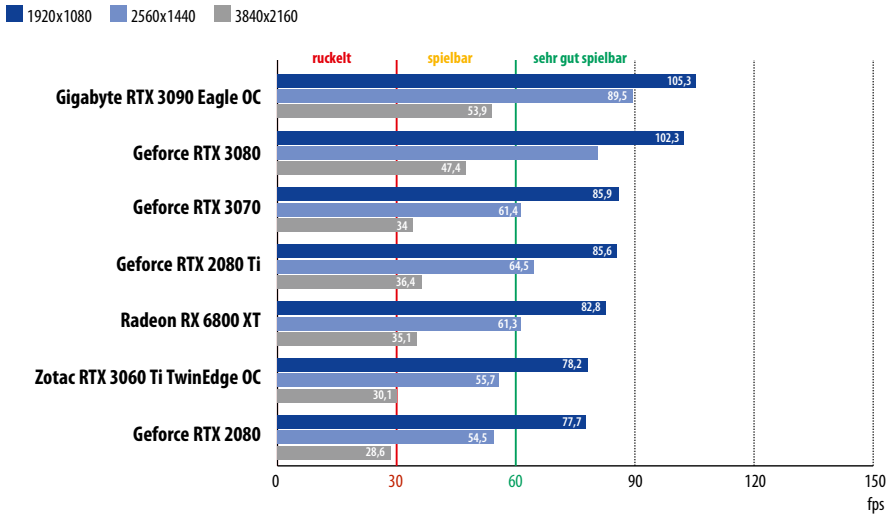
Metro Exodus

Ultra + Höchste Raytracing-Stufe



Shadow of the Tomb Raider

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 RTX 3060 Ti?

Die RTX 3060 Ti ist eine schnelle, effiziente Grafikkarte, die erwartungsgemäß die Leistung klar teurerer Modelle der Vorgängergeneration wie der RTX 2080 Super erreicht. Im Vergleich mit den weiteren RTX-3000-Modellen und AMDs bisher veröffentlichter RX-6000-Reihe spricht sie aber einen anderen Spielertyp an, wie die folgende Übersicht zeigt:

RTX 3060 Ti
Full-HD- und WQHD-Spieler, die Wert auf möglichst hohe fps legen: Nvidia bietet mit der RTX 3060 Ti eine sehr flotte GPU, die sich vor allem für das Spielen mit sehr hohen Bildraten in Full HD und hohen Bildraten in WQHD eignet. Besitzt ihr dagegen einen Full-HD-Bildschirm, der maximal 60 Hertz erreicht, lohnt sich die Anschaffung der 3060 Ti aus unserer Sicht nur bedingt.

RTX 3070 / RX 6800
WQHD-Spieler, die Wert auf möglichst hohe fps legen / genügsamere 4K-Spieler: Die RTX 3070 und die RX 6800 eignen sich am besten für das Spielen in WQHD mit sehr hohen Bildwiederholraten. In 4K sind Werte im Bereich von 60 fps auch bei maximalen Details zuverlässig erreichbar. Für das Spielen Full HD sind diese Modelle dagegen eher überdimensioniert und zu teuer.

RTX 3080 / RX 6800 XT
4K-Spieler, die deutlich mehr als 60 fps wollen: Legt ihr Wert auf besonders hohe Bildraten bei möglichst maximalen Details, sind die RTX 3080 und die RX 6800 XT eine sehr gute Wahl. Sie lohnen sich primär dann, wenn ihr auch einen hochauflösenden Monitor mit entsprechend hoher Bildwiederholrate besitzt. Wer in Full HD spielt, braucht dagegen keine RTX 3080 oder RX 6800 XT, die selbst in WQHD oft noch unterfordert sind.

RTX 3090
High-End-Enthusiasten, die das Schnellste vom Schnellen wollen: Wer in 4K oder höheren Auflösungen (beziehungsweise auf mehreren hochauflösenden Monitoren) spielt, keine Kompromisse bei den Grafikeinstellungen und Raytracing eingehen will und die aktuell schnellste Grafikkarte möchte, der kommt an der RTX 3090 nicht vorbei. Muss es nicht das absolute Maximum sein, sind die RTX 3080 und die RX 6800 XT dagegen die deutlich vernünftigere Wahl.



Radeon RX 6900 XT

WIE SCHNELL IST AMDS NEUES FLAGGSCHIFF?

Mit der Radeon RX 6900 XT bringt AMD die stärkste Karte seiner RX-6000-Reihe auf den Markt. Wie schnell die ist, zeigen unsere Spiele-Benchmarks. Von Nils Raettig

Die Radeon RX 6900 XT ist AMDs neues Top-Modell. Der Vollausbau des Chips mit RDNA2-Architektur soll noch näher an Nvidias High-End-Modelle in Form der Geforce RTX 3080 und RTX 3090 herankommen als die RX 6800 XT. Ob das gelingt, testen wir mit umfangreichen Benchmarks.

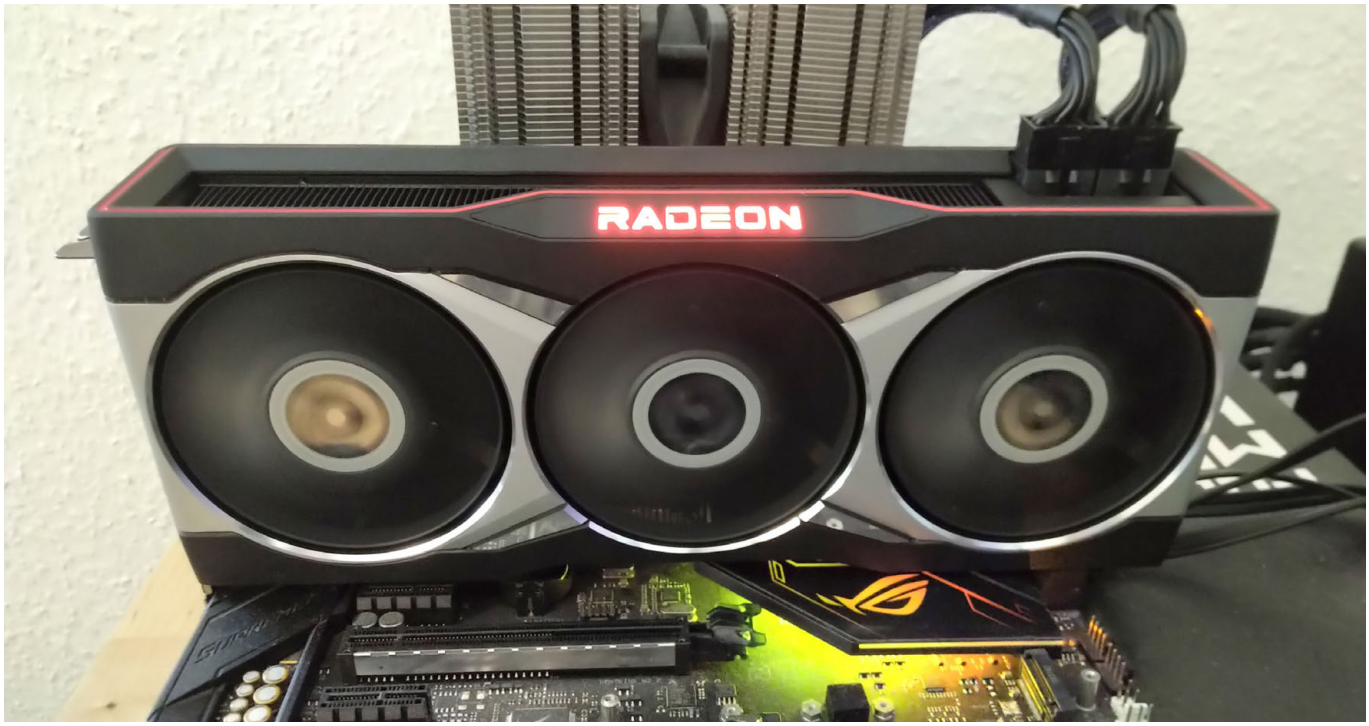
Mit dem Fall des Test-Embargos am 8. Dezember um 15 Uhr ist die Karte dann auch offiziell im Handel erschienen. Da aber neue Hardware zum Release aktuell stets sehr schnell ausverkauft ist, rechnen wir auch im Falle der RX 6900 XT damit und halten euch auf GameStar.de über die Entwicklung auf dem Laufenden. Der Preis von AMDs Flaggschiff beträgt laut Hersteller übrigens 999 Euro. Hier ein Überblick, wie sich die offiziellen Kosten im Vergleich mit aktuellen Modellen von AMD und Nvidia gestalten:

- **Geforce RTX 3090**
  24,0 GByte GDDR6X — 1.499 Euro
- **Radeon RX 6900 XT**
  16,0 GByte GDRR6 — 999 Euro
- **Geforce RTX 3080**
  10,0 GByte GDRR6X — 699 Euro
- **Radeon RX 6800 XT**
  16,0 GByte GDRR6 — 649 Euro
- **Radeon RX 6800**
  16,0 GByte GDRR6 — 579 Euro
- **Geforce RTX 3070**
  8,0 GByte GDDR6 — 499 Euro
- **Geforce RTX 3060 Ti**
  8,0 GByte GDDR6 — 399 Euro

Diese Angaben sind aufgrund der Liefersituation aktuell allerdings in vielen Fällen beim Kauf kaum zu erreichen. In der Praxis kosten die neuen Karten gerne 30 bis 40 Prozent mehr, sofern sich überhaupt ein passendes Angebot finden lässt.

Was ist neu?

Im Vergleich mit der Radeon RX 6800 XT ändert sich mit der RX 6900 XT nur wenig. Sie



Auch die RX 6900 XT steckt bei uns in einem offenen Testsystem. Die Unterschiede zur 6800 (siehe letzte Ausgabe) fallen auch optisch eher gering aus.

setzt auf den Vollausbau des Navi-21-Chips, bietet aber in vielen Bereichen bereits bekannte Ausstattungsmerkmale:

- mehr Shader-Einheiten (5.120 statt 4.608)
- höhere Taktraten unter Last (dazu in den Benchmarks mehr)
- gleiche Speichermenge (16,0 GByte GDDR6)
- gleiche Speicherbandbreite (512 GByte/s)
- gleiche TDP (300 Watt)

Auch in Sachen Aussehen, Größe und Kühlsystem ist die Radeon RX 6900 XT identisch zur Radeon RX 6800 XT. Optisch sind die beiden Modelle also nicht voneinander zu unterscheiden. Wie groß die Unterschiede in Sachen Leistung sind, klären wir anhand unserer folgenden Benchmarks.

Benchmarks in Spielen

In unseren Spiele-Benchmarks gelingt es der Radeon RX 6900 XT, die Geforce RTX 3080 insgesamt knapp zu schlagen. Nvidias RTX 3090 bleibt aber die schnellste Grafikkarte im Testparcours. Gegenüber der RX 6800 XT hat die neue Radeon-Grafikkarte im Schnitt nur einen Vorsprung von etwa vier Prozent, hier kommt es allerdings auch stark auf die verwendete Auflösung an. Weil in Full HD die CPU limitiert, liegt die 6900 XT hier sogar nur zwei Prozent vor der 6800 XT. Kommt es in der deutlich anspruchsvolleren 4K-Auflösung dagegen primär auf die Leistung der Grafikkarte an, beträgt der Vorsprung etwa acht Prozent. Das ist allerdings auch nicht sonderlich viel.

Neben der um elf Prozent höheren Shader-Anzahl legt die RX 6900 XT gegenüber der RX 6800 XT auch bei den Taktraten unter Last nochmal etwas zu. Wir messen im offenen Testaufbau oft Werte im Bereich von 2,4 GHz – und damit nochmal 100 MHz mehr als im Falle der ohnehin schon sehr hoch taktenden Radeon RX 6800 XT.

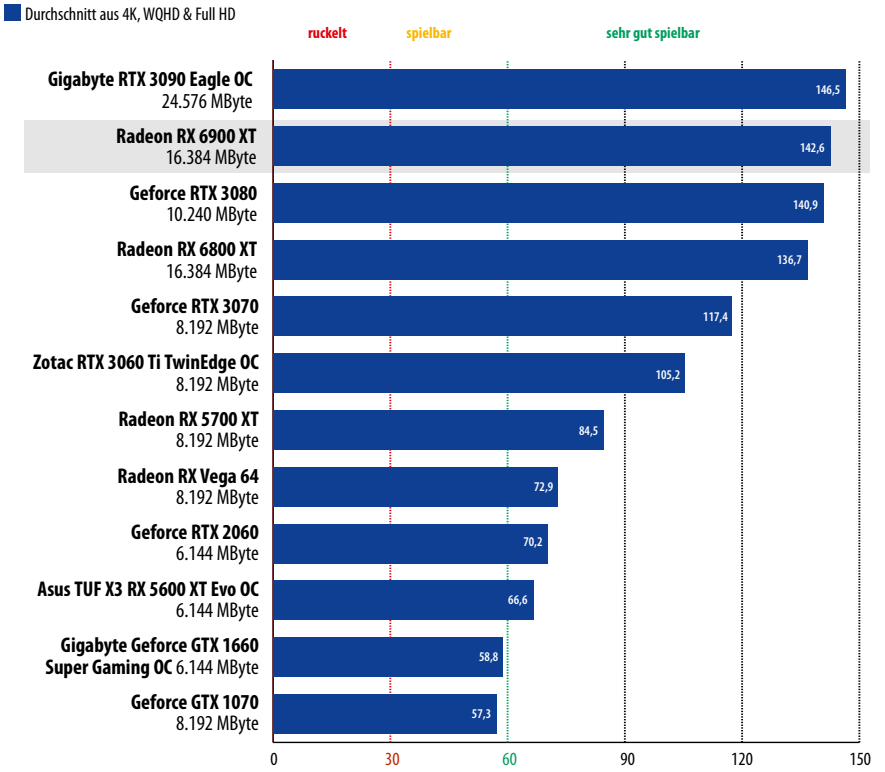
Wie hoch ist die Raytracing-Leistung?

Die Zahl von Spielen mit Raytracing-Unterstützung ist immer noch überschaubar, aber sie wächst. Bereits im Falle der Radeon RX 6800 XT hat sich gezeigt, dass AMD hier aktuell noch hinter Nvidias RTX-Modellen zurückfällt, und das gilt unseren bisherigen Eindrücken nach auch für die RX 6900 XT. Während die RTX 3090 und die RTX 3080 in Metro Exodus und Shadow of the Tomb Raider mit Raytracing im Schnitt etwa 30 bis 35 Prozent fps verlieren, sind es bei der RX 6900 XT und RX 6800 XT im Schnitt satte 55 Prozent. Nvidias Grafikkarten können außerdem oft über Deep Learning Super Sampling einen deutlichen Performance-Schub erhalten, ohne viel optische Qualität einbüßen zu müssen. Bis dato hat AMD dafür keine gleichwertige Alternative am Start, und es ist nach wie vor unklar, wann und in welcher Form diese kommen wird. Sie muss aber kommen, will AMD mit dieser neuen Grafikkartengeneration oben mitmischen.

Grafikkarten-Rangliste

Performance Rating

Durchschnitt aus Anno 1800, Assassins's Creed: Odyssey, Battlefield 5, Metro Exodus, Shadow of the Tomb Raider und Wolfenstein: Youngblood

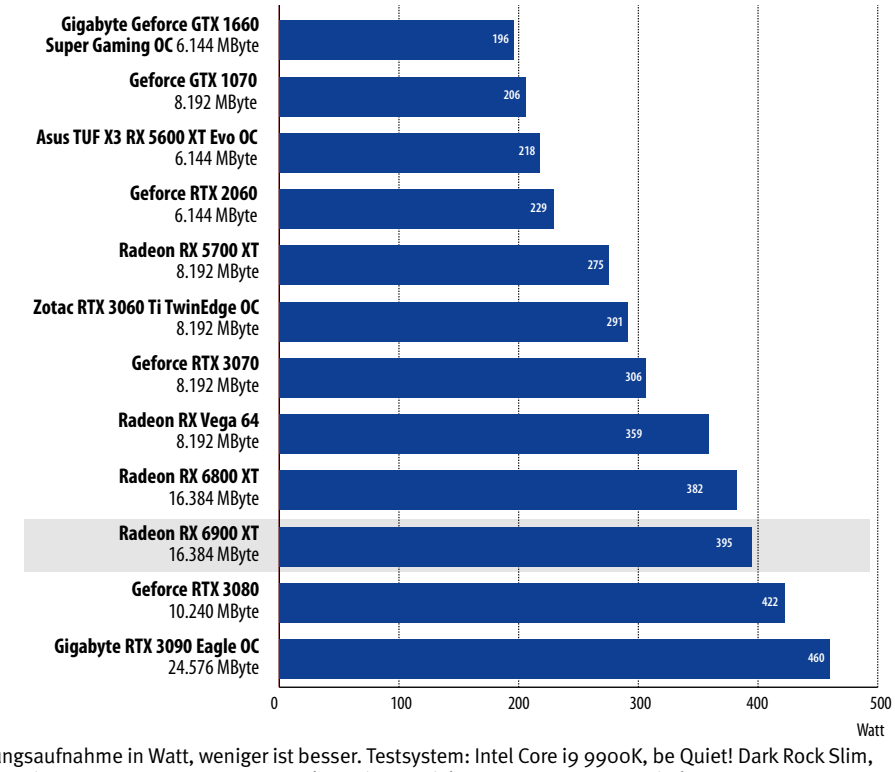


Durchschnittliche fps, mehr ist besser.
Testsystem: Intel Core i9 9900K, be Quiet! Dark Rock Slim, Asus Maximus XI Hero, 16,0 GByte DDR4, be Quiet! Straight Power 11 850 Watt, Windows 10

Grafikkarten-Rangliste

Leistungsaufnahme

Anno 1800, DirectX 12, WQHD, Detailstufe »Sehr hoch«

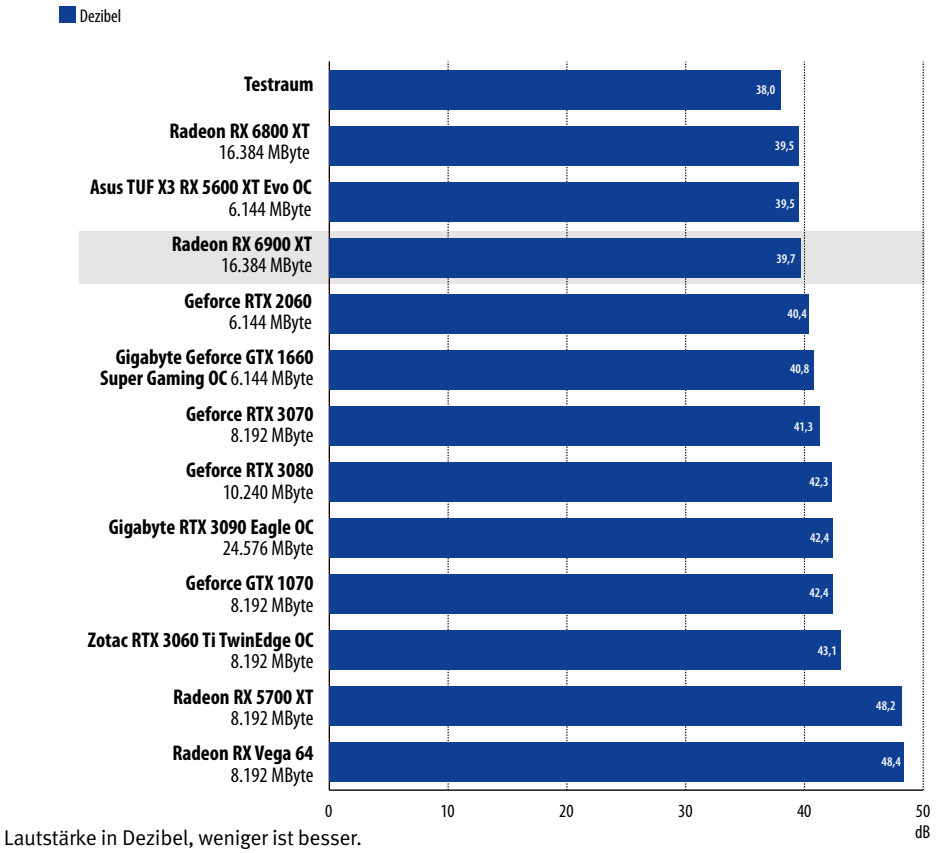


Leistungsaufnahme in Watt, weniger ist besser. Testsystem: Intel Core i9 9900K, be Quiet! Dark Rock Slim, Asus Maximus XI Hero, 16,0 GByte DDR4, be Quiet! Straight Power 11 850 Watt, Windows 10

Grafikkarten-Rangliste

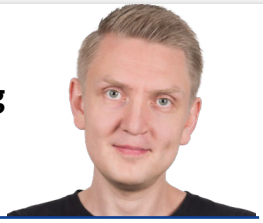
Lautstärke – Radeon RX 6900 XT

gemessen im schallisolierten Raum



Lautstärke in Dezibel, weniger ist besser.

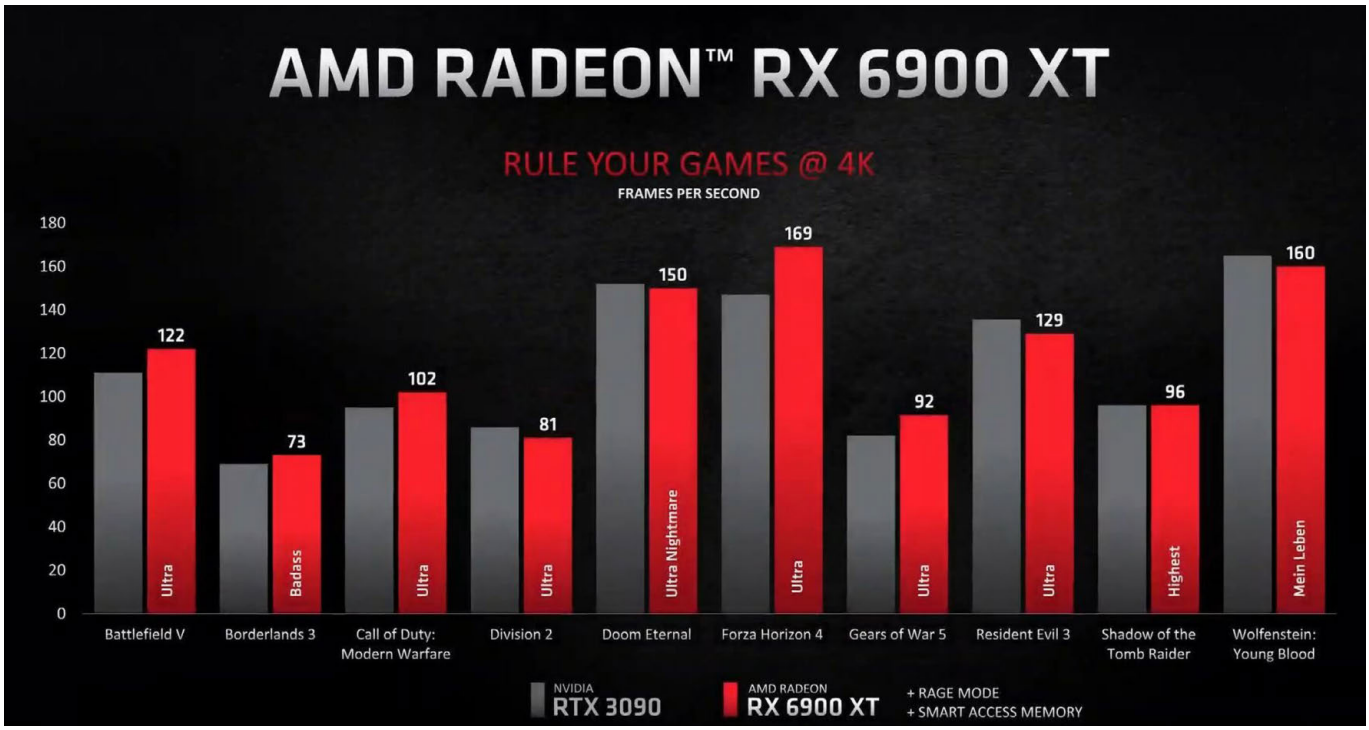
Meinung



Nils Raettig
@nraettig

Im Test der Radeon RX 6900 XT zeigt sich, dass die bereits auf dem Papier eher geringen Unterschiede zu der Radeon RX 6800 XT in der Spielepraxis noch kleiner ausfallen. Bedenkt man gleichzeitig den deutlich höheren Preis der 6900 XT, kann sie in meinen Augen keine echten Argumente liefern, die ihren Kauf rechtfertigen würden. Die gleiche Speicherausstattung und das gleiche Design führen bei einer nur leicht gestiegenen Spieleleistung dazu, dass die RX 6800 XT mit ihrer UVP von 649 Euro im Vergleich zu der RX 6900 XT für 999 Euro die wesentlich bessere Wahl ist – mal abgesehen davon, dass es kaum möglich ist, eines dieser Modelle auch wirklich für diese Preise zu kaufen. Der voraussichtlich letzte große Hardware-Release von 2020 ist damit gewissermaßen eine Enttäuschung mit Ansage, die sich in den etwas ernüchternden Gesamteindruck einreiht. Ich finde es ja toll, dass schnelle, neue Hardware erscheint, aber wenn das Preisgefüge und die Lieferbarkeit nicht stimmen, sind das große Dämpfer. Hoffen wir, dass es in den nächsten Monaten besser wird.

Wie laut ist die Radeon RX 6900 XT?
Mit Blick auf die Lautstärke (und die Temperaturen) ergibt sich ein sehr ähnliches Bild wie im Fall der RX 6800 XT. Wenn man bedenkt, wie nahe sich die beiden Modelle technisch sind und dass sie auf das gleiche Design setzen, überrascht das nur wenig. Das bedeutet, dass auch die RX 6900 XT in AMDs Referenzdesign unter Spielelast eine sehr leise Grafikkarte ist, die gleichzeitig relativ hohe, aber unbedenkliche Temperaturen erreicht. Die Chip-Temperatur liegt im offenen Testaufbau im Bereich von 80 Grad, die heißeste Stelle der GPU erreicht Werte von etwa 96 Grad. Laut AMD sind hier Werte von 110 Grad beim Spielen erwartbar und im Rahmen der Spezifikationen. Ein so gutes Referenzdesign wie im Falle der RX-



Schon die offiziellen Auswertungen von AMD offenbarten, dass die RX 6900 XT teilweise hinter der Geforce RTX 3090 bleiben würde.

6000-Generation hatte AMD jedenfalls lange nicht mehr zu bieten, sodass man sich in diesem Punkt nicht vor Nvidias Founders Editions verstecken muss.

Effizienz im Vergleich mit RTX 3080 und 6800 XT

Erwartungsgemäß steigt die Leistungsaufnahme des gesamten PCs in unserer Testsequenz mit der RX 6900 XT im Vergleich zu der 6800 XT nochmal leicht an (395 statt 382 Watt). Da sich aber gleichzeitig auch die Leistung im Spiel erhöht, erreicht die Radeon RX 6900 XT eine sehr gute Energieeffizienz. Das gilt auch im Vergleich mit Nvidias aktueller RTX-3000-Generation, obwohl beispielsweise die RTX 3080 deutlich weniger VRAM an Bord hat. Wir haben es dementsprechend sowohl bei AMD als auch bei Nvidia mit Grafikkarten zu tun, die viel Strom verbrauchen, aber auch eine sehr hohe Leistung zu bieten haben.

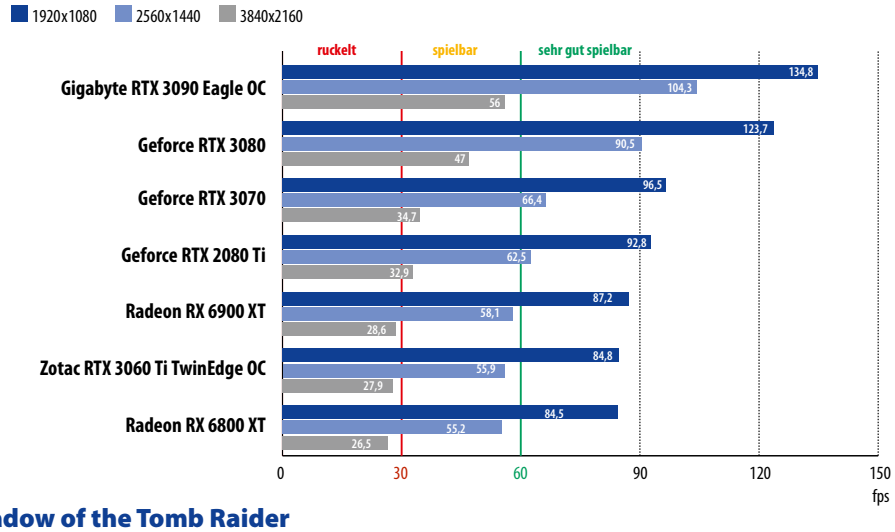
Radeon RX 6900 XT oder Geforce RTX 3090?

Da es sich jeweils um die aktuellen Top-Modelle von AMD und Nvidia handelt, kann man sich durchaus die Frage stellen, zu welcher Grafikkarte man greifen sollte, wenn es die absolute Leistungsspitze sein soll. In diesem Duell hat Nvidia trotz der klar höheren Kosten die Nase vorne, auch weil der Aufpreis der Radeon RX 6900 XT gegenüber der RX 6800 XT wie oben beschrieben in Anbetracht der geringen Leistungsunterschiede zwischen den beiden Karten deutlich zu hoch ausfällt. Wer die maximale Leistung will, der greift also tief in die Tasche und damit aktuell zur Geforce RTX 3090, die außerdem über üppige 24,0 GByte VRAM verfügt – auch wenn diese Mengen eher für professionelle Grafik- und Videoanwendungen als für Videospiele relevant sind. Genügt dagegen auch etwas weniger, aber immer noch sehr hohe Performance, ist die RX 6800 XT im Vergleich mit der 6900 XT unterm Strich die deutlich vernünftigere Wahl. ★

Geforce RTX 3070 - Raytracing

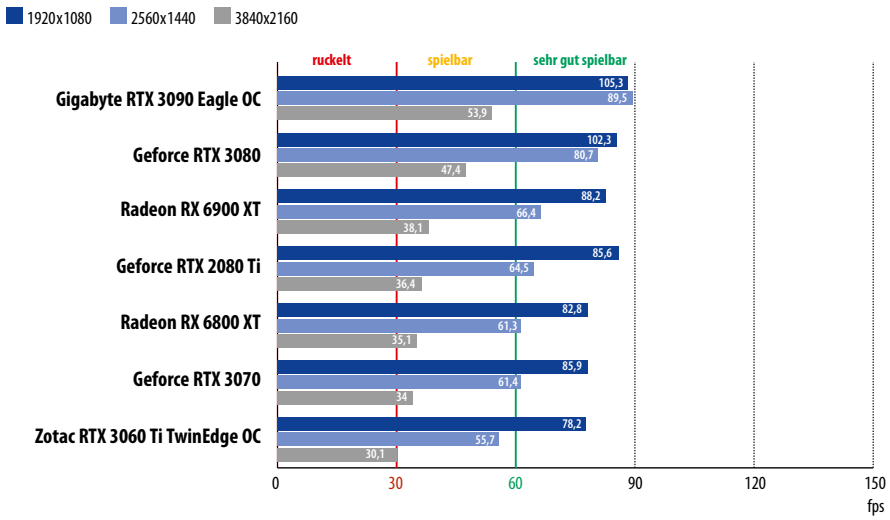
Metro Exodus

Ultra + Höchste Raytracing-Stufe



Shadow of the Tomb Raider

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



Die großen Nvidias fahren die neue AMD-Karte in Sachen Raytracing deutlich an die Wand. AMD muss eine Alternative zu DLSS anbieten.



Upgrade-Guide für die großen Radeons

DIESE HARDWARE BRAUCHT IHR

Ihr wollt eine AMD Radeon RX 6800 XT oder RX 6900 XT verbauen? In unserem Upgrade-Guide verraten wir euch, welche PC-Komponenten ihr für die Grafikkarten braucht. Von Alexander Köpf

Die Katze ist aus dem Sack! Nun wissen wir, wo sich die neuen Grafikkarten von AMD und Nvidia im direkten Leistungsvergleich einordnen. Grob zusammengefasst: Wer die höchstmögliche 4K- und Raytracing-Performance haben will, sollte zur RTX 3080 oder RTX 3090 greifen, wer nicht ganz so viel Wert auf die Echtzeitstrahlenverfolgung legt, dafür aber im Zweifel auf etwas zukunftssicherere 16,0 GByte Videospeicher, für den sind die großen Radeons die bessere Wahl. Nun stellt sich die Frage, ob euer System überhaupt auf so viel Grafikpower vorbereitet ist. Wir verraten euch daher, worauf ihr vor dem Kauf achten müsst, um die Leistung auch auf die Straße zu bringen. Reichen Prozessor, Netzteil, Arbeitsspeicher und Co. vielleicht sogar noch aus oder solltet ihr ein Upgrade in Betracht ziehen?

Was für einen Prozessor brauche ich?

Wer die RX 6800 XT oder RX 6900 XT in einem 4K-Setup einsetzen will, kann durchaus einen älteren Prozessor verwenden. Bei 4K-Auflösung ist in aller Regel nicht die CPU der limitierende Faktor für die Bildrate, sondern der Grafikbeschleuniger. Wenn ihr also bereits einen Sechs- oder Achtkerner von Intel oder AMD besitzt, der in den letzten Jahren vom Stapel gelaufen ist, werdet ihr keine zusätzlichen Ausgaben für die CPU leisten müssen. Anders verhält sich das bei niedrigeren Auflösungsstufen. In WQHD (2560 x 1440 Pixel) fallen die Unterschiede zwischen den CPUs deutlich größer aus, und der Prozessor kann unter Umständen sogar das schwächste Glied in der Kette sein. Empfehlenswert sind hier Intels Core-Prozessoren ab dem Core i7 8700K oder Core i7 9700K. Bei den AMD-Prozessoren der Ryzen 7 2700X oder Ryzen 5 3600X und höher. Für die bestmögliche Performance solltet ihr aber zu einem aktuellen Ryzen-Prozessor aus der 5000er-Reihe greifen. Die CPUs auf Basis der Zen-3-Architektur holen aufgrund ihrer deutlich gestiegenen Single-Thread-Leistung derzeit am meisten aus den Radeons heraus und bieten zusätzlich noch Unterstützung für AMDs Smart Access Memory, kurz SAM. Damit kann die CPU auf den gesamten Videospeicher zugreifen, was in Spielen noch einmal einen Boost (meist im einstelligen Prozentbereich) geben kann. Für die großen Radeon-Karten bieten sich daher der Ryzen 7 5800X oder der Ryzen 9 5900X an.



Am besten schnurren die große Radeons mit großen AMD-Prozessoren.

Bringt PCI Express 4.0 Vorteile?

Abgesehen von speziellen Anwendungen und Workloads fallen die Vorteile von PCI Express 4.0 gegenüber Version 3.0 aktuell noch sehr gering aus. Meist sind die Performance-Vorteile sogar nur messbar, aber nicht wirklich spürbar. Wie auch schon im Upgrade-Guide zur RTX 3080 in der Ausgabe 11/20 empfehlen wir eine PCIe-4.0-fähige Platine im Moment daher nur, wenn ihr ohnehin ein Upgrade vornehmen wollt. In Zukunft wird PCI Express 4.0 aber eine größere Rolle spielen. Die Next-Gen-Konsolen Xbox Series X/S und PlayStation 5 machen es mit neuen Speichertechnologien vor, der PC rüstet im kommenden Jahr nach. So hat Nvidia bereits RTX IO angekündigt, das via Microsofts DirectStorage-Schnittstelle in der Lage ist, Daten (allem voran speicherintensive Texturen) direkt von der M.2-NVMe-SSD in die Grafikeinheit zu streamen. Wie groß dann die Unterschiede zwischen PCIe 4.0 und PCIe 3.0 ausfallen, ist im Moment noch nicht bekannt. Theoretisch bietet PCIe 4.0 jedoch die doppelte Übertragungsrate bei gleicher Anzahl PCIe-Lanes. AMD wird eine zu RTX IO vergleichbare Technologie bieten. Bis wir beides im Einsatz sehen, dürften aber noch einige Monate vergehen.

Braucht ihr eine neue SSD?

Diese Frage beantworten wir mit einem ganz klaren Nein. Wenn ihr bereits eine SSD in eurem System verbaut habt, braucht ihr

nicht wirklich aufrüsten. Dabei spielt es keine Rolle, ob eine moderne M.2-NVMe- oder eine ältere SATA-SSD in eurem Rechner steckt – vorerst zumindest, denn die oben genannten neuen Speichertechnologien setzen eine M.2-NVMe-SSD voraus. Prinzipiell genügt hier auch eine PCIe-3.0-Platte, mit einem PCIe-4.0-fähigen Laufwerk seid ihr aber wohl besser für die Zukunft gerüstet. Wobei auch hier gilt, dass noch nicht klar ist, wie groß die spürbaren Unterschiede zwischen den beiden Übertragungsstandards mit Blick auf die Speichertechnologien in der Praxis ausfallen.

Wie viel Arbeitsspeicher sollte es sein?
Kurz und knapp: 8 GByte sind mittlerweile deutlich zu wenig. 16 GByte Arbeitsspeicher sollten es bei einem 4K-Setting auf jeden Fall sein, 32 GByte können nicht schaden. Im Moment sind die Preise für Arbeitsspeicher obendrein ziemlich im Keller, 32 GByte hochwertigen DDR4-Speicher mit Übertaktungsprofil auf 3.600 MHz bekommt ihr teils schon für rund 130 Euro. Die neuen Ryzen-Prozessoren erzielen übrigens die besten Ergebnisse mit DDR4-3800 und DDR4-4000, der Sweetspot aus Preis und Performance liegt allerdings im Bereich von DDR4-3200 bis DDR4-3600.

Was für ein Netzteil ist nötig?
AMD empfiehlt, ein Netzteil mit 750 Watt zu verwenden. Die RX 6800 XT selbst steuert nominell eine TDP von 300 Watt bei, unser Testsystem kam mit Anno 1800 bei WQHD-Auflösung und Detailstufe »Sehr hoch« auf eine Gesamtleistungsaufnahme von 382 Watt, die RTX 6900 XT liegt nur wenig darüber.

Allzu niedrig solltet ihr die Kapazität eures Netzteils dennoch nicht ansetzen. Wenn noch ein 550-Watt-Netzteil verbaut ist, dürfte das abhängig vom verwendeten Prozessor zwar gerade noch genügen, im Falle einer Neuanschaffung sollte es aber mindestens ein 650-Watt-Netzteil mit gutem Wirkungsgrad für euren Rechner sein. Preislich liegen 650- und 750-Watt-Netzteile aber meist oft sehr nahe beieinander, weshalb ihr hier im Zweifel lieber nicht sparen solltet.

Welchen Monitor sollte ich nutzen?
Natürlich könnt ihr die großen Radeons an jedem Monitor betreiben, eine Full-HD-Auflösung ergibt mit diesen Grafikkarten aber nicht wirklich Sinn. Im Zusammenspiel mit WQHD-Monitoren empfehlen wir ein Modell mit einer Bildwiederholrate von 144 Hertz oder sogar 165 Hertz. Alles darunter wird der Grafikkarte schlicht nicht gerecht und ihr vergeudet wertvolle fps. Für UWQHD (3440 x 1440 Pixel) sollten es zumindest Panels mit 120 Hertz sein. Eigentlich sind die großen Radeons aber reinrassige 4K-GPUs. Hier passen mit Blick auf die durchschnittlich 90 fps im GameStar-Test Modelle mit 120 Hertz am besten. Aber auch 144 Hertz können abhängig vom Spiel Sinn ergeben.

Wer das absolut beste optische Ergebnis erzielen will, sollte zudem darauf achten, einen Monitor mit AMDs Freesync-Unterstützung zu kaufen – sofern noch nicht in Besitz und sofern ein neuer Monitor geplant ist. Die Bildsynchronisationstechnik verhindert unangenehmes Bildzerreißen, das sogenannte Screen Tearing. Das ist dann besonders wichtig, wenn eure Grafikkarte weniger Bilder pro Sekunde ausgibt, als der Monitor wiedergeben kann. Freesync passt die Bildwiederholrate eures Monitors dann an die Bildrate eurer Grafikkarte an. ★

Unsere Systemvorschläge

Hier stellen wir euch zwei Systeme vor, die unserer Meinung nach sehr gut zur Radeon RX 6800 XT und Radeon RX 6900 XT passen. Einmal seht ihr die minimal sinnvollen Spezifikationen und einmal die für uns optimalen Komponenten.

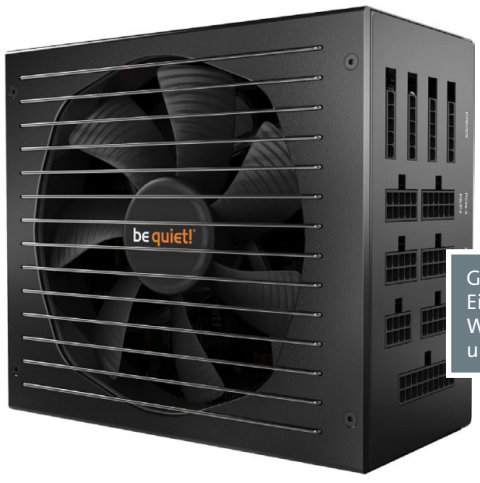
	Mindestens empfohlen	Zukunftssicher
Prozessor	ab Intel Core i7 8700K, ab AMD Ryzen 7 2700X, Ryzen 5 3600X	Ryzen 7 5800X, Ryzen 9 5900X
Mainboard	Support für PCI Express 3.0	Support für PCI Express 4.0 (wird aktuell nur von AM4-Platinen angeboten)
Arbeitsspeicher	ab 16,0 GByte DDR4	32,0 GByte DDR4
Speicher	SATA-SSD	Support für M.2-NVMe-SSD mit PCIe Gen4-Support
Netzteil	ab 650 Watt	750 Watt
Monitor	WQHD mit 144 Hz	WQHD mit 165 Hz, 4K mit 120/144 Hz (mit Freesync)



Eine klassische SATA-SSD tut es für den Anfang auch noch, aber zukunftssicher ist das nicht.



Wer die volle Kraft seiner Radeon genießen will, greift zu einem guten 4K-Monitor. Die sind allerdings ähnlich teuer wie ein guter Mittelklasse-Desktop-PC.



Gute Investition: Ein Netzteil mit 750 Watt kostet aktuell um die 100 Euro.

3x GameStar XL zum Sparpreis

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



33% SPAREN
3x GameStar XL nach Hause

nur 13,99€

VERSANDKOSTENFREI

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

EXKLUSIVES COVER

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

ZWEI DVDs

Trailer, Videos aus der Redaktion und tolle Vollversionen ohne Ende

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

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

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

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

oder hier: www.gamestar.de/miniabo

Preise außerhalb Deutschlands: siehe www.shop.gamestar.de
GameStar erscheint im Verlag Webedia Gaming GmbH, Ridlerstr. 55, 80339 München, Registergericht München, HRB 99187, Geschäftsführer: Nicolas John.
Die Kundenbetreuung erfolgt durch den GameStar Kundenservice, durchgeführt durch die ZENIT Pressevertrieb GmbH, Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Geschäftsführer: Joachim John

Die Vorletzte

JAHRESHOROSKOP 2021

Sternzeichen? Das ist doch das, an das man glaubt, wenn man alles andere schon durchgeglaubt hat. Wie etwa, dass Cyberpunk 2077 nach den ganzen Verschiebungen fehlerfrei in den Handel kommt. Wie auch immer: Hier ist euer Jahreshoroskop für 2021. Glaubt mir nichts! Von Petra Schmitz



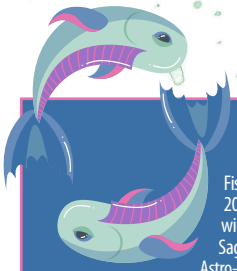
Steinbock 22.12. - 20.1.

Weil der Steinbock laut jeder Horoskopseite so eine Art Macher ist und immer nach Höherem, Besserem, also quasi zu den Sternen strebt, wird er 2021 hauptsächlich in irgendeiner Alphaversion von Star Citizen in seinem sündteuren Raumschiff sitzen und darauf warten, dass eine weitere Alphaversion veröffentlicht wird – für die er sich vielleicht noch ein sündteures Raumschiff kauft. Das macht den Steinbock mürbe. Aber aufgeben? Keine Option! Interessant daran: Chris Roberts ist Zwilling(e)! Darüber sollten wir (später) reden!



Wassermann 21.1. - 19.2.

Da brat mir doch einer einen Storch, laut des Jahreshoroskops der Kollegen drüben bei der Cosmopolitan kann es Wassermännern und -frauen passieren, dass sie im Sommer unter der Hitze leiden. Das ist derart auf den Punkt und nachvollziehbar, dass ich mich fast schäme, wenn ich noch addiere, dass Wassermänner und -frauen im Sommer vielleicht auch unter einer Release-Flaute leiden könnten. Allerdings gibt's bis dahin vielleicht auch wieder Raytracing-Grafikkarten zu kaufen – und Cyberpunk 2077 läuft endlich rund.



Fische 20.2. - 20.3.

Fische sollen zum Ende des Jahres 2021 eigentlich alles so machen, wie in den Monaten zuvor schon. Sagt jedenfalls die gut informierte Astro-Woche. Und in den Monaten zuvor sollen die halt mal gescheit auf ihre Finanzen aufpassen und Dinge von der To-Do-Liste abarbeiten. Da stellt sich die Frage, warum das ausgerechnet den Fischen so reingerieben wird. Wir alle sollten weniger Echtgeld für Ingame-Währungen und damit wertlosen Kosmetikkrempel verpulvern und endlich unseren Pile of Shame abarbeiten, statt immer wieder neue Spiele in irgendeinem Sale zu hamstern, Herrgottsakra!



Widder 21.3. - 20.4.

Ich als typischer Widder glaube ja nicht an Horoskope, aber was die Augsburger Allgemeine da von sich gibt, klingt so hanebüchen, dass selbst glühende Astrofans den Kopf bis zur Schmerzgrenze schütteln dürften. Angeblich sollen Widder ab März nämlich endlich die große Reise antreten können, für die sie zuvor keine Kraft hatten. Nächste größere Reise für mich als Durchschnittswidder in der Provinz: Impfzentrum zwecks Spritzenabholung. Ist blöderweise gleich bei mir um die Ecke. Kann ich zu Fuß hingehen. Dauert weniger lange, als einmal die Map von The Witcher 3 abzureiten. Echt mal, Augsburger Allgemeine!



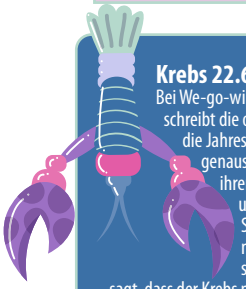
Stier 21.4. - 20.5.

Stiere sind auch 2021 noch immer ausdauernd, ausgeglichen, bedächtig, besonnen, beschützend, beständig, bodenständig, geduldig, gelassen, gemütlich, genügsam. Stiere sind also auch 2021 noch immer die deutschen Aufbauspiele unter den Sternzeichen. Hoffe dementsprechend inständig, dass das neue Die Siedler zwischen dem 21. April und dem 20. Mai erscheint. Wie bitte? Diesen müden Witz hätte ich letztes Jahr schon in ähnlicher Form gerissen? Ja, okay, aber Stiere sind halt nun mal echt … ähm, ausdauernd und beständig.



Zwillinge 21.5. - 21.6.

Zurück zu Chris Roberts, der ist ja laut Wikipedia ein waschechter Zwilling, und ich kann nicht verstehen, warum noch niemand auf die brillante Idee gekommen ist, den Releasezeitraum von Star Citizen anhand von Roberts' Sternzeichen beziehungsweise seines Horoskops einzugrenzen. Also mache ich das nun … ach du grüne Neune: Das Horoskop auf Stadt-Wien.at sagt, dass Zwillinge ab Mai anfangen, den Sinn und das Ziel ihres Lebens neu zu definieren, und dass sie träumen und sich ausprobieren sollen. Okay, wird wieder nix mit Star Citizen in 2021. Sorry!



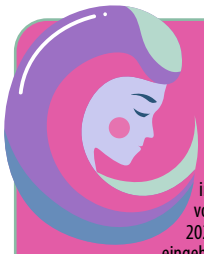
Krebs 22.6. - 22.7.

Bei We-go-wild.de (Was es für Websites gibt!) schreibt die offenbar extra wilde Redaktionsleiterin die Jahreshoroskope. Macht sie wahrscheinlich genauso fundiert wie ich hier, weil sie laut ihrem Profil auf der Website Berge, Sport und ihre Katzen liebt. Kein Wort von Sterndeuterei. Und ich? Ich mag ja nicht mal Katzen sonderlich. Aber ich schweife ab. Die Redaktionsleiterin sagt, dass der Krebs nach vorne blicken solle. Find ich gut. Denn da steht meist der Monitor, und es wäre ja schön doof, wenn man vom gerade laufenden Spiel nichts mitbekäme, weil man zur Seite oder gar nach hinten schaut.



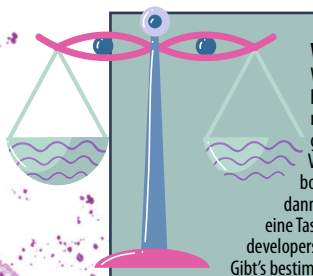
Löwe 23.7. - 23.8.

»Den Juni können Sie vergessen. Erstens läuft Merkur bis zum 23. rückwärts und zweitens lässt sich Venus bis zum 27. des Monats nicht blicken.« Das steht so auf Astroportal.com über Löwen, und ich bin ratlos. Aber vielleicht bedeutet das nichts anderes, als dass die E3 auch 2021 ausfallen wird. Im August soll's dann aber wieder gehen, und im August findet die gamescom im Regelfall statt. Damit wäre die Sause in Köln dann sicher. Zwar bezieht das Astroportal all diese Aussagen auf die Themengruppe »Liebe und Sex«, aber hey, ihr wisst schon. Und nun gehe ich mich kurz schämen.



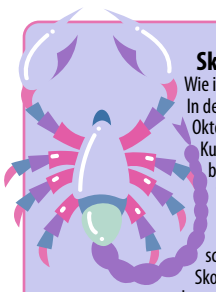
Jungfrau 24.8. - 23.9.

(Petra, reiß dich bitte zusammen, bei der Jungfrau nun nicht noch so einen müden Kalauer über Liebe und Sex wie beim Löwen gerade, okay?) So, Jungfrauen, irgendein Gestirn und die Experten von Astrocenter.de wollen, dass ihr 2021 Freundschaften mit Menschen eingeht, die anders sind als ihr. Auf unser Thema hier übertragen bedeutet das womöglich: Jetzt hört endlich auf, die immer gleichen drei Dinger (World of Warcraft, Counter-Strike und Candy Crush) zu spielen und probiert mal Guild Wars 2, Valorant und Bejeweled aus.



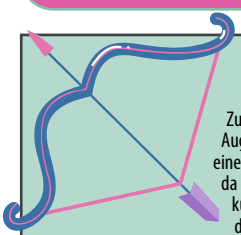
Waage 24.9. - 23.10.

Wenn einem bei einem Quatschhoroskop zu Waagen rein gar nichts einfallen will, dann gibt man vielleicht aus lauter Verzweiflung »game developers born october« bei Google ein. Und dann findet man als ersten Treffer eine Tasse, auf der »The best game developers are born in October« steht. Gibt's bestimmt für jeden Monat, aber da schau ich nicht nach. Hat jetzt auch keinerlei Relevanz für die Waagen, aber falls ihr einen Entwickler kennt, der im Oktober Geburtstag hat, wäre das ein mögliches Geschenk.



Skorpion 24.10. - 22.11

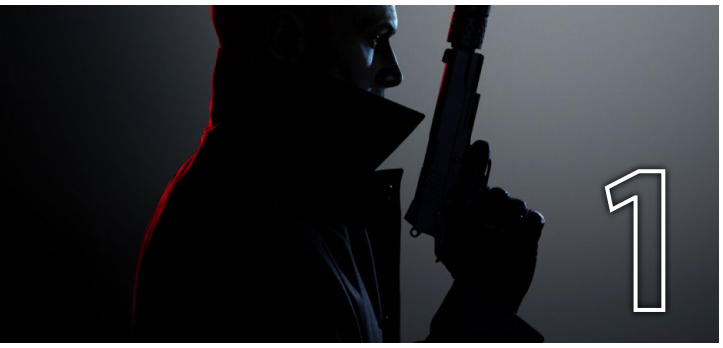
Wie ich schon letztes Jahr schrieb: In der Redaktion häufen sich Ende Oktober, Anfang November immer die Kuchen- und Keksmitbringsel, weil bei GameStar offenbar viele backwütige Skorpione beschäftigt sind. Toll in diesem Zusammenhang? Dass nahezu jede Horoskopseite schreibt, dass alle mir bekannten Skorpione um ihren Geburtstag herum Kekspakete in Richtung meines (inzwischen ja permanenten) Homeoffices schicken werden. Ja, wirklich, ist so! PS: Adresse habt ihr!



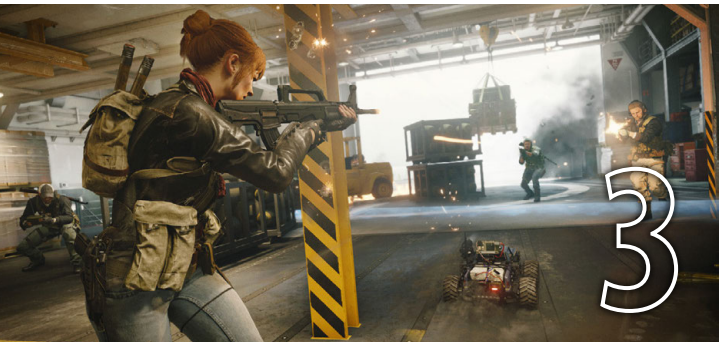
Schütze 23.11. - 21.12

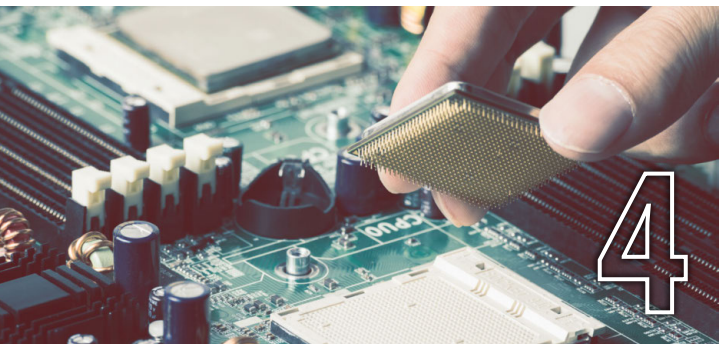
Zum Abschluss gebe ich der Augsburger Allgemeinen noch eine Chance, übrigens auch, weil da die Jahreshoroskope so schön kurz sind. Schützen sollen laut der AA vor allem radikal in Bereichen aufräumen, mit denen sie unzufrieden sind. Finde, das sollten nicht nur die Schützen tun. Finde, das sollten wir alle tun. Immer. Ich beispielsweise freue mich jetzt schon darauf, mein Inventar in Diablo 4 alle zwei Minuten zu entrümpeln. Hoffe sehr, das können wir noch 2021 tun, sonst wäre das Horoskop hier ja totaler Quatsch.

Die GameStar-Ausgabe 03/2021 erscheint am 17.2.2021.









1 Hitman 3 TEST
Der Glatzkopf trickst wieder, um möglichst stilvoll zu meucheln. Wir streifen im Januar die Lederhandschuhe über.

2 Stronghold: Warlords TEST
Warlords ist das erste Stronghold, das Europa den Rücken kehrt. Hoffentlich kehrt es auch den Bugs den Rücken.

3 Warum werden Spiele immer größer? MAGAZIN
MoH: Above and Beyond will 170 GByte Platz? Das komplette Cold War sogar knapp 250? Wir kennen die Gründe.

4 Die neue Hardware 2021 HARDWARE
AMD gegen Intel und Nvidia? Wir schauen auf die Hardware, die in den nächsten Monaten auf den Markt kommen soll.

webedia. GAMING WITH PASSION GameStar

IMPRESSUM

Verlag	Webedia Gaming GmbH Ridlerstraße 55 • 80339 München Tel.: 089 / 244 136 600 E-Mail: info@gamestar.de
Geschäftsführer	Marc-Andreas Albert – Anschrift des Verlags
Chefredakteur	Heiko Klinge (iSv. § 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 Halllmann
Chefredakteur	Heiko Klinge
Chefredaktion	Michael Graf, Markus Schwerdtel
Senior Project Manager	Yassin Chakhchoukh
Produktionsleitung	Daniel Visarius, Sigrun Trier
Redaktion	Petra Schmitz (ltd.), Valentin Aschenbrenner, Peter Bathge, Philipp Elsner, Dimitry Halley, Michael Herold, Ann-Kathrin Kuhls, Nils Raettig, Natalie Schermann, Kai Schmidt, Elena Schulz, Fabiano Uslenghi, Holger Harth, Tobias Veltin
Community Management	Mary Marx
Social Media	Laila Schmitt, Natascha Seuser
Director Business Development	Daniel Visarius
Medien-Produktion	Christoph Klapetek (ltd.), Alexander Beck, Natascha Becker, Michael Obermeier, Christian Schneider, Tobias Drexel, Tobias Kluge, Maurice Weber
Layout und Design	Sigrun Trier (ltd.), Eva Beck, Christian Müller
Redaktionsassistenz	Nicole Zeugner, Janine Negele
Lektorat	Christian Neffe
Freie Mitarbeiter	Harald Fränkel, Manuel Fritsch, Oliver Hartmann, Reiner Hauser, Alexander Köpf, Alexander Krützfeldt, Sascha Penzhorn
Fotos	Uwe Miethe, Petra Schmitz (Pressematerial ausgenommen), www.stock.adobe.de
Einsendungen	Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datensystemen ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.
Haftung	Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virenscanner zu prüfen.

ABO-SERVICE

Abonnement	Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Web: www.gamestar.de/shop
Kunden-Support	Jakob Erckert E-Mail: kundenservice@gamestar.de Telefon: +49 89 244 136-606
Jetzt bestellen	www.gamestar.de/shop XL-Version (2 DVDs): Inland: 74,50 € Österreich und sonstiges Ausland: 86,50 € Schweiz: 129,– SFR Preise jeweils inklusive Versand. Preise und Versand in Nicht-EU-Länder auf Anfrage. Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).
Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten	Postbank Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70, IBAN: DE43 6001 0070 0000 3117 04, BIC: PBNKDEFF
Vertrieb Handelsauflage	MZV GmbH & Co. KG Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113 E-Mail: info@mzv.de Web: www.mzv.de
ISSN-Nummern	DVD XL: ISSN 2193-4894, DVD: ISSN 1610-6547, Magazin: ISSN 1610-6520, PDF: ISSN 2193-4886
Erscheinungsweise:	GameStar erscheint monatlich.

ANZEIGEN

Anzeigen GameStar	Anschrift der Redaktion
Ansprechpartner	Martin Schmaus (-735) Pia Aschenbrenner (-750), Dominik Buhmann (-731), Christoph Walter (-734)
Anzeigenpreise	Es gilt stets die Preisliste unter www.webedia-group.de
Zahlungsmöglichkeiten	HypoVereinsbank München
Erfüllungsort, Gerichtsstand	IBAN: DE17 7002 0270 0015 6610 67 SWIFT: HYVEDEMMXXX München

GameStar gibt's auch für unterwegs:



GameStar und alle Sonderhefte auf allen Tablets und Smartphones mit iOS oder Android

Lest die digitale GameStar schon einige Tage vor offiziellem Erscheinungstermin



In unserem Medienhaus erscheinen auch diese Magazine:

GAMEPRO
www.gamepro.de

GameStar BLACK

CASEKING.de
präsentiert



X1000

BEAT THE GAME

- Atmungsaktiver Stoffbezug
- Bequeme Kaltschaumpolsterung
- Massive Konstruktion mit unerreichtem Komfort
- Feststellbare 3D-Custom-Armlehnen



DAS ULTIMATIVE WERKZEUG FÜR OFFICE UND GAMING

Der imposante Nitro Concepts X1000 sorgt für ermüdungsfreies Arbeiten und maximale Leistung am Schreibtisch.

NITRO CONCEPTS

Caseking GmbH, Gaußstr. 1, 10589 Berlin eMail: info@caseking.de tel. bestellen: +49 (0)30 40 36 642 - 00 www.caseking.de

Alle Preisangaben inkl. 19% MwSt., exkl. Versandkosten. Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



* In Deinem Tarif kannst Du im Inland von der neuen 5G-Netz-Technologie profitieren. Wenn Du in einem 5G-erschlossenen Gebiet bist, kannst Du dort auch im 5G-Netz surfen. Die ersten Stationen sind seit Sommer 2019 in ersten ausgewählten Städten in Betrieb genommen, anschließend erfolgt ein schrittweiser Ausbau. An anderen Standorten surfst Du wie gewohnt mit der für Dich maximal verfügbaren Geschwindigkeit (4G|LTE Max). Um das 5G-Netz nutzen zu können, benötigst Du ein 5G-fähiges Endgerät.

Vodafone GmbH · Ferdinand-Braun-Platz 1 · 40549 Düsseldorf · vodafone.de