



Die ganze Faszination der PC-Spiele

GameStar

MÄRZ 03/2021



MARVEL EAT *the* Universe

60 REZEPTE, INSPIRIERT VON DER
ABWECHSLUNGSREICHEN
GESCHICHTE DER MARVEL COMICS!

Dieses Kochbuch ist vollgepackt mit euren Lieblingsrezepten aus der Internet-Reihe *Eat the Universe*. Hinzu kommen zahlreiche neue Gerichte, die exklusiv für dieses Buch kreiert wurden. Dieser Band ist durchgängig mit ansprechenden Fotos und Artworks illustriert und wartet mit leicht verständlichen Schritt-für-Schritt-Anleitungen auf, die euch auf euren kulinarischen Abenteuern leiten. Genießt die Aromen Wakandas mit Black Panthers Akabenzi, unternimmt einen Trip in den US-amerikanischen Süden mit Rogues und Gambits Roten Bohnen mit Reis, schnappt euch wie Spider-Man ein Stück köstlichen New Yorker Käsekuchen und vieles mehr!

Das offizielle Marvel-Kochbuch hat für Fans aus jedem Winkel des Multiversums etwas Köstliches zu bieten!



MARVEL - EAT THE UNIVERSE: DAS OFFIZIELLE KOCHBUCH
Hardcover, 144 Seiten, € 30,-
ISBN 978-3-8332-3911-3



JETZT NEU IM BUCHHANDEL

© 2021 MARVEL.
All Rights Reserved

panini BOOKS
www.paninishop.de

KOCHEN MIT DEADPOOL

Über 60 Rezepte vom durch-
geknalltesten Anti-Helden, den das
Marvel-Universum je gesehen hat!



KOCHEN MIT DEADPOOL
Hardcover, 144 Seiten, € 30,-
ISBN 978-3-8332-4016-4

In diesem Buch zeigt Deadpool höchstpersönlich auf seine einzigartige und unvergleichliche Weise, dass er nicht nur ein Meister des seichten Humors ist, sondern dass seine berechtigten Fertigkeiten im Umgang mit scharfen Küchenutensilien auch noch zu etwas anderem gut sind, als böse Buben zu zerschmettern!
Prall gefüllt mit supercoolen Fotos und von fragwürdigem Unterhaltungswert ist dieses Kochbuch ein Muss für alle Hobbyköche, Marvel-Leser und Deadpool-Fans dieser Welt!

Das offizielle Kochbuch des Söldners mit
der großen Klappe!



**JETZT NEU IM
BUCHHANDEL**

panini BOOKS
www.paninishop.de

VOLLVERSIONEN 03/2021



ACHTUNG! Silver Chains sind nicht auf dem Datenträger:
Key der Codekarte in der Heftmitte auf GameStar.de/codes gegen Spiel-Key einlösen (gültig bis 30.04.2022)!
Es wird ein kostenloses Steam-Konto benötigt.

SILVER CHAINS



In Silver Chains erkundet ihr ein altes Herrenhaus auf der Suche nach Hinweisen, die euch nach und nach die Geschichte des alten Gemäuers und ein schreckliches Geheimnis offenbaren. Ihr müsst puzzeln, durch finstere Gänge schleichen und euch vor allem fürchten.

FOOTLOL: EPIC FAIL LEAGUE



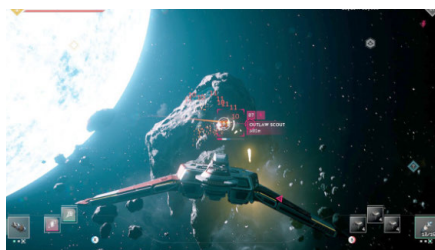
In FootLOL bestimmt nicht das Können am Ball über Sieg und Niederlage, sondern der clevere Gebrauch von Minen, Schilden, Ufos und ... Kühen. Ihr könnt den Fußballunsinn entweder allein bestreiten oder euch in ein Multiplayer-Match gegen einen echten Spieler wagen.



VIDEOS 03/2021

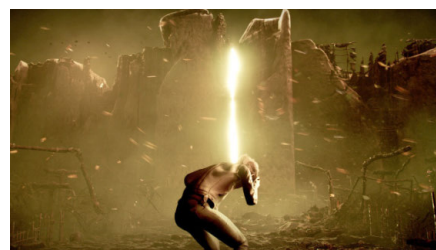
VIDEOS

The Medium
WoW: Shadowlands
Hades
Rückblick 03/2011
Werden Spiele wirklich teurer?
Was Open Worlds von Gothic lernen können
Aufreger 2020
Everspace 2



EVERSPACE 2

Wir haben es gespielt und fassen zusammen, warum das Weltraumspiel jetzt schon eine Kaufempfehlung verdient.



THE MEDIUM

In unserem Video zeigen wir einige der Rätsel vom Beginn des Spiels und sprechen mit den Entwicklern.

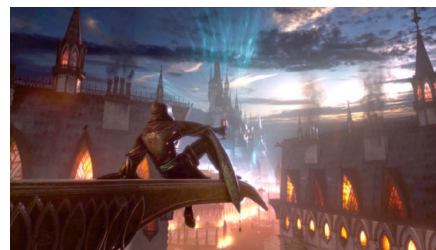
XL-VIDEOS

Stalker 2
Scorn
Dragon Age 4
Frostpunk mit DLC
Gepatchte Spiele
Spiele, die nie veröffentlicht wurden
Wie wird 2021?
Gerettete Spiele



STALKER 2

Zehn Jahre ist es her, seitdem Stalker 2 angekündigt wurde. Noch dieses Jahr soll der Shooter erscheinen.



DRAGON AGE 4

Ein Release-Termin steht noch nicht fest, trotzdem gibt es schon ein paar Infos, die wir im Video zusammenfassen.

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. 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 Projekt 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



Markus Schwerdtel,
Chefredaktion

Editorial

UNDERDOGS VOR!

Zugegeben, ein bisschen mutig war es schon von uns, in der letzten GameStar-Ausgabe 02/2021 das noch relativ unbekannte Crimson Desert aufs Cover heben. Denn bei allen (voraussichtlichen) Qualitäten des Titels, so richtig bekannt ist das Fantasy-Abenteuer in der Spielschaft noch nicht. Insofern war es durchaus ein Wagnis, mit diesem Thema an den Kiosk zu gehen. Allerdings eins, das sich gelohnt hat. Die Ausgabe hat sich am Kiosk prima verkauft, die Rückmeldungen sind durchweg positiv. Das freut uns natürlich sehr! Vor allem auch, weil es zeigt, dass GameStar-Leser offen für neue Themen sind und darauf vertrauen, dass die Titel auch wirklich interessant sind, die wir für sie ins Rampenlicht zerrén. In diesem Geist gibt es in dieser Ausgabe gleich den nächsten Underdog. Zwar hatten wir zu Humankind schon die ein oder andere Vorschau, aber richtig lange spielen konnten wir den »Civilization-Killer« (sorry, der musste sein) erst jetzt. Wie die Weltherrschaftspläne des Kollegen Graf gediehen sind, lest ihr ab Seite 16. Uns interessiert natürlich sehr, wie ihr diese Titelstory findet. Sollen wir mehr solcher unbekannter Spiele aufs Cover holen und ihnen somit auch viel Platz im Heft einräumen? Oder doch lieber nur Blockbuster und »sichere« Hits? Oder eine Mischung? Schreibt uns an brief@gamestar.de!

Vergessene Perlen

Vergessene Perlen

Apropos Underdogs: Auch dieses Jahr haben wir uns über den Jahreswechsel Spiele angeschaut, die wir im vergangenen Jahr aus irgendwelchen Gründen (übersehen/vergessen/unterschätzt) nicht getestet haben. Ihr findet diese »Vergessenen Perlen« entsprechend gekennzeichnet im Testteil. Darunter sind ungewöhnliche Titel wie Sakuna: Of Rice and Ruin (Seite 76) oder das Adventure Call of the Sea (Seite 78), die auf jeden Fall einen näheren Blick wert sind. Und wo wir gerade bei Blicken sind: Schwer ans Herz legen möchten wir euch zwei Artikel des GameStar-Urgesteins (er hasst es, so genannt zu werden, hihi!) Martin Deppe, der für uns in die Zukunft der Anno-Reihe schaut (Seite 50) und das Schicksal überfalliger Fortsetzungen ergründet (Seite 35). Wir wünschen euch wie immer

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

MARKUS



Black Edition: Cyberpunk 2077

Und, seid ihr schon in Night City unterwegs? Oder wartet ihr auf die Next-Gen-Version? So oder so haben wir 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. 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: Jetzt am Kiosk oder jetzt gleich bestellen und gratis E-Paper sichern unter www.gamepro.de/cyberpunk



GamePro Special: PlayStation 5

Gehört ihr zu den Glücklichen, die sich noch vor Weihnachten 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

16 Humankind

Vier geniale Ideen und eine clever verzahnte Mechanik machen Humankind zur potenziellen Civilization-Alternative. Nur eines muss sich verbessern.

19 Die Kulturenfrage

22 Vom Stamm zum Weltreich

AKTUELL

8 Schnittstellen ins Hirn

8 Gamestop-Aktie

9 Tomb Raider auf Netflix

9 Vintage Story

9 Project Mara

10 Kolumne:
Warum es immer schwerer wird,
mich auf Squadron 42 zu freuen

13 Termin-Update

PREVIEWS

28 Falling Frontier

Das Weltraumstrategiespiel sieht sich als geistiger Nachfolger von Homeworld und Sins of a Solar Empire. Und es wirkt irre vielversprechend!

35 Blockbuster-Fortsetzungen

38 Liquidation: Echoes of the Past

42 Everspace 2

46 Resident Evil: Village

48 Neues Indiana-Jones-Spiel

50 Mögliche Anno-1800-Nachfolger

RUBRIKEN

3 DVD-Inhalt

5 Editorial

6 Inhalt

12 Feedback

54 Das Team

129 Die Vorletzte

130 Vorschau / Impressum





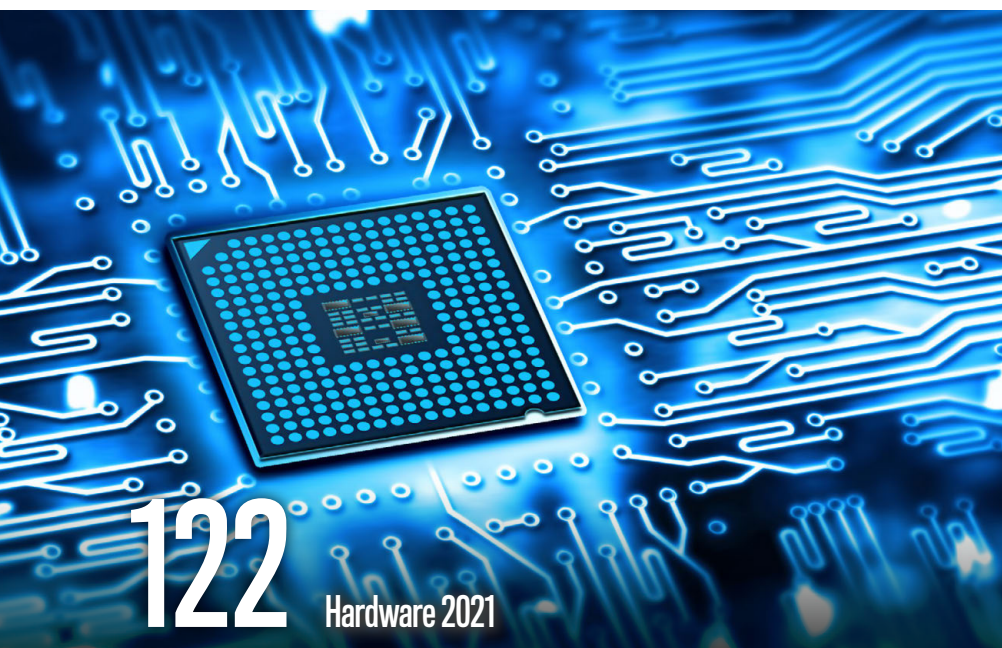
67

The Medium



92

Zukunftsszenario Cyberpunk 2077



122

Hardware 2021

TESTS

56 Genre-Charts / So werten wir

58 **Hitman 3**

Hitman 3 brilliert als Stealth-Spiel. Aber ihr solltet wissen, was ihr für 60 Euro bekommt. Und was nicht.

64 Werewolf:
Earthblood – The Apocalypse

67 **The Medium**

Die Splitscreen-Mechanik macht den Oldschool-Horror besonders, doch im Zentrum steht vor allem eine bittere Story.

70 Gods Will Fall

72 Curious Expedition 2

74 Sakuna: Of Rice and Ruin

76 Mars Horizon

78 Call of the Sea

80 Visage

82 Monster Sanctuary

MAGAZIN

86 Deutsche Entwickler über Crunch

92 **Zukunftsszenario Cyberpunk 2077**

Cyberpunk 2077 zeigt, wie eine Zukunft mit »Übermenschen« aussehen könnte. Aber ist sie mehr Science oder Fiction?

98 Was wir aus dem Launch-Drama von Cyberpunk 2077 lernen können

102 Diablo 2 wird immer besser

106 Gothic analysiert: Wie einzigartig das Spiel durch die offene Welt lenkt

113 Valve ohne Windows:
So wird sich Steam 2021 verändern

116 Der Siegeszug der CD-ROM

HARDWARE

122 **Hardware 2021**

Welche Neuheiten erwarten uns 2021 auf dem Hardware-Markt? Wir haben uns die Hardware-Veranstaltung CES genau angesehen und geben einen Überblick.

126 Kolumne:
Notebook-Käufer brauchen mehr Infos



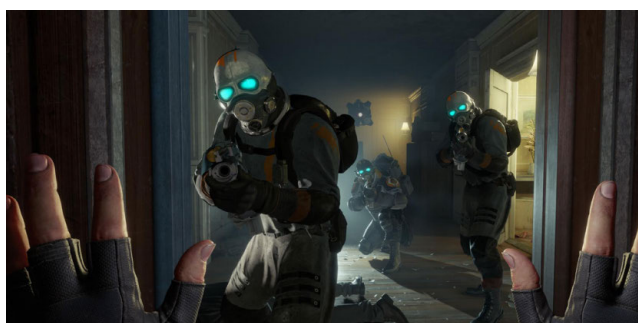
Gabe Newell

SNITTSTELLE INS HIRN

In den letzten Jahren widmete sich Valve mit einem eigenen Headset und Half-Life: Alyx vor allem dem Thema Virtual Reality. In Zukunft will man noch einen Schritt weitergehen: Der Steam-Betreiber investiert in die Erforschung von PC-Gehirnschnittstellen, sogenannten Brain-Computer-Interfaces (BCI). Dabei geht es nicht nur darum, Spiele künftig mit den Gedanken zu steuern. Stattdessen könnte eine solche Schnittstelle auf Emotionen und Gefühle umgehend reagieren und die Inhalte anpassen, je nachdem, welche Laune der Spieler gerade hat. Laut Valve-Boss Newell wird die Realität in einigen Jahren nicht mehr der Maßstab für das bestmögliche visuelle Ergebnis sein. Stattdessen könnten Brain-Computer-Interfaces die Messlatte höher legen und unsere visuelle Wahrnehmung verändern. In erster Instanz sollen solche Headsets emotionale Signale auslesen. Empfindet der Spieler gerade Spaß? Ist er frustriert? Hat er Angst? Auf Basis der Daten soll das BCI die Erfahrung anpassen, etwa indem es den Schwierigkeitsgrad höher oder niedriger einstellt. Newell denkt jedoch bereits ein paar Schritte weiter: Was ist, wenn die Signale verändert werden könnten? Was nach Science-Fiction



Der Psychologe Mike Abinder (links) arbeitet bei Valve am Gehirn-Interface und legt bei seinem Chef Gabe Newell offenbar schon mal die Kabelschächte an. (Foto: Valve)



Die detailliert gestaltete Welt von Half-Life: Alyx ist für Valve offenbar nur eine Zwischenstation zur totalen Immersion.

klingt, könnte laut dem Frontmann von Valve in Zukunft Realität werden, fast wie im Film »Matrix«. Das digitale Verändern von Gefühlen und Emotionen könnte so einfach werden wie das Bedienen einer App. Newell meint: »Eine der ersten Anwendungen, von

denen ich erwarte, dass wir sie sehen werden, ist ein verbesserter Schlaf. Schlaf wird zu einer App, die jemand ausführt.« Motion Sickness bei der Benutzung von VR-Headsets ist gemäß Newell in der Theorie bereits künstlich unterdrückbar.

Die Risiken der Hirn-Interfaces

Ein Headset, mit dem sich Hirnsignale auslesen und sogar verändern lassen, birgt auch Risiken. Dessen ist sich der Valve-Chef bewusst. Neben Bedenken bezüglich Datenschutz und Manipulation stehen körperliche Folgen zur Debatte. Menschen könnten durch ein Brain-Computer-Interface Schmerzen erleiden, sowohl mentaler als auch physischer Natur. Laut Newell ist dies ein kompliziertes Thema. Positive Erfahrungen könnten zu einer Verbreitung führen, aber schlussendlich müsse jeder selbst entscheiden, ob er zu einem solchen Schritt bereit sei. »Ich behaupte nicht, dass

jeder ein Brain-Computer-Interface lieben und darauf bestehen wird, eines zu besitzen. Ich sage nur, dass jeder für sich selbst entscheiden muss, ob es eine für ihn interessante Kombination aus Features, Funktionalität und Preis gibt oder nicht.«

Gamestop

SPIELER ÄRGERN TRADER

Hobbyspekulanten auf Reddit schafften es Ende Januar, die im Bereich zwischen zehn und 20 Dollar herumdümpelnde Gamestop-Aktie auf über 300 Dollar in die Höhe zu treiben. Große Anleger fuhren dadurch Verluste in Milliardenhöhe ein. Konkret betroffen waren sogenannte Shortseller, also Anleger, die auf sinkende Kurse spekulieren. Hier kamen die Reddit-Nutzer ins Spiel. Sie trieben den Aktienkurs hoch, indem sie das Papier massenweise kauften. Dadurch waren Shortseller gezwungen, Aktien nachzukaufen, um nicht noch mehr Verluste einzufahren. Ein Schneeball kam ins Rollen, da durch die Nachkäufe großer Hedgefonds der Kurs immer weiter anstieg. So katapultierte eine zielgerichtete Aktion von Hobbyspekulanten die Gamestop-Aktie binnen weniger Tage in neue Rekordhöhen.



Eine konzertierte Aktion von Reddit-Usern ließ den Aktienkurs von Gamestop in die Höhe schnellen – und ärgerte professionelle Trader.

Tomb Raider

ANIME AUF NETFLIX

Netflix hat offensichtlich Gefallen an Videospieladaptionen gefunden. Nach Projekten wie »Cyberpunk: Edgerunners«, »Assassin's Creed« oder »Resident Evil« schnappt sich der Streaming-Dienst die nächste Lizenz für eine TV-Serie: Tomb Raider wird zum Anime. Wie der Twitter-Account von Netflix offiziell verkündete, befindet sich eine Animationsserie in Entwicklung, die die Geschichte von Lara Croft weiter erzählt. »Tomb Raider« auf Netflix schließt nämlich an die Reboot-Trilogie an, die sich aus Tomb Raider, Rise of the Tomb Raider und Shadow of the Tomb Raider zusammensetzt. Das klingt sinnvoll, schließlich waren die jüngsten Videospiele des Publishers Square Enix und des Entwicklers Crystal Dynamics als Origin Story gedacht, die die Ursprünge von Heldin Lara beleuchtet. Hauptverantwortlich als Autorin und ausführende Produzentin der Serie ist Tasha Huo, die bereits an einem weiteren Projekt mit Videospielverbindungen beteiligt war: das Spin-off »Blood Origin« zu »The Witcher« mit Henry Cavill. Wann »Tomb Raider« auf Netflix starten soll und welche Darsteller involviert sein werden, ist derzeit nicht bekannt. Die »Tomb-Raider«-Serie hat übrigens nichts mit dem Kinofilm mit Alicia Vikander in der Rolle der Lara Croft zu tun. Die Neuverfilmung von 2018 soll mit Regisseurin Misha Green (»Lovecraft Country«) eine Fortsetzung bekommen. Wann »Tomb Raider 2« jedoch gedreht und veröffentlicht werden soll, wissen wir momentan nicht.



The Witcher, Cyberpunk 2077, Resident Evil, Splinter Cell – Netflix schnappt sich nun mit Tomb Raider die nächste Videospieladaption.

Vintage Story

EIN NEUES MINECRAFT?



In Vintage Story beginnt ihr mit nichts und entwickelt euch dann von Zeitalter zu Zeitalter weiter.

Das Vorbild von Vintage Story lässt sich nicht abstreiten: Minecraft! Kein Wunder, begann es doch einst als Mod für den Pixel-Baukasten. Wie das Vorbild bietet Vintage Story eine Sandbox, in der ihr euch entweder allein oder gemeinsam mit Freunden den Gefahren der zufällig generierten Welt stellt. Und wie Minecraft liefert Vintage Story diverse Biome. Unter anderem erwarten euch gemäßigte Wälder und Berge, eisige Tundren, weite Steppen oder eine gewaltige Mauer in der Arktis. Zudem gibt es eher gruselige Elemente wie etwa Zeitstürme, in denen Horrorgestalten ganz im Stile von H.P. Lovecraft hausen. Wenn euer Überleben erst einmal gesichert ist, könnt ihr euch aufmachen und die Hintergrundgeschichte der Spielwelt entdecken. So erfahrt ihr etwa in Ruinen mehr über die Vergangenheit und findet zudem alte Maschinen. Während ihr in Minecraft selbst Gegenstände einfach in einem Menü baut, legt Vintage Story etwas mehr Wert auf Realismus. Um etwa ein Feuersteinmesser herzustellen, platziert ihr eine Scheibe Feuerstein auf dem Boden und schneidet euer Werkzeug sozusagen aus. Über dieses System stellt ihr im Laufe der Zeit immer besseres Werkzeug und bessere Ausrüstung her. Während ihr zu Beginn auf dem technologischen Stand des Steinzeitalters seid, stellt ihr später Leder her und errichtet imposante Bauwerke. Für den weiteren Verlauf der Entwicklung plant das Team unter anderem mehr Crafting- und Farming-Mechaniken, ein anspruchsvolleres Kampfsystem sowie mehr Storyelemente. Und auch Features wie VR-Support sollen kommen. Vintage Story befindet sich seit September 2016 im Early Access. Einen Release-Termin für die fertige Version gibt es noch nicht.

Project: Mara

HORROR VON DEN HELLBLADE-MACHERN

Ein knappes Jahr ist es her, dass Ninja Theory Project: Mara enthüllte. Laut dem Studio soll es sich dabei um eine neuartige Horrorerfahrung handeln, die »mentalen Terror repräsentieren soll«. Viel mehr war bislang zu diesem experimentellen Spiel nicht bekannt. Jetzt hat das Team um Creative Director Tameem Antoniades ein Video veröffentlicht, in dem wir endlich ein paar weitere Details zum Spiel erfahren. Laut Antoniades will man mit dem Spiel einige Dinge machen, die man bislang noch nicht ausprobiert habe. Eines dieser Dinge sei es, die Realität »wie besessen einzufangen«. Project: Mara spielt in einem Apartment, das es auch in der Realität gibt. Das Art-Team habe nun die Aufgabe, diesen Ort perfekt nachzubauen. Und zwar mit allen Details wie Oberflächenstrukturen, die zudem dreidimensional sein sollen. Außerdem sei das Apartment mit Lidar-Scannern (eine Art Laserstrahlradar) exakt vermessen worden. Dadurch entsteht ein fotorealistischer Eindruck. Aber was Project: Mara abseits davon sonst noch können will, wissen wir nun immer noch nicht.

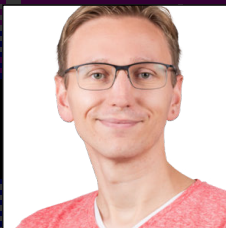


Das Apartment in Project Mara soll fotorealistisch aussehen.

Squadron 42

WARUM ES IMMER SCHWERER WIRD, MICH DRAUF ZU FREUEN

Der Release von Star Citizens Singleplayer-Kampagne Squadron 42 ist ferner denn je, aber der Shitstorm bleibt aus. Auch bei Peter macht sich Apathie breit.



Peter Bathge

Für Redakteur Peter wird es langsam zur traurigen Routine, am Anfang eines neuen Jahres über den erneut ausgebliebenen Release von Squadron 42 zu schreiben. Dabei würde er viel lieber endlich selbst im virtuellen Weltraum herumdüsen. Solo versteht sich, das MMO-Universum von Cloud Imperium Games reizt ihn nämlich nur auf akademischer Ebene. Stattdessen schreibt er wohl bald ein Buch über zehn Jahre Star-Citizen-Entwicklung.

Nicht mal Chris Roberts kann Cyberpunk 2077 ignorieren. Die Schlüsselperson in der Entwicklung von Star Citizen, CEO von Cloud Imperium Games, vermeidet es zwar, CD Projekts Rollenspiel beim Namen zu nennen, aber in seinem jüngsten Letter from the Chairman, einem in unregelmäßigen Abständen veröffentlichten Statusbericht, spielt er doch recht deutlich auf den desaströsen (Konsolen-)Launch an: »In den letzten Jahren habe ich mehr als nur ein paar mit Spannung erwartete Titel gesehen, die veröffentlicht wurden, bevor sie frei von Bugs und vollständig poliert waren. Dieses Weihnachtsgeschäft war keine Ausnahme.« Roberts' Schlussfolgerung: Squadron 42 darf nicht überhastet veröffentlicht werden. Ein Release rückt damit in weite Ferne, aktuell sieht's düster für 2021 aus.

Und jetzt? Vor ziemlich genau einem Jahr spekulierte ich noch, 2020 würde das Jahr für Squadron 42 werden. Pustekuchen. Unter anderem die Corona-Pandemie hat dafür gesorgt, dass der 2020 angeblich bevorstehende Betastatus des Weltraum-Actionspiels in unerreichbare Ferne rückte. Cloud Imperium Games kann sich nicht entscheiden: Zum einen wollen Chris Roberts und die seinen nicht zu viel über die Inhalte von Squadron 42 verraten, zum anderen aber den Hype aufrechterhalten. Das geht – zumindest bei mir – immer mehr nach hinten los: Weil meine Hoffnungen auf eine Fertigstellung von Star Citizens Singleplayer-Kampagne Jahr für Jahr aufs Neue zerschlagen werden, sinkt auch meine Vorfreude aufs Spiel.

Apathie um Squadron 42

Bemerkenswert ist dabei gar nicht so sehr die erneute Verzögerung. Sondern eher die gelassene, fast schon apathische Reaktion von vielen Fans und Beobachtern. Star Citizen braucht mehr Zeit – wen juckt's? Offensichtlich kaum jemanden, denn obwohl der kurz vor Weihnachten veröffentlichte Letter from the Chairman brisante Neuigkeiten enthielt, gab's als Reaktion keinen Shitstorm, sondern ein kollektives Schultersucken. Dafür gibt es zwei wichtige Gründe.

Zuerst einmal ist da der Zeitpunkt, den Chris Roberts für seine Ankündigung wählte. Am 23. Dezember 2020 wandte sich der CEO der Star-Citizen-Firma an die Unterstützer, die das Projekt bis heute mit über 341 Millionen Dollar finanziert haben. Das Update ging einen Tag vor Weihnachten online und tauchte damit mutmaßlich nicht sofort auf dem Radar vieler Spieler auf,

die die Entwicklung nur oberflächlich verfolgen. Die Branche befand sich bereits überwiegend im Winterschlaf, Redaktionen waren anlässlich der bevorstehenden Feiertage nicht mehr vollbesetzt. Die Ankündigung, Squadron 42 werde »wenn es fertig ist«, erscheinen, und eine Diskussion über Release-Termine sei noch »zu früh«, schlug dadurch nicht überall gleichzeitig mit der Wucht auf, die sie wohl andernfalls entfaltet hätte.

Der zweite wichtige Grund ist das Publikum: Wer Star Citizen und damit auch die ausgekoppelte Singleplayer-Kampagne Squadron 42 unterstützt, ist überwiegend älter und oft schon Jahre beim Projekt dabei. Infolge zahlreicher Verschiebungen und Änderungen am Umfang hat sich bei diesen Spielern eine grundsätzliche Gelassenheit verbreitet, mit der auf Ankündigungen reagiert wird. Ach, die Videoserie »The Briefing Room« geht nach nur einer Folge wieder in den Winterschlaf? Nicht so schlimm. Es gibt bis auf Weiteres kein neues Gameplay von Squadron 42 zu sehen? Passt schon. Die über all dem schwebende Frage lautet freilich: Ist das auch gerechtfertigt?

Kein Hype bitte, nur ein bisschen

Etwas inkonsistent ist das Verhalten von Cloud Imperium Games ja schon, wenn man den Umgang der Firma mit Squadron 42 betrachtet. Da schürt Chris Roberts einerseits die Erwartungen und verspricht eine epische Erzählung mit Hollywood-Schauspielern und nie gesehenen Produktionswerten, die es mit den besten Science-Fiction-Filmen in ihrer Bildgewaltigkeit aufnehmen soll. Es gibt coole Teaser-Videos zu sehen, und in der Anfangszeit des Projekts wurde viel Hype produziert. Andererseits kündigte Roberts nun aber an, auf unbestimmte Zeit kein Gameplay mehr zeigen zu wollen, bis Squadron 42 nahezu fertig ist. Man wolle Szenen aus dem Spiel nicht verschwenden, die man später für Marketing und Werbung benötige. Und Spoiler? Die wolle man sowieso vermeiden, weshalb Szenen aus der Storykampagne problematisch seien.

Der CEO von Cloud Imperium Games heizt Erwartungen an, entbindet sich und seine Firma aber von jeder Pflicht abseits monatlicher Statusberichte, Auskunft über die Qualität von Squadron 42 zu geben. Zum Wohle der Spieler sozusagen. Immerhin: Wer sich selbst einen Eindruck von Squadron 42 verschaffen will, kann Star Citizen spielen. Denn wie Roberts betont, werden »eine Menge der Kern-Gameplay-Systeme



Im Multiplayer-Universum von Star Citizen sind derzeit so viele Spieler unterwegs wie nie zuvor. Derzeit befindet sich das MMO in einer frühen Alphaphase.



Dass ein neuer Screenshot aus Squadron 42 veröffentlicht wird, ist eine Seltenheit. Laut Chris Roberts geht bei den Entwicklern die Angst vor Spoilern um.

Eine Interview-Anfrage von GameStar zum Status von Squadron 42 und den Plänen für Star Citizen 2021 wurde seitens Cloud Imperium Games abgelehnt.



zwischen beiden Spielen gleich sein, insbesondere das Flugmodell und der Kampf zu Fuß«. Aber ist es das, was Squadron 42 letztlich hoffentlich auszeichnet, wie sich die Raumschiffe fliegen und das Schussgefühl in den Ego-Shooter-Sequenzen? Ich kann nur für mich sprechen, aber Aspekte wie Storytelling, Missionsdesign und Atmosphäre wären mir bei einer Kampagne wichtiger. Zeigt mir die Alpha von Star Citizen, wie sich die Aufträge in Squadron 42 anfühlen werden? Was ist mit den exklusiv für 42 erdachten Flug- und Fahrzeugen? Oder den angeblich um ein Vielfaches detaillierteren Locations des Singleplayer-Ablegers, die gibt's in Star Citizen nun mal nicht. Wofür die Unterstützer da nun genau mit ihren »Pledges« zahlen, die in letzter Konsequenz große Ähnlichkeit zu Vorbestellungen haben, das bleibt zumindest bei Squadron 42 nicht klar definiert. Das mutet seltsam an, war doch absolute Transparenz stets eines der wichtigsten Versprechen, mit denen Chris Roberts den Unterstützern seinen Traum verkaufte.

Gleichmut ist gut fürs Blut

Die Inkonsistenz, mit der Cloud Imperium Games Squadron 42 behandelt, frustriert dabei wohl am meisten. 2019 und 2020 echauffierten sich viele Fans zu Recht über den Umgang der Entwickler mit der lange Zeit nicht aktualisierten Roadmap. Inzwischen gibt's eine neue Übersicht der Features, an denen Cloud Imperium Games arbeitet – aber zuvor herrschte monatelang Schweigen über deren Fortschritte. Und das Drama um die neue Videoserie zur Singleplayer-Kampagne wirkt 2021 im Rückblick völlig unnötig, bedenkt man die überraschende Einstellung des Formats Ende 2020. Ursprünglich sollte »The Briefing Room« alle drei Monate Fortschritte an Squadron 42 vorstellen, jetzt aber wurde die Idee wieder verworfen. Laut Chris Roberts soll sie wiederkehren, wenn sich das Spiel näher an der Fertigstellung befindet, es mehr zu zeigen gibt. Bedeutet im Umkehrschluss: Bis es so weit ist, dauert es noch.

Das Motto für 2021 lautet nun also wieder: Squadron 42 ist noch längst nicht fertig und ein Release so fern wie nie zuvor. Angesichts dieser Aussichten fällt es mir persönlich immer schwerer, die Freude auf Squadron 42 aufrechtzuerhalten. Und ich verstehe den Langmut vieler Fans: Squadron 42 kommt ... wenn es kommt. Sich über Verzögerungen oder intransparente Kommunikation seitens Cloud Imperium Games aufzuregen,

scheint die Mühe längst nicht mehr wert. Das ist einerseits beruhigend und gut für meinen Blutdruck, andererseits trauere ich aber auch der verlorenen, einst zügellosen Vorfreude hinterher.

Wann kommt Squadron 42 denn nun?

Meine private Ernüchterung mal außen vor gelassen, ist die spannendste Frage rund um Squadron 42 aber weiterhin die nach dem Release. Je nach Zählweise befindet sich das Spiel mittlerweile seit sechs beziehungsweise acht Jahren in Entwicklung. Der neue Progress Tracker auf der Roadmap zählt jedoch noch für Squadron 42 zu erledigende Aufgaben auf, mit deren Abschluss erst Anfang 2022 gerechnet wird. Zur Citizencon 2018 hieß es noch: »Der Plan ist, dass bis Ende 2019 alle Features und Inhalte komplett sind.« Im Oktober 2020 sprach Chris Roberts in einem AMA-Thread dagegen von: »Es wird noch eine Weile dauern, bis wir den Betastatus erreichen.« Und im Letter from the Chairman räumt der Chef nun endgültig mit allen Träumereien auf: »[Squadron 42] wird nicht veröffentlicht werden, um ein Datum einzuhalten, sondern erst dann, wenn die gesamte Technik und der komplette Inhalt fertig sind, das Spiel poliert ist und es sich großartig spielt.«

An dieser Vorgehensweise gibt's freilich wenig auszusetzen, im Gegenteil. Wohl kein Spieler wünscht sich eine weitere Launch-Katastrophe, ein verbugtes Spiel zum Start. Ich übrigens auch nicht. Aber eine durchgängig schlüssige Kommunikation seitens Cloud Imperium Games wäre eine schöne Abwechslung. Denn so leidet nicht nur meine Vorfreude auf Squadron 42, sondern auch mein Vertrauen in die Entwickler, dass sie bei früheren Aussagen zu Fertigstellungsgrad und Release-Termin der Kampagne nicht wissentlich geflunkert haben.

Letzten Endes läuft es auf eine Glaubensfrage hinaus: Vertraut man Chris Roberts und Co. weiterhin, dass sie das Schiff schon schaukeln werden? Die meisten Star-Citizen-Fans beantworten diese Frage derzeit mit Ja und sagen deshalb: »Nehmt euch alle Zeit der Welt für Squadron 42.« Sie können warten. Denn sie wollen kein zweites Cyberpunk 2077. ★



2020: Das versenkte Jahr

Finde den Artikel sehr passend! Wirklich gut wurde herausgehoben, wie sich die Community am Ende für spaßige anstatt nur aufwendige Spiele begeistert und gerade bei den genannten Hype-Games (Fall Guys, Phasmophobia, Among Us) auch das Zusammenspielen zur Geltung kam. Was ich aber schade am Artikel finde: Ich höre es überall, dass die Leute in der Pandemie mehr Zeit zum Spielen hatten und es unterschiedlich für die Mehrheit der Gesellschaft vermutet wird. In unserem Umfeld mussten aber fast alle jeden Tag auf der Arbeit erscheinen, weil es anders nicht ging. Dennoch: eine gute Zeit, Gamer zu sein, tolle Spiele überall und auch recht erschwinglich oder gleich kostenlos.

ErikssonPro

Ich finde es schon erstaunlich, wie man 2020 als schlechtes Spielejahr wahrnehmen kann. Klar, Geschmäcker sind verschieden, und wenn man jetzt reiner PC-Spieler ist, dann war es auch eher ein mittelpträchtiges Jahr. Aber insgesamt? Für mich war 2020 privat ein absolutes Drecksjahr, aber als Videospieljahrgang war es hervorragend. Vielleicht kein 2017 oder (das für mich persönlich noch bessere) 2018, aber dicht dahinter. Für mich überwiegen die guten Spiele. Ob 2021 da rankommen wird? Mal schauen. Wenn nicht eh wieder alles am Ende auf 2022 verschoben wird, hat es das Zeug, ein besseres erstes Jahr nach dem Start einer neuen Konsolengeneration zu werden als 2014.

Lowcroft

Dieser Artikel hat den Nagel so ziemlich auf den Kopf getroffen. Ein erhellender Beitrag für ein relativ lahes Jahr. Man könnte anführen, dass es vielleicht zu negativ gesehen wurde, aber Herr Bathge ist meiner Sicht der Dinge von allen Redakteuren meist am nächsten.

Schl4chtF3st

Fünf gewagte Prognosen für 2021

So gewagt finde ich die Prognosen gar nicht, vor allem der Abotrend ist nicht aufzuhalten.

In meinen Augen ist das auch gut so. Nie war es praktischer für Gelegenheitsspieler als jetzt. Wenn man wie ich als Familienvater mit wenig Zeit immer mal wieder ein anderes Spiel anspielen kann, reicht das meist schon. Der Game Pass ist ein absoluter Segen für mich. Die Kinder nutzen ihn auf der Xbox Series S und der Papa am PC, alles für 13 Euro im Monat (oft sogar noch billiger, wenn man Angebote mitnimmt). Die Zeiten, in denen man ein Spiel gekauft und dann pflichtbewusst stundenlang gespielt hat, sind für mich persönlich vorbei. Das Risiko eines Fehlkaufs fällt komplett weg. Wenn das Spiel nicht gefällt, nimmt man das nächste. Ja, auch ich habe trotzdem Cyberpunk für PC gekauft, einfach weil ich dem Hype nicht standhalten konnte. Trotz allem sind solche Abomodelle Fluch und Segen zugleich, aber grundsätzlich war es nie einfacher, günstig an immer neues Spielfutter zu kommen. Das Thema Epic ist dann nochmal spezieller. Wer das ganze Jahr über aktiv Spiele gefarmt hat, hat am Jahresende über 30 Spiele in der Epic-Sammlung. Und da sind teilweise wirklich tolle Perlen dabei. Alles gratis (jaja, die Daten, blabla). Sowas hätte ich mir als junger PC-Spieler vor 20 Jahren noch nicht träumen lassen.

DJKno

Schöner Beitrag! Und ja, ich denke, dass es inzwischen die E3 auch nicht mehr braucht. Noch besser wäre es im Zeitalter des Internets, die Spiele, die dort gezeigt wurden oder anspielbar waren, per Demo den Leuten zugänglich zu machen. Schlussendlich sitzt die konsumierende Zielgruppe sowieso beim Endprodukt zuhause und zockt. Abgesehen davon erreicht man so viel mehr potenzielle Käufer als über Pressekonferenzen und News-Beiträge.

Tmeik

Cyberpunk 2077

Bin jetzt durch (ca. 50 Stunden), das Spiel ist nach wie vor ein Muss, aber die Bugs nehmen zum Schluss hin zu, und die Story wird schlechter, da man scheinbar ein schnelles Ende für den vorgezogenen Verkauf haben wollte. Das Spiel ist tatsächlich nur halbfertig. Habe bisher nur ein Finale gespielt (spiele definitiv nochmal), die Schlussequenz danach war leider nur Zeitschinderei. Mein Fazit ist: Eine Menge der geposteten Kritik ist berechtigt, Cyberpunk ist nicht das Maß aller Dinge, aber eines der

besten Spiele nach The Witcher 3 mit einer noch besseren Atmosphäre und gigantischer Grafik. Der Mittelteil ist so fesselnd, wie ich es noch nie erlebt habe, und rechnet deshalb schon meinen Kauf, den ich niemals bereuen werde. Habe gesehen, dass das Spiel mittlerweile auch für deutlich unter 40 Euro zu haben ist, ich kann besten Gewissens ein Zugreifen empfehlen. In diesem von mir so gelobten Mittelteil kann man sich mit den vielen interessanten Nebenquests locker mindestens 100 Stunden aufhalten, ich habe die Masse der Nebenquests noch gar nicht erforscht, und das sind wirklich sehr, sehr viele.

saltimike

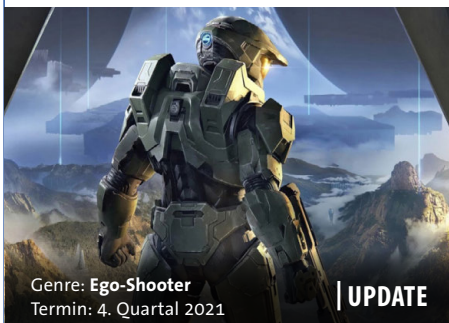
Ich gebe euch zwar vollkommen recht, dass die Hauptquest mit Sicherheit das Beste ist, was ich seit Witcher 3 gespielt habe, aber meiner Meinung nach ist Cyberpunk leider sehr weit weg von einem Meisterwerk. Dafür muss ich auch sagen, dass ich bis auf den Release-Tag nur kleine Bugs und Glitches hatte und ich eine Abwertung aufgrund von diesen daher inzwischen überflüssig finde, aber das Spiel als Ganzes ist leider nicht so gut, wie ihr es bewertet. Bis auf die Hauptstory und die Charaktermissionen, gibt es (zumindest nach meinem Gefühl) noch genau zwei Questreihen, die gut sind, die sind zwar dafür besser und interessanter als alles, was ich die letzten drei Jahre gespielt habe, aber halt eben nur zwei Questreihen. Es ist vielleicht unfair, das Spiel immer mit dem meiner Meinung nach besten Spiel aller Zeiten zu vergleichen, aber das mache ich halt trotzdem, und ich erinnere mich heute noch an Dutzende Quests aus Witcher 3, weil sie so wunderbar waren und zumindest gefühlte Auswirkungen hatten, das habe ich hier so gut wie nie. Der zweite große Minuspunkt ist für mich tatsächlich die Open World. Und das, obwohl ich noch nie so sehr das Gefühl hatte, eine reale, lebendige Welt zu betreten, aber sie ist zu wenig einprägend für mich. Die Gebäude sind allesamt imposant, wenn man an ihnen raufschaut, nur macht man das ja so gut wie nie, sondern bewegt sich auf einer Ebene, auf der es halt nur Gebäudewände gibt. Vielleicht habe ich auch einfach zu viel verpasst, und das Spiel ist in Wahrheit viel interaktiver, aber das Gefühl hatte ich weder beim ersten noch beim zweiten Durchlauf. Also hoffe ich vor allem, dass DLCs mir dieses Gefühl geben, tatsächlich Teil dieser Welt zu sein und nicht nur ein Besucher.

KonsumBauer

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
Aztec Empire	Aufbastrategie	Play2Chill	01/21	4. Quartal 2021
Back 4 Blood	Koop-Shooter	Turtle Rock	-	22.6.2021*
Baldur's Gate 3	Rollenspiel	Larian	08/19, 04/20, 11/20	2021
UPDATE Black Legend	Rollenspiel	Warcave	12/20	1. Quartal 2021
UPDATE Biomutant	Action-Adventure	Excitement 101	09/17	25.5.2021
Builders of Egypt	Aufbastrategie	Strategy Labs	06/20	1. Quartal 2021*
Chivalry 2	Action	Torn Banner	-	2021
Chorus	Weltraum-Action	Fishlabs	01/21	2021
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	Aufbastrategie	Blue Byte Düsseldorf	09/18	2021
Distant Kingdoms	Aufbastrategie	Orthrus Studios	02/21	2021
Dragon Age 4	Rollenspiel	Bioware	-	2022
Dying Light 2	Actionspiel	Techland	-	2021
Elden Ring	Actionspiel	FromSoftware	-	2021
UPDATE Endzone: A World Apart	Aufbastrategie	Gentllymad	06/20	18.3.2021*
UPDATE Everspace 2	Weltraum-Action	Rockfish	10/19, 03/21	2. Quartal 2022*
NEU Falling Frontier	Weltraumstrategie	Stutter Fox Studios	03/21	2022
Far Cry 6	Ego-Shooter	Ubisoft Toronto	09/20	2. Quartal 2021
Gotham Knights	Action-Rollenspiel	Warner Bros. Montreal	10/20	2021
UPDATE Halo Infinite	Ego-Shooter	343	-	4. Quartal 2021
UPDATE Hogwarts Legacy	Rollenspiel	Avalanche	-	2022
UPDATE Humankind	Rundenstrategie	Amplitude Studios	11/19, 08/20, 03/21	22.4.2021
Knights of Honor 2: Sovereign	Echtzeitstrategie	Black Sea Games	10/19	2021
LEGO Star Wars: The Skywalker Saga	Actionspiel	TT Games	-	2021
NEU Liquidation: Echoes of the Past	Echtzeitstrategie	Kiwi Brothers	03/21	2021
Mass Effect 4	Rollenspiel	Bioware	-	2022
UPDATE Mass Effect: Legendary Edition	Rollenspiel	Bioware	-	14.5.2021
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 Outriders	Actionspiel	People Can Fly	04/20, 07/20	April 2021
Pathfinder: Wrath of the Righteous	Rollenspiel	Owlcat Games	-	Juni 2021
Path of Exile 2	Action-Rollenspiel	Grinding Gear Games	01/20	2021
Pharaoh: A New Era	Aufbastrategie	Triskell Interactive	12/20	2021
Realms Beyond	Rollenspiel	Ceres Games	08/20	2021
UPDATE Resident Evil: Village	Horrorspiel	Capcom	03/21	7.5.2021
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
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

Halo Infinite



Genre: Ego-Shooter
Termin: 4. Quartal 2021

UPDATE

343 will nach eigener Aussage kein zweites Cyberpunk 2077 hinlegen, Halo Infinite wird nach aktuellem Stand erst Ende 2021 erscheinen.

Mass Effect: Legendary Edition



Genre: Rollenspiel
Termin: 14.5.2021

UPDATE

Bioware zieht mächtig an und will die überarbeiteten Versionen der SciFi-Rollenspiele bereits im Mai rausbringen.

Outriders



Genre: Actionspiel
Termin: April 2021

UPDATE

People Can Fly verschiebt Outriders leicht nach hinten, will aber noch vor Release eine Demo für das Spiel veröffentlichen.

DAS ULTIMATIVE KOMPENDIUM ZU CYBERPUNK 2077

JETZT AM KIOSK



30%

RABATT IM
MERCH-STORE**



XXL
DOPPEL
POSTER



NIGHT CITY DURCHGESPIELT

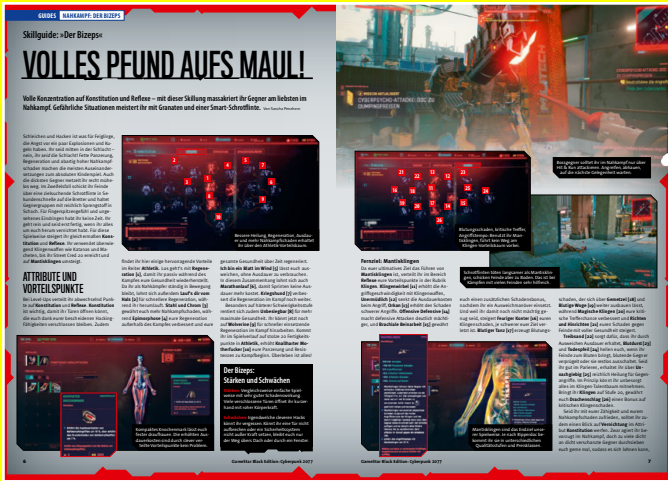
Mit unserer Komplettlösung verpasst
ihr keine wichtige Entscheidung

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

oder online bestellen: www.gamestar.de/cyberpunk

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

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



Humankind

AUF SOWAS HABEN WIR LANGE GEWARTET

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **Amplitude Studios** Termin: **22.4.2021**

Vier geniale Ideen und eine clever verzahnte Mechanik machen Humankind zur potenziellen Civilization-Alternative. Nur eines muss sich verbessern. Von Michael Graf

»Humankind ist eines dieser Spiele, die entweder total super oder total furchtbar werden können«, schrieb der große Philosoph Martin Deppe vor ein paar Monaten. Wie die Philosophen der Antike wusste Martin nämlich, dass er nichts wusste. Nicht mal über die Antike selbst, weil die damalige Vorschauversion von Humankind aufs Altertum beschränkt war, das erste von sechs Zeitaltern, dessen Zeitzeugen noch das Rad als Spitzentechnologie bewunderten und Kühe wegen Verschwörung auf dem Scheiterhaufen verbrannten (siehe Bild unten).

Inzwischen jedoch ist Humankind deutlich länger spielbar, durch 150 Runden und insgesamt vier Zeitalter führe ich in der aktuellen Version mein Volk von der Stein- bis

in die frühe Neuzeit, in der die Menschheit nicht nur herausfand, wie man durchschlagende Kanonen gießt, sondern auch, dass Scheiterhaufen eigentlich für Menschen da sind (in der echten Welt boomte in der frühen Neuzeit die Hexenverfolgung).

Humankind ist ein Strategietitel wie Civilization 6, in dem ihr die Menschheitsgeschichte nachspielt. Oder besser: Ihr puzzelt bekannte Elemente der Menschheitsgeschichte neu zusammen, um eure eigene Geschichte zu schreiben. Der Eiffelturm steht in Babylon, die Azteken landen auf dem Mond, und vom Atomkrieg gegen die Wikinger wollen wir gar nicht erst anfangen. Und auch wenn das Rad schon lange keine Spitzentechnologie mehr ist, erfinden es die Amplitude Studios (Endless Space 2) für Humankind nicht neu: Die Verwandtschaft zu Civilization ist sicht- und spürbar, vom in Hexfelder unterteilten Terrain bis zu den Pfeilern der Spielmechanik: Krieg und Kultur, Religion und Ressourcen, alles da. Einen Aspekt treibt Humankind indes noch weiter als Civilization, nämlich das Puzzeln:

- **Puzzeln am Volk:** Statt einer vorgefertigten Nation à la Ägypten oder Japan wähle ich in jedem Zeitalter einen neuen Kulturbaustein, sodass ein individuelles Patchwork-Volk entsteht.
- **Puzzeln auf der Weltkarte:** Humankind hebt das Distriktsystem von Endless Legend (das Civ 6 später übernommen hat) auf die nächste Stufe. Ich darf nämlich nicht nur einzelne Städte um zusätzliche Viertel ergänzen, sondern auch mehrere Siedlungen zu Megastädten verschmelzen.
- **Puzzeln im Kampf:** Weil Höhenunterschiede die Kampfergebnisse stark beeinflussen, ist es noch wichtiger als in Civ 6, wo ich kämpfe und wie ich dabei meine Truppen im Terrain verteile.
- **Puzzeln an der Gesellschaft:** Meine Kultur forme ich, indem ich Ideologien wähle und bei Zufallsereignissen Entscheidungen treffe, also fast wie in einem richtigen Rollenspiel.

Ich sage es gleich: Auch wenn noch nicht alles wirklich durchdacht wirkt, gefallen mir gerade diese drei Puzzleaspekte ausgesprochen gut. Denn sie sorgen dafür, dass sich Humankind trotz aller Anleihen bei Civilization eigenständig anfühlt. Das besänftigt meine größte Angst: dass ich als jemand, der fast alle Civilizations rauf und runter gespielt hat, in Humankind gar nichts Neues und Interessantes mehr erleben kann. Im Folgenden analysiere ich im Detail, wo Humankind schon gut funktioniert, und spreche mit den Amplitude Studios darüber, in welche Features sie noch einige Forschungspunkte stecken sollten.

Die Steinzeit war eher so lala

Humankind beginnt bekanntermaßen in der Steinzeit, für mich persönlich der langweiligste Abschnitt des Spiels. Denn hier spielt Humankind seine Stärken noch gar nicht aus. Mit einem Nomadenstamm ziehe ich durch die Wildnis, um Nahrung zu sammeln,



Die wegen Verschwörung angeklagten Kühe sind eines der Zufallsereignisse, die Humankind in die Kampagne einstreut. Die sind aber nicht ganz so unterhaltsam wie in Crusader Kings 3.



Das Terrain ist liebevoll gestaltet. Wer genau hinschaut, sieht sogar kleine Menschlein und Pferdewagen auf den Straßen.

Tiere zu erlegen und Wissen anzuhäufen. Mit genügend Nahrung oder Wissen darf ich dann ins Altertum aufsteigen, meine erste Kultur wählen und die erste Stadt gründen. Das ist grundsätzlich eine gute Idee, die Humankind noch weiter von Civilization abhebt. Allerdings fehlt der Steinzeit noch Pep, es passiert zu wenig. Im Grunde verbringe ich 20 Runden damit, Hotspots auf der Karte abzuklappen. Das Highlight sind Kämpfe gegen Mammuts, für die ich erst mal genügend Stammesmitglieder brauche (gesammelte Nahrung bringt zusätzliche Kampfseinheiten) und bei denen erstmals die Höhenstufen eine Rolle spielen (Merke: Monströse Urelefanten niemals von unten attackieren!). Hin und wieder treffe ich auch mal auf einen anderen Menschenstamm, den ich vermöbeln kann, um potenziellen Konkurrenten einen frühen Dämpfer zu verpassen. Grundsätzlich fehlt dieser Anfangsphase aber der Entdeckergeist einer frühen Stellaris-Partie (Stellaris-Erwähnung? Erledigt!), in der ich auf mehr Miniquests und »Sehenswürdigkeiten« stoße, die dem zufallsgenerierten Universum Charakter und Tiefe ver-

leihen. Beispielsweise finde ich in der Nähe meines Heimatplaneten die Ruinen einer Ringwelt und frage mich ganz unwillkürlich, wer dort wohl mal gelebt hat und was passiert ist. Humankind streut zwar ebenfalls kleine Zufallsereignisse in seine Kampagne ein, aus denen bislang aber keine interessanten Auftragsketten resultieren. In der Steinzeit wähle ich beispielsweise, ob ich verwundete Krieger medizinisch versorge oder für sie bete. Oder ich verdiene Forschungsboni auf unterschiedliche Technologien, je nachdem, ob ich lieber die Jahreszeiten studiere oder Tiere zähme. Für Romain De Waubert, Mitbegründer und Leiter der Amplitude Studios, ist diese simple Anfangsphase aller-





Profitipp: Große, pelzige Dinge mit Stoßzähnen immer von oben angreifen. Erst recht wenn man nur einen spitzen Stock als Waffe hat.

dings Absicht: »Unser Ziel war immer, [die Steinzeit] einfach zu halten, damit sich die Spieler ins Spiel hineinfinden und ihren ersten Siedlungsort aussuchen können. Ein 4X-Spiel kann überwältigend sein, und unser Steinzeit-Gameplay ist ein effektiver Weg, euch in die neue Welt von Humankind hinein zu saugen.« Dem lässt sich nicht widersprechen, in Humankind steckt zumindest mehr Abwechslung, als wenn ich in Civilization mit meinem Siedler durch die Gegend krieche, um den idealen Standort für die erste Stadt zu finden. Letzteres dauert aber im Regelfall keine 20 Runden. Vielleicht bauen die Amplitude Studios doch noch mehr und spannendere Zufallsereignisse ein. Wenn nicht vor Release, dann danach.

Aber dann geht's richtig los!

Nach der Steinzeit geht's dann auch in Humankind richtig los mit Expansion, Kriegs-

führung, Forschung, Diplomatie und all dem anderen, was man in einem Globalstrategiespiel eben so macht. Vor allem aber greift ab hier das Kultursystem: In jedem Zeitalter wähle ich ein neues Volk samt zugehörigen Vorteilen und Spezialeinheiten. Pro Ära stehen insgesamt zehn Kulturen zur Wahl – allerdings können mir die Gegner mein favorisiertes Volk wegschnappen, falls ich zu langsam bin. Wann ich ins nächste Zeitalter vorstoße, hängt nämlich davon ab, wie schnell ich sogenannte Zeitalter-Sterne sammle. Die gibt es in sieben Kategorien, in jeder davon kann ich drei Sterne abstauben. Sieben brauche ich insgesamt für den Zeitalterwechsel. Die Kategorien sind:

- Expansionist: Anzahl der von mir kontrollierten Regionen
- Forscher: Anzahl der von den Wissenschaftlern erforschten Technologien
- Ästhet: Menge der angehäuften Einflusspunkte (Kultur)
- Händler: Gesamtmenge angehäufter Goldmünzen
- Militarist: Anzahl der im Kampf besiegten Feindeinheiten
- Baumeister: Anzahl gebauter Distrikte
- Landwirtschaftler: erreichte Bevölkerungsgröße insgesamt

Die Wahl der nächsten Kultur kann zwar zu historisch merkwürdigen Ergebnissen führen (etwa wenn die mittelamerikanischen Olmeken erst zu Römern, dann zu Mongolen und schließlich zu Holländern werden), aber zu viel über den »Realismus« von Spielmechanik nachzudenken, ist der geistigen Gesundheit ohnehin nicht zuträglich. Mir jedenfalls macht das Puzzeln am (möglichst) idealen Volk viel Spaß, weil ich immer wie-

der grübeln muss, welche Spezialeinheiten, -gebäude und -fähigkeiten in meiner aktuellen Lage am meisten helfen. Ein kustenreiches Imperium etwa könnte im Mittelalter die Nausthäfen und Langboote der Wikinger bevorzugen, ein eher friedliebendes Reich dürfte hingegen von den Franken profitieren, deren Bevölkerung schneller wächst und im Skriptorium-Spezialgebäude extra viele Wissenschaftspunkte produziert.

Je nach Ausrichtung bekommt zudem jede Kultur eine besondere Fähigkeit. Wissenschaftlich orientierte Zivilisationen wie die Babylonier dürfen fünf Runden lang den kompletten Geld- und Produktions-Output einer Stadt in Wissenschaftspunkte umwandeln. Expansionistische wie die Römer können rivalisierende Siedlungen hingegen einfach aufkaufen – was aber nie funktionierte, obwohl ich reich genug war.

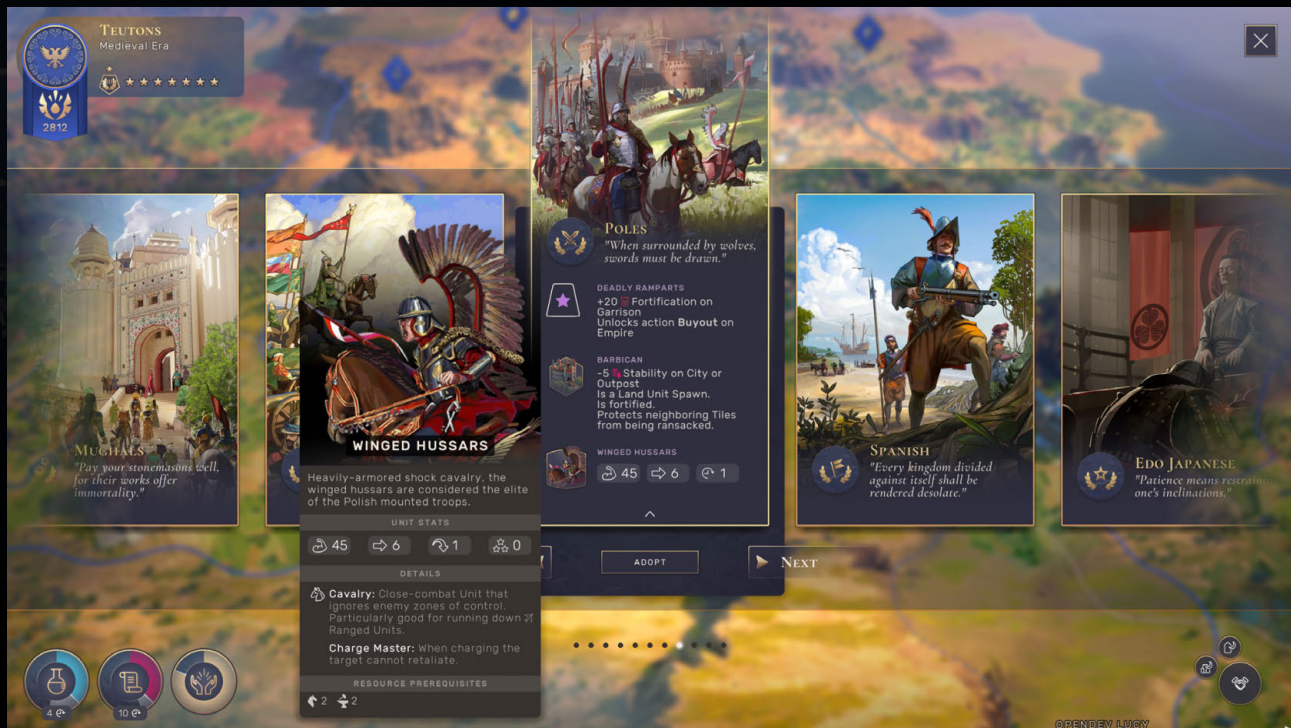
Während die jeweiligen Spezialeinheiten und -gebäude oft im folgenden Zeitalter veralten, bleiben die Spezialfähigkeiten erhalten, sodass ich mein Volk im Verlauf der Menschheitsgeschichte immer weiter spezialisieren kann, etwa auf Forschung oder Kriegsführung. Alternativ kann ich auch abwinken und beim Epochensprung meine alte Kultur beibehalten, um fortan mehr Ruhmespunkte (quasi die Siegpunkte von Humankind) zu sammeln. Dann muss ich aber auch auf neue Spezialfähigkeiten und dergleichen verzichten, eine Option für Profis.

Unterm Strich erlaubt das Kultursystem also eine Menge Kombinationsmöglichkeiten, Humankind spielt sich hier viel flexibler und interessanter als Civilization mit seinen vorgefertigten Nationen. Zugleich dient es als Ansporn, mich gezielt auf bestimmte Aktionen (etwa den Ausbau meiner Städte) zu konzentrieren, um schnell ins nächste Zeit-

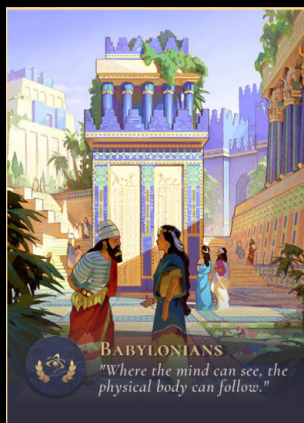


Romain De Waubert von den Amplitude Studios beantwortet meine Fragen zum Spieldesign.

Die Kulturenfrage



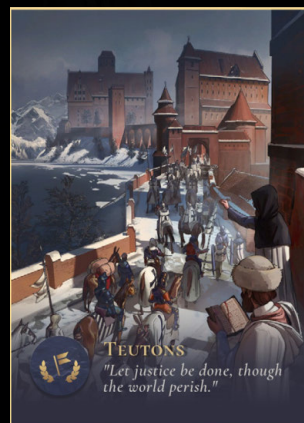
Die Wahl der nächsten Kultur will wohlüberlegt sein. Die Polen (frühe Neuzeit) etwa genießen Vorteile bei der Verteidigung – perfekt, wenn wir gerade in einen schlecht laufenden Krieg verwickelt sind.



Bei der Forschung die Nase vorn zu haben, ist in jedem Globalstrategiespiel lebenswichtig. Deshalb fiel meine erste Wahl auf die cleveren Babylonier.



Weil meine südlichen Nachbarn die Frechheit besaßen, eine meiner Städte zu fordern, ging es für mich danach weiter mit den kriegerischen Römern.



Weil sich meine Staatsreligion auf dem Startkontinent überraschend schnell verbreitete, wechselte ich zu den Teutonen, um mehr Gebiete einzuheimsen.



Weil danach Expansion auf dem Programm stand, wählte ich die kampfstarken und segelkundigen Spanier, die noch dazu religiöse Vorteile genießen.

alter vorzustoßen. Nicht, dass mir der Nachbar meine Engländer mit ihren Langbogenschilden wegschnappt! Nur zwei Schwächen hat Humankind hier für mich noch:

- Einzelne Zeitalter dauern zu wenige Runden, sodass ich kaum dazu komme, alle Vorteile meiner Kultur gebührend auszuschöpfen. Mit den Babyloniern etwa baue ich nur ein einziges Spezialgebäude (das »Astronomiehaus«), bevor schon wieder die nächste Völkerwahl ansteht. Romain De Waubert kennt das Problem: »Das fertige Spiel wird womöglich viel langsamer ablaufen, zumindest wenn ihr die Geschwindigkeit auf »normal« stellt. Man kann nämlich je nach Vorliebe langsamere oder schnellere Partien spielen. Beispielsweise be-

vorzugen Multiplayer-Spieler einen schnelleres Spieltempo.«

- Mir fehlen bekannte Persönlichkeiten à la Civilization. Die generischen Anführerinnen und Anführer aus Humankind wechseln zwar ihre Kleider mit der jeweiligen Epoche und fluchen oder prahlen in diplomatischen Verhandlungen (»Wieder einmal könnt ihr euch in meinem Ruhm sonnen!«), im Vergleich zu Kleopatra oder Gandhi fehlt es ihnen dennoch an Charakter. Romain de Waubert verspricht: »Zum Release werden wir auch handgefertigte Gegenspieler anbieten, die ihre eigene Persönlichkeit, ihre eigene Optik und ihren eigenen Gameplay-Stil mitbringen. Außerdem könnt ihr gegen die Avatare eurer Freun-

de spielen, die sie selbst entworfen haben, oder gegen die Avatare bekannter Streamer und YouTuber. Das ist ziemlich einzigartig, und wir sind gespannt, was wir noch daraus machen können!«

Alle Städte für eine Stadt

Mindestens genauso sehr wie den Kulturenbaukasten mag ich das Städtebausystem von Humankind, weil es noch einen Komplexitätsdistrikt an das System von Civilization 6 anbaut. Ich errichte nämlich nicht nur zusätzliche Stadtviertel, sondern verbinde Siedlungen sogar zu Megastädten, die mehrere Regionen überspannen. Gutes Stichwort: Wie das Amplitude-Werk Endless Legend unterteilt Humankind die Weltkarte in einzelne Regionen, die mehrere Hexfelder umfassen und in denen jeweils nur eine



Beim Bau von Distrikten schlägt Humankind besonders lukrative Standorte vor. Die müssen aber nicht unbedingt die besten sein. Weil sich Distrikte gegenseitig befruchten, können andere Standorte langfristig mehr Sinn haben.

Stadt stehen darf. Wer eine Region zuerst besiedelt, wird zu ihrem rechtmäßigen Besitzer. Das führt zum Wettrennen um wertvolle Grenzgebiete: Da drüben liegt ein Eisenvorkommen zwischen produktionsstarken Bergen? Dann aber schnell, bevor es sich die Hethiter schnappen!

Jede Siedlung beginnt in Humankind als mickriger Außenposten, in dessen Region ich immerhin Gebäude für den Ressourcenabbau errichten darf. Beispielsweise zähme ich Wildpferde (werden für Reiterei gebraucht), schürfe Eisenerz (für Schwertkämpfer) oder baue Luxusressourcen ab (besänftigen die Bevölkerung).

Externe Distrikte für Industrie, Forschung, Landwirtschaft und Co. (die sich wie in Civ 6 gegenseitig Boni geben, wenn ich sie richtig kombiniere) sowie innerstädtische Gebäude wie Kasernen oder Töpfereien darf ich indes

nur errichten, wenn ich den Außenposten zur Stadt aufwerte. Allerdings kann ich nur eine bestimmte Anzahl Städte besitzen, weil jede davon einen Verwalter braucht, und zusätzliche Verwalter verdiene ich erst mit der Zeit, etwa durch neue Technologien. Und selbst eine Stadt darf nur die »eigene« Region bewirtschaften. Eigentlich. Denn es gibt noch eine Möglichkeit: Außenposten lassen sich an benachbarte Städte koppeln, um deren Territorium zu erweitern. Heißt: Der Außenposten gibt seine Eigenständigkeit auf und kann selbst nichts mehr bauen, dafür greift die Stadt fortan auf all seine Ressourcen zu und darf seine Region bebauen. So lassen sich Städte nach und nach zu regelrechten Produktions- oder Bevölkerungsmonstern ausdehnen. Im späteren Spielverlauf kann ich sogar ganze Metropolen inklusive zugehöriger Regionen miteinander

verschmelzen, um das Mikromanagement zu reduzieren. Statt Dutzender Siedlungen kontrolliere ich dann nur noch eine Handvoll Megastädte, die dafür wie am Fließband Militäreinheiten und Gebäude produzieren. Deshalb erfordert die Platzierung von Städten noch mehr Grübeleien als in Civilization, weil die Regionenverschmelzung neue Strategien ermöglicht. Wenn ich einen Außenposten platziere, behalte ich auch im Hinterkopf, woran es angrenzenden Städte mangelt. Die Nachbarmetropole erwirtschaftet tonnenweise Produktion, aber kaum Nahrung? Dann pflanze ich den Außenposten ins fruchtbare Flussland und kopple die beiden, Problem gelöst!

Allerdings wirkt die Aufteilung der Regionen arg willkürlich, oder sagen wir: unglaublich. Es sieht seltsam aus, wenn eine Stadt zwar eine Hunderte Kilometer entfernte Kaffeeplantage bewirtschaften kann, nicht aber das fruchtbare Flussland direkt vor ihren Toren, weil es in der angrenzenden Region liegt. Romain De Waubert sieht darin aber sogar eine Stärke von Humankind: »In Endless Legend war das Regionensystem sehr beliebt, obwohl man sich erst daran gewöhnen musste. Jetzt haben wir es verbessert, weil man Regionen sogar zusammenschließen kann, was das Spiel bis zum Ende sehr interessant macht. Es ergibt auch Sinn: Erst beherrscht ihr ein Dorf, dann eine Region, dann ein König- und schließlich ein Kaiserreich. Im Spiel fühlt sich das natürlich an, und wenn ihr an einer Grenze siedelt und deswegen genervt seid, dann solltet ihr eben überlegen: Wie reiße ich mir die Nachbarregion unter den Nagel?«

Okay, Romain, Punkt für dich: Dieser Gedanke kam mir beim Spielen tatsächlich –



Schlecht: Meine Truppen kämpfen gegen Feinde auf der Anhöhe und richten deshalb weniger Schaden an. Gut: Meine spanischen Konquistadoren sind technologisch überlegen.



Distrikte müssen an ein bestehendes Stadtzentrum, an einen anderen Distrikt oder an ein Rohstoffvorkommen anschließen. Um auch entlegener Ecken einer Region zu bewirtschaften, kann ich ab dem Mittelalter Weiler errichten, die umliegende Felder bewirtschaften.

allerdings nicht ganz so oft, wie er hätte kommen können. Denn noch ist das Hochzuchten der Städte zu einfach, spätestens ab dem Mittelalter werfen meine Siedlungen so viel Produktion, Nahrung und sonstige Ressourcen ab, dass ich kaum noch über Expansion nachdenken muss. Aber gut, das Balancing kommt ohnehin zum Schluss, und Amplitude sollte dank seines Open-Dev-Ansatzes genügend Community-Feedback haben, um es richtig hinzukriegen.

Von oben herab kämpfen

Am Balancing fehlt es auch noch in den Kämpfen, nicht aber an einem spannenden Grundprinzip: Statt einzelner Militärtrupps bewege ich in Humankind Armeen über die Karte, die aus mehreren Einheiten bestehen. Aus wie vielen maximal, hängt vom technologischen Fortschritt und von meiner

Kultur ab. Die Römer etwa stellen von Haus aus größere Heere auf. Wenn eine Armee auf den Feind trifft (und dieser Feind nicht flüchtet), »entpackt« sie sich auf das umliegende Terrain, und ich kann die Einheiten platzieren: Schützen nach hinten, Nahkämpfer nach vorne, und immer die Anhöhen besetzen! Angriffe von oben bringen nämlich entscheidende Kampfboni. Ich muss also nicht nur die richtigen Einheiten dabei haben, sondern auch gut überlegen, in welchem Terrain ich den Gegner zum Kampf stelle. Dieses Taktikgefecht bildet dann eine Art »Spiel im Spiel«: Das Schlachtfeld wird auf der Weltkarte abgegrenzt, beide Seiten dürfen von außen weitere Armeen zur Verstärkung reinschicken (was Kämpfe komplett auf den Kopf stellen kann, wenn plötzlich von hinten weitere Gegner auftauchen). Dann ziehe ich abwechselnd mit dem Geg-

Meinung

Maurice Weber
@Froody42



Von Humankind erhoffe ich mir den ersten echten Civilization-Rivalen – und nach dem ersten Anspielen hat das Ding zumindest das Zeug dazu! In ihrem Ansatz haben mir viele der Mechaniken richtig gut gefallen: Ich mag das etwas rollenspielartigere Ausrichten meiner Gesellschaft durch Events und Politikentscheidungen, ich mag den etwas umfangreicheren und gleichzeitig besser durchschaubaren Städtebau. Und mir haben sogar die Kämpfe gefallen. Die haben gerade genügend strategische Mechaniken, um clevere Schachzüge wie Flankenmanöver zu ermöglichen, aber auch nicht so viel, dass sie zu sehr von der Reichsverwaltung ablenken. Allerdings lässt diese Version des Spiels auch noch einige Fragen offen. Die Siegmekanik wirkt deutlich weniger spannend, als in Civ mit mehreren grundlegend unterschiedlichen Siegerwegen um die Wette zu rennen. Hier kriege ich einfach Punkte fürs normale Spielen und kann wenig aufholen, wenn ich mal hinten liege. Allerdings haben wir das Ende des Spiels auch noch nicht gesehen, und die Entwickler wollen am Balancing noch feilen. Genauso wie in den Kämpfen, wo selbst leicht fortschrittliche Einheiten aktuell massiv dominieren. Aber ich würde zumindest schon mal behaupten: Humankind könnte echt was werden. Es steckt genug clever designte Mechanik bereits in dieser Vorabversion, sodass ich den Entwicklern zutrauen würde, eine starke Civilization-Alternative zu entwickeln. Ich hoffe, sie kriegen es hin.



Je länger ich vor einer Stadt ausharre, desto mehr gescheite Belagerungswaffen wie Rammböcke stehen mir zur Verfügung, um schließlich die Mauern zu zerbröseln.



Vom Stamm zum Weltreich

Wie in Civilization entwickle ich auch in Humankind einen kleinen Steinzeitstamm nach und nach zum Weltreich. Hier ist sehr schön zu erkennen, wie sich mein Territorium um meinen erhöhten Startpunkt ausgebreitet hat.

Am Interface beziehungsweise an den Menüs muss Amplitude noch arbeiten, aber die Karte mit Gebäuden und Einheiten lässt sich schon sehr gut lesen.

ner. Falls der Kampf nicht binnen zehn Zügen entschieden ist, muss ich auf der Weltkarte auf »Runde beenden« klicken. Dann gibt's wieder zehn Runden und so weiter.

Belagerungen laufen ähnlich, allerdings darf ich Belagerungswaffen wie Trebuchets und Mörser nicht selbst bauen. Stattdessen werden sie automatisch gezimmert, je länger ich eine Stadt auf der Weltkarte belagere. Beim Angriff (oder wenn der Gegner einen Ausfall wagt) platziere ich die Geschütze auf dem Schlachtfeld, um Mauern zu zerbröseln. Verteidiger hinter Wällen genießen nämlich immense Boni. Noch dazu heben belagerte Städte Milizen aus, die anwesende Militäreinheiten im Kampf unterstützen.

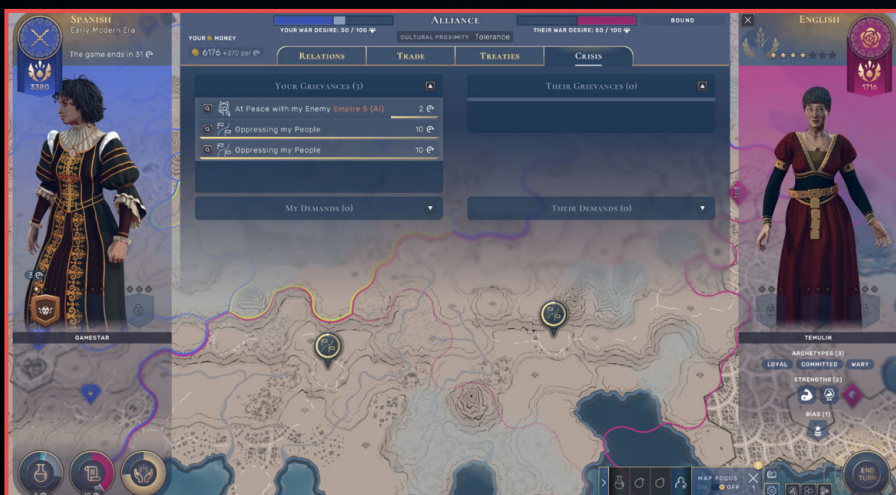
Insgesamt überzeugt dieses Kampfsystem, gerade weil es das Terrain so gut nutzt. Eine Stadt im Gebirge etwa ist fast uneinnehmbar, weil die Angreifer in den engen Pässen kaum Platz für ihre Truppen haben, während die Verteidiger von oben attackieren können.

Die Kampfergebnisse sind nicht immer wirklich nachvollziehbar. Warum etwa schlägt ein Späher mit Stärke 16 mühelos drei meiner Stärke-15-Späher, obwohl er nicht mal einen Höhenvorteil hat? Höhere Stärkewerte fallen derzeit auch generell zu stark ins Gewicht, selbst technologisch nur leicht überlegene Gegner sind in der Vorschauversion nahezu unbesiegbar. Amplitude will deshalb die Kämpfe überarbeiten,

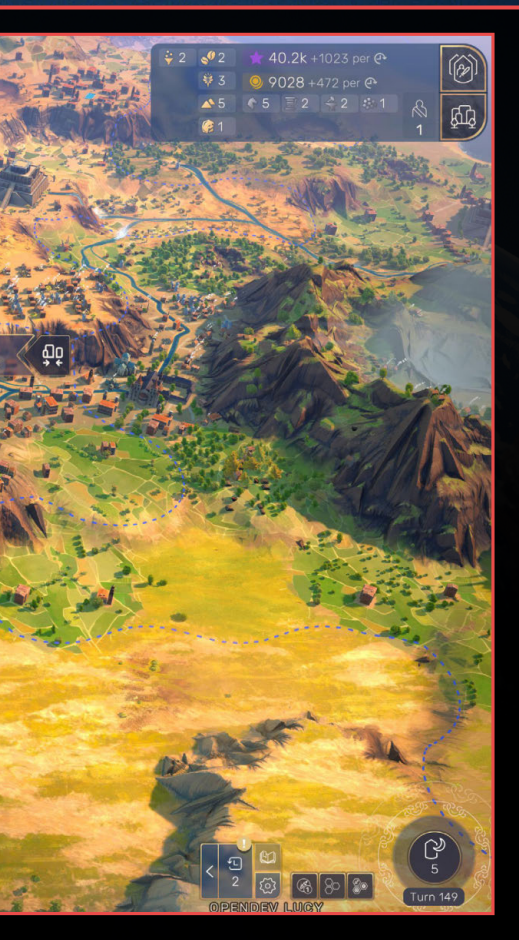
wie uns Romain De Waubert im Interview erklärt: »Wir wollen, dass ihr [bei technologischer Unterlegenheit] trotzdem mit jemandem mithalten könnt, der moderne Truppen besitzt. Solange ihr genügend Soldaten habt, sollte es niemals komplett hoffnungslos sein. Deshalb werden wir die Kampfformel noch tunen. Auch viele [unserer Testspieler] haben darum gebeten, dass wir die Schadensberechnung ändern.«

Wie schlägt sich die KI?

Die KI stellt sich in den Kämpfen schon jetzt ordentlich an und versucht, selbst immer den Höhenvorteil zu nutzen. Gelegentlich spinnt sie jedoch auch, beispielsweise attackiert eine Barbarenhorde meine Gebirgsstadt, bleibt dann aber im Taktikgefecht wie angewurzelt stehen, weil sie den Verteidigern ohnehin kein Haar krümmen könnte. Viel cleverer wäre doch, wenn die Barbaren die umliegenden Außenposten brandschatzen würden, um meine Verteidiger hervorzulocken. Auf dem derzeit höchsten Schwierigkeitsgrad greift die KI dafür sehr selbstbewusst an, sobald sie merkt, dass sie gute Gewinnchancen hat. Dann fackelt sie auch gerne unverteidigte Außenposten ab, was Geld abwirft oder, die entsprechende Sozialpolitik vorausgesetzt, die Truppen kampfstärker macht. Andererseits zogen die Gegner häufig kleine Armeen von zwei bis drei Einheiten herum, obwohl sie ihre Kampfkraft bündeln könnten. Zwar werfen sie nahe Truppen als Verstärkung in Gefechte, lassen sich so aber recht leicht überwältigen. Ins-



Die Engländer unterdrücken meine Bürger und nehmen trotz Allianz nicht am Krieg gegen die Mauren teil? Na, wenn das mal keine Krisen sind!



gesamt hinterließen die Computerfeinde so zwar keinen makellosen Eindruck, zumindest aber schon mal einen solideren als in der Ursprungsversion von Civ 6.

Kein Krieg ohne Kriegslust

Nun gilt der Krieg ja nur als Fortsetzung der Diplomatie mit anderen Mitteln. Letztere



Mit Sozialpolitiken forme ich meine Kultur. Jede Politik wirft dabei eine gesellschaftliche oder moralische Frage auf, die ich mit einem von zwei möglichen Gesetzen beantworte.

umfasst in Humankind das meiste, was wir aus Civilization kennen: Allianzen, Forschungsabkommen, geöffnete oder geschlossene Grenzen, Handel mit Rohstoffen (die wir für Gold kaufen). Das Diplomatienetz ist derzeit allerdings noch verwirrend und in zu viele Bildschirme unterteilt, Amplitude verspricht Besserung.

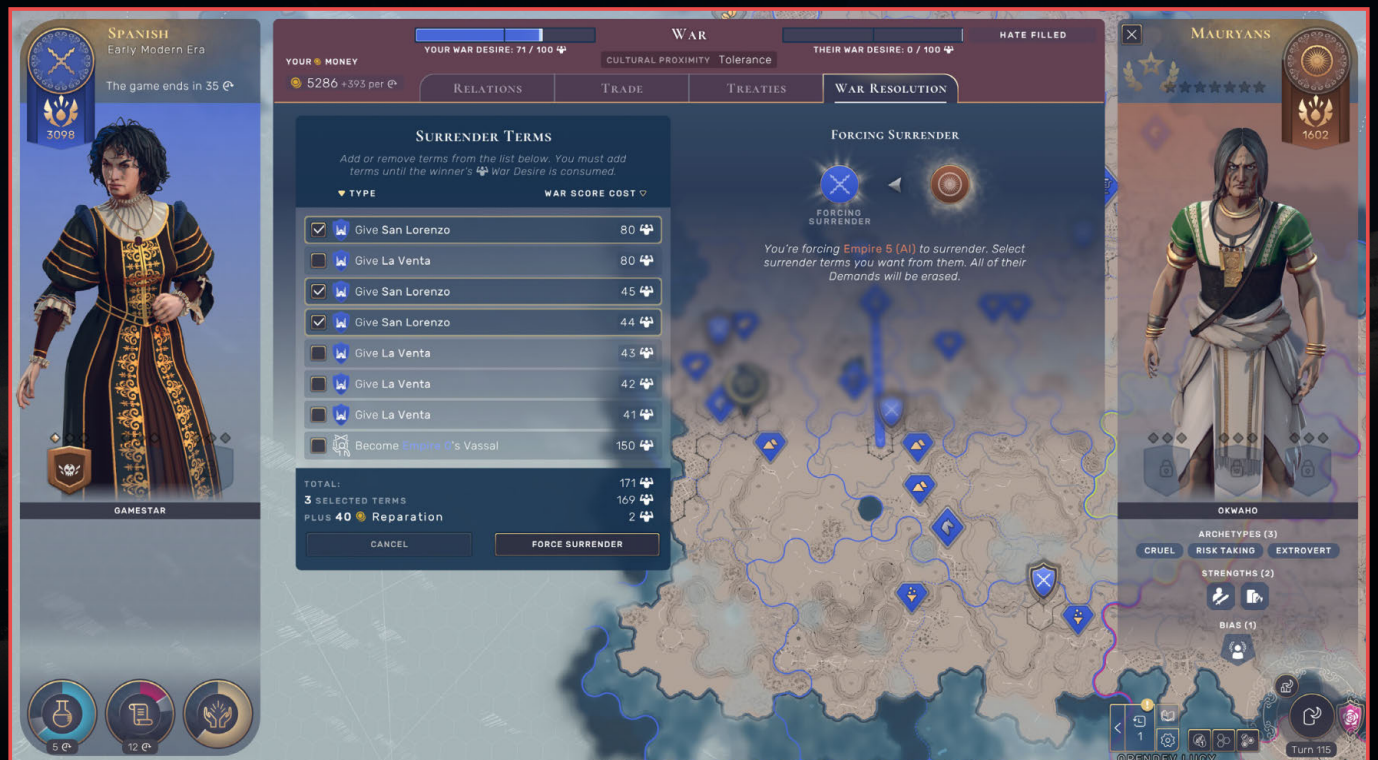
Interessant ist dafür die Krisenmechanik: Vor einer regulären Kriegserklärung muss ich die Kampfeslust meiner Bevölkerung steigern. Dafür gibt es mehrere Möglichkeiten, die wichtigste ist die Zuspitzung von Krisen. Humankind listet nämlich Probleme mit Nachbarstaaten auf, aus denen ich Forderungen ableiten kann. Eine Auswahl:

- Grenzkonflikt: Wenn ein Gegner eine Region an meiner Grenze besiedelt, kann ich die Übergabe der Siedlung fordern.
- Kultureller Konflikt: Wenn Bürger eines Nachbarreiches meiner Kultur angehören,

besagtes Reich aber andere Kulturen unterdrückt, kann ich ebenfalls die entsprechende Region fordern.

- Religionskonflikt: Gleiches gilt, wenn eine andere Nation die Angehörigen meiner Staatsreligion unterdrückt.
- Allianz: Wenn eine Fraktion meinen Verbündeten angreift, kann ich den Friedensschluss verlangen. Umgekehrt gilt dasselbe: Alliierte kann ich zur Attacke auf meine Kriegsgegner auffordern.

Manchmal erfüllen die KI-Gegner diese Forderungen und übergeben Regionen, im Normalfall weigern sie sich aber. Und je länger eine Forderung unerfüllt bleibt, desto höher steigt die Kriegslust, bis ich endlich angreifen darf. Wobei ... grundsätzlich darf ich immer angreifen, niederträchtige Überraschungsangriffe erlaubt Humankind jederzeit. Dann brandmarkt das Spiel mich zwar als Verräter, erklärt aber nicht, wie sich das



Niederlagen und besetzte Städte senken die Kriegslust des Gegners. Wenn sie aufgebraucht ist, kann ich ihn zur Kapitulation auffordern.



Weltwunder wie die Kathedrale Notre-Dame wollen erst mit Einflusspunkten freigeschaltet und dann gebaut werden. Der Bau ist ein Gemeinschaftsprojekt, an dem sich beliebig viele Städte gleichzeitig beteiligen können.

auswirkt. Wie gesagt, das Diplomatie-Interface braucht noch Arbeit.

Gesellschaft als Rollenspiel

Nun habe ich so viel über Kultur gesprochen, aber was bedeutet das eigentlich? Nun, jede Stadt erzeugt Einflusspunkte. Die brauche ich einerseits, um Städte zu gründen und zu verschmelzen, außerdem schalte ich mit ihnen Weltwunder frei (die dann aber noch gebaut werden wollen). Andererseits »fließt« der erzeugte Einfluss in angrenzende Regionen, auch in diejenigen, die eigentlich ein Gegner kontrolliert. Je höher dort mein Punktestand, desto stärker auch mein kultureller Einfluss. Falls ich eine Region kulturell beherrsche, kann ich das unter Umständen als Kriegsgrund nutzen.

Was genau »meine« Kultur ausmacht, forme ich im Spielverlauf mit Sozialpolitiken. Die schalte ich frei, indem ich gesellschaftli-

che Meilensteine erreiche, beispielsweise eine Armeegröße. Allerdings muss ich die Sozialpolitiken dann erst noch mit Politikpunkten kaufen. Letztere tröpfeln allmählich auf mein Konto, solange mein Reich stabil ist, etwa weil ich Sanitärbauten errichtet und Luxusressourcen erschlossen habe.

Mit dem Kauf der Sozialpolitiken ist es aber nicht getan, jede davon bietet nämlich zwei Optionen, die sich gegenseitig ausschließen und jeweils entgegengesetzte Ideologien vertreten. So wähle ich etwa, ob die Macht in meiner Nation auf den Schultern eines Einzelnen ruht oder ob ein Ältestenrat hinzugezogen wird. Unterschiedliche Optionen bringen zumeist auch unterschiedliche Boni – ein Heer aus Wehrpflichtigen ist billiger, eines aus Berufssoldaten besser – und beeinflussen außerdem die ideologische Ausrichtung meines Reiches. Die Ideologie misst Humankind in vier Kategorien:

- **Wirtschaft:** Stärken wir die Rechte der Arbeiter oder hofieren wir die wohlhabende Oberschicht?
- **Geopolitik:** Isolieren wir uns im eigenen Land oder empfangen wir Fremde mit offenen Armen?
- **Regierung:** Betonen wir Freiheit und Selbstbestimmung oder doch lieber Gesetz und Autorität?
- **Gesellschaft:** Denken wir traditionell und religiös oder aufgeschlossen und wissenschaftlich?

Neben den Sozialpolitiken beeinflusse ich die Ideologien auch mit meinen Entscheidungen bei Zufallsereignissen. Soll ich Künstlern politische Kommentare verbieten (Autorität, könnte aber zu Unruhen führen) oder sie sogar dazu ermutigen (Freiheit)? Verbiete ich den Handel mit exotischen und womöglich giftigen Früchten (Isolation), erlaube ich ihn (Toleranz) oder lasse ich sie sogar erforschen (Wissenschaft)? Diese Entscheidungen sollen teils zu Folgeereignissen führen, waren bislang aber längst nicht so interessant und unterhaltsam wie etwa in Crusader Kings 3 oder Stellaris. Auch weil sich die Ideologien kaum spürbar auswirkten. Grundsätzlich gibt zwar jede Ausrichtung einen konkreten Bonus, autoritäre Zivilisationen erhöhen beispielsweise die Produktion ihrer Hauptstadt enorm, während freiheitliche stattdessen die Produktion jeder Stadt leicht steigern. Das ist potenziell spannend, weil davon die Entscheidung abhängen könnte, ob ich lieber eine Megastadt oder viele kleine Siedlungen errichte. In der Praxis war der Unterschied aber kaum ausschlaggebend, weil meine Städte ohnehin so produktionsstark waren (siehe oben). Wenn Amplitude noch am Balancing



Kulturpunkte »fließen« in angrenzende Regionen. Das kann zu einem Krieg führen.



Eines der Zufallsereignisse: Soll ich potenziell giftige Äpfel verbieten, erlauben oder erforschen?

feilt, ist dieser rollenspielerische Ausbau der eigenen Kultur aber eine sehr interessante Idee, zumal er noch weitere Auswirkungen haben kann. Falls eine fremde Kultur in meinem Staatsgebiet die Oberhand gewinnt, können meine Bürger fordern, dass ich meine Sozialpolitiken ändere. Falls ich ablehne, droht eine Rebellion.

Ebenfalls interessant wären die Auswirkungen auf die Diplomatie. In der Theorie sind gleichgesinnte Völker nämlich kooperativer, was in Humankind jedoch noch nicht so spürbar ausfällt wie in Civilization 5: Brave New World. Umgekehrt liefern Ideologien manchmal Kriegsgründe – etwa wenn Angehörige meiner Staatsreligion in intoleranten Nationen unterdrückt werden. Solche Wechselwirkungen wollen Amplitude noch weiter ausbauen, verspricht Romain De Waubert: »Ideologien bestimmen, wie nah sich zwei Kulturen stehen. Wenn ihr selbst kein Sklaventreiber seid, ist es einfacher, einem Sklaventreiber den Krieg zu erklären. Im späteren Spielverlauf gibt es zudem bestimmte diplomatische Krisen, mit denen man Gegner dazu zwingen kann, ihre Sozialpolitiken anzupassen. Beispielsweise kann ich verlangen, dass sie ihren Expansionsdrang oder ihre Atomtests mit entsprechenden Sozialpolitiken einschränken.«

Wer's glaubt, wird mächtig

So viel zu den Gesetzen des Menschen, doch was ist mit den Gesetzen Gottes? Sobald mein Reich eine Bevölkerungsgröße von fünf erreicht hat, darf ich eine Staatsreligion gründen. Durch den Bau von heiligen Städten oder Spezialgebäuden wie dem teutonischen Kaiserdom generiere ich dann Glaubenspunkte, die analog zur Kultur in angrenzende Regionen fließen und deren Bewohner konvertieren. Neben potenziellen Kriegsgründen bringt das vor allem eines: Masse. Und die ist Trumpf! Je mehr Menschen meiner Religion angehören, desto mehr Glaubenssätze darf ich ihr nämlich hinzufügen, die Vorteile bringen. So wirft jede Bevölkerungseinheit, die meinem Staatsglauben angehört, mehr Wissens- oder Produktionspunkte ab, oder

Gebiete unter dem Einfluss meiner Religion sind generell stabiler. Falls mein Glaube ins Hintertreffen gerät, kann ich meine Staatsreligion auch wechseln und eine mächtigere wählen, verliere damit aber auch die Kontrolle über die Glaubenssätze.

Das Religionssystem von Humankind ist damit weit weniger komplex als das von Civilization 6, in dem ich meinen Eigenglauben noch detaillierter zusammenbasteln kann. Mit Glaubenspunkten darf ich in Civ 6 sogar Militäreinheiten »kaufen«. Dennoch erfüllt die Religion auch in Humankind ihren Zweck, indem sie mir eine weitere Möglichkeit gibt, meine Nachbarn zu beeinflussen und meine Nation zu spezialisieren.

Es gibt nur einen Sieg

Einen speziellen Religionssieg gibt es in Humankind allerdings nicht. Genauer gesagt: In Humankind gibt es überhaupt keine unterschiedlichen Siegbedingungen, sondern nur eine: Wer am Schluss die meisten Ruhmespunkte angehäuft hat, gewinnt. Ruhm sammle ich in denselben sieben Kategorien wie Sterne für den Epochenfortschritt. Unterm Strich bekomme ich Ruhm also durchs Spielen, fast alles zählt auf irgendein Ziel ein. Erhöhen lässt sich die Ruhmesernte, indem ich vor allem Aufgaben verfolge, die zu meiner aktuellen Zivilisation passen. Die Römer etwa sammeln mehr Glorie durch Expansion, die Babylonier durch Forschung. Bestimmte Großtaten bringen Bonusruhm, etwa der Bau eines Welt- oder die Entdeckung eines Naturwunders. Und wenn ich beim Epochensprung meine alte Kultur beibehalte, gibt es fortan eine Extraportion Image obendrauf. Das System ist zwar flexibel, aber bei Weitem nicht so motivierend wie die grundverschiedenen Siegpfade von Civilization, auf die ich eine ganze Partie über hinarbeiten muss. Noch dazu ist es aktuell sehr schwer, die führende Zivilisation wieder einzuholen, wenn sie sich erst mal einen gewissen Punktevorsprung erarbeitet hat. Romain De Waubert bestätigt: »Wir suchen da noch den Sweetspot. Der Ruhm soll eigentlich symbolisieren, woran sich Historiker bei deiner Zivilisation erinnern, nach-

Meinung

Michael Graf
@Greu_Lich



Nach der Ankündigung auf der gamescom 2019 hätte ich nicht gedacht, dass mich Humankind einmal so überzeugen würde. Vor allem, weil ich die Patchwork-Zivilisationen zu unhistorisch fand: Wie zum Gandhi soll ich mich denn mit Babylonrömerteutospaniern identifizieren? Aber es geht! Gerade weil ich die Kulturen nach meinen Vorlieben zusammenflansche, wachsen sie mir ans Herz – wie Rollenspielhelden, die ich durch gelernte Talente und Questentscheidungen forme. Rein spielmechanisch betrachtet hat Humankind schon jetzt das Zeug zur Civilization-Alternative, die Spielmechaniken machen es eigenständig genug, dass ich nicht bei jeder Runde denken muss: »Das hat Civ aber schon mal besser gemacht hat.« Im Gegenteil, einiges gefällt mir hier deutlich besser als im vermeintlich großen Vorbild, etwa das Geländesystem mit seinen taktisch wichtigen Engpässen und Höhenstufen. An einem muss Amplitude aber dringend arbeiten: dem Interface. Der Diplomatiebildschirm ist absolut furchtbar, das Notification-System unbrauchbar. Ständig übersehe ich irgendwas, und wenn ich es doch sehe, wird es nicht richtig erklärt. Was etwa bringt mir die Nachricht, dass ein KI-Gegner seine Meinung über mich geändert hat, wenn da nicht steht, worin genau diese Änderung besteht? Civilization hat nicht das bestmögliche Interface (das zeigt schon die große Anzahl an UI-Mods), kommuniziert aber weitaus klarer als Humankind. Doch genau für sowas gibt es ja das Open-Dev-Programm, in dem die Amplitude-Community bereits fleißig testet. Wie mir Romain De Waubert versichert, steht das Interface auch schon weit oben auf der Änderungsliste, gemeinsam mit dem Balancing. Bis zum Release im April ist ja auch noch ein wenig Zeit, daran zu schrauben. Humankind hätte es in jedem Fall verdient.

dem sie ihr Geschichtsbuch geschlossen haben. Man könnte also sagen, dass es zum Spieldesign gehört, ein grandioses Imperium wie das alte Rom zu errichten, das untergeht und dennoch am meisten in Erinnerung bleibt. Damit das Spiel fair und unterhaltsam bleibt, arbeiten wir aber auch an Aufholmechaniken, die bis zur letzten Runde einen spannenden Wettbewerb erlauben.« Zusätzliche Features wie Tourismus oder Archäologie seien zum Release aber nicht geplant, ergänzt De Waubert: »Das Spiel ist schon jetzt riesig, da müssen wir Grenzen setzen, was wir reinnehmen und was nicht.«

Beim Fertigstellen hilft Amplitude nun die Community. Ich drücke die Daumen! Um mit dem großen Philosophen Martin Deppe zu sprechen: Humankind ist eines der Spiele, die total super werden können. Total furchtbar wird es definitiv nicht. ★

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.

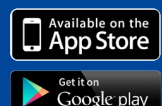
Jetzt bestellen 1 Formular ausfüllen 2 Foto machen 3 Foto an shop@gamestar.de

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

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

oder online bestellen: www.gamepro.de/ps5

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



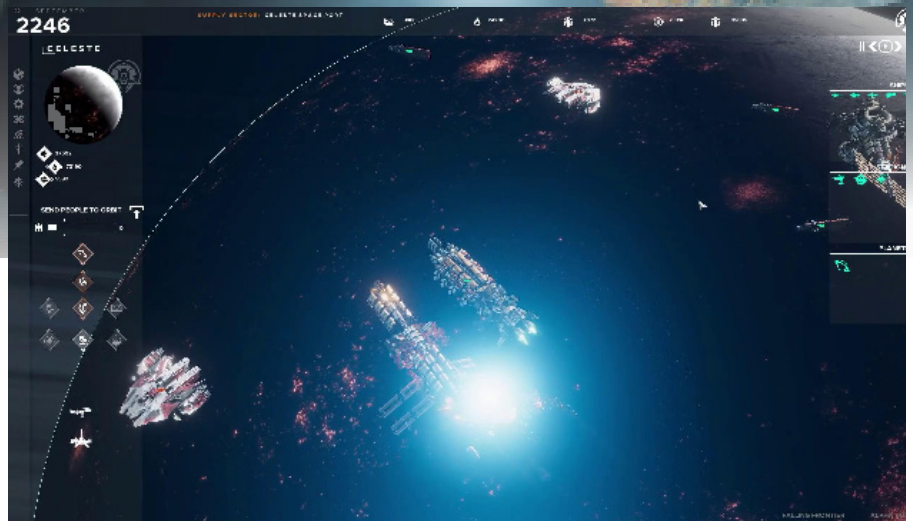
Falling Frontier

WIE DAS AUSSIEHT!

Genre: Weltraumstrategie Publisher: Stutter Fox Studios Entwickler: Stutter Fox Studios Termin: 2021

Ein neues Weltraumstrategiespiel auf Steam sieht sich als geistiger Nachfolger von Homeworld und Sins of a Solar Empire. Und es wirkt irre vielversprechend! Von Peter Bathge

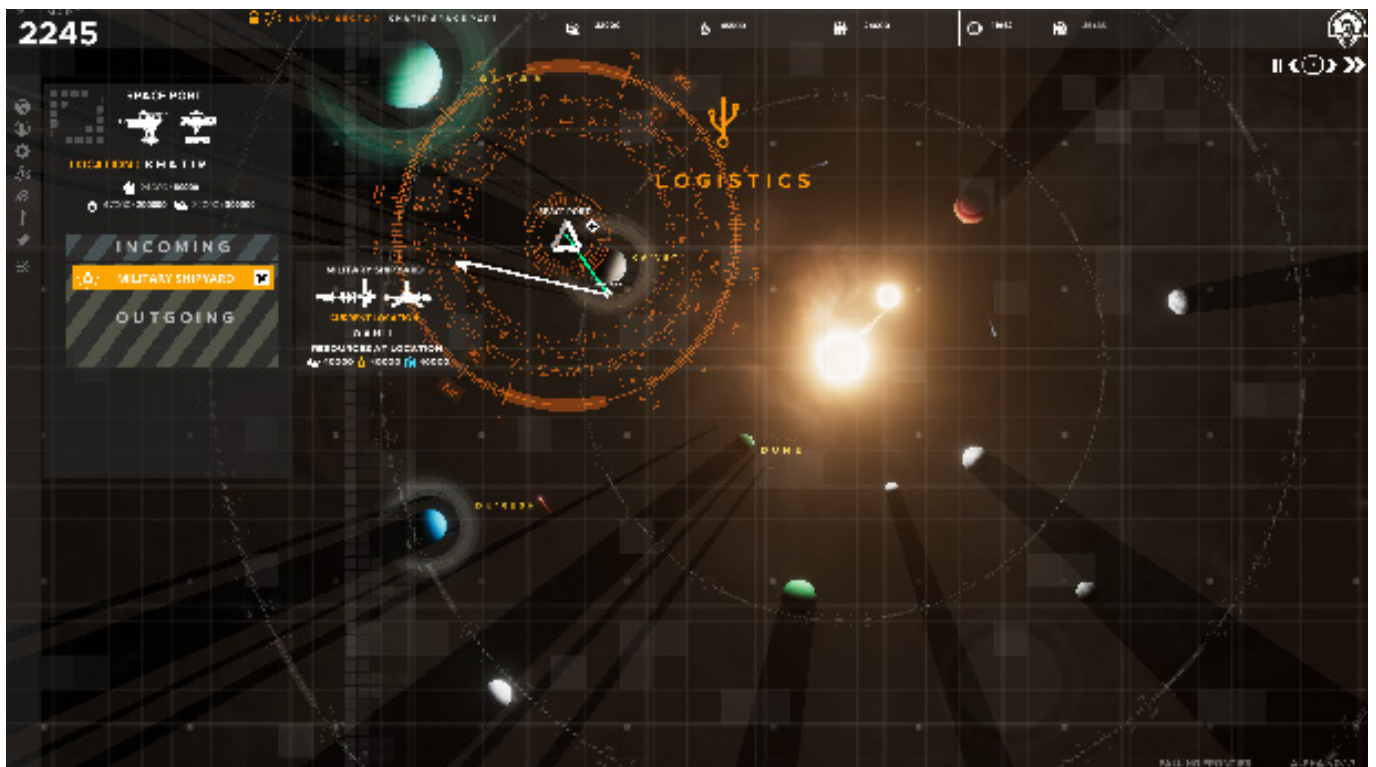
Hype ist ein tückisches Biest. Oft führt uns diese Vorfreude auf neue Spiele in die Irre, lässt uns nach Release enttäuscht zurück. Aber gleichzeitig erzeugt Hype dieses traute Gefühl, das einen an längst vergangene Tage zurückdenken lässt, an leuchtende Kinderaugen und wohlige Gänsehaut, an große Erwartungen und quälend lange Wartezeiten. Das Fiese dabei: Manche Spielelegenden übergeht der Hype fast völlig, konzentriert sich oftmals auf große Rollenspiele, nie-gesehene Open Worlds, AAA-Action-Adventures. Echtzeitstrategie dagegen? Da erzeugte in den letzten Jahren allenfalls Age of Empires 4 einen gewissen Hype. Und bei mir jetzt auch Falling Frontier. Ich vermute mal,



Planeten benötigen unterschiedliche Voraussetzungen, damit eure Schiffe darauf landen können.

dass die meisten Spieler noch nie davon gehört haben. Aber wenn mein persönlicher Hype-Level irgendeine Art von Indikator darstellt, dann sollte sich jeder Fan von Welt-

raumstrategie diesen Geheimtipp dick mit roter Farbe anstreichen. Denn Falling Frontier sieht zum einen spektakulär aus und verspricht zum anderen ein komplexes



Über Raumhäfen gelangen Ressourcen von Planeten ins All und zurück. Damit Schiffe diese anschließend in andere Sektoren versenden können, benötigt ihr Versorgungsdepots. Diese werden mit Handelsrouten verknüpft. Der Prozess lässt sich teilweise automatisieren.

Gameplay, wie wir es schon lange nicht mehr (im All) gesehen haben.

Vier Dinge, die anders sind

»Es gibt keine Aliens«, stellt Todd D'Arcy klar. Der Australier entwickelt Falling Frontier in Eigenregie und hat sich für ein Science-Fiction-Szenario entschieden, das am ehesten der Serie »The Expanse« gleichkommt (minus bläuliches Protomolekül): Verschiedene menschliche Fraktionen schlagen sich in einem einzigen riesigen Sonnensystem gegenseitig die Köpfe ein. Das ist die eine Besonderheit des Spiels.

Die zweite: Gefechte sind komplett physikbasiert, und Raumschiffe nutzen ausschließlich Projektilwaffen, die Munition verbrauchen. Laser? Gibt's nicht! Die Raketen- und Railgunschießen nicht zu 100 Prozent genau; wie bei einer Seeschlacht zwischen Kanonenbooten können Geschosse danebengehen, es gibt Querschläger und Glückstreffer. Vielleicht trifft euer Hauptgeschütz nicht den Kreuzer direkt vor eurer Nase, sondern dessen Schwesterschiff weiter hinten. Unabhängig von eurer Taktik können solche Momente über den Ausgang eines Kampfes entscheiden. »Ich will, dass die Gefechte chaotisch und unvorhersehbar sind«, erklärt mir D'Arcy im Interview. Und: »Ein Schiff zu verlieren, sollte ein tragischer Moment sein – aber auch cool aussehen. In den meisten Echtzeitstrategiespielen verursachen alle Einheiten eine bestimmte Menge an Schaden und haben eine vorgegebene Menge an Lebenspunkten. Dadurch kann man anhand einer Formel berechnen, wie viele Einheiten eines Typs man benötigt, um eine bestimmte andere Einheit zu besiegen. Diese Schlachtenordnung ist wichtig für viele RTS-Spiele. Ich dagegen bin ein Fan des Schlachtenchaos. Die Unberechenbarkeit, dass der Kampf so verläuft, wie du es dir vorstellst, oder komplett anders. Ich wollte, dass in Falling Frontier allein schon die Anwesenheit einer Flotte von Schiffen dafür sorgen kann, dass ein Gegner den Rückzug antritt. Es sollte nicht immer notwendig sein, zu kämpfen, und der Spieler sollte niemals zu 100 Prozent seines Sieges gewiss sein.« Soloentwickler D'Arcy spricht von den Raumschiffen in Falling Frontier fast wie von Charakteren. Man darf sie im Schiffsdesigner individuell ausrüsten, ihnen Farben und Muster aufmalen, sie mit handverlesener Crew bestücken und ihnen schließlich sogar einen Namen geben. Jeder Kreuzer und Zerstörer, jede Fregatte und Korvette soll ein wichtiger Teil der eigenen Armada sein – auch weil die mit maximal 20 bis 30 Raumschiffen nie richtig groß wird. Trotzdem gibt's heftige Schlachten: »Ich habe Tests mit über 100 Raumschiffen gemacht, und die Performance war dabei ziemlich gut.«

»Raumschiffe kosten viel, und man benötigt viel Zeit, um sie zu bauen«, erklärt D'Arcy. Aber damit hört die Arbeit nicht auf, denn der dritte ungewöhnliche Punkt am Gameplay von Falling Frontier ist der Fokus

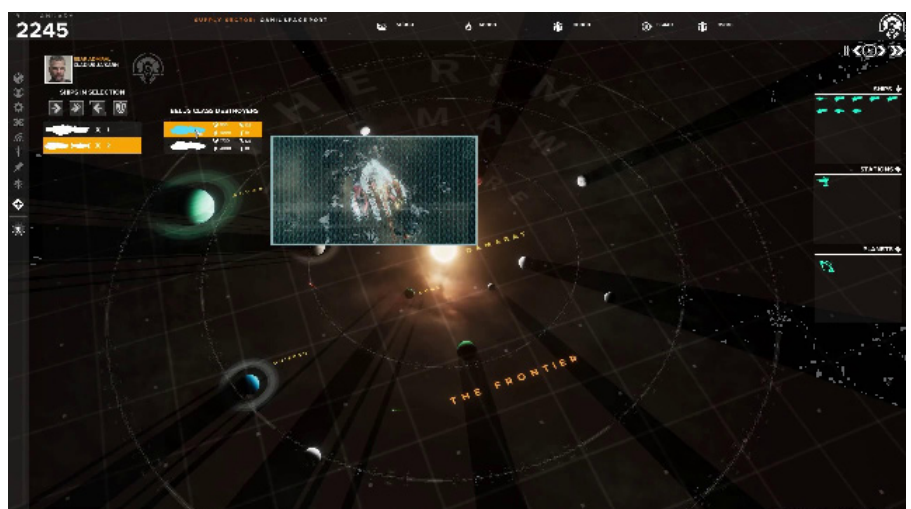
Strategie mit Filmflair

Üblicherweise kontrolliert ihr das Geschehen in Falling Frontier aus einer stufenlos zoombaren Perspektive. Die Engine kann jedoch auch deutlich näher an die Raumschiffe ran, um Zwischensequenzen darzustellen.

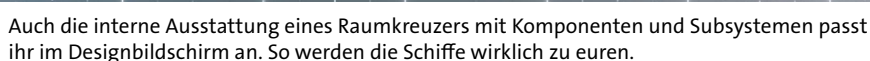
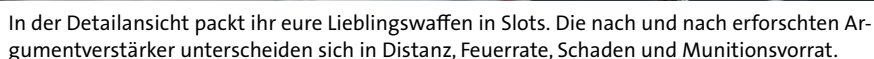
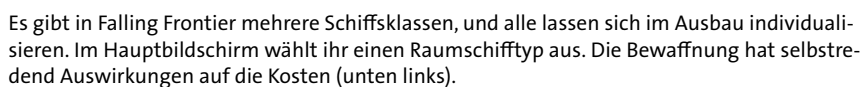


auf Logistik. In vielen Echtzeitstrategiespielen reicht es, Ressourcen zu sammeln, eine Armee aufzustellen und diese dann in Richtung Feind zu schicken. In Falling Frontier müsst ihr die Einheiten an der Front aber auch noch versorgen, eben ganz wie in einem echten Konflikt: Verletzte Frachter

bringen Nachschub wie Lebensmittel, Treibstoff und Munition zu den Kampfschwadronen, auch Raumstationen und Verteilungszentren müssen versorgt werden. Das passiert mit einer Art Handelsroutensystem, dessen Menüstruktur uns verdächtig an die erfolgreichen Anno-Spiele erinnert.



Damit ihr auf der Übersichtskarte seht, wie sich einzelne Raumschiffe schlagen, wird eine Vorschau eingeblendet, wenn ihr mit der Maus über das Symbol fahrt.

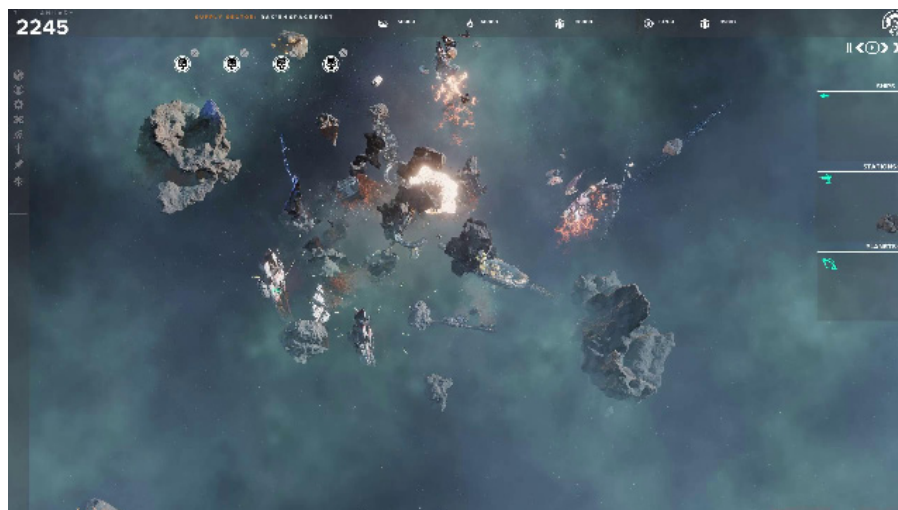


Bei jeder Partie werden die Karten neu gemischt, ein Zufallsalgorithmus sorgt dafür, dass Planeten und stellare Phänomene immer anders aussehen. Zu Beginn wählt ihr eine Fraktion aus, die ihre Ursprünge auf unterschiedliche Heimatplaneten aus unserem terrestrischen Sonnensystem zurückverfolgen. Eure Entscheidung hat Auswirkungen auf Wirtschaft, Forschung und Militär. Zudem bestimmt ihr damit, welche Regierungsform eure Gesellschaft aus kriegerischen Weltraumfahrern besitzt. Todd D'Arcy erklärt das System: »Die Wahl der Regierung bestimmt zum Ersten einige der Starttechnologien deines Volkes. Zweitens ergeben sich daraus unterschiedliche Boni. Zum Beispiel muss eine Föderation weniger für das Versenden von Ressourcen zwischen Versorgungsdepots bezahlen, aber dafür dauert es für sie länger, neue Technologien zu erforschen. Bei einer Koalition könnte es dagegen genau umgekehrt sein. Das ist alles noch nicht fertig, aber jede Regierungsform wird viele verschiedene Pros und Contras haben, die auf unterschiedliche Spielstile zugeschnitten sind.« Unser Ziel in *Falling Frontier* ist es, so viele Planeten wie möglich zu kolonisieren und den Feind zu vernichten. Dazu bringen wir Ressourcen im All und auf stellaren Körpern wie Monden unter Kontrolle. Von unserer Bevölkerung sammeln wir Steuern ein; die Menschen auf den Planeten zahlen am meisten, in den Militärdienst gepresste oder rekrutierte Untertanen generieren weniger Einkommen. Neue Siedlungen benötigen Zeit, bevor die Bevölkerung wächst und mit ihr auch der wirtschaftliche Ertrag der Kolonie. Auf Asteroiden schürft ihr nach Erzen und Brennstoff; risi-

kofreudige Spieler zapfen das Innere des eigenen Planeten an. Letzteres kann aber dramatische Folgen haben und der Stabilität des Erdballs schaden. Am Boden und im All errichtet ihr Strukturen wie Abwehrtürme und Raumschiffwerften. All das erinnert stark an Spiele aus dem 4X-Genre, also Strategietitel à la Master of Orion 2 – aber für Entwickler D'Arcy war das nur eine von mehreren Vorlagen: »Ich wollte unterstützende Mechaniken einbauen, die man noch nie wirklich in einem Echtzeitstrategiespiel gesehen hat. Sins of a Solar Empire war für mich auf jeden Fall eine Inspiration, genau wie andere Spiele, etwa Conquest: Frontier Wars, Homeworld und Stellaris.« Tatsächlich werdet ihr wohl viel Zeit auf der Makroebene von Falling Frontier verbringen – auf der Sektorenkarte schiebt ihr Flotten und Frachter herum, bewilligt Bauvorhaben, trainiert Mannschaften für den Einsatz auf Raumschiffen, kolonisiert neue Planeten und kümmert euch um die Verteilung der Rohstoffe. Außerdem erforscht ihr neue Technologien. Dabei müsst ihr euch anfangs zwischen den drei Zweigen Militär, zivile Gesellschaft und Wirtschaft entscheiden; im späteren Spielverlauf könnt ihr dann auch Teile der anderen Gebiete erforschen, allerdings mit einem Kostenaufschlag. Einzig Diplomatie und Spionage, zwei 4X-Besonderheiten, blendet der Titel fürs Erste aus. Denn so ambitioniert Falling Frontier auch sein mag – letzten Endes steht dahinter eben nur ein Mann, kein großes Studio.

Der Traum vom ersten eigenen Spiel

Für Falling Frontier hat Todd D'Arcy seinen Job aufgegeben. Zuvor arbeitete er schon mehrere Jahre in der Freizeit an seinem Herzensprojekt. Der erste vollständige Prototyp

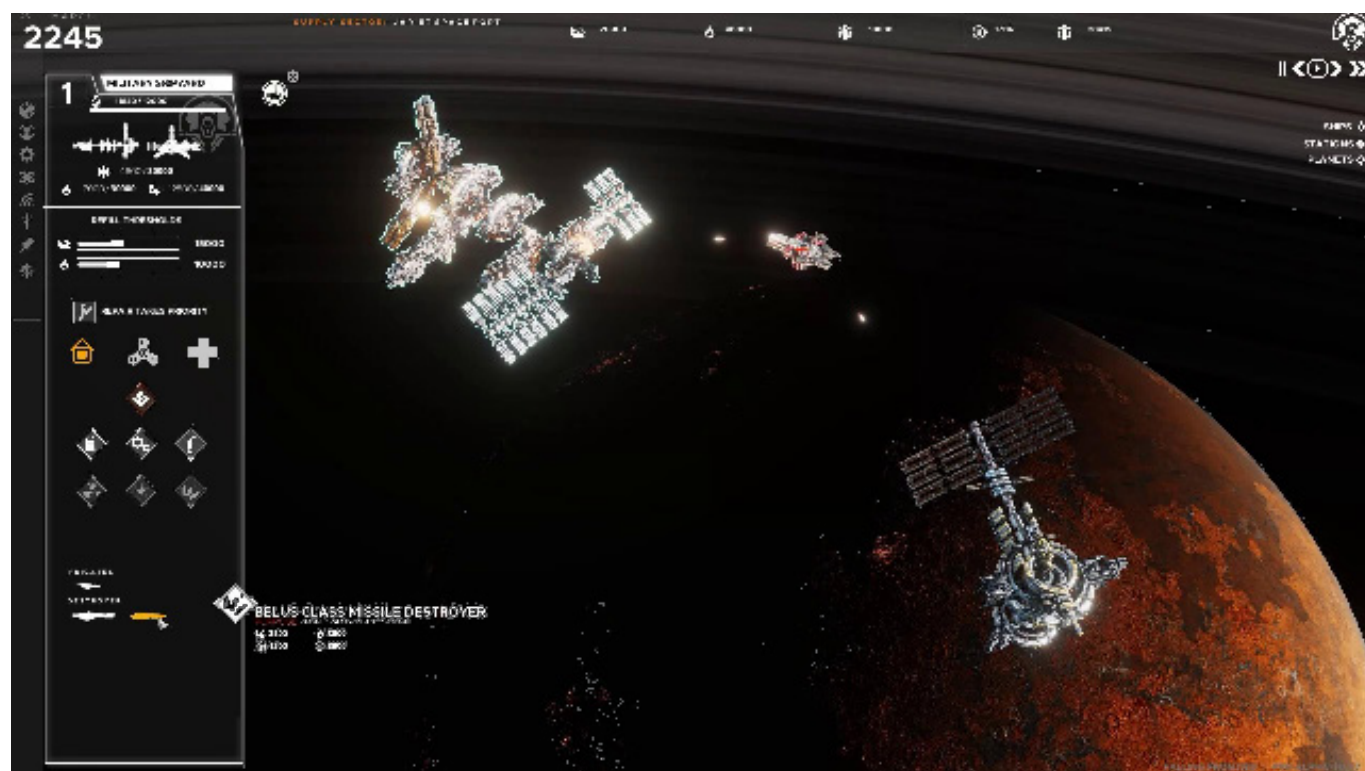


Sehr schön: Schiffe explodieren in etliche Einzelteile. Im Hintergrund: ein Nebel, der die Sensorreichweite verringert. Darin hatte der Gegner seine Versorgungs- und Reparaturstation versteckt.

war im Oktober 2018 fertig. Da hatte der australische Soloentwickler bereits lange an einzelnen Systemen herumgebastelt, Features ausprobiert und sich mit der Unity Engine vertraut gemacht. Früher studierte D'Arcy 3D-Animation für Spiele, Filme und Fernsehen. Seit seiner Schulzeit interessierten ihn privat jedoch besonders Videospiele: »Meine Leidenschaft waren schon immer Echtzeitstrategiespiele und dort besonders alles, was mit Science-Fiction zu tun hat.«

Falling Frontier ist D'Arcys erstes Spiel, 35 Stunden lang steckte er Woche um Woche in das als Hobby begonnene Projekt – zusätzlich zu seinem Job als IT-Ingenieur mit einer 38-Stunden-Woche. Jetzt hat sich D'Arcy selbstständig gemacht und lebt von seinem Ersparnis und den Einkünften seiner Frau – im Homeoffice steckt er jetzt geschätzte 90 Stunden pro Woche in Falling Frontier. Bislang sind so nach seinen Berechnungen um

die 7.500 Arbeitsstunden in das Projekt geflossen. »Den alten Code aus der Prototypphase habe ich wegschmissen«, sagt D'Arcy. Sobald er ausreichend Vertrauen in seine Fähigkeit hatte, ein Spiel von Grund auf zu entwickeln, fing er noch mal von vorne an. »Ich hoffe, dass ich in der Lage sein werde, alles allein zu machen.« Bei der Finanzierung war ihm vor allem Unabhängigkeit wichtig: »Falling Frontier ist zu 100 Prozent selbstfinanziert, das Projekt erforderte große zeitliche wie finanzielle Opfer. Als unbekannter Entwickler fühlte es sich für mich nicht richtig an, eine Crowdfunding-Kampagne zu starten. Ich wurde in der Vergangenheit selbst von Crowdfunding-Projekten enttäuscht, weshalb ich großen Respekt dafür habe, wie und für was die Menschen ihr Geld ausgeben. Ich wollte zunächst etwas Handfestes erschaffen, bevor ich mir Gedanken um Early Access machte.«



Die Schiffswerft fertigt nicht nur Raumschiffe, sondern repariert auch Pötte. Während der Reparatur können keine neuen Einheiten gebaut werden.

Überblick im Kampf



Links sieht ihr das Interface für das derzeit von euch ausgewählte Raumschiff oder Gebäude. Das ist sehr übersichtlich.

Der hell hinterlegte Bereich markiert die Höchstreichweite der Waffen. Asteroiden blockieren euer Sicht- und Schussfeld.

Die dünnen roten Linien verweisen auf die Ziele der einzelnen Geschütztürme, die grüne Linie zeigt den Bewegungspfad an.

Die zwei Kreise um das Raumschiff zeigen euch Kompass und Mindestdistanz zum Abfeuern der Kanonen und Raketen.

Rechts gibt es noch eine nützliche Übersicht mit Schnellnavigation, wie ihr es vielleicht auch aus in Stellaris kennt.

Feuer frei!

Nun sollen also Anfang des Jahres 2021 erste Alpha-Tests mit ausgewählten Community-Mitgliedern starten – und auch GameStar wird bereits vor dem Early-Access-Start im Juni dabei sein. Todd D'Arcy erhofft sich wertvolles Feedback für die weitere Entwicklung von Falling Frontier. Vor allem die Balance von Wirtschaft und Kämpfen soll davon profitieren. Als Militärstrategiespiel sind Gefechte ein wichtiger Bestandteil. Sie finden auf einer gedachten 2D-Ebene statt, ihr bewegt eure Schiffe mit Mausklicks, Aus-

weichmanövern nach oben und unten gibt es in Falling Frontier nicht (Homeworld-Fan Michael weint schon). Das Kampftempo ist eher langsam, große Raumschiffe halten Beschuss lange aus und kriechen Richtung Feind, einer unaufhaltsamen Panzerschildkröte gleich, bewaffnet bis an die Zähne. Bei den schwerfälligen Schlachtschiffen ist kluge Positionierung wichtig, so können bestimmte Einheitentypen am Heck besonders empfindlich sein. Außerdem haben kleine Korvetten im Nahkampf Vorteile gegen dicke Pötte, deren mächtige Kanonen sich nur

sehr langsam drehen. Die Distanz ist zudem der wichtigste Faktor bei der Berechnung der Trefferchance, deshalb umkreisen Gegner sich oft zunächst wie historische Segelschiffe auf dem Meer.

Das Mikromanagement konzentriert sich auf das Anwenden von Spezialfähigkeiten wie das Andocken an Asteroiden für Überraschungsangriffe, den Start von kleinen Jägern oder das Legen von Minen. Wenn gewünscht, könnt ihr für jeden einzelnen Geschützturm unterschiedliche Schiffe als Ziel vorgeben. Im Kampf können einzelne Systeme beschädigt oder zerstört werden; ein seltener Treffer im Pulvermagazin etwa sorgt für eine riesige Explosion. Das geschieht aber eher zufällig, denn Todd D'Arcy ist sich noch unsicher, ob Spieler auch einzelne Schiffmodule gezielt aufs Korn nehmen können sollten. Meist bleibt im Gefecht genug Zeit, damit die im Spielverlauf Erfahrung sammelnde Crew einen explodierenden Kreuzer in Rettungskapseln verlassen kann. Die Mannschaften durchlaufen eine zeit- und kostspielige Ausbildung, besonders die vier Offiziere, die für den Betrieb jedes Schiffes nötig sind. So kann der Waffenoffizier etwa Feuerrate und Präzision der Geschütze steigern. Treffer auf der Brücke können einzelne Personen verletzen oder töten. So oder durch das Ausschalten von Antrieben lassen sich Pötte auch deaktivieren.

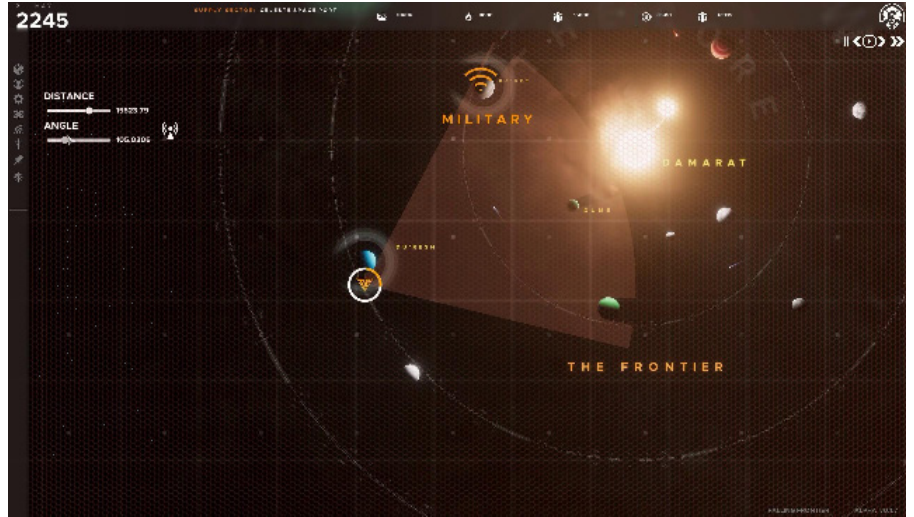


Asteroidenfelder erweisen sich als wertvolle Rohstoffspeicher.

Dank feiner Zerstörungs-, Partikel- und Physikeffekte sehen die Schlachten sehr beeindruckend aus. Gleißendes Licht erhellt die Schwärze, wenn ein Energiekern kollabiert, und Raumstationen werden in tausend Einzelteile zerfetzt. Der Schrott wirbelt noch eine ganze Weile durch das Vakuum oder fällt in den Orbit eines Planeten.

Todd D'Arcys Vision für Falling Frontier ist die eines Echtzeitstrategiespiels, dem manch ein Journalist wohl einen Dark-Souls-Vergleich andichten würde. »Vielleicht ist das Spiel den Spielern zu schwer«, gibt der Entwickler im Interview zu bedenken. »In dem Fall werde ich es ändern, wie es die Leute haben möchten. Der Spaßfaktor ist dabei für mich entscheidend.«

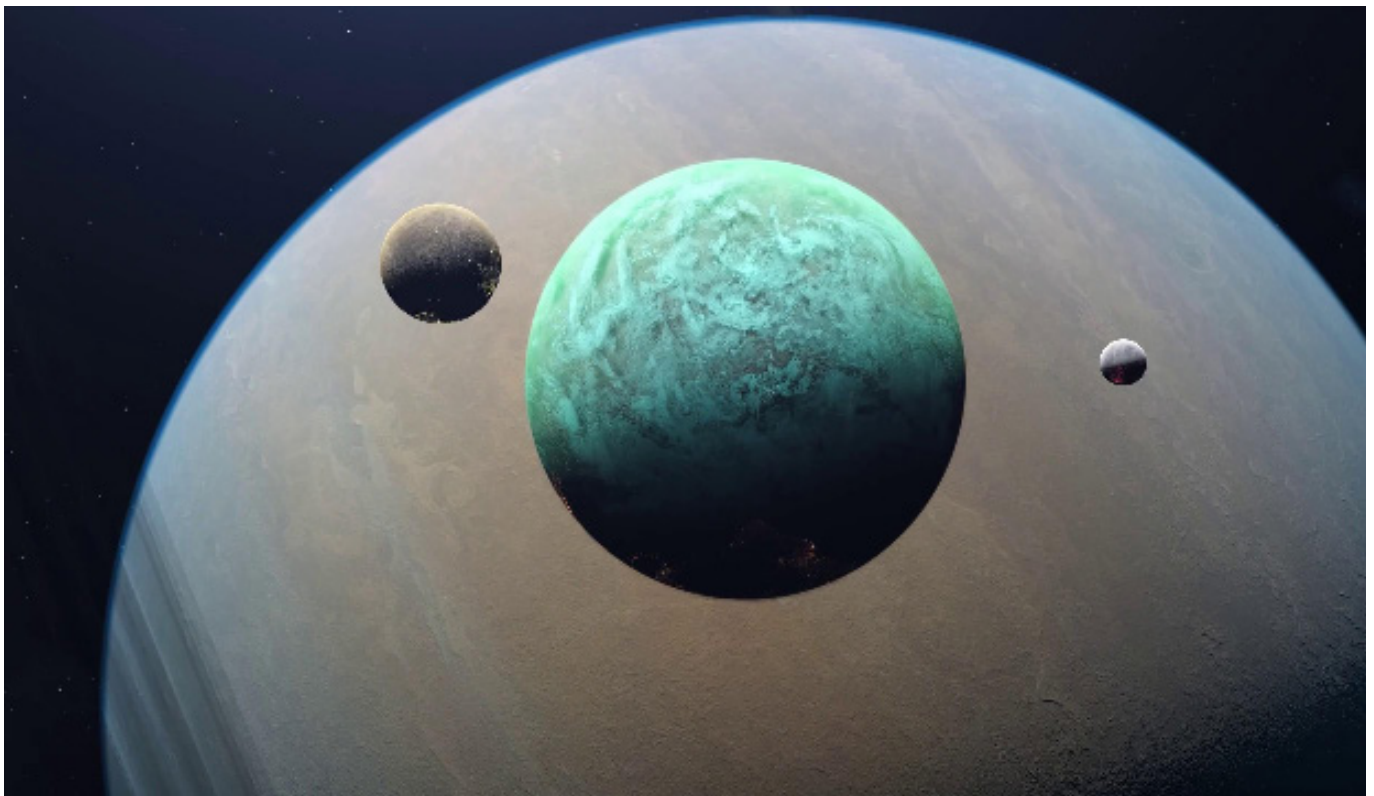
»Es geht in Falling Frontier darum, kalkulierte Risiken einzugehen«, erklärt D'Arcy. »Sobald du in einem Kampf steckst, musst du überlegen, ob es sich lohnt, weitere Schiffe zu schicken oder nicht. (...) Der Angriff auf eine feindliche Welt ist zum Beispiel eine aufwendige Operation.« Zwar können



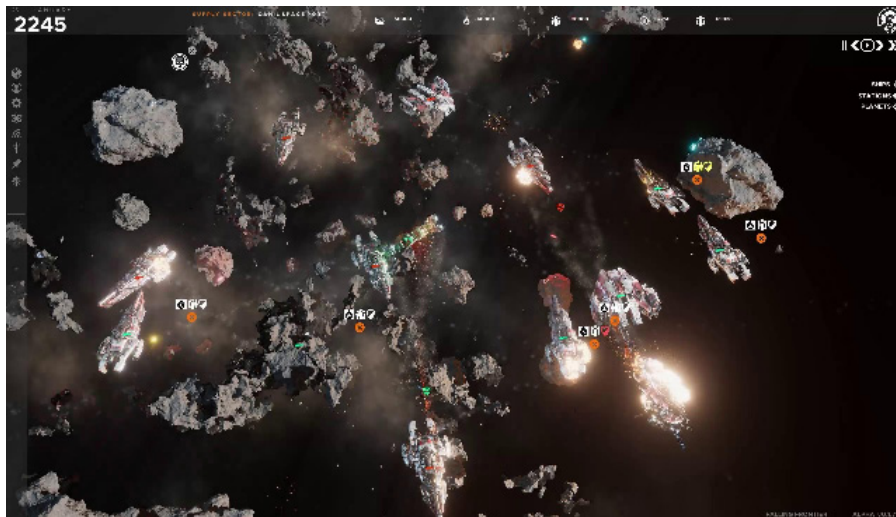
Schiffe mit Sprungantrieb in wenigen Sekunden an beliebigen Stellen des Sonnensystems auftauchen, aber es gibt trotzdem einige Reisebeschränkungen:

- Hüllenschaden oder einen fiesen Sensor-Blackout mit sich bringen.

Die Invasion eines Planeten bedarf erst einmal des Ausschaltens aller feindlichen Raum-er in der Nähe, danach müssen noch Abwehrkanonen und andere stationäre Verteidigungsmaßnahmen beseitigt werden. Erst dann können speziell trainierte Soldaten auf die Oberfläche geschickt werden, wo der Kampf Mann gegen Mann vom Computer berechnet wird. »Und dann kannst du nicht einfach weiterreisen und die nächste Welt erobern. Deine Schiffe brauchen Reparaturen und neuen Treibstoff, die Reparaturteams auf deinen Schiffen können nur bis zu 75 Prozent der Schäden wiederherstellen, und das benötigt Zeit. Für den Rest müssen die Schiffe zurück in die Werft. Du kannst den Gegner nicht einfach überrollen, da gibt



GameStar 03/2021



Im Gefecht kann bei Falling Frontier alles Mögliche passieren: Schüsse treffen nicht, kleine Freigatten bringen das Pulvermagazin großer Schlachtschiffe zur Explosion, Chaos entsteht.

es eine ganze Reihe an Systemen, die das verhindern. Und selbst wenn du die meisten oder alle deine Welten verloren hast, kannst du noch Guerillataktiken anwenden und weiterkämpfen, also zum Beispiel Versorgungsdepots angreifen.«

Viel von diesem strategischen Metagame, diesem Abwägen und Belauern des Gegners hat damit zu tun, wie Sichtlinien und Erkundung in Falling Frontier funktionieren. Denn weder ihr noch der KI-Gegner wissen zu Beginn, wo sich der jeweils andere befindet. Abhilfe schaffen Sensoren und Satelliten, die entweder passiv feindliche Sprungsignaturen aufsnappen oder aktiv einen bestimmten schmalen Bereich der Karte offenlegen, bei dem Prozess aber ihre eigene Position verraten. Sonne, Planeten und ihre Trabanten werfen dabei realistische Sensor-schatten: Auf der dunklen Seite eines Himmelskörpers können Einheiten aus dem Sprungtunnel herauskommen und so einen Hinterhalt vorbereiten.

Das Problem mit der Intelligenz

Da stellt sich die Frage, wie der Computergegner mit solch fortgeschrittenen Taktiken

klarkommt. Immerhin ist die KI in Echtzeitstrategiespielen sehr oft nicht einmal clever genug, um eine Burg auf der anderen Flussseite anzugreifen – wie soll sie dann erst mit komplexen Manövern in der unendlichen Weite des Alls zurechtkommen? Für Todd D'Arcy ist am wichtigsten, dass seine künstliche Intelligenz nicht betrügt. Oder zumindest nicht auf eine Art, die das Spielerlebnis negativ beeinflusst: »Fast jede KI betrügt, aber es ist wichtig, wie sie das tut. In Falling Frontier weiß die KI nicht automatisch, wo sich der Spieler befindet, sie muss ihn erst finden. Dazu verwendet sie unterschiedliche Techniken und eskaliert ihr Bemühen immer mehr, je länger sie den Spieler nicht findet. Zu Beginn schickt sie vielleicht nur ein paar Schiffe los, dann baut sie Aufklärungssensoren, schließlich verwendet sie den aktiven Sensor-Ping. Sie benutzt dabei aber immer dieselben Mechaniken, die auch dem Spieler zur Verfügung stehen.« Weil keine Seite über unendliche Ressourcen verfügt, soll jeder Kampf spannend, ein Angriff wohlüberlegt sein. Aber das Verhalten der Gegner ist derzeit die wohl größte Baustelle für den Soloentwickler. Der Aust-

ralier vertraut uns im Gespräch an: »An der KI-Programmierung ist alles schwierig, es ist einfach sauscher. Es ist aber auch die eine große Sache, die du (als Entwickler, Anm. d. Red.) unbedingt richtig machen musst. Ich bin zuversichtlich, dass sie sich am Ende glaubwürdig verhält.«

Falling Frontier soll auf unterschiedliche KI-Profile bei den Gegnern setzen; einer der Gegner ist eher defensiv eingestellt, der andere erforscht gerne die komplette Karte, bevor er aktiv wird. Todd D'Arcy erklärt diese Ausrichtung folgendermaßen: »Du willst ja auch nicht unbedingt eine superintelligente KI, die dir immer zwei Schritte voraus ist. Die Art, wie die Schlachten funktionieren, helfen dabei, das zu verhindern. Denn durch den Chaosfaktor gibt es immer unterschiedliche Ergebnisse, auch wenn das Ausgangsszenario zunächst gleich ist.«

Ob die Käufer diesen eher ungewöhnlichen Ansatz im Strategiegenre honorieren, bleibt abzuwarten. Zwölf Monate lang soll Falling Frontier durch das Feedback der Early-Access-Spieler erweitert und verfeinert werden. Um ehrlich zu sein, frage ich mich, wie viel mehr Feintuning das Spiel überhaupt noch braucht. Denn bereits der erste grobe Entwurf wirkt auf mich ungemein gelungen. Aber ich bin ja auch gehept. ★

Meinung

Peter Bathge
@GameStar_de



Sagt das jetzt bitte nicht meiner Freundin, aber ich bin ein bisschen verliebt. Ich liebe nämlich die Art, wie sich die Raumschiffe in Falling Frontier bewegen: wie mächtige Leviathane, langsam, aber jederzeit bereit, loszuschlagen. Das schreckliche Zerstörungspotenzial dieser Kreuzer und Schlachtschiffe, entfesselt in furiosen Echtzeitschlachten, erinnert mich an die besten Momente aus Serien wie »Babylon 5« oder »The Expanse«. Dass ein einziger Entwickler der Unity-Engine solch tolle Physikeffekte entlockt, lässt mich tief beeindruckt zurück. Hoffentlich sind Todd D'Arcys Programmierfähigkeiten in Sachen künstliche Intelligenz ähnlich weit fortgeschritten, denn mit dem Fokus auf Skirmish-Gefechte muss Falling Frontier in dieser Hinsicht überzeugen. Hier kann unnatürliches Verhalten nämlich nicht durch cleveres Missionsdesign und Skript-Trigger wie in einer Solokampagne ausgeglichen werden. Die Ideen für das Gameplay klingen mindestens ebenso interessant wie Falling Frontier schön aussieht. Allerdings bin ich noch etwas skeptisch, ob das Logistik-Feature tatsächlich Spaß macht oder nicht auf Dauer zur langweiligen Pflichtaufgabe gerät. Hoffentlich lässt sich das wirklich so weit automatisieren, dass ich mich auf die Kämpfe konzentrieren kann, wenn ich möchte. Ansonsten droht Liebeskummer.



Für die Besatzung der Raumschiffe müsst ihr Menschen von euren Planeten trainieren. Offiziere sind viel wertvoller als die normale Crew und besitzen Boni.

Gerüchte, Fakten, Analysen

BLOCKBUSTER FORTSETZUNGEN



Was machen eigentlich heiß ersehnte Nachfolger wie GTA 6, Elex 2 oder Elder Scrolls 6?
Welche werden 2021 angekündigt – oder erscheinen dann sogar schon? Von Martin Deppe

666! Allein schon diese teuflische Zahlenkombination aus Battlefield 6, GTA 6 und Elder Scrolls 6 könnte neue Gerüchte auslösen. Denn findige Fans lesen sogar aus kleinsten Infopapieren heraus, wann genau eine Fortsetzung kommt und was alles drinsteckt. Wir

zeigen, was bisher wirklich über die (wann auch immer) kommenden Blockbuster bekannt und wie hoch der Wahrheitsgehalt der Gerüchte ist. Aber auch, wenn die Behauptungen mal völlig abstrus sind: Einen hohen Unterhaltungswert haben sie allemal! ★

■ GTA 6

Acht Jahre hat die Konsolenfassung von GTA 5 mittlerweile auf dem Gangsterbuckel, sechs sind seit dem PC-Start vergangen. Höchste Zeit für GTA 6 also! Das ist noch nicht einmal offiziell angekündigt – dafür

herrscht in der Gerüchteküche schon der Dauermodus »Heißer Dampf«. Aber es gibt durchaus ernstzunehmende Hinweise, wo und in welcher Zeit der Nachfolger von GTA 5 angesiedelt ist. Wann GTA 6 definitiv nicht spielen wird, hat Rockstar-Mitgründer Dan Houser schon klargemacht, nämlich auf kei-

nen Fall in der Trump-Ära: »Manche Sachen, die man heutzutage sieht, sind schlicht und einfach jenseits von Satire. GTA 6 wäre in zwei Minuten schon wieder veraltet, so schnell ändert sich alles.« Housers Aussage stammt von Ende 2018, und wir haben stark das Gefühl, dass Trump sie gelesen und mal eben »Hold my beer!« gemurmelt hat.

Stattdessen zielen die Gerüchte vehement auf eine Rückkehr nach Vice City. Die Stadt, die auf der Vorlage Miami basiert, war ab 2002 der Schauplatz von Grand Theft Auto: Vice City und schickte uns zurück in die bonbonfarbenen Achtziger. Aber warum sollte GTA 6 ausgerechnet wieder in Floridas Rentnerhochburg spielen? Das Gerücht lässt sich auf den berühmten »Project-Americas-Leak« vom Juli 2019 zurückführen und wurde seitdem enorm aufgebauscht. Demnach soll es neben Vice City weitere Städte wie Liberty City sowie Orte geben, die sich an Rio de Janeiro und Kuba anlehnen. Angeblich sollen sogar Wirbelstürme und Überflutungen die Spielwelt heimsuchen. Aber wie gesagt, das sind Gerüchte, und sie basieren lediglich auf einem Reddit-Post des Users JackOLantern1982, der laut eigenen Aussagen »Freunde bei PCGamer, Kotaku und Rockstar Games« hat. Verifizieren lassen sich seine Quellen aber nicht.

Posierender Stuntman und Koordinaten

Für das Achtzigerjahre-Setting spricht aber ein Hinweis, der schon mehr Gehalt hat als nur Hörensagen oder purer Erfindungsreichtum: Anfang 2020 posierte der Stuntman Tim Neff, der bereits mehrfach für Rockstar gearbeitet hat, im Motion-Capture-Anzug auf Instagram. Mit Requisiten, die Schusswaffen aus den Achtzigern ähnelten. Die Bilder verschwanden schleunigst wieder, und Tims Instagram-Account wurde zwischenzeitlich auf



Die Koordinaten 38.527 N / 79.6129 W aus dem letzten Heist-Trailer verweisen auf einen VI-förmigen Weg in Virginia. Vielleicht ist hier auch ein Hinweis auf GTA 6 verbuddelt – kann mal bitte jemand nachgucken?



Ein bisschen Pink hier, ein bisschen Vice-City-Logo da – fertig sind die total geheimen Infos zu GTA 6.

Dieser Shot ist schon aufwändiger gebastelt. Er soll beweisen, dass es in GTA 6 Hurricanes gibt, die Städte verwüsten können.



privat geschaltet. Der mit Abstand konkreteste Hinweis darauf, dass Vice City Schauplatz von GTA 6 werden könnte, lieferte Publisher Take-Two im August 2020: Da registrierte er parallel die Webseiten gtavi.com und gtavice-cityonline.com (beide sind bisher nicht live). Da das alte Vice City keinen (offiziellen) Multiplayer hat, lässt sich das durchaus als Hinweis aufs Setting deuten – allerdings kann es auch einfach sein, dass GTA Online eine Vice-City-Map bekommt, wie Ende 2020 im Heist-Update mit der Insel Cayo-Perico. Aber auch der Trailer für dieses Update sorgt für Gemunkel. Denn der zeigt ganz kurz die Koordinaten 38.527 N / 79.6129 W. An dieser Position verläuft in unserer echten Welt eine Buckelpiste

in der Form einer VI, an der nordwestlichen Grenze des US-Bundesstaates Virginia. Ein Hinweis, dass GTA 6 in Virginia spielt? Zumal Virginia auch noch zu VI(CE)rginia erweitert werden kann? Das ist zwar schon arg an den Haaren herbeigezogen, aber zumindest ist sicher, dass Rockstar nicht irgendwelche zufälligen Koordinaten in seinen durchchoreografierten Trailer packt. Aber wie gesagt: Offiziell ist noch gar nichts. Rockstar hat die Arbeiten an GTA 6 nicht einmal bestätigt. Selbst die Schätzungen, wann sie begonnen haben könnten, gehen weit auseinander und liegen zwischen 2012 und 2016. Was die Frage aufwirft, wie man so ein großes Projekt so lange geheim halten kann.

chendeckenden Impfung auch so bleiben. Darum kam von Piranha Bytes oder THQ Nordic auch noch keine offizielle Ankündigung, was genau das Team gerade so treibt. Doch der Project Director und Game Designer Pankratz geht davon aus, dass sie noch 2021 erfolgt. Und er betont, dass Elex 2 eine hohe Priorität für THQ Nordic habe.

Wenn Elex 2 2021 angekündigt wird, was bedeutet das dann für den Release-Termin? Da hilft ein Blick zurück: Elex wurde der Presse 2015 auf der gamescom mit Screenshots und kurzen Videoclips vorgestellt, der Release war dann am 17. Oktober 2017. Bei Elex 2 könnte es zeitlich ähnlich laufen, zumal Piranha Bytes traditionell bei seiner Teamgröße von rund 30 Leuten bleibt. Dazu passt auch ein Zitat von Björn Pankratz: »Wir fahren einen dicken Kahn, der drei Jahre fährt.« Denkbar sind höchstens Outsourcings, etwa bei den Charaktermodellen und Animationen. Wenn wir bei der bisherigen Schlagzahl bleiben, kommen wir auf eine Veröffentlichung in 2023.

BATTLEFIELD 6

So, und jetzt wird's endlich mal konkret, wenn's um den Release geht: »Das nächste Battlefield soll während der Feiertage 2021 erscheinen.« Das Zitat stammt von keinem Gerüchtekoch oder selbsternannten Insider auf Reddit, sondern von Electronic-Arts-Chef Andrew Wilson. Im Weihnachtsgeschäft 2021 soll's also losgehen, und das beginnt bekanntlich im Oktober, November.

Wo und wann Battlefield 6 spielt, ist hingegen unklar. In einer Tech-Demo von der EA Play Show im Juni 2020 tragen Soldaten zwar Ausrüstung aus dem Zweiten Weltkrieg, aber für solche Szenen werden oft Platzhalter eingesetzt, in diesem Fall eben aus Platzhalter aus Battlefield 5. Offiziell ist lediglich, dass Battlefield 6 ein »noch nie dagewesenes Ausmaß« erreichen solle – das haben EA-Boss Wilson und DICE-Studioleiterin Laura Miele mehrfach unterstrichen. Offen ist, ob sie mit »Ausmaß« die Schlachtfeldgrößen oder die Spielerzahl meinen. In der Tech-Demo sind jedenfalls über hundert Soldaten gleichzeitig zu sehen, also deutlich mehr als die bisher meistens maximal 64 Spieler. Der bekannte Leaker Tom Henderson nannte bereits die Zahl 64 vs. 64, aber das ist mit Vorsicht zu genießen.

Mit vereinten Kräften

An Battlefield 6 arbeitet laut EA das gesamte Stockholmer DICE-Studio. Statt das Team also wie bisher aufzuteilen, etwa bei Star Wars Battlefront 2 und Battlefield 5 geschehen, konzentriert sich jetzt alles auf das neue Battlefield. Der Serienteil ist außerdem länger in Entwicklung als die direkten Vorgänger, aus dem bisherigen Zweijahresrhythmus zwischen den Veröffentlichungen wurden inzwischen schon drei Jahre. Anfang November 2020 bestätigte Electronic Arts,



Elex ist 2017 erschienen, seitdem arbeitet Piranha Bytes auch total geheim am Nachfolger. Ihr könnt es jetzt endlich mal zugeben, wir wissen es doch längst!

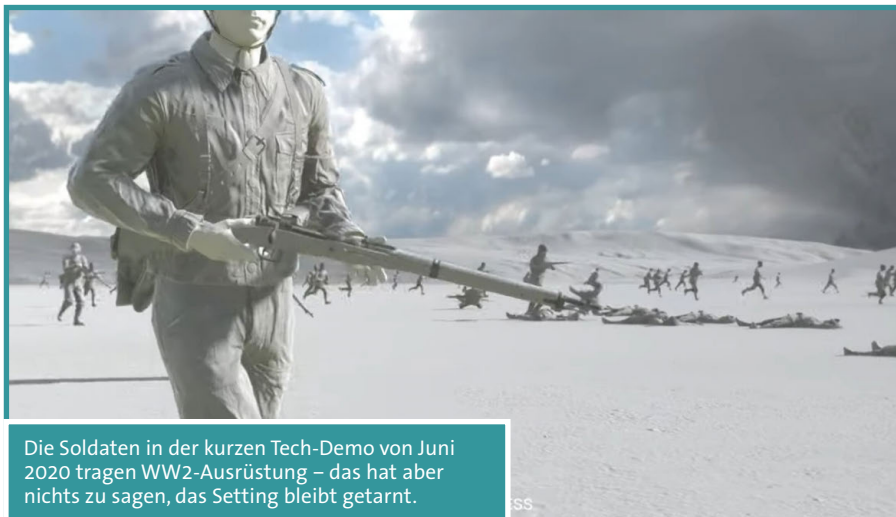
ELEX 2

Auch Elex 2, der Nachfolger von Piranha Bytes' Science-Fiction-Rollenspiel von 2017, ist noch nicht offiziell angekündigt. Aber dass Elex 2 kommt, ist das wohl am schlechtesten gehütete Geheimnis der Branche. Denkbar ist zwar, dass Publisher THQ Nordic, der das Essener Studio 2019 übernommen hat, die Entwickler an einem anderen Projekt arbeiten lässt, doch das ist unwahrscheinlich. Denn zum Zeitpunkt der Übernahme war Elex 2 schon über zwei Jahre in Entwicklung, wie ein Förderantrag auf EU-Zu-

schüsse Mitte 2017 verraten hat. Schließlich ist es in der Branche durchaus üblich, dass schon in der letzten Phase eines Titels die Arbeiten am Nachfolger beginnen, selbst wenn es nur eine erste Konzeptphase ist.

Essen im Homeoffice

Seit März 2020 sitzen die Mitarbeiter im Homeoffice, so Studiochef Björn Pankratz, nur gelegentlich trudeln Mitglieder der einzelnen Abteilungen im Essener Mehrfamilienhaus ein, in dem die Serienteile von Gothic, Risen und eben Elex entstanden sind. Der Rückzug ins Homeoffice soll bis zur flä-



Die Soldaten in der kurzen Tech-Demo von Juni 2020 tragen WW2-Ausrüstung – das hat aber nichts zu sagen, das Setting bleibt getarnt.



Die Map Bandar Desert aus Battlefield 3 ist die bisher größte Karte der Serie.

ELDER SCROLLS 6

Wird zehn Jahre nach dem Skyrim-Start endlich der Nachfolger Elder Scrolls 6 angekündigt? Zum Jahreswechsel machte jedenfalls ein Tweet des offiziellen Elder-Scrolls-Kanals Hoffnungen. Denn der zeigt eine Landkarte von Himmelsrand sowie die (noch?) leere Nachbarregion Hammerfell. Zusammen mit drei Lichtern über der Karte sowie dem kryptischen Satz »Transcribe the past and map the future« (»Schreibe die Vergangenheit nieder und kartografiere die Zukunft«) halten Fans das zu Recht für einen Hinweis auf den nächsten Teil der Elder-Scrolls-Reihe. Die Position der drei Lampen, so die Vermutung, hat eine Bedeutung. Eine steht nämlich auf dem Gebiet von Skyrim, eine bei einer Münze, wie wir sie aus Elder Scrolls Online kennen, und die dritte eben auf besagtem Hammerfell. Beziehungsweise auf dessen leeren Kartenteil! Map the future!

Verheißungsvoller Drohnenflug

Hammerfell war auch schon zur E3 2018 ein heiß gehandelter Schauplatz für das neue Elder Scrolls. Denn damals präsentierte Bethesda einen ersten, schlappe 36 Sekunden kurzen Teaser. Die Kamera gleitet über ruppige, nebelige Berglandschaften am Meer, und diese Szene zeigt mit hoher Wahrscheinlichkeit die westlich gelegene Küste Hammerfells, das außerdem von Skyrim, Cyrodiil und High Rock eingerahmt wird. Außerdem meldet Zanimax Media im selben Jahr den Markennamen Redfall an. Ein Hinweis auf die Redguards, also Rothwadronen, die in Hammerfell hausen? Mehr als wahrscheinlich. Dass Elder Scrolls 6 allerdings noch 2021 erscheint, dürfte aber ausgeschlossen sein, es wird bestenfalls angekündigt: Wir tippen auf die gamescom-Zeit im August dafür. Bis dahin müssen wir uns also mit Elder Scrolls Online begnügen, das ja im Sommer mit Blackwood die nächste Erweiterung bekommt.

dass bereits ein internes Testing laufe, das würde sich mit einem Release Ende 2021 decken. PlayStation 4 und Xbox One dürften allerdings nicht mehr dabei sein, denn zum einen hat EA häufig die Wichtigkeit der neuen Konsolengeneration betont, zum anderen würden die acht Jahre alten Plattformen das »noch nie dagewesene Ausmaß« nicht mehr

stemmen. Alternativ wäre zwar noch eine abgespeckte Version mit weniger Spielern pro Match und mit kleineren Karten für die alte Konsolengeneration denkbar, aber derlei Veröffentlichungsdurcheinander hat es schon ganz lange nicht mehr gegeben, konkret hat es das seit dem Start der nun alten Konsolengeneration nicht mehr gegeben.

Ab in den Schwarzwald: Im Sommer 2021 kommt die ESO-Erweiterung Blackwood. Weil Elder Scrolls Online hervorragend läuft, hat Bethesda mit Elder Scrolls 6 keinen Zeitdruck. Außerdem ist ja die neue Marke Starfield in Entwicklung.



Liquidation: Echoes of the Past

COMEBACK EINES GENRES?

Genre: Echtzeitstrategie Publisher: – Entwickler: Kiwi Brothers Studio Termin: 2021

Ein neues Echtzeitstrategiespiel nutzt die Lücke, die Dawn of War hinterlassen hat. Selbst das Setting erinnert uns an Warhammer 40k.

Von Peter Bathge

Es gab eine Zeit, da konnten wir uns vor neuen Echtzeitstrategiespielen kaum retten. Nach dem Erfolg von Command & Conquer und Age of Empires wollte jeder Entwickler oder Publisher ein Stück vom Kuchen abhaben, das hektische Klicken und Ziehen mit der Maus wurde zum Volkssport. Doch nicht jeder Nachahmer war ein Volltreffer, vieles

davon war sogar reichlich überflüssig. Aber im Rückblick wünschen sich Fans jetzt, da das Genre seit Jahren darbt, die alten Zustände zumindest ein bisschen zurück.

Heute ist jede Neuankündigung eines Echtzeitstrategiespiels etwas Besonderes, doch von Liquidation: Echoes of the Past haben trotzdem bislang wohl die wenigsten etwas gehört. Kein Wunder: Obwohl sich der Titel bereits seit drei Jahren in der Entstehung befindet, bereiten die deutschen Entwickler dahinter erst jetzt ihre Kickstarter-Kampagne vor. Damit ihr wisst, was da auf euch zukommt, haben wir exklusiv mit den Machern gesprochen – und sind auf ein Echtzeitstrategiespiel gestoßen, das eigent-

lich genauso gut zur Hochzeit des Genres in den 2000ern hätte erscheinen können.

Bewährt gut

Liquidation setzt auf Evolution statt Revolution, auf Bewahrung der Traditionen statt die Integration radikaler neuer Features. Und genau das dürfte Balsam auf die Wunden der durch den Moba-Boom verstörten klassischen Echtzeitstrategiespieler sein. Denn was auf den ersten Blick aussieht wie eine Warhammer-40k-Mod für Warcraft 3, entpuppt sich bei näherem Hinsehen als Zusammenschnitt der besten RTS-Elemente aus 30 Jahren Genregeschichte. Ein düsteres Szenario wie in Dawn of War, Basenbau wie in Warcraft oder C&C, eine aus mehreren Perspektiven erzählte Singleplayer-Kampagne à la Starcraft – und dazu bietet Liquidation auch noch Spielmodi für Skirmish-, Multiplayer- sowie Koop-Partien! Klingt klasse, aber reicht das heutzutage?

Das Dawn of War 3, das die Fans wollten?

Harte Krieger in stachelbewehrten Rüstungen, die auf den ausgebombten Schlachtfeldern der Zukunft durch Alien-Horden pflügen, beseelt von dem Glauben, einen heiligen Kreuzzug gegen die Unreinen zu führen. Nein, die Rede ist nicht von Space Marines und Inquisitoren aus dem düsteren Warhammer-40k-Universum, aber die Fraktion des Twilight Crusade könnte genauso gut dem Imperator aus dem bekannten Tabletop-Universum folgen. Sowohl das Setting als auch die Optik vieler Einheiten in Liqui-



In der Bildmitte seht ihr das göttliche Konstrukt, also euren Avatar im Spiel.



Das Interface von Liquidation orientiert sich an den etablierten Standards der Echtzeitstrategie.

dation machen keinen Hehl aus der Inspirationsquelle der Entwickler. Und vielleicht ist das ja auch ganz gut so, denn gerade PC-Spieler mit einem Faible für Echtzeit haben ein Herz für Warhammer, fühlten sich aber bei Dawn of War 3 von Entwickler Relic Entertainment nur unzureichend unterhalten. Liquidation könnte hier eine Nische füllen.

Als Dark Fantasy beschreibt Markus Groß das Szenario von Liquidation. Groß ist der Gründer von Kiwi Brothers, der Firma hinter Liquidation. Die besteht zurzeit nur aus zwei Mitarbeitern, beide haben früher an Mods für andere Echtzeitstrategiespiele gearbeitet. Inzwischen trauen sie sich ihr erstes kommerzielles Spiel zu. Und das soll düster werden: »Liquidations Setting kann recht gut als ein Mix zwischen Warhammer Fantasy und Warhammer 40k beschrieben werden, denn ähnlich wie Warhammer spielt Liquidation in einer chaotischen Welt, die kurz vor Beginn der Geschichte von einer globalen Katastrophe in Mitleidenschaft gezogen wurde. Eine recht düstere und hoffnungslose Atmosphäre durchzieht die Story, während die vier Fraktionen das übrig Gebliebene weiter mit ihrem Krieg zerstören.«

Vier für den Untergang

Die von Jahrhunderten des gewaltsamen Konflikts ausgelagte Welt Veä hat nur noch einen Verteidiger auf ihrer Seite: den Spieler. In der Rolle einer Gottheit sollt ihr euch auf die Seite einer von vier Fraktionen schlagen. Neben dem Twilight Crusade stehen noch die Scourge Alliance mit Monstern aus der Hohlerde, die dämonische Nether Legion und die blindwütige Ancient Corruption zur Auswahl. Die Singleplayer-Kampagne soll alle vier Sichtweisen beleuchten. Mar-

kus Groß erklärt: »Nach der Entscheidung zwischen den vier Fraktionen erhält man eine Ansicht der Weltkarte, auf der man zwischen Storypfaden wählen kann. Wenn man sich beispielsweise bei der Fraktion der Twilight Crusade für den Storystrang des Twilight King Dominus entschieden hat, erhält man einen anderen Blickwinkel der Geschichte und andere Missionen, als es vielleicht auf dem Pfad der Twilight Queen der Fall ist. [...] Die Kampagne hat einige Features, die den Wiederspielwert erhöhen.«

Best of Echtzeitstrategie

Dawn of War definiert sich aber bei weitem nicht nur über sein martialisches Setting; wenn Liquidation die Fans der Reihe ansprechen soll, muss es auch spielerisch den ersten beiden Relic-Spielen nacheifern. Und genau danach sieht es bisher aus, wie Markus

Groß erklärt: »Liquidation hat einen relativ starken taktischen und Kampffokus. Das fängt bereits damit an, dass die meisten deiner Einheiten mit unterschiedlicher Ausrüstung und Waffen ausgestattet werden können, und hört damit auf, dass die Positionierung von Einheiten eine große Rolle spielt. Beispielsweise bietet die Umgebung Deckung, die auch vom Spieler selbst erzeugt werden kann, etwa indem Crusaders ihre Schilde hochhalten und dadurch gegnerisches Feuer abfangen oder indem man ein Fahrzeug oder Gebäude als Deckung verwendet. [...] Unser Ziel mit Liquidation ist es, ein Spiel zu erschaffen, in dem sich jede eurer Einheiten stark genug anfühlt, um Einfluss auf dem Schlachtfeld nehmen zu können, auch wenn sie nur ein Teil einer großen Armee ist.« Also geht es in Liquidation vor allem um Mikromanagement der Einheiten



Die komplette Kampagne von Liquidation lässt sich auch zu zweit im Koop-Modus spielen.

Hell und Dunkel

Die Fraktion der Twilight Crusade (links) erinnert stark an die Space Marines aus Warhammer 40K, entsprechend übernehmen die Kämpfer der Nether Legion (rechts) der Rolle der Chaos Marines. Mehr über die Hintergründe des Settings und die Unterschiede zwischen den Fraktionen sollt ihr im Spiel in einem extra dafür aufwändig ausgearbeiteten Kodex nachlesen können.



im Gefecht wie bei Dawn of War 2 und Company of Heroes? Mitnichten, wie uns Entwickler Groß versichert: »All das soll allerdings nicht bedeuten, dass der Basisbau und das Sammeln von Ressourcen keine Rolle spielen. Wir sind selbst große Fans von dem Bauen von Basen in RTS, also wird das Erforschen, Trainieren und Bauen von Gebäuden eine ähnlich große Rolle haben.«

Drei Ressourcen müsst ihr verwalten, neben Gold und Kristallen ist Nahrung wichtig, um eure Armee aufzubauen. Darüber hinaus sollen Wetter und Tageszeit eine Rolle spielen. Neben der reinen Optik wirken sich Effekte wie Sturm und Nacht auch auf spielerische Aspekte der Schlachten aus. So haben eure Einheiten in der Finsternis etwa eine geringere Sichtweite, und Regen löscht die Flammen in Brand geschossener Gebäude.

Kommandanten? Nicht so wichtig!

Weiterentwicklungen der einstigen RTS-Formel wie Helden finden in Liquidation Berücksichtigung, so gibt es etwa Kommandanten mit Spezialfähigkeiten. Die verleihen

nahen Truppen Buffs, schwächen Gegner oder rufen Verstärkung per Landungskapsel und Truppenabwurf. Allerdings erklärt der Entwickler im Interview: »Unsere Kommandanten werden eher eine unterstützende Rolle in Liquidation spielen, also sind sie etwas weniger vergleichbar mit den sehr starken Helden aus Warcraft 3, League of Legends oder Dota, wo der Tod eines Helden bereits das Spiel entscheiden kann.«

Und dann gibt es noch Söldner, die ihr gegen Geld anheuert: »Die Söldner stellen eine zusätzliche Kommandantenauswahl dar. Falls man also nicht mit seinen fraktionsspezifischen Kommandanten zufrieden ist oder eine andere Strategie verfolgt, kann man sich gegen Ressourcen einen Söldner anheuern, der gegebenenfalls mehr zum Spielstil passt.« Außerdem habt ihr ja noch euren Gott-Avatar, dessen Aussehen ihr bei Spielstart selbst anpasst. Die Personifikation eures göttlichen Alter Egos haut in Form eines Titanen wie in Spellforce kräftig rein. Mit im Kampagnenverlauf gesammelten Erfahrungspunkten schaltet ihr zudem weitere

Fähigkeiten für euren Avatar frei und verbessert andere Einheiten eurer Fraktion.

Zusammen oder gegeneinander

Im Mehrspielermodus funktioniert das alles ein bisschen anders, hier wird der Avatar eher kurzzeitig beschworen, während er in der Kampagne ein fester Bestandteil ist. Beide Modi sollen sich unterscheiden, wie Markus Groß betont: »Die Kampagne wird definitiv nicht nur ein Tutorial für den Multiplayer-Modus sein. Wir versuchen das Verhältnis relativ balanciert zu halten, was bedeutet, dass wir planen, gleich viel Inhalt für beides anzubieten. Auch wenn wir nur ein sehr kleines Entwicklerstudio sind, haben wir uns die Zeit genommen, Dinge zu integrieren, die heutzutage leider nicht mehr bei jedem RTS vertreten sind, zum Beispiel einen Replay- oder Spectator-Modus, die besonders für die kompetitive Multiplayer-Szene eine große Rolle spielen.«

Liquidation will es also in gewisser Weise allen recht machen. Auch den Koop-Fans: Die komplette Kampagne lässt sich online zu zweit spielen, das erinnert an das eingestellte A Year of Rain von Daedalic. Ob sich die Entwickler damit nicht übernehmen, wollen wir von Markus Groß wissen. Der sagt: »Das Spiel befand sich bereits deutlich vor 2019 in der Planungsphase, was nicht ungewöhnlich ist, besonders wenn man ein RTS entwickelt. Wir haben die Zeit hauptsächlich damit verbracht, ein Multiplayer-RTS-Framework zu erschaffen, was im Übrigen leider ein sehr zeitaufwendiger Prozess ist. Vor allem wenn man es mit anderen Genres vergleicht, ist die Entwicklung eines RTS-Spiels kostenintensiv und langwierig.«

Geborgte Technik

Liquidation nutzt die Unity-Engine, aber die Entwicklung der Multiplayer-Technik bereitete den beiden Ex-Moddern einige Schwierigkeiten. Schließlich fand man Anfang 2020



Die Welt Veia steht vor der Apokalypse, und ihr sollt als Gottheit das Ende verhindern.



Liquidation soll große Armeen und ausufernde Gefechte unterstützen – in Skirmish-, Multiplayer- und Solomodus.

Hilfe – und die kam ausgerechnet von der Konkurrenz. Der Solo-Entwickler des Echtzeitstrategiespiels Loria arbeitete zu dieser Zeit an einer 3D-Version seines Frameworks für den Nachfolger Loria 2. »Allerdings konnte er sich leider in letzter Sekunde keine Finanzierung für sein Spiel sichern, um es weiterzuentwickeln«, berichtet Markus Groß. Man ging eine Kooperation ein, Liquidation verwendet nun die Technik von Loria 2.

Wer finanziert Liquidation?

Die Kickstarter-Seite zu Liquidation soll Anfang März 2021 live gehen. Dann wollen die Entwickler bei potenziellen Backern um einen noch nicht genannten Spendenbetrag werben, um das Spiel fertigzustellen. »Nicht früher als das vierte Quartal 2021«, antwortet Markus Groß auf die Frage nach einem Release-Termin. Möglicherweise beginne dann auch erst der Early Access, »das hängt stark vom Erfolg der Kickstarter-Kampagne ab«. Wie so vieles. »Wir würden gerne einen [Map-Editor, Anm. d. Red.] anbieten, besonders weil wir aus der Modding-Community stammen. Allerdings machen wir an dieser Stelle lieber keine Versprechen, ob und wann wir diesen anbieten werden. [...] Wir sehen unsere Kickstarter-Kampagne als Möglichkeit an, unser Team zu erweitern, um die Entwicklung von Liquidation inhaltlich zu erweitern, aufzupolieren und gegebenenfalls zu beschleunigen.«

Zu möglichen Stretchgoals will sich Studiogründer Groß zu diesem Zeitpunkt nicht im Detail äußern. »Im Grunde werden es aber hauptsächlich Stretchgoals sein, die das Spiel inhaltlich erweitern und verbessern sollen, zum Beispiel weitere Sprachausgaben und Inhalte wie mehr Einheiten,

Gebäude, Musik, Maps, Waffen und Ausrüstung für eure Einheiten.«

Aber wie stehen die Chancen, dass Liquidation auf Kickstarter finanziert wird? Markus Groß sieht die Sache so: »Ich stimme zu, dass Echtzeitstrategiespiele Nischenprodukte geworden sind, was ich persönlich sehr schade finde. Ich glaube, das hängt damit zusammen, dass RTS-Games deutlich weniger anfangersfreundlich sind als andere Genres. [...] Allerdings sehen wir auch, dass nach wie vor noch viele Interesse an diesem Genre haben, und das ist Grund genug für uns, Echtzeitstrategiespiele zu entwickeln.«

Schick für den Auftritt

Momentan sind Groß und sein Kollege damit beschäftigt, Liquidation in einen vorzeigbaren Zustand zu bringen. Aber es gibt auch noch viele Baustellen: »Die Entwicklung eines Echtzeitstrategiespiels ist im Allgemeinen relativ kompliziert, weil viele Sachen beachtet werden müssen, zum Beispiel die Lesbarkeit der Einheiten und Gebäude. Das ist übrigens einer der Gründe dafür, warum wir uns für einen cartoonartigen, handgezeichneten Grafikstil entschieden haben statt für einen fotorealistischen. Ebenso wichtig ist, dass sich die Steuerung für den Spieler flüssig anfühlt und er nicht das Gefühl hat, gegen das Spiel ankämpfen zu müssen, weil seine Einheiten nicht schnell genug agieren oder nicht den richtigen Weg finden. Müsste ich allerdings einen spezifischen Teil nennen, würde ich sagen, dass die Wegfindung und Einheitenbewegung wie das Kollisionsverhalten uns derzeit das meiste Kopfzerbrechen bereiten.« Selbst das erinnert an Zeiten, als wir uns vor neuen RTS-Veröffentlichungen kaum retten konnten. ★

Meinung

Peter Bathge
@GameStar_de



Die Bewertung von Liquidation muss für mich auf zwei Ebenen erfolgen. Zum einen spielt die Ausgangslage eine Rolle: Was hier zwei ehemalige Modder ohne großes Budget auf die Beine stellen, trotz mir schon mal ganz grundsätzlich Respekt ab. Die Pläne für das Echtzeitstrategiespiel klingen ambitioniert, aber nicht realitätsfern. Die Bausteine sind vertraut, das Konzept wirkt solide. Liquidation will das Genre nicht umkrempeln und könnte genau damit bei ausgehungerten RTS-Fans punkten. Zum anderen gilt es aber, realistisch zu bleiben, denn mit allzu optimistischen Einschätzungen habe ich mir in der Vergangenheit bereits beim mittlerweile eingestellten A Year of Rain die Finger verbrannt. Und aus dieser Perspektive muss ich eben anmerken, dass Liquidation noch ein einheitlicher Grafikstil abgeht. Die Lesbarkeit der Schlachtfelder scheint mir verbesserungswürdig, es fehlt an klaren Linien und wiedererkennbaren Truppendesigns. Ganz davon abgesehen, dass ich natürlich noch keinerlei Aussage zu spielerischen Aspekten wie Wegfindung, Missionsdesign oder Balancing machen kann. Markus Groß sagt ganz offen: »Wir sind ein sehr kleines Entwicklerstudio mit sehr limitierten finanziellen Mitteln.« Das sollte jeder im Kopf behalten, der sich auf RTS-Nachschub freut. Die Kickstarter-Kampagne könnte helfen, die Träume der Entwickler zu verwirklichen. Aber bislang sind es eben vorrangig Träume.

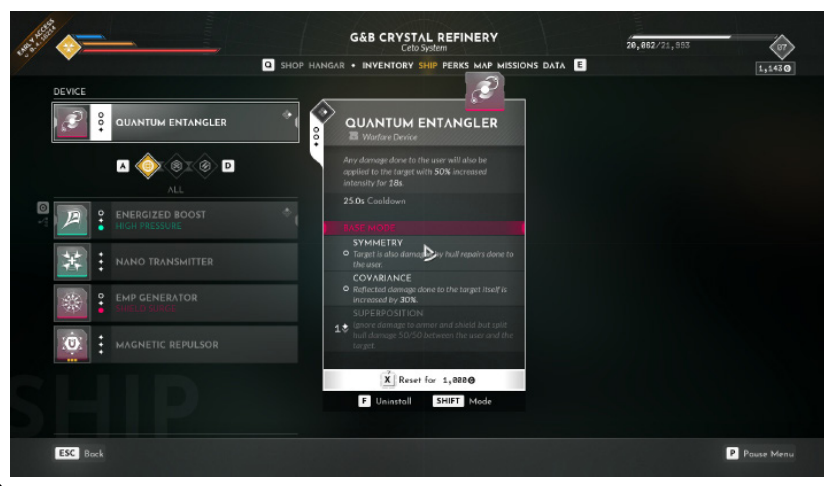
Everspace 2

EIN MUTIGER SCHRITT

Genre: Weltraum-Aktion Publisher: – Entwickler: Rockfish Games Termin: 2. Quartal 2022

Was im Weltraum wichtig ist

Wir können zwischen unterschiedlichen Spezialfähigkeiten wählen, die jeweils noch angepasst werden können. Manche sind zur Verteidigung gut, andere für den Angriff.



Hier sehen wir unsere aktive Primärwaffe. Die gibt es ganz klassisch als Projektil- und als Energiewaffen; letztere reduzieren gegnerische Schilde, erstere werden danach zum Zerstören der Hülle verwendet.

Als Freelancer-Sequel gehandelt, entpuppt sich Everspace 2 als eine Art Diablo im Weltraum. Solltet ihr das jetzt schon kaufen?

Von Mario Donick

Das Weltraumspiel Everspace 2 von Rockfish Games aus Hamburg wagt den Neuanfang. Anstatt wie im ersten Everspace nach kurzen Partien das Zeitliche zu segnen und mit den erarbeiteten Boni erneut anzufangen, können wir in Everspace 2 die Spielwelt frei erkunden und jederzeit auf Raumstationen speichern, während wir der diesmal umfangreicheren Story folgen oder Nebenmissionen absolvieren – Freelancer-Fans frohlocken!

Glücklicherweise ist das, was den ersten Teil auszeichnete, weiter dabei: die actionreichen Kämpfe, der umfangreiche Loot und die optisch tollen Weltraumszenarien. Wir beantworten hier die wichtigsten Fragen: Wie viel Simulation steckt in Everspace 2? Sind Story und Atmosphäre ähnlich stark wie damals bei Freelancer? Wie motivierend ist der Loot-Fokus? Und natürlich: Solltet ihr Everspace 2 jetzt schon auf Steam kaufen?

Wie ein Diablo im Weltraum

Die Entwickler sehen Everspace 2 als Open-World-Rollenspiel, und das stimmt. Statt ei-

nes Avatars samt Klassensystem steht aber unser Raumschiff im Vordergrund der Progression. Durch Kämpfe und Quests gewinnen wir Erfahrungspunkte und steigen im Level auf. Bei Missionen und Gegnern sehen wir, welchen Level diese haben; so können wir abschätzen, ob wir sie direkt angehen wollen oder lieber vorher noch etwas trainieren. Wo wir in einem Level noch gnadenlos zusammengeschossen werden, kann es eine Stufe weiter und mit besserer Ausrüstung schon besser aussehen. Denn jedes Level-up steigert schiffsunabhängig unsere sechs Basiswerte (zum Beispiel Feuerkraft oder Präzision), was auch Boni auf die Gesund-

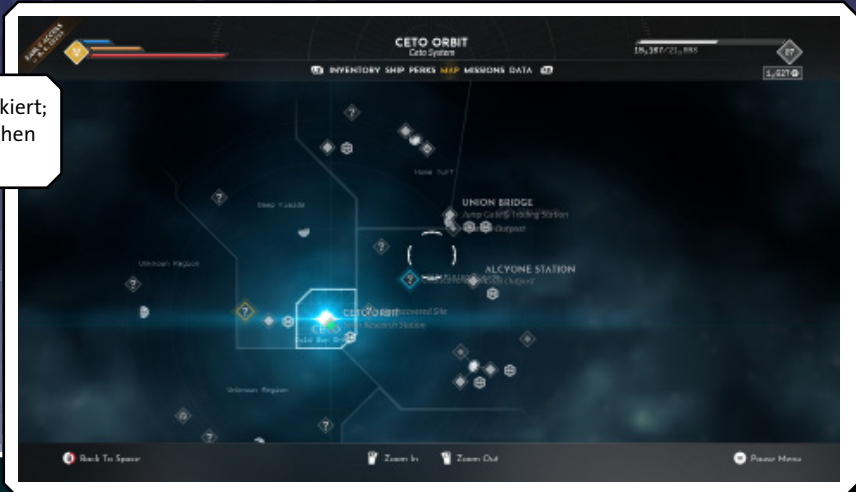
heit (Hitpoints), den verursachten Schaden oder Reparaturen gibt.

Unser Schiff passen wir mit Ausrüstung an, es gibt unter anderem Primär- und Sekundärwaffe, Generator, Schilde und viel mehr. Außerdem finden wir Device-Tokens, mit denen wir in ausgerüsteten Spezialgeräten (Devices) neue aktive Kampffähigkeiten freischalten. Dagegen verleihen Augmentierungen unserem Schiff passive Boni. Aber auch die Spielfigur und seine Begleiter haben freischaltbare Perks, die noch mehr individuelle Anpassung erlauben.

Ausrüstung kaufen wir bei Händlern auf Stationen, nehmen sie besiegten Gegnern

Unentdeckte Orte werden mit Fragezeichen markiert; auf der Karte können wir ihre genaue Position sehen und sie als Wegpunkt für den Flug auswählen.

Durch Kämpfen laden wir die mächtige Spezialfähigkeit unseres Schiffes auf, die wir zu einem passenden Zeitpunkt aktivieren können, um zum Beispiel mehrere Gegner gleichzeitig lahmzulegen.



Mit Credits können wir unser aktuelles Schiff gegen ein neues eintauschen. Schiffe haben unterschiedliche Eigenschaften und bringen jeweils eine eigene Spezialfähigkeit mit.



Hier sehen wir die ausgerüsteten Items (links im Bild Nanobots, die wie Heiltränke für das Schiff fungieren) und Sekundärwaffen wie Raketen und Minen (rechts).

ab oder finden sie an versteckten Plätzen im All. Auch craften können wir: Nicht benötigte Gegenstände zerlegen wir und bauen mit den Materialien neue oder verbessern vorhandene Items. Und auch ganz neue Schiffe können wir kaufen; Ausrüstung wird beim Wechsel übernommen.

Alles zusammen wirkt für den Anfang schon recht vielschichtig und erlaubt das Experimentieren mit unterschiedlichen Spielweisen. Für das fertige Spiel wird das Balancing entscheidend sein: ob sich am Ende vielleicht doch nur ein Spielstil als ideal erweist und ob das Craften sinnvoller ist als das Finden oder Kaufen von Items.

Die Kclone sind wieder da

Um das Rogue-like-Konzept mit den vielen Neustarts zu rechtfertigen, dachten sich Rockfish Games für den ersten Teil eine Story aus, in deren Zentrum Kclone standen – GameStar-Tester Martin Deppe war davon damals nicht sehr begeistert. Anstatt komplett neu anzufangen, führt Everspace 2 die Story des ersten Teils fort. Gut vertonte Dialoge und comicartige Cutscenes (derzeit noch auf Englisch) liefern Hintergrundinfos und sorgen für Atmosphäre.

Wir übernehmen die Rolle eines Klons von Adam Roslin, der zu Spielbeginn für den Bergbaukonzern Grady & Brunt Prospects ar-

beitet. Während eines Einsatzes (der als Tutorial dient) will er seinen verletzten Kumpel Ben retten und wird dabei von Outlaws (kriminellen Banden) gefangen genommen. Dort lernt Adam den Mitgefangenen Dax kennen und kann mit ihm fliehen. In Dax' altem Unterschlupf angekommen, geht es nun darum, den Ort auf Vordermann zu bringen, Ben zu retten und letztendlich aus dem Sonnensystem zu verschwinden.

Schon die ersten Stunden der Hauptstory, in der wir noch auf ein Sonnensystem beschränkt sind, bieten abwechslungsreiche Schauplätze: Wir erkunden Wracks, besuchen Raumstationen oder landen auch mal



Adam erhält alle fünf Levels drei neue Perks zur Auswahl, die Perks seiner Freunde kaufen wir für Credits und Rohmaterialien.

auf einem Wüstenplaneten, der für Bergbau genutzt wird. Schritt für Schritt werden dann weitere Sektoren des Systems zugänglich. Die Story fängt »klein« und unterhaltsam an, wir waren immer motiviert, weiterzuspielen. Wie episch sie eventuell in späteren Updates des Spiels wird, lässt sich allerdings noch nicht sagen.

Nebenmissionen und so

Abseits der Story stoßen wir häufig auf Nebenmissionen. Diese Quests sind zwar keine weitschweifenden Erzählungen, aber sie bieten genug Hintergrund, um uns bei der Stange zu halten. Während der Flüge durch den Raum fangen wir außerdem Sensorsignale oder Notrufe auf, denen wir nachgehen können, und in manchen Raumstationen hängt ein Schwarzes Brett mit Nebenaufträgen: Bringe dies, zerstöre das.

In fast allen Missionen müssen wir Gegner ausschalten; zwischendurch müssen wir auch mal Knöpfe drücken oder aufgehobene Gegenstände in dafür vorgesehene Slots

verschieben, um etwa Tore zu öffnen oder Schutzschilde zu deaktivieren. Gerade beim Erkunden von Raumstationen oder Asteroiden fühlt man sich durch solche kleinen »Schalterrätsel« an Dungeons erinnert. Die Kämpfe sind schnell, actiongeladen und ein Effektwirbel; wie immer werden Energie- und Projektilwaffen unterschieden, um erst die Schilde zu reduzieren und dann Panzerung und Hülle zu zerstören. Teilweise wird es dabei etwas hektisch. Je nach Vorliebe spielt ihr Everspace 2 in der vertrauten Third-Person-Ansicht oder aus der Cockpit-Perspektive. Letztere ist immersiv, aber auch etwas schmucklos.

Umfangreichere Kämpfe, etwa gegen gut bewachte Outlaw-Außenposten, lassen sich etwas taktischer angehen. Statt drauflos zu stürmen, kann man sich da auch durch den Weltraum ranschieben und eine gute Schussposition finden, um etwa gegnerische Geschütztürme auszuschalten. Falls wir dennoch beschädigt werden oder neue Raketen oder Minen brauchen, können wir



Seltener Gegenstand: Drei dieser Netzwerk-Bypass-Karten ergeben eine Augmentierung, die wir zur Verbesserung unseres Schiffs verwenden.

ohne Probleme zu einer Raumstation zurückkehren; einmal besiegte Gegner spawnen nicht erneut. Neu ausgerüstet, kehren wir dann zum Einsatz zurück. Obwohl uns dieses Vorgehen das Spiel mehrmals erleichtert hat, sind wir noch nicht sicher, ob es dadurch nicht etwas zu einfach wird.

Bunt, aber stilvoll

Everspace 2 gehört zu den eher farbenfrohen Vertretern unter den Weltraumspielen, es ist mehr No Man's Sky als Elite Dangerous. Bunte Nebel verdecken das schwarze All, und selbst da, wo es keine Nebel gibt, funkeln die Sterne überdeutlich in der ewigen Nacht. Anders aber als in No Man's Sky sieht das Weltall in Everspace 2 bis jetzt überall stilvoll aus. Besonders beeindruckend sind dichte Nebel und nahe Vorbeiflüge an Planeten. Da bieten sich teils grandiose Panoramen, die auch Elite Dangerous, Star Citizen oder X4: Foundations nicht schöner hinkommen. Nur drehen tun sich die Planeten in Everspace 2 offenbar nicht,



Mit Sprungantrieb und Autopilot legen wir größere Strecken zurück. Der Übergang ist nicht nahtlos – bei Ankunft gibt es eine kurze Ladepause.



Meinung

Mario Donick
@mariodonick



Was bin ich froh, dass Everspace 2 den Rogue-like-Ansatz über Bord geworfen und durch eine feste Open World ersetzt hat! Ich mag Rogue-likes, und ich verstehe auch, worin der Reiz des ersten Teils lag. Aber der Story, der Atmosphäre und der Konsistenz der Spielwelt kommt der neue Ansatz sehr zugute. Wir können in Ruhe das fiktive Universum erkunden, ohne ständig den Permadeath fürchten zu müssen. Everspace 2 sieht zwar aus wie eine Weltraumsimulation, aber im Kern ist es ein Action-Rollenspiel mit linearer Story und Nebenquests. Statt Schwert und Rüstung tragen wir halt Blaster und Schutzschild. In den Kämpfen sind die Werte unseres Schiffs und der Ausrüstung wichtiger als unsere Skills an Gamepad oder Joystick (klar, treffen sollten wir schon ...). Entsprechend viel Loot gibt es überall zu finden, zu kaufen und zu craften. Das motiviert ungemein. Ob das Balancing auch am Ende gut ist, kann man jetzt noch nicht beurteilen. Bugs sind mir nur wenige aufgefallen. Einmal hat sich nach dem Rumspielen mit dem Fotomodus die Texturdarstellung der gesamten Umgebung und aller Schiffe massiv verschlechtert, so als wäre sie auf niedrig heruntergesetzt – war sie aber nicht. Nach dem Neuladen des Sektors war wieder alles gut. Auch waren einmal die Hinweise zu den Tastenbelegungen nicht korrekt. Aber davon abgesehen kam mir das Spiel weniger wie typischer Early Access vor, sondern eher wie der insgesamt recht runde Auftakt zu einem kapitelweise veröffentlichten Spiel. Und zwar eines, das bis jetzt sehr viel Spaß macht! Everspace 2 nimmt sich nicht so ernst wie Elite Dangerous, ist kein hyperkomplexes Weltraum-Epos wie Star Citizen es vielleicht mal werden könnte und belastet sich nicht mit Wirtschafts- und Strategieelementen wie X4. Story und Gameplay kommen direkt zur Sache, Protagonist Adam ist erfrischend pragmatisch und positiv gestimmt. Wenn Rockfish Games den eingeschlagenen Weg bis zum Ende geht, die Hauptstory gut weiterführt und zu Ende bringt, sowie die Nebenmissionen noch etwas interessanter gestaltet, hat Everspace 2 das Zeug zu einem modernen Klassiker.

Everspace 2 ist teils wunderschön. Der Fotomodus bringt das besonders zur Geltung.

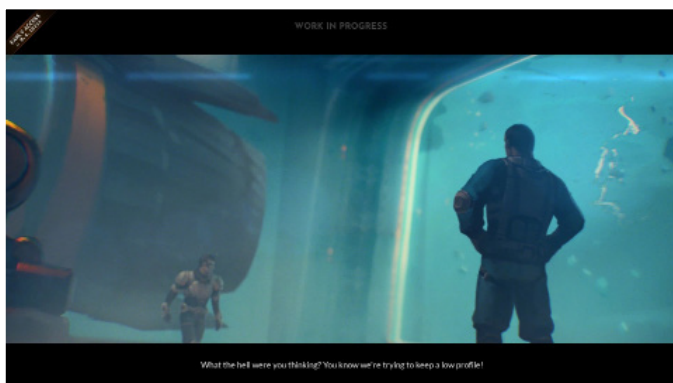
was vor allem in niedrigen Orbits auffällt. Auf ausgewählten Planeten können wir auch auf die Oberfläche, dort gibt es etwa eine Minenkolonie oder einen Schrottplatz. Wir landen unser Schiff aber nicht manuell, sondern der jeweilige Ort auf dem Planeten wird genauso durch den Sprungantrieb angeflogen wie alle anderen Orte im All. Und genauso wie im All können wir auch an der Oberfläche nicht beliebig weit fliegen, sondern stoßen bald an die Grenzen der aktuellen Zone und werden zurückgesetzt, wenn wir weiterfliegen. Trotzdem sind die Planetenzonen weiträumig genug, dass man einmal mit dem Reisantrieb im Tiefflug über schroffe Gebirge brettern und dabei den Sonnenuntergang genießen kann. Davon haben wir zwar nichts, aber es macht Spaß. Einzig die Flugphysik scheint im All und auf Planeten identisch zu sein. Schwerkraft und Atmosphäre scheinen keinen Einfluss zu haben. Und wenn gegnerische Jäger nach dem Abschuss Beute verlieren, müsste die eigentlich zu Boden sinken, tut sie aber nicht. Das stört aber nur kurzzei-

tig die Immersion. Everspace 2 ist eben kein Weltraumsimulator; es ist eher ein Action-Rollenspiel mit Weltraummotiven.

Wie geht es weiter?

Die Early-Access-Phase von Everspace 2 wird laut Entwickler Rockfish Games voraussichtlich zwölf bis 18 Monate dauern. Dabei soll es monatlich Aktualisierungen für das KernGameplay, das Interface, das Weltedesign und die Performance geben.

Interessanter dürften jedoch die vierteljährlichen Updates ausfallen, mit denen mehr Inhalte hinzugefügt werden sollen: neue Sternsysteme, mehr Gegner, neue Items und so weiter. Auch die Hauptstory soll nach und nach erweitert werden, und neue Nebenmissionen sollen für Abwechslung sorgen. Für das Endgame plant Rockfish Games ebenfalls entsprechende Aktivitäten. Dazu kommt die Lokalisierung, die auch für die deutsche Version professionell ausfallen wird. In der Early-Access-Variante gibt es bislang nur englische Sprecher. ★



Die ersten sechs Stunden haben schon fertige Cutscenes im Comic-Look; danach werden nur noch Standbilder gezeigt und Texte vorgelesen.



Der Anflug auf eine Station ist nicht kompliziert: aufs Landepad zufliegen und die Aktionstaste drücken, sobald es angezeigt wird.

Resident Evil: Village

WO SICH WERWOLF UND VAMPIR GUTE NACHT SAGEN

Genre: Action Publisher: Capcom Entwickler: Capcom Termin: 7.5.2021



Die mysteriöse Schlossherrin und ihre vampirischen Gespielinnen wollen Ethan auf die Probe stellen.

Nach einigen Spekulationen, um was es im achten Teil gehen wird, hat Capcom nun echte Spielszenen veröffentlicht. Da scheint was Großes auf uns zuzukommen!

Von Kai Schmidt

Na also, da sind sie ja endlich, die ersten handfesten Infos zum nächsten Teil der Resident-Evil-Reihe. Wird auch Zeit, denn so lange dauert es bis zum Release nicht mehr.

Das Spiel steckt euch erneut in die Rolle des im siebten Teil eingeführten Helden Ethan Winters. Und genau wie im Vorgänger erlebt ihr das Abenteuer wieder aus der Ego-Perspektive. Über die Story gab es bereits viele Mutmaßungen: Wieso verschlägt es Ethan in dieses unheimliche Dorf? Was hat es mit dem Schloss auf sich? Und wird Chris Redfield tatsächlich zum Bösewicht, der

kaltblütig Ethans Frau ermordet und die Tochter der beiden entführt? Definitive Antworten auf diese Fragen wird es natürlich erst geben, wenn ihr das Spiel selbst erlebt. Aber wir vermuten, dass Chris Redfield entweder nicht Chris Redfield ist (immerhin können die Umbrella-Typen auch Werwölfe und Vampire aus dem Hut zaubern, warum dann nicht einen Fake-Chris? Oder aber der Mann hat triftige Gründe, Mia Winters um die Ecke zu bringen. Gründe, die sich uns dann im Laufe der Handlung offenbaren. Immerhin wissen wir nun aber so viel: Ethan muss das Dorf durchqueren, um zum Schloss zu gelangen, wo seine Tochter gefangen gehalten wird. Und diesmal sind es weder Schimmelmonster noch Zombies, die ihm dabei zunächst im Weg stehen.

Wer wohnt im Gruselschloss?

Im gezeigten Spielmateriale tritt Ethan zum ersten Mal das Schloss, das wie in alten

Gruselfilmen bedrohlich über dem titelgebenden Dorf thront. Der Weg führt durch die im opulenten Barockstil ausgestattete Eingangshalle mit Kronleuchtern, Kerzen und filigran verzierten Möbelstücken über eine mit Teppich ausgelegte Treppe in den ersten Stock. Gemälde und Wandteppiche schmücken hier die warm ausgeleuchteten Wände. Dabei hat Ethan seine Pistole wie in einem Ego-Shooter immer im Anschlag. Fraglich ist allerdings, ob ihm die Waffe gegen die Wesen helfen wird, mit denen er es hier zu tun bekommt. Insektenschwärme schießen aus dem Dunkel hervor und formieren sich zu menschlichen Gestalten: Bleiche, in dunkle Gewänder gehüllte Frauen mit blutverschmiertem Mund stellen sich Ethan in den Weg. Moment, sind wir hier in einem Dracula-Film gelandet? Ja, es scheinen tatsächlich Vampire zu sein, die Ethan mühelos überwältigen und verschleppen. Eine adlig anmutende Dame empfängt anschließend un-



In Resident Evil: Village gibt es einen leicht übergewichtigen fahrenden Händler, der sich einfach nur »The Duke« nennt.



In den Katakomben des Schlosses warten blutrünstige, in Lumpen gehüllte Kreaturen auf uns. Sie erinnern an Vampire.

seren Helden und gibt zu verstehen, dass sie sehen wolle, was Ethan wirklich auf dem Kasten hat, nachdem er ihrem Handlanger so mühelos entkommen konnte. Wir vermuten, dass das gezeigte Spielmaterial aus einem späteren Abschnitt des Spiels stammt und wir uns zuvor durch das Dorf kämpfen mussten, das von besagtem Handlanger und dessen Monsterschergen kontrolliert wird. Doch wer ist die Frau? Warum will sie Ethan auf die Probe stellen? Und was hat das mit seiner Tochter zu tun?

Wo sind die Zombies?

Im nächsten Moment gibt es statt Antworten einige schnell geschnittene Spielszenen zu sehen, in denen Mr. Winters durch die verfallenen Katakomben des Schlosses schleicht. Inmitten des feucht-finsteren Mauerwerklabrynth springen ihn in Lumpen gehüllte Gestalten an. Sehnige Wesen mit ledriger Haut, die sich prompt ein paar Kugeln einfangen. Weitere Szenen enthüllen Fallen, die an die »Saw«-Filme erinnern: Eine Szene zeigt Ethan mit gefesselten Händen, während eine mit Stacheln bewehrte Walze – ein gigantischer Häcksler – auf ihn zukommt. Im Freien springen werwolfähnli-

che Geschöpfe auf Ethan zu, während im Hintergrund ein Riese zum Schlag mit dem Hammer ansetzt. Praktisch platzierte rote Fässer lassen die Biester nach einem gut gezielten Schuss in Flammen aufgehen. Und Ethan hat ein wenig gelernt seit Teil 7. Er kann nun Angriffe parieren oder kontern. Ähnliches gab es bereits in Resident Evil 4, 5 und 6, bei gezielten Treffern kamen die Gegner ins Taumeln, was besonders starke Nahkampfangriffe ermöglichte.

Schusswaffen waren im direkten Vorgänger ein rares Gut, spielen aber offenbar eine große Rolle in Resident Evil: Village. Darauf lässt auch der Waffenhändler schließen, der im Spiel »Der Duke« genannt wird und euch an bestimmten Stellen in seinem Laden begrüßt. Geld zum Einkaufen findet ihr genau wie Heilkräuter und andere Items beispielsweise in Vasen, Kisten oder anderen Objekten, die ihr mit dem Messer zerstören könnt. Das Spiel erlaubt euch auch, die Waffen mit Zusatzteilen aufzurüsten oder mit besonderer Munition auszustatten – wir gehen davon aus, dass Werwölfe und Vampire jeweils auf bestimmte Munitionsarten besonders allergisch reagieren. Von klassischen Zombies fehlt übrigens immer noch jede Spur.

Keine echten Sagenwesen

Wir fassen also zusammen: Resident Evil 8 hetzt Vampire, Werwölfe und Riesen auf uns. Interessant. In den bisherigen Trailern wurde allerdings schon angedeutet, dass der Umbrella-Konzern erneut seine Finger im Spiel hat. Echte Sagenwesen dürften es also nicht sein, sondern eher Mutationen, die wieder einmal auf einem Virus oder Kampfstoff basieren. Zudem scheint das Spiel deutlich actionorientierter als der siebte Teil zu sein – immerhin passend, da sich das Spiel optisch und atmosphärisch eher an dem ebenfalls sehr actionreichen Resident Evil 4 zu orientieren scheint. Trotzdem werden wir auf Grusel wohl nicht verzichten müssen, warum sonst sollte man ein über einem Dorf dräuendes, finsternes Schloss als Setting für Resident Evil 8 wählen, wenn man uns nicht mindestens ein paar Mal gehörig das Fürchten lehrt? ★

Meinung

Kai Schmidt
@GameStar_de



Nach den ersten Trailern wusste ich tatsächlich nicht recht, was ich von dem Spiel halten sollte beziehungsweise was mich erwarten würde. Das schwammige Bild aus kryptischen Storyfetzen und merkwürdigem Setting mit heruntergekommenem europäischen Dorf und einem finsternen Schloss nimmt nun aber konkretere Formen an. Klassische Gruselmotive bestimmen also die Handlung des Spiels. Gut, das ist zumindest für mich schon mal positiv, denn ich mag klassische Gruselmonster und bin gespannt, wie sie in den Serienkanon integriert werden. Ebenfalls gut finde ich die actionorientiertere Richtung, die das Spiel einzuschlagen scheint. Resident Evil 7 war mit seinen vielen Schleichpassagen zwar extrem spannend, doch kann man dieses (auch an die Baker-Familie gebundene) Erlebnis nicht ohne weiteres auf ein anderes Setting übertragen.



Dieser Riese mit Zottelbart und Hammer will uns sicher nicht zum Tee in seine Hütte einladen.

Indiana Jones

JÄGER DER VERLORENEN TROMPETE

Genre: **Action** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Machinegames** Termin: **2022**

Der draufgängerische Archäologe Indiana Jones kehrt zurück. Das Entwicklerstudio Machinegames von Bethesda arbeitet an einem brandneuen Spiel.

Von Fabiano Uslenghi und Kai Schmidt

Na, das ging ja schnell! Einen Tag nachdem Lucasfilm verkündete, das legendäre Videospiel-Label Lucasfilm Games wiederbeleben zu wollen, folgten erste Ankündigungen. Und niemand hatte wohl damit gerechnet, dass mit dem Label nicht nur neue Star-Wars-Spiele versehen werden. Auch Lucasfilm-Reihen, die ein wenig hinter der Cash-cow Star Wars zurückstehen, rücken wieder

ins Rampenlicht: Der Markeninhaber arbeitet mit Bethesda an einem neuen Spiel zu unserem liebsten Hutträger Henry Walton Jones, Junior – besser bekannt als Indiana Jones. Auch wenn Indiana eigentlich der Name des Familienhundes war.

Von Wolfenstein zu Indiana Jones

Viel wissen wir über das neue Spiel aber noch nicht. Bethesda teilte lediglich auf Twitter ein erstes Video, bei dem es sich um nicht viel mehr als einen kleinen Teaser mit auf einem Tisch verteilten Karten und Abenteuerutensilien handelt. Es scheint immerhin eher an Indys Abenteuer aus den ersten drei Filmen anzuschließen statt an den vierten Teil und spielt deshalb wieder in den 30er-Jahren. Das kann man anhand eines

Flugtickets nach Rom erkennen, auf dem das Datum 21. Oktober 1937 vermerkt ist. Somit dürfte das neue Abenteuer knapp ein Jahr nach den Ereignissen aus »Jäger des verlorenen Schatzes« einsetzen.

Als Entwickler gab Bethesda Machinegames bekannt. Dabei handelt es sich um das Studio, das seit 2014 an der Wolfenstein-Reihe arbeitet. Das passt in gewisser Weise ganz gut zu Indiana Jones, immerhin bekommt es Dr. Jones auf seinen Reisen ebenfalls mit Nazis zu tun, die es auf mythologische Artefakte abgesehen haben. Es könnte auch ein Zeichen dafür sein, dass es sich eher um ein Actionspiel handelt. Auch der Produzent wird vielen bekannt vorkommen: Bethesda gab zusätzlich zum Entwicklerstudio noch an, dass der unter anderem für El-



Ob zum Gegner verdreschen oder über Abgründe schwingen: kein Indy-Abenteuer ohne Peitsche! Auch wenn diese hier gebrochen zu sein scheint und keine Knallschnur am Ende hat. Machinegames muss sich mal Peitschen genauer anschauen!

der Scrolls bekannte Game Director Todd Howard als Executive Producer beteiligt sei.

Eine komplett neue Geschichte

Was wir also jetzt schon sagen können: Dieses Spiel wird weder ein Remake eines alten Klassikers, noch wird es sich an der Handlung der Filme orientieren. Wir begleiten Indy samt Hut und Peitsche in unbekannte Gefilde. Nun ja, nicht gänzlich unbekannt. Die auf dem Schreibtisch verteilten Unterlagen lassen bereits einige Vermutungen zu, worum sich die Geschichte drehen wird. So ist das Flugticket nach Rom ausgestellt, was sich mit der großen, prominent platzierten Karte deckt – denn darauf ist der Vatikan zu sehen. Der päpstliche Palast ist mit einem Fragezeichen versehen, und eine Kreuzmarkierung lässt sich über dem Belvederehof erkennen ... wie wir wissen, markiert ein X wichtige Punkte. Dazu passt auch der Brief in der Schreibmaschine, in dem Indy an einen gewissen Pater B. schreibt.

Bezieht man die auf dem Tisch verstreuten Zeichnungen mesopotamischer Tempelanlagen/Zikkurate und Bücher mit eindeutigen Anspielungen auf jüdische Geschichte im Titel mit ein (Jubilee bedeutet Erlass- oder Jubeljahr – es wurde traditionell mit einem Trompetenstoß eingeläutet), könnte man schlussfolgern, dass Indy sich auf die Suche nach der »Stimme Gottes« macht.



Das letzte »große« Indiana-Jones-Spiel, Die Legende der Kaisergruft (2003), könnt ihr heute noch auf Xbox One und Xbox Series X/S spielen. Uneingeschränkt super war es aber nicht.

Das ist eine antike Trompete, ein Horn, auf dem der Bibel zufolge Josua blies, um die Mauern Jerichos einstürzen zu lassen. Das Artefakt wurde lange im Tempel in Jerusalem aufbewahrt. Nach dessen Zerstörung brachten es die Babylonier nach Mesopotamien (deckt sich mit den Zikkuratzeichnungen), dann wieder nach Jerusalem, und nach der Zerstörung des zweiten Tempels durch die Römer wurde es nach Rom gebracht. Dort soll es nun in den Geheimarchiven des Vatikans schlummern. Klar, dass die Nazis ein

solch mächtiges Werkzeug der Zerstörung an sich bringen wollen. Indy scheint vom US-Geheimdienst damit beauftragt worden zu sein, ihnen zuvorzukommen, wie sich aus Top-Secret-Dokumenten mit geschwärzten Stellen ableiten lässt.

Opa zeigt's den Jungspunden!

Wir rechnen nicht mit einem klassischen Adventure wie etwa Fate of Atlantis. Dafür hat sich das Genre schon zu lange aus dem Mainstream verabschiedet, und auch Indy selbst ist mit Die Legende der Kaisergruft oder Der Turm von Babel längst bei Tomb-Raider-artigen Spielmechaniken angekommen. Auch Machinegames dürfte ein etwas actionorientierteres Abenteuer im Auge haben. Womöglich bekommen Nathan Drake und Lara Croft also bald Third-Person-Konkurrenz von ihrem geistigen Großvater. ★



Auf dem Schreibtisch lassen sich Zeichnungen mesopotamischer Zikkurate entdecken.



Flugticket und Pläne lassen keinen Zweifel aufkommen, dass es Indy nach Rom verschlägt.

Meinung

Kai Schmidt
@GameStar_de



Ein neues Indy-Spiel. Das wurde aber auch langsam Zeit! Ich gehöre nicht zu denen, die den angestaubten Point&Click-Adventures nachweinen, und freue mich deshalb auf ein (hoffentlich) tolles Actionspiel der Wolfenstein-Entwickler. Bei Indiana Jones drängt sich ja förmlich die Tomb-Raider-/Third-Person-Perspektive auf, und ich will nicht hoffen, dass man hier irgendwelche Experimente mit Ego-Perspektive macht. Das könnte meiner Meinung nach eigentlich nur schiefgehen. Ich möchte Indy über die Schulter blicken, wenn ich durch den Vatikan schleiche oder Nazis verprügle. Und bitte, Machinegames, orientiert euch nicht an den Actionsequenzen von Uncharted – Indiana Jones sollte kein ständig Deckung suchender Dauerballer werden, sondern vergleichsweise selten zur Waffe greifen und sich primär mit Rätseln befassen. Ihr macht das schon. Danke!

Wie, wo und wann geht das Aufbau-Epos weiter?

HIER KOMMT DAS NÄCHSTE ANNO!

Wo spielt das nächste Anno? Und vor allem: wann? Wir haben fünf realistische Nachfolger von Anno 1800 entworfen und auf ihre Wahrscheinlichkeit geprüft. Von Martin Deppe

Die Anno-Reihe hat ganz schöne Zeitsprünge hingelegt. Aber wie geht's weiter? Wir haben fünf mögliche Anno-Fortsetzungen entwickelt, die harte Kriterien erfüllen: Das Setting muss die Bereiche Besiedelung, Aufbau, Expansion, Produktion und Handel vereinen. Auch Schiffe spielen eine entschei-

dende Rolle, bekommen aber in vier unserer fünf Szenarien Konkurrenz. Und in einem Setting legen wir den Begriff »Schiff« sehr weit aus. Letzte Bedingung: Die Quersumme im Titel unserer Kandidaten muss natürlich neun sein. In einer unserer Fortsetzungen steckt sogar eine doppelte Neuner-Quersumme! ★

Anno 1926

Setting: Die goldenen Zwanziger

Historischer Hintergrund: Die Zwanzigerjahre würden perfekt zum Anno-Kosmos passen. Hier treffen Aufbruchstimmung und Technologiegläubigkeit aufeinander. Luxusschiffe werden zu schwimmenden Hotels, die Titanic-Katastrophe ist längst verdrängt, der Erste Weltkrieg lang vorbei. Der Orient-Express lässt Entfernungen luxuriös schrumpfen. Automobile von Maybach, Horch und Adler sind internationale Verkaufsschlager, man fährt Cabrio. In den Goldenen Zwanzigern beginnt auch die Blütezeit der Luftfahrt, schon kurz nach dem Ersten Weltkrieg wird das zivile Fliegen immer selbstverständlicher. 1919 nimmt zum Beispiel die Junkers F 13 den Passagier- und Frachtbetrieb in den USA auf, der einmotorige Tiefdecker ist auch bei Expeditionen sehr beliebt. Auch die ersten Hubschrauber und Wasserflugzeuge starten Anfang des 20. Jahrhunderts.

Welche Spielelemente bringt Anno 1926?

Blue Byte könnte die Eisenbahn weiter ausbauen, die in Anno 1800 erfolgreich Einzug gehalten hat. Statt nur Öl zu transportieren, befördern die Züge sämtliche Waren – ganz nach dem Vorbild der USA ab Mitte des 20. Jahrhunderts. Also eine Kombination aus klassischen Anno-Schiffen, die Seehäfen beliefern, und einem Eisenbahnnetz, über das der Gütertransport zwischen Häfen und den Lagern im Binnenland läuft. Das bedeutet allerdings, dass die einzelnen Warenmengen wirklich physikalisch werden: Zum Beispiel ist ein

Stahlbarren dann nicht mehr auf der ganzen Insel verfügbar, sondern nur im jeweiligen Lager. Mit einem Eisenbahnsystem könnten auch mehrere Ortschaften auf einer Insel eingeführt werden. Wie die Lagerhäuser der ersten Annos, die Bauland freigeschaltet haben, gründen wir in Anno 1926 Siedlungen und statten sie weiter aus – aber eben nicht nur eine Siedlung pro Insel. Dörfer, Städte und Metropolen stellen dann immer umfangreichere Forderungen, zum Beispiel nach einem dieser neomodischen Lichtspielhäuser. Mit Zügen ließen sich auch Personen befördern, wie die Pendlerkais in Anno 1800. Dampflokomotiven hätten übrigens noch einen entscheidenden Vorteil: Sie sorgen für die typische Anno-Nostalgie. Denn Segelschiffe haben 1926 längst gegen Dampfschiffe verloren, stattdessen bringen die schnaufenden Loks Eisenbahnromantik ins Spiel. Auch die Luftfahrt könnte in Anno 1926 vorangetrieben werden. Flugzeuge übernehmen dann die Rolle der Luftschiffe aus dem DLC Die Passage. Schiffe bleiben aber der Hauptversorger der Inselwelten, denn ein klassisches Anno ohne rege Schifffahrt ist schlicht kein Anno!

Wie wahrscheinlich ist ein Anno 1926?

Anno 1926 wäre die logische Fortsetzung von Anno 1800 und könnte stark auf das bisher Erreichte aufbauen. Allerdings hat das Setting auch einen Nachteil: Die Goldenen Zwanziger sind bekanntlich eine sehr kurze Epoche zwischen den beiden Weltkriegen. Und da ein »Kriegs-Anno« völlig undenkbar ist, müsste sich das Spiel auf diesen konkreten Zeitabschnitt konzentrieren, statt wie in den Vorgängern auf eine großzügig ausgelegte Epoche zu setzen. Trotzdem halten wir ein Anno in dieser Epoche für wahrscheinlich.



In Anno 1926 könnten Flugzeuge Luftfracht übernehmen – eine logische Weiterentwicklung der Luftschiffe aus dem Anno-1800-DLC Die Passage.



Auch die Züge aus Anno 1800 wären in einem Zwanzigerjahre-Anno wieder dabei. Sie transportieren aber nicht nur Öl, sondern sämtliche Waren sowie Passagiere.

Anno 09

Setting: Römisches Reich

Historischer Hintergrund: Nein, wir haben Anno 09 nicht gewählt, weil die Quersumme total einfach auszurechnen ist. Okay, ein bisschen schon. Aber vor allem, weil das Imperium Romanum nicht nur militärisch auf Zack, sondern auch ein gewaltiges Handelsreich war. Denn die alten Römer unterhielten einen regen »weltweiten« Warenverkehr mit Handelsschiffen. Die größten Seeschiffe transportierten rund 100 bis 450 Tonnen, extrem dicke Pötte schafften auch 1.300 Tonnen. Auch auf den Flüssen tummelten sich Schiffe und Boote, vor allem in Gallien/Germanien, Südsanien (Olivienöl) und Ägypten (Getreide). Die Römer gründeten zahllose Siedlungen und perfektionierten den Straßenbau. Unter dem Motto »via est viva« (eine Straße bedeutet Leben) entstand auf dem italienischen Stiefel und in den Provinzen ein engmaschiges Straßennetz inklusive Handelsstationen.

Welche Spielelemente bringt Anno 09?

Flüsse spielen in Anno 09 eine größere Rolle als in den Vorgängern. Als neue Mechanik werden Flussschiffe eingeführt, die Siedlungen im Binnenland versorgen – so wie in unserem Anno-1926-Szenario oben. Die Bewässerungskanäle, die wir in Anno-1800-DLC Land der Löwen angelegt haben, könnten im Anno 09 noch wichtiger werden. Denn neben der Landwirtschaft will auch die Bevölkerung frisches

Wasser – und das kommt über die legendären Aquädukte. Straßen dienen in Anno 09 nicht nur wie bisher zum Warentransport zwischen Produktionsstätten und Lagern, sondern verbinden auch die Siedlungen miteinander. Güter wurden damals mit Eseln und Maultieren beziehungsweise Kamelen transportiert; Ochsenkarren waren zwar langsam, wuppten aber mehr Ladung. Im Spiel könnte das dann so aussehen, dass wir in der Haupt-Session eine historische Metropole à la Rom errichten, die wir aus dem Umland und den Provinz-Sessions versorgen. Monumente würde dieses Setting auch mehr als genug hergeben, Kolosseum und so, ihr wisst schon.

Wie wahrscheinlich ist ein Anno 09?

Für Anno 09 spricht, dass das Römische Reich sehr unterschiedliche Gebiete umfasste. Britannien, Germanien, Spanien, Nordafrika und der Nahe Osten wären gut als Spiel-Sessions mit eigenen Besonderheiten geeignet, Stichwort spanische Silberbergwerke. Trotzdem ist das Setting zwar spannend, aber unwahrscheinlich. Denn ein Anno-Nachfolger im Imperium Romanum wäre im Vergleich zu Anno 1800 ein sehr großer Rückschritt, nicht nur zeitlich. Wir bekämen deutlich weniger Technologien, vor allem keine Eisenbahn mehr. Flussschiffahrt ist optisch außerdem schwerer umzusetzen als Seefahrt, wenn die Kähne sich natürlich bewegen sollen. Und zuletzt spricht ein großes ethisches Problem gegen ein Römer-Anno: Die römische Wirtschaft fußte extrem auf Sklaverei – ein viel zu heißes Eisen für die stets gewollt wohlige Anno-Atmosphäre.



Im Römer-Anno werden Waren auch über Flüsse geschippert. Fernstraßen machen den Wasserwegen Konkurrenz (Bild aus Total War: Rome 2).

Seeschlachten mit Galeeren? Was Rome 2 kann, kann unser Anno 09 schon lange!

1926? Falls ihr nach der Quersumme 9 in 1926 sucht: Das ist sogar eine doppelte, denn die vier Ziffern in 1926 ergeben zusammenge-rechnet 18 – und die Quersumme aus 18 ist die 9. Warum wir doppelt moppeln? Weil 1926 die einzige Neuner-Quersumme in den Goldenen Zwanzigern ist.



Anno – Das 9. Zeitalter

Setting: Fantasy-Welt

Mal weg von der echten Weltgeschichte: Wie wäre es mit einer Fantasy-Welt voller Elfen, Zwerge und Menschen und Einhornmetzereien?

Welche Spielelemente bringt ein Fantasy-Anno?

Unterschiedliche Fraktionen mit eigenen Lebensweisen, Zielen und Bauwerken – das hatten wir schon in Anno 2070. Damals spielten wir die umweltbewussten Ecos, kapitalistischen Tycoons und die emsig forschenden Techs, die alle drei wiederum mehrere Bevölkerungsstufen mitbrachten. Das könnte auch in einem Fantasy-Setting funktionieren. Müsste allerdings klassische Fantasy sein, denn Dark Fantasy

passt nicht zur positiven Anno-Grundstimmung. Vor allem die Zwerge sind ein spannendes Volk – erstmals in der Anno-Geschichte geht's mit ihnen unter Tage, in Bergwerke und Höhlenstädte. Ihre Stärken Bergbau und Erfindungsgeist passen gut in eine Anno-Welt, während die Elfen nachhaltig im Einklang mit der Natur leben und die Menschen beide Eigenschaften vereinen.

Wie wahrscheinlich ist Anno – Das 9. Zeitalter?

Sehr unwahrscheinlich. Anno würde sich zu weit von seinem bisherigen Erfolgsrezept mit echten, wenn auch dezent romantisierten Epochen wegbewegen. Wenn es schon in den Bereich Mythen gehen soll, könnten wir uns allerdings eine abgeschwächte Variante vorstellen: Das oben beschriebene antike Römer-Setting von Anno 09, aber mit einem nie untergegangenen Atlantis!



Das Fantasy-Anno auf unserer Liste möglicher Anno-Fortsetzungen bringt Magie als neues Spielelement (Bild zeigt Distant Kingdoms).



Elfen, Zwerge und andere Fraktionen haben in unserem Fantasy-Anno eigene Schiffstypen. Diese Kampfszene stammt aus Schlacht um Mitteleuropa 2.

Anno 900

Setting: Wikingerzeit

Historischer Hintergrund: Die Wikinger gründeten Städte, zum Beispiel um 770 das legendäre Haithabu und später Trondheim, Oslo und das irische Dublin, das sich aus einem einfachen Handelszentrum zur Großstadt entwickelte. Wikinger entdeckten und besiedelten Grönland (ca. um das Jahr 900 n. Chr.), und Leif Eriksson betrat um die Jahrtausendwende sogar Neufundland und kabbelt sich seitdem mit Christoph Kolumbus um den Titel »Entdecker Amerikas«.

Wikinger kolonialisierten Küstengebiete sowie Inseln und errichteten ein dichtes Handelsnetz. Neben den Langschiffen, die gerne einen Drachenkopf am Bug führten, bildeten die »Knorr«-Frachtschiffe das zivile Rückgrat der Wikingerflotten. Sie wurden aber auch für den Transport von Krieger genutzt. Aufgrund ihres geringen Tiefgangs und flachen Kiels konnten die Boote weit ins Landesinnere vorstoßen – wie Paris, Köln oder Trier leidvoll erfahren mussten.

Welche Spielelemente bringt Anno 900?

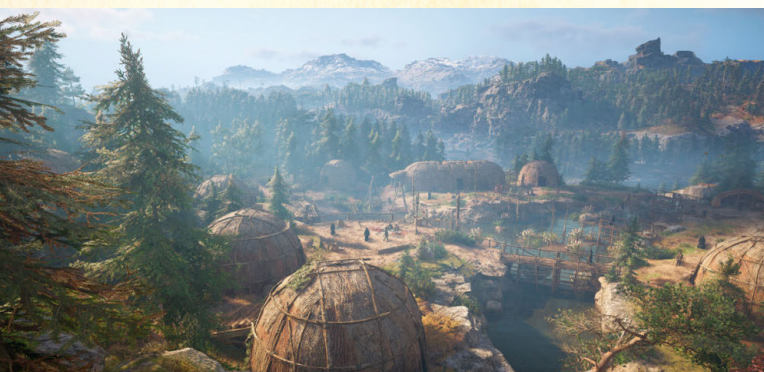
Auch ein Wikinger-Anno würde die Seefahrt um Flussschifffahrt erweitern, denn dieser historische Faktor gehört einfach dazu. Flüsse

(und Fjorde) wären also echte Transportwege statt nur Produktionsplätze für Gerbereien und Papiermühlen wie etwa in Anno 1404. Ein wichtiges Spielelement ist der Transport der im Landesinneren produzierten Waren zu den Küstenstädten. Güter gibt's mehr als genug: Die echten Wikinger handelten und tauschten zum Beispiel Honig, Wachs, Bernstein, Seide, Brokat und Gewürze. Unter anderem betrieben sie in der schwedischen Provinz Bergbau, um Eisen zu gewinnen. Sessions bieten sich ebenfalls mehr als genug an. Neben der skandinavischen Heimat beispielsweise England, Island, Grönland, Frankreich und Deutschland. Das Fernziel Neufundland ist genauso möglich wie der Mittelmeerraum, in den die echten Wikinger Mitte des neunten Jahrhunderts ebenfalls vorgestoßen sind.

Allerdings schreit ein Wikinger-Setting auch nach Landkämpfen – und die waren in Anno nie wirklich gut, darum haben die letzten Serienteile auch darauf verzichtet.

Wie wahrscheinlich ist ein Anno 900?

Ubisoft hat mit Valhalla gerade gezeigt, dass ein Wikingerszenario grundsätzlich funktionieren kann. Außerdem sind die Wikinger aufbauspielmäßig noch nicht so abgegrast wie etwa die Römerzeit (Caesar-Reihe, Imperium Romanum). Neben Anno 1926 halten wir das Wikinger-Anno daher für das wahrscheinlichste neue Anno.



Wikinger waren nicht nur Plünderer, sondern auch Entdecker, Händler, Stadtgründer und Kolonisten – das spricht für unser Anno 900!



Allerdings sind die Kämpfe ein Knackpunkt: Statt Küstenbombardements oder Seeschlachten kommt's auf Nahkämpfe an, wie in Assassin's Creed Valhalla. Und da schwächelt die Anno-Serie bekanntlich.

Ausgedacht und abgeschossen

Über diese drei neuen Anno-Settings haben wir kurz nachgedacht – und sie gleich wieder verworfen.

Anno 9000 BC

Ein Steinzeit-Anno klingt zwar lustig, allerdings bestanden die ersten Wasserfahrzeuge höchstens aus aufgeblasenen Fellen, mit denen Jäger Flüsse überquerten. Holzschiffe gab's selbst bei den findigen Ägyptern erst rund 1500 vor Christus. Und ohne Schiffe gibt's kein Anno. Außerdem hat Ubisoft mit Far Cry Primal vergleichsweise bescheidene Verkaufserfolge erzielt, da ist ein weiterer Steinzeitausflug für den Publisher sehr unwahrscheinlich.

Anno 1350

Spielt kurz vor Gründung der Hanse (1356). Spannendes Thema – aber zeitlich natürlich viel zu dicht an Anno 1404.

Anno 1494

Greift die Entdeckung Amerikas durch Christoph Kolumbus auf, ist aber thematisch dann doch zu nah an Anno 1503.

Anno 9000

Setting: Das Sonnensystem

Wissenschaftlicher Hintergrund: Bis zum Mond hat es Anno ja schon geschafft – warum nicht darüber hinaus? Unser Nachbarplanet Mars ist ja durchaus kolonisierbar, anders als die Venus mit ihren muckeligwarmen 500 Grad und einem Luftdruck von schlappen 90 Bar. Auch die Gasplaneten Jupiter und Saturn fallen aus. Aber: Die Jupitermonde Europa, Kallisto und vor allem Ganymed lassen sich durchaus besiedeln – ebenso der Saturntrabant Titan und Neptuns Satellit Triton. Der Jupitermond Ganymed ist zum Beispiel in der Sci-Fi-Serie »The Expanse« kolonisiert, ebenso im Roman »Farmer in the Sky« von Robert A. Heinlein (»Starship Troopers«).

Welche Spielelemente bringt Anno 9000?

Anno 2205 war mit seinem Zukunftsthema zwar nicht so erfolgreich wie die anderen Serienteile, das lag aber vor allem an den fehlenden steuerbaren Frachtschiffen (die fuhren nur lahm als Statisten herum), dem Freischalten von Gebieten wie auf Schienen und den abstrakten, nichtphysikalischen Gütern, die wir nur schnöde über Schieberegler transferiert haben.

Anno 9000 könnte es bedeutend besser machen! Ausgehend von der Erde und unserem Mond als Zwischenstation transportieren wir Kolonisten und Waren gen Mars und zu den oben genannten Monden. Auch Orbitalstationen sind denkbar, quasi wie eine zweite Ebene analog zur Tiefsee in Anno 2070. Wichtig sind zwei Elemente: Wir transportieren Ressourcen und Güter mit Raumschiffen statt wieder mit abstrakten Schieberegeln. Und Produktionsgebäude müssen gut erkennbar sein, das haben Anno 2070 und Anno 2205 aber auch schon recht ordentlich hinbekommen.

Auch ein Mutterschiff analog zur Arche aus Anno 2070 wäre ein schönes Element: Wir bauen es modular aus, erkunden potenzielle neue Bauplätze, und das Basisschiff dient als Startpunkt für die Kolonialisierung. Bei der Besiedelung spielt in Anno 9000 dann auch Terraforming eine entscheidende Rolle. Anno 1800 und Anno 1404 haben es mit ihren Bewässerungssystemen ja schon im Kleinen vorgemacht.

Wie wahrscheinlich ist ein Anno 9000?

Nach Anno 2205 und Anno 2070 (die auch in unserem subjektiven Redaktions-Ranking auf den hinteren Rängen landeten) dürfte Ubisoft erst mal die Finger von einem Zukunftsszenario lassen. Das ist zwar schade, aber verständlich – Anno-Fans spielen einfach lieber in der guten alten Zeit.



Anno 2205 (hier der Orbit-DLC) kam zwar nicht an die anderen Serienteile heran, doch unser Anno 9000 wäre viel besser – vor allem dank Raumschiffen statt Schieberegeln!



Der Jupitermond Titan ist eine der Sessions in unserem Anno 9000 (Bild: Industries of Titan).



Neben den Hauptheften haben wir in unseren bisherigen Homeoffice-Monaten auch noch ein paar wunderschöne Sonderhefte produziert, auf die wir mächtig stolz sind. Wer jetzt schon wissen will, welche Sonderhefte wir für die nächsten Monate planen, blättert auf Seite 129.



Heiko

Heiko Klinge,
Chefredakteur

@HeikosKlinge

ZULETZT GEGEHEN: The Notwist: Vertigo Days. Normalerweise habe ich's ja nicht so mit Schlaubie-Indie, aber bei diesen Klangkünstlern mache ich gern eine Ausnahme.

ZULETZT GESPIELT: Immortals: Fenix Rising, Assassin's Creed Valhalla und Watch Dogs Legion. Alle durch, in über 200 Stunden. Ich weiß doch auch nicht.

ZULETZT GEDACHT: Was stimmt nicht mit mir, dass ich in Open Worlds keine noch so irrelevante Nebenbeschäftigung ignorieren kann?
WAS MACHT IHR ALS ERSTES, WENN DIE PANDEMIE VORBEI IST? Vermutlich einen amtlich eskalierenden Brettspielmarathon mit Gloomhaven, bis wir am Tisch einschlafen. Es gibt viel aufzuholen!

Michael Graf,
Chefredaktion

@Greu_Lich

ZULETZT GEGEHEN: Vergesst Picard und Discovery, Star Trek: Lower Decks ist die beste aktuelle Trek-Serie.

ZULETZT GEGEHEN (2): Die Cessna Citations, die zum nahen Business-Flughafen düsen. Gleich mal im Flight Simulator nachspielen!

ZULETZT GEDACHT: Was ist wohl teurer: nochmal umziehen oder eine 20 Quadratmeter große Dachterrasse katzensicher machen?

WAS MACHT IHR ALS ERSTES, WENN DIE PANDEMIE VORBEI IST? Familie besuchen. Meine Eltern habe ich seit Weihnachten 2019 nicht mehr gesehen, die reden mich inzwischen mit »Sie« an.

Micha



Markus

Markus Schwerdtel,
Chefredaktion

@kargbier

ZULETZT GEGEHEN: Star Trek: Lower Decks. Ich weiß nicht, was die Kritiker haben. Das ist Futurama plus Rick & Morty plus Star Trek, also insgesamt klasse!

ZULETZT GEFahren: Diverse Elektroautos zur Probe. Fühlt sich schon krass nach Zukunft an, gibt's aber jetzt schon.

ZULETZT GEDACHT: Ob meine von 2020 auf 2021 verschobenen Konzertkarten wohl auch 2022 noch gelten?

WAS MACHT IHR ALS ERSTES, WENN DIE PANDEMIE VORBEI IST? Ich gehe auf das nächstbeste Konzert, Band und Stilrichtung egal. Hauptsache erste Reihe. Hüpfen! Mitsingen!

Natalie Schermann,
Junior-Redakteurin

@theycallme_lie

ZULETZT GELESEN: Sehr viele Bücher von Agatha Christie. Man weiß nie, wann man den perfekten Mord begehen muss.

ZULETZT GESPIELT: Sehr viel Diablo 2. Mein Handgelenk kommt mit dem ganzen Geklicke allerdings nicht so gut klar.

ZULETZT GEDACHT: Ich ziehe bald zum neunten Mal innerhalb von acht Jahren um. Wann habe ich mich für ein Leben als Nomade entschieden?

WAS MACHT IHR ALS ERSTES, WENN DIE PANDEMIE VORBEI IST? Meinen brandneuen russischen Pass einweihen. Nach langem Bürokratiekrieg habe ich endlich meine doppelte Staatsbürgerschaft und kann meine Familie besuchen!

Natalie





Petra

Petra Schmitz,
Leitende Redakteurin

@Flausensieb

ZULETZT Gesehen: Bedauerlicherweise Twitch-Streams. Valorant. Ja, ich schäme mich. (Gelogen.)

ZULETZT Gefahren: Morgens nach München, um nachmittags wieder nach Alsfeld aufzubrechen. An einem dieser bösen Schneetage. Puh.

ZULETZT Gedacht: Twitch-Streams zu schauen, ist ein bisschen wie in einem überfüllten Schulbus zu fahren. Nur ohne Ansteckungsgefahr, Diggi.

WAS MACHT IHR ALS ERSTES, WENN DIE PANDEMIE VORBEI IST? Ich fahre dann mindestens einmal im Monat zu meiner Mutter, die dank meines Umzugs nach Hessen nur noch 180 und keine 570 Kilometer mehr entfernt wohnt.

Fabiano Uslenghi,
Redakteur

@StillAdrony

ZULETZT Gesehen: WandaVision bei Disney+. Eigentlich nur aus Langeweile, doch jetzt haben sie mich wieder am Haken.

ZULETZT Gespielt: Wer Dmitry Halley zu seinem Bekanntenkreis zählt, der kommt aktuell um Battlefront 2 nicht herum.

ZULETZT Gedacht: Wieso zwingt mich Disney+, eine Woche auf neue Folgen zu warten?! Aber irgendwie ist es ja auch mal wieder ganz schön, von Folge zu Folge zu rätseln.

WAS MACHT IHR ALS ERSTES, WENN DIE PANDEMIE VORBEI IST? In die Heimat düsen und mit meinen Freunden endlich wieder eine vernünftige Pen&Paper-Runde live und in echt spielen. Dann sind meine meisterlichen Grimassen auch nicht für die Katz.

Fabiano



Michael

Michael Obermeier,
Video-Redakteur

@GameStar_de

ZULETZT Gesehen: Komplett nochmal alle Staffeln von Parks & Recreation. Immer noch großartig.

ZULETZT Gespielt: Call of the Sea. Sehr hübsches und spannendes Rätselabenteuer auf einer mysteriösen Insel. Und irgendwas mit Cthulhu.

ZULETZT Gedacht: Reicht jetzt auch wieder mit ungefragter Erklärstunde zum Thema »Shortselling« auf Social Media.

WAS MACHT IHR ALS ERSTES, WENN DIE PANDEMIE VORBEI IST? Die eigentlich für 2020 geplanten Flitterwochen in Thailand nachholen.

Dimitry Halley,
Redakteur

@dimi_halley

ZULETZT Gesehen: Wie Peter auch das Finale von The Mandalorian. Und zwar jede Woche seit Dezember. Ich liebe Star Wars wieder.

ZULETZT Gespielt: Wieder Battlefront 2. Mit der größten Feierabendtruppe aller Zeiten. Kollegen, Freunde aus der Heimat. Und Maurice.

ZULETZT Gedacht: Wenn man nachts während der Ausgangssperre Schneebälle vom Fenstersims auf Schilder wirft – ist man dann verrückt? Frage für einen Freund.

WAS MACHT IHR ALS ERSTES, WENN DIE PANDEMIE VORBEI IST? Phil in einen Irish Pub schleifen, um endlich mal wieder ein Feierabendbier zu schlürfen. Und dann noch eins. Zwei. Drei.

Dimitry



Maurice

Maurice Weber,
Redakteur

@Froody42

ZULETZT Gesehen: Auch WandaVision. Aber nicht aus Langeweile, sondern weil ich mich schon seit der Ankündigung darauf freue! Und es ist so famos wie erhofft!

ZULETZT Gelesen: Nevernight von Jay Kristoff. Schön düstere Fantasy mit römischem Einschlag, weil selbst ich mal Abwechslung vom Mittelalter brauche!

ZULETZT Gedacht: Jetzt hat mich Kollegin Mary doch tatsächlich dazu gebracht, mal World of Warcraft auszuprobieren. Worauf hab ich mich da eingelassen?

WAS MACHT IHR ALS ERSTES, WENN DIE PANDEMIE VORBEI IST? Ich klappere jede einzelne Pizzeria der Stadt ab und speise mich in den italienischen Himmel!

Elena Schulz,
Redakteurin

@Ellie_Libelle

ZULETZT GEGESSEN: Mein selbstgemachtes, sehr trockenes und nicht aufgegangenes Zimtbrot. Warum hasst du mich, Hefeteig, warum?

ZULETZT Gespielt: Battlefront 2 mit den Kollegen! Dieses Revival ist fast so rührend wie das Finale der zweiten Mandalorian-Staffel.

ZULETZT Gedacht: Jetzt, wo Mass Effect ein Remaster bekommt, kann ich ganz viele Leute zwingen, die Spiele endlich nachzuholen und sie genauso zu lieben wie ich.

WAS MACHT IHR ALS ERSTES, WENN DIE PANDEMIE VORBEI IST? Nachdem ich solange an meinen Japanisch-Skills geschrubbt habe, will ich sie endlich wieder in Japan austesten! お寿司をください!

Elena



Géraldine

Géraldine Hohmann,
Trainee

@mighty_dinomite

ZULETZT Gespielt: Undertale, nachdem ich mir diesen Leckerbissen Spielgeschichte jetzt jahrelang aufgehoben habe.

ZULETZT ABGETAUCHT: In das schwarze Loch des gigantischen Undertale-Fandoms. Es ist beinahe wie eine Secret Society: Von seiner Existenz wissen nur Mitglieder. Aber dann merkst du, dass ein großer Teil der Menschheit schon lange dazugehört.

ZULETZT Gedacht: Wie oft kann ich noch Undertale spielen, um mich vor der Feierabendrunde Battlefront 2 zu drücken?

WAS MACHT IHR ALS ERSTES, WENN DIE PANDEMIE VORBEI IST? Ich werde all meinen Freunden und Kollegen zur Begrüßung ins Gesicht grabbeln. So drücke ich meine Liebe aus.

Peter Bathge,
Redakteur

@GameStar_de

ZULETZT Gesehen: The Mandalorian. Von kleinen Logikfehlern abgesehen ist das tatsächlich das Beste, was Star Wars seit Rogue One zu bieten hat.

ZULETZT Gesehen(2): Neue Wohnungen mit Aufzug (uuuuh), Fußbodenheizung (aaaah) und Stellplatz (yaaaay).

ZULETZT Gedacht: Hätte ich mal Gamestop-Aktien gekauft. Haha, nein, nicht wirklich.

WAS MACHT IHR ALS ERSTES, WENN DIE PANDEMIE VORBEI IST? Poker-Abend mit meinen Freunden. Ich weiß schon gar nicht mehr, was wertvoller ist: eine Straße oder ein Flush?

Peter



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 GHOSTRUNNER

Was ich beim Ausprobieren der Demo nicht für möglich gehalten hatte, ist eingetreten: Das Ding hat mich in nahezu allen Bereichen überzeugt.



ALEX

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	Hades	Rollenspiel	90
4	Disco Elysium	Rollenspiel	90
5	Path of Exile	Action-Rollenspiel	90



EMPFEHLUNG ENDERAL: FORGOTTEN STORIES

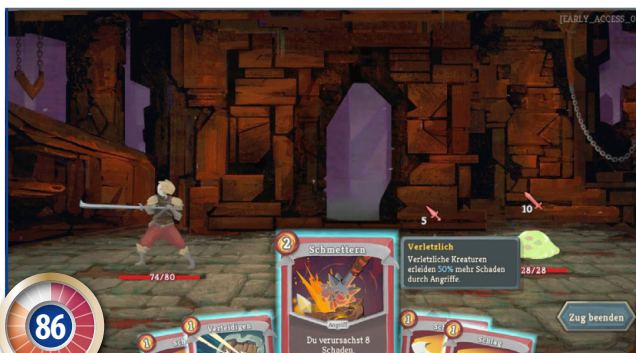
Die Total Conversion bietet alles: eine glaubhafte Welt, herrlich kauzige NPCs, erinnerungswürdige Quests und eine sich langsam verdichtende Story.



GLORIA

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 SLAY THE SPIRE

Nach wenigen Durchläufen merkte ich, dass hinter der wenig einladenden Grafik ein unglaublich abwechslungsreiches und motivierendes Kartenspiel steckt.



MANUEL

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 NFS: HOT PURSUIT REMASTERED

Ja, das Teil macht immer noch unglaublich viel Spaß, hat uns direkt wieder komplett gefesselt und spielt sich einfach fantastisch im Multiplayer.



SASCHA

TEST

SO WERTEN WIR



GameStar
für Präsentation



GameStar
Gold-Award



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: **nein (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 herauspringen.

2 Wertungskategorien

Präsentation:

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

Spieldesign:

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

Balance:

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

Atmosphäre/Story:

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

Umfang:

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

3 Abwertung / Aufwertung

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

4 Fazit

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

5 Wertung

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

CYBERPUNK 2077

SYSTEMANFORDERUNGEN

1

MINIMUM

Core i5 3570K / FX-8310
GeForce GTX 780 / Radeon RX 470
8 GB RAM, 70 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 4790 / Ryzen 3 3200G
GeForce GTX 1060 / Radeon R9 Fury
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 Sci-Fi-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

3

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

FAZIT

4

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

91

-3

88

5

Hitman 3

MORDSMÄSSIG GUT, ABER KOMPLIZIERT

Genre: **Action** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **IO Interactive** Termin: **20.1.2021** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Epic)** Enthalten in: –

Hitman 3 brilliert als Stealth-Spiel. Aber ihr solltet wissen, was ihr für 60 Euro bekommt. Und was nicht.

Von Dimitry Halley

Hitman 3 ist ein tolles Schleichspiel. Das können wir direkt an dieser Stelle abhaken. Riesige exotische Areale, in denen Auftragskiller 47 nach Lust und Laune den perfekten

Hit plant. Kronleuchter sabotieren, Bomben platzieren, Wachen in die dunkle Ecke locken, sich als Gärtner verkleiden, unachtsame Leute von der Brüstung schubsen – und das dann in Dubai, England, Rumänien, Argentinien, China und der mit Abstand ausgefallensten Location überhaupt: einer abgegrenzten Berliner Disco.

Wer schon Hitman (2016) und Hitman 2 (2018) mochte, darf sich hier freudig die

Hände reiben. Doch wir müssen reden. Bevor ihr **jetzt** nämlich direkt 60 Euro auf die Ladentheke knallt und dazu noch Gummientensprengstoff und Klaviersaiten kauft, solltet ihr sehr genau wissen, was ihr mit Hitman 3 bekommt und was nicht. Und damit meinen wir nicht nur den üblichen Hitman-Deal: Dass ihr die immer gleichen Missionen wieder und wieder spielen müsst, um das volle Potenzial der Stealth-Sandbox zu ent-



In einem Berliner Club tauchen wir in der Menge unter. Zwar erwecken die NPCs nicht den Eindruck, doch die Musik ist ein echtes Highlight.



Erst vergiftet, dann im Klo ertränkt. Agent 47 ist auf seinen Missionen wahrlich nicht zimperlich.

fallen, gilt auch für Hitman 3. Aber hier geht's um was anderes. Denn streng genommen bekommt ihr mit Hitman 3 eher ein Missionspaket als eine waschechte Fortsetzung. IO Interactive erweitert die Reise von 47 um einige tolle Locations, doch die jüngste Hitman-Trilogie endet eher mit einem Best of der größten Hits (hehe), statt uns ein völlig neues Album zu kredenzen.

Wie lange beschäftigt Hitman 3?

Hitman 3 ist ziemlich kurz. Selbst für Hitman-Verhältnisse. Die sechs neuen Missionen beenden Profis in rund fünf bis sechs Stunden. Und die letzte Mission bietet keine große Killer-Sandbox, sondern lediglich einen enttäuschend schlauchigen Epilog. Abseits der Kampagne kehren auf der einen Seite zwar die sogenannten Escalation Contracts zurück (also Remixe bekannter Schauplätze mit anderen Zielpersonen), auf der anderen Seite fehlen größere Extras, die Hitman 2 noch hatte: beispielsweise die Sniper-Missionen oder der Ghost-Multiplayer. Ihr werdet also hauptsächlich die Kampagne spielen. Und deshalb gilt noch mehr als beim Vorgänger das altbekannte Mantra: Wer Hitman 3 bloß einmal fix durchspielt, verpasst den eigentlichen Reiz. Es geht nicht um das »Ob«, sondern das »Wie«. Folgt ihr strikt den optionalen Tutorial-Hilfestellungen, dann erledigt Agent 47 die Zielpersonen pro Auftrag ohne größere Herausforderungen. Die spannendere Frage ist: Könnt ihr eine Hackerin in einer unterirdischen chine-

sischen Hochsicherheitsbasis auch erledigen, ohne euch ein einziges Mal zu verkleiden? Und nur mit dem Scharfschützensgewehr? Oder ganz ohne Waffen?

In jedes Level startet unser Auftragskiller mit einer Zielperson in seinem Auftragsbuch. Und mit der Freiheit, wie er sein Attentat ausführen will. Im alten Adelsanwesen des britischen Dartmoor können wir uns zum Beispiel durchs Gebüsch auf das Grundstück schleichen, das Küchenpersonal ausknocken und uns so Zutritt verschaffen. Oder wir geben uns als Detektiv aus, um ausgerechnet für unsere Zielperson einen Mordfall zu lösen. Damit wir sie danach ermorden können. Großartig! Jede Location bietet solch einzigartige Signature Kills, also speziell inszenierte und besonders kreative Abmurkslösungen, deren Entdeckung und Ausführung euch ein jedes Mal ein herrlich diabolisches Vergnügen bescheren.

Wie rund läuft Hitman 3?

Hitman 3 basiert auf dem gleichen Technikgerüst wie Hitman 1 und 2. Deshalb läuft das Spiel selbst auf sehr hohen Details schon mit Mittelklassesystemen butterweich. Mit einer GeForce 1070 und einem angestaubten i5 6600K meuchelt 47 in Full HD mit Ultra-Details ohne irgendein Problem. Bugs sind uns während des Spielens nicht begegnet. Mit einer GeForce 2070 und einem i7 8700K müsst ihr euch dann auch in 4K um Framerate-Einbrüche keine Gedanken machen. Diese geringen Anforderungen haben allerdings ihren Preis: Gerade den Charaktermodellen und Gesichtsanimationen von Hitman 3 sieht man die Jahre mittlerweile deutlich an. Und Raytracing wird erst irgendwann 2021 per Patch nachgereicht.

Keine deutsche Sprachausgabe?

Wie bei allen Ablegern der World of Assassination fehlt auch in Hitman 3 eine deutsche Sprachausgabe. Das ärgert Fans der alten Vertonungen älterer Serienteile, aber immerhin gibt's deutsche Untertitel und eine sehr gute englische Synchronisation.



Das Schießen in Hitman 3 macht relativ wenig Spaß. Aber ist schließlich auch nicht 47s Königsdisziplin.

Die Schauplätze



47 infiltriert einen Dubaier Wolkenkratzer, um Partygäste um die Ecke zu bringen.



In den Sümpfen Dartmoors schleicht sich 47 in ein altes Anwesen. Und löst Mordfälle!



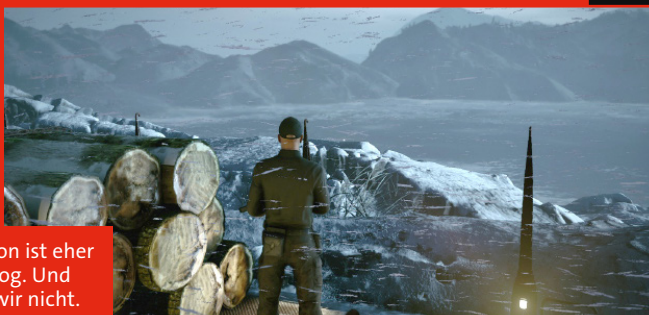
In Berlin entdeckt 47 neben einer alten Tankstelle eine Underground-Disco.



In den Straßen Chonggings nehmen wir an illegalen Experimenten teil. Und beenden sie auf unsere Art.



Das luxuriöse Weingut erinnert an die erste Mission aus Absolution.



Die letzte Mission ist eher ein linearer Epilog. Und mehr verraten wir nicht.

Die altbekannte Killer-Sandbox

Mit jeder beendeten Mission schalten wir neue Zugänge und Gadgets frei, die den Wiederspielwert zusätzlich erhöhen. Im Dubaier Wolkenkratzer Burj Al-Ghazali kraxelt 47 beim ersten Anlauf beispielsweise noch mühsam an der Außenfassade entlang. Später könnt ihr dann direkt als Mitglied des Küchenpersonals starten. Neu in Hitman 3: Bestimmte Abkürzungen lassen sich jetzt auch direkt in der Mission dauerhaft freischalten. Entriegelt ihr in Dubai etwa eine Leiter, ist sie beim nächsten Playthrough bereits heruntergelassen. Eine äußerst willkommene Komfortverbesserung.

Stichwort Gadget: Neben Klassikern wie Sprengstoff, Gift, Dietrich oder Tranquilizer-Knarre besitzt 47 jetzt auch eine handliche Hightech-Kamera, mit der er Geräte in der Spielwelt hackt. Also beispielsweise Fenster aus der Distanz abdunkelt. Oder Hinweise scannt. Das klingt vielleicht in der Theorie nett, entpuppt sich in der Praxis aber als überflüssige Zusatzbeschäftigung. Zumal die Wachleute nicht mal darauf reagieren, wenn 47 wie ein zwölfjähriger Amateur-Influencer mit der Kamera in ihrer streng geheimen Basis rumrennt. Hinter dieser Kamera steckt aber eigentlich ein grundlegendes Problem: Hitman 3 hat spielmechanisch kaum Neues zu bieten. Alle Tricks von Hitman (2016) funktionieren fünf Jahre später noch exakt genauso. Inklusiv der kleinen Anpassungen durch Hitman 2 – etwa dass Wachen euch jetzt hinter sich erkennen, wenn sie vor einem Spiegel stehen. Jeder Zivilist, jedes Wachpersonal, jeder Feind lässt sich mit einer einzigen geworfenen Münze in den Untergang locken. Platziert ihr eine Waffe auf dem Boden, könnt ihr damit jeden noch so taffen Leibwächter einfach aus dem Verkehr ziehen, weil er sich mit der Knarre ins Fundbüro aufmacht und seine Zielperson schutzlos allein lässt. Die Schießereien bleiben so fummelig und unpräzise wie in



Hitman 3 würzt die recht offenen Killer-Sandboxes mit coolen Storymomenten. Hier an der Seite von Diana.



- ELIMINIEREN SIE DON ARCHIBALD YATES
- ELIMINIEREN SIE TAMARA VIDAL
- ELIMINIEREN SIE NICHT DIANA BURNWOOD.

Haben wir vor der Leibesvisitation nicht alle tödlichen Waffen aus dem Inventar entfernt, fliegt unsere Deckung auf.

den Vorgängern – ihr wollt sie allein schon deshalb vermeiden, weil sie schlicht keinen Spaß machen. Und die Maus- und Tastaturbedienung ist nach wie vor gnadenlos überfrachtet. Ihr benötigt zum regulären Steuern von 47 Strg, Shift, W, A, S, D, F, H, X, die Leertaste, I, Q, E, G, R, Y, F1, Escape und die Maustasten. Uff! Nichts davon macht Hitman 3 zu einem schlechten Spiel, zumal ihr optional einfach zur deutlich besseren Gamepad-Bedienung wechseln könnt. Aber

wer die beiden Vorgänger gespielt hat, klappt die Herausforderungen des neuen Teils so mühelos und routiniert ab, dass sich selbst in brenzligen Situationen kaum Nackenhärchen gen Himmel recken. Wieso nicht mal ein paar neue Gegnertypen einführen? Die sich nur mit bestimmten Gadgets ausknocken lassen, die wir uns erst verdienen müssen? Oder feindliche Agenten, die 47 aktiv auf der ganzen Map suchen gehen? Das sind verpasste Chancen.

Was taugen die neuen Missionen?

Da wird manch langjähriger Fan jetzt einwerfen: »Um Himmels Willen, nein! Hitman ist doch gerade so toll, weil es seit Jahren vorhersehbar und lesbar ist. Das Experimentieren und Fallenstellen macht doch überhaupt nur Spaß, weil ich genau weiß, wie die KI reagiert. Gebt mir einfach nur neue, coole Missionen für die altbewährte Sandbox!« Können wir nachvollziehen. Und genau das (und nur das) liefert Hitman 3 auch: neue, wirk-



- ELIMINIEREN SIE HUSH
- ELIMINIEREN SIE IMOGEN ROYCE
- HACKEN SIE DEN DATENKERN: NICHT VERFÜGBAR – ALLE ZIELE ELIMINIEREN.
- Sprechen Sie mit der Führerin.

Die Kleidung gepopst und dann ab mit unserem Gegner in die Wäschetonne.

Meinung

Dimitry Halley
@dimi_halley

Hach, da werde ich nostalgisch. All die wohligh warmen Erinnerungen an 2016, als ich viel zu viele Samstage damit beschäftigt war, Hitmans Colorado-Mission wieder und wieder zu spielen. Aber was gab es da nicht alles zu entdecken! Zum Beispiel das geheime Ende, in dem 47 mit einem Bobby-Car gen Horizont entschwindet. Und die ersten Elusive Targets, für deren Kill man bloß 48 Stunden Zeit hatte, bevor sie für immer verschwanden. Hunderte Stunden konnte ich mit den immer gleichen Missionen verbringen – auch in Hitman 2 –, und man stieß doch immer auf Neues. Die Hitman-Serie beschert mir seit Jahren das beste Stealth-Erlebnis. Und Hitman 3 unterstreicht nochmal mit Schwung, warum das so ist. Ein Best of der stärksten Ideen vermischt mit einigen dramatischen Storyakzenten pro Mission. Grandiose Signature Kills, abwechslungsreiche Aufträge, bitterböser Humor, aber eben auch der altbekannte Deal: Wenn ich die Missionen nicht wieder und wieder spielen will, bekomme ich für meine 60 Euro deprimierend wenig Spielzeit. Veteranen müssen zudem an keiner Stelle neue Tricks lernen – weil es in diesem Spiel schlicht keine neuen Tricks gibt. Das muss kein Problem für euch sein, aber ihr solltet es eben verinnerlicht haben, bevor ihr den Geldbeutel zückt. Für mich geht die Rechnung (mit Ausnahme der Story) voll auf. In Hitman 3 habe ich so viel zu knobeln, zu locken, zu meucheln und zu kichern, während ich die perfekten bitterbösen Fallen vorbereite, dass ich wahrscheinlich noch viele Wochen mit dem Spiel verbringen werde. Und dann wehmütig durchatme, dass diese grandiose Reise nach all der Zeit ein Ende findet.



Ab und an führt der Weg in einen verschlossenen Raum nur über die Außenfassade.

lich coole Missionen. Denn die neuen Schauplätze sind der Star von Hitman 3. In Dubais gigantischem Wolkenkratzer das Wachpersonal des Scheichs infiltrieren, in der Berliner Underground-Disco die Bühnentechnik manipulieren, in Chinas Straßen als vermeintlicher Obdachloser an illegalen Forschungsexperimenten teilnehmen – das alles spielt sich so klasse und kreativ, wie es klingt. Und bitterböse. Auf einem argentinischen Weingut nehmen wir inkognito an der Seite unserer Zielperson an einer Weinführung teil und begutachten knirschende Weinpressen, von außen verriegelbare Kühlkammern, bodenlos tiefe Säuresilos, während die Zielperson ganz interessiert nickend danebensteht. Bis wir kurz mit unserem Opfer allein gelassen werden.

IO Interactive bemüht sich außerdem, zumindest im Missionsdesign 47s kahles Köpfchen mit neuen Herausforderungen zu fordern. So müssen wir am Ende eines Auftrags aus einer brennenden Einrichtung fliehen, während überall Wachleute den Laden stürmen. Da schmunzeln all die Fans, die sich

noch an das grandiose Paris-Finale von Hitman: Contracts erinnern. Eine andere Mission bestreiten wir (nach Wunsch) an der Seite von 47s langjähriger Operatorin Diana Burnwood. Und in China patrouillieren Drogen die Dächer, was uns zumindest kurz zum Umdenken zwingt – zumindest bis wir merken, dass sich die Dinger einfach vom Himmel ballern lassen. Diese Höhepunkte sind zwar eher dramatische Fassade statt echte Gameplay-Erweiterung, aber sie würzen die sonst recht statischen Levels mit dem nötigen Nervenkitzel.

Trotzdem können wir all denen Entwarnung geben, die jetzt eine Action-Mainstream-Anbiederung wie in Hitman: Absolution befürchten: Die Missionen von Hitman 3 spielen ganz und gar nach den Regeln von Hitman (2016). Viele der Kill-Möglichkeiten wie das erwähnte Verkleiden als Detektiv in Dartmoor entspinnen sich zu coolen kleinen Questketten, doch alternativ braucht man als Serienkenner eigentlich nie mehr als ein paar Münzen, um sich zum Ziel zu schleichen und es zu isolieren.



Bitte lächeln. Zum Glück hat niemand im Vorfeld die Kabel manipuliert.





Hitman 3 ist deutlich düsterer als seine beiden Vorgänger. In einem chinesischen Neon-Viertel müssen wir zwei Cyberjunkies ausschalten.

Gibt es eigentlich eine Story?

Falls ihr zu den zwei, drei Fans da draußen gehört, die wie wir Wert auf Hitmans Story legen, dann gibt's hier als Einordnung noch ein kurzes Schulterzucken: Hitman 3 führt die Trilogie rund um den mysteriösen Shadow Client zu einem brauchbaren Ende. Was das heißt? 47 räumt einerseits mit den letzten Providence-Schurken auf, was in einem sehr gelungenen Showdown gipfelt, auf der anderen Seite wäre hier aber so viel mehr

möglich gewesen. Ohne zu spoilern: IO Interactive packt im Finale exakt den gleichen erzählerischen Trick aus wie in Hitman: Blood Money und Hitman: Absolution. Mit Lucas Grey haben die Entwickler in den beiden Vorgängern die spannendste Figur seit dem ersten Hitman (2000) über fünf Jahre aufgebaut – nur um dessen Potenzial im letzten Teil der Trilogie völlig durch den Auspuff zu jagen. Wie gesagt: Letztlich ergibt die »World of Assassination«-Story schon ein rundes Ganzes. Aber IO Interactive lässt enttäuschend viele Chancen ungenutzt.

Hitman 3 ist ein Best of all der Konzepte, die vor fünf Jahren ihren Anfang nahmen. Wo die beiden Vorgänger noch viele frische Ideen und Ambitionen auf den Tisch brachten, führt das Finale etablierte Stärken zu einem runden, guten Showdown, ohne jetzt noch große Experimente zu wagen. Aber nicht falsch verstehen: Auch mit Hitman 3 könnt ihr als Serienfan viele spaßige Stunden verbringen. Es ist schlicht ein sehr, sehr gutes Stealth-Spiel. Doch allmählich richtet sich der Blick wieder gen Horizont. Zu einer neuen Konsolengeneration. Und einer umfassenderen Hitman-Fortsetzung. ★

Was taugt der VR-Modus?

Für den VR-Modus gibt's eine gute und eine schlechte Nachricht. Die schlechte zuerst: Ihr könnt ihn ausschließlich auf der PlayStation spielen. Aber laut GamePro-Kollege Kai macht er ziemlich viel Laune.



Bei der Mission in einem alten britischen Herrenhaus werden Erinnerungen an die Resident-Evil-Anfänge wach.

HITMAN 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 2500K / Phenom II X4 940
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 4790 / Ryzen R5 1600
Geforce GTX 1070 / Radeon RX Vega 56
16 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- beeindruckende Level-Szenarien
- gelungene englische Vertonung
- dicht bevölkerte Schauplätze
- atmosphärische Lichtstimmungen
- ziemlich steife und leblose Animationen und Mimiken

SPIELDESIGN



- vielseitige Stealth-Sandbox
- vielfältige Lösungswege pro Mission
- tolles Leveldesign
- belohnender Fortschritt durch Gadgets und Abkürzungen
- keine spannenden Gameplay-Neuerungen

BALANCE



- sehr gutes Tutorial
- drei Schwierigkeitsgrade
- je verrückter eure Ideen, desto schwieriger die Ausführung
- die KI kennt keinen einzigen neuen Trick
- nach wie vor maues Shooter-Gameplay

ATMOSPHÄRE / STORY



- gelungener bitterböser Humor
- unzählige Storydetails pro Mission
- runder Abschluss der neuen Hitman-Trilogie
- viel zu viel ungenutztes Storypotenzial
- kaum interessante Figuren

UMFANG



- spannende Challenges erhöhen Wiederspielwert
- optionale Escalation Contracts
- zig Gadgets und Waffen
- kurze Story
- letzte Mission ist nur ein linearer Epilog

FAZIT

Sehr guter Abschluss der neuen Trilogie, der bekannte Stealth-Stärken ins Rampenlicht rückt, statt neue Risiken einzugehen.



Werewolf: The Apocalypse – Earthblood

EIN WERWOLF WIE KAUGUMMI

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Nacon** Entwickler: **Cyanide Studio** Termin: **4.2.2021** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **8 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Epic)** Enthalten in: –

Der Stealth-Prügler mit dem Setting von Werewolf: Die Apokalypse hat einige gute Ansätze, zieht sich aber unangenehm in die Länge.

Von Sascha Penzhorn

Knapp acht Stunden lang verprügelt ihr endlose Mengen von Feinden in dieser Machtfantasie. Zwischendurch werdet ihr auch mal einen Spezialangriff auf oder widmet euch optionalen Schleicheinlagen, bevor die nächste brachiale Schlägerei losgeht. Monotones Gameplay, eine seichte Story und ein paar technische Schwächen sorgen dafür, dass diesem Abenteuer schon lange vor dem Abspann die Puste ausgeht. Ein Rollenspiel solltet ihr allen Ankündigungen zum Trotz ohnehin nicht erwarten

Ein Hauch Seifenoper

Ökoterrorist Cahal infiltriert die Hallen der korrupten Firma Endron, die munter die Umwelt verpestet und fiese Experimente an Menschen durchführt. Er ist unterwegs mit



Diese Wachen sind so nett, sich wegzudrehen, damit wir sie nach und nach ausschalten können.

seinem Werwolfstamm, um den Laden zu sabotieren. Dabei schleicht er wahlweise in Menschengestalt herum und schaltet Gegner leise von hinten aus oder jagt ihnen mit der Armbrust lautlos einen Bolzen in den Kopf. Oder er verwandelt sich in einen Wolf und zwängt sich durch enge Lüftungs-

schächte. Alternativ wird er zum Werwolf, lässt das mit dem Schleichen bleiben und reißt alles um sich herum mühelos in Stücke. Präsentiert wird das alles mit einer Story, die klischeehaft, vorhersehbar und dank mäßiger (englischer) Sprecher stellenweise recht lausig präsentiert wird. Deutsche Spie-



Die drei unterschiedlichen Außenareale sehen dank Unreal Engine ganz schick aus.



Werwolf und Welt der Dunkelheit

Werwolf: Die Apokalypse ist ein Pen&Paper-Spielsystem, das der klassischen Welt der Dunkelheit entstammt. Ein weiteres beliebtes System dieses Universums ist beispielsweise Vampire: The Masquerade. In Werwolf: Die Apokalypse kämpfen Spieler als Werwölfe (Garou) für die Erdmutter Gaia, um das Gleichgewicht zwischen den spirituellen Einheiten Wyldnis (Schöpfung, Chaos), Weberin (Ordnung, Struktur) und Wyrn (Verfall, Tod) zu bewahren. In diesem Setting hat der Wyrn die Oberhand und droht, alles Leben zu korrumpieren und zu vernichten. Diener des Wyrn sind beispielsweise korrupte Politiker und Konzerne, die durch Macht- und Habgier für Krankheiten und Verschmutzung sorgen. In Earthblood spielt ihr Cahal, einen Ahroun vom Stamm der Fianna, der den Kampf gegen den Endron-Konzern und dessen (natürlich) dunkle Machenschaften aufnimmt.

Ihr lesen sehr frei übersetzte Bildschirmtexte mit. Irgendwelche schwerwiegenden Entscheidungen trifft ihr nie, wohl darum gibt's auch kein freies Speichern, sondern nur viele Checkpoints. Die Story verläuft linear.

Zudem verfügt ihr über die Penumbra-Vision, eine Spezialfähigkeit, mit deren Hilfe ihr Feinde durch Wände aufspürt oder mit Naturgeistern kommuniziert, die in Pflanzen hausen. Letztere gewähren euch Punkte zum Aufwerten eurer Fähigkeiten oder, in seltenen Fällen, auch mal kleinere Dienstbotengänge, wenn ihr auf Nebenaufgaben steht. Das alles klingt wesentlich komplexer, als es wirklich ist. Den größten Teil eurer Spielzeit verbringt ihr damit, die immer gleichen Gegnermassen zu vertrimmen, an Topfpflanzen zu schnüffeln oder an irgendwelchen Wachposten und Kameralichtkegeln vorbeizukriechen. Das ist eine Weile ganz nett, unterhält mangels Spieltiefe aber nicht über die komplette Kampagne hinweg.

Button-Masher

Standardmäßig spielt ihr in Menschengestalt. Die meisten Wachposten, an denen ihr euch vorbeischiebt, drehen euch brav den

Rücken zu oder sind relativ kurzsichtig. Ab und zu spaziert mal einer von ihnen herum oder befindet sich im Wahrnehmungsbereich einer Kamera, sodass ihr etwas mehr Geduld aufbringen müsst, um ihn zu überwältigen. Über den Fertigungsbaum könnt ihr zudem eure Armbrust aufwerten, um mehrere Gegner gleichzeitig zu plätten oder Kameras auszuschießen. Als Wolf könnt ihr bellern, um Feinde zu verwirren, könnt sie in dieser Form aber nicht kaltstellen. Entdeckt euch ein Gegner, macht er alle anderen Wachen auf euch aufmerksam, und die KI sucht nun aktiv nach euch. Lauft ihr euren Häschern in die Arme, bleibt euch nur die Verwandlung zum Werwolf. Es gibt auch vereinzelt Situationen, in denen ihr durch Dialoge ans Ziel kommt. Alternativ könnt ihr aber in jedem Fall die komplette Prozedur überspringen, euch direkt verwandeln und einfach sofort alles kurz und klein schlagen.



Es gibt ein paar Finisher-Animationen, es wird aber nie irgendwas abgetrennt.

Meinung

Sascha Penzhorn
@Bersekerkitten



Haha! Oh Mann, ich habe hier zuhause noch die Erstübersetzung des Werwolf-Regelwerks von Feder & Schwert, Hardcover, Copyright 1994. Was für ein geiles Rollenspiel man aus diesem Setting basteln könnte! Lieblingsbrut und -stamm wählen, die moralischen Fragen, ob man sich dem Zorn hingeben oder doch lieber die Kontrolle bewahren möchte. Die Parallelen zur realen Welt, in der die Schere zwischen Arm und Reich immer weiter auseinanderklafft, der Klimawandel, die Pandemie... Oder man macht halt ein Budget-Prügelspiel mit zwei Stunden Inhalt und streckt das dann mit aller Gewalt auf acht Stunden und verlangt 40 Euro dafür. Lasst es euch von mir aber nicht madig machen – falls ihr es nicht super anspruchsvoll haben müsst und einfach mal im Werwolf-Setting ein paar Bösewichte vermöbeln wollt, taugt das Teil für eine Weile. Besonders dann, wenn ihr nicht vorhabt, es endlos lange am Stück zu spielen. Für kurze Prügeleien zwischendrin ist es ganz nett. Falls Cyanide tatsächlich mal eine Fortsetzung bringen sollte, wünsche ich mir eine bessere Kamera, mehr Gegner und Umgebungen, eine Charakterausswahl und einen kooperativen Multiplayer. Denn wenn wir mal ehrlich sind, hat Werwolf: The Apocalypse – Earthblood bis auf sein Setting kein anderes Alleinstellungsmerkmal und macht spieltechnisch auch nichts wirklich überragend gut.

Das macht eine Weile Spaß, weil ihr als Werwolf übermächtig seid und Feinde, allerlei lose Physikobjekte und überhaupt alles spektakulär durch die Gegend schleudert wie Spielzeuge. Allerdings haben wir uns knapp zwei Stunden später daran sattgesehen. Einerseits, weil die meisten Auseinandersetzungen nur auf dem allerhöchsten Schwierigkeitsgrad eine Herausforderung darstellen, für die man mehr als nur die leichte Angriffstaste benötigt, andererseits,



Wir kommunizieren für eine Nebenmission mit dem Geist eines gefallenen Rudelmitglieds.

weil wir es stundenlang wieder und wieder mit den gleichen Feinden zu tun bekommen. Erst im letzten Drittel des Spiels treten endlich ein paar neue Varianten auf.

Die meisten der schick inszenierten Bosse sind ebenfalls recht easy bezwingbar. Zudem ist die Action für ein Werwolfspiel mit einer USK-Freigabe ab 18 Jahren überraschend zahm. Zwar hinterlassen wir überall übertrieben riesige Blutlachen, es werden aber niemals brutal Körperteile abgetrennt, der Gewaltgrad und die Physik haben eher etwas von einem Cartoon.

Immerhin funktioniert die Steuerung tadellos mit Maus und Tastatur. Mit dem Gamepad hingegen bekommt unser Werwolf regelmäßig eine unfreiwillige Koloskopie, wenn wir nicht ständig mit dem rechten Stick die Kamera nachjustieren.

Für kurze Sitzungen

Für die kurze Prügelstunde zwischendurch taugt Werewolf: The Apocalypse – Earthblood immer noch. Besonders dann, wenn man damit leben kann, dass die Action nicht sonderlich anspruchsvoll ist. Ja, ihr könnt

zwischen einer leichten und schweren Kampfhaltung wechseln, eine Handvoll Spezialattacken freischalten, bis auf die Selbstheilung benötigt ihr aber nichts davon. Selbst den finalen Endboss haben wir in einem Hagel aus leichten Attacks besiegt und sämtliche Handlanger und Mechaniken vollkommen ignoriert. Als im Abspann eine Fortsetzung angekündigt wurde, winkten wir ab. Schon weil der letzte Obermottz gleich zwei Mal mit dem Helikopter abhaute, bevor wir das Spiel endlich abschließen durften – »The Princess is in another castle!« Es steckt einfach nicht genug Substanz für die gegebene Spielzeit in diesem Werwolf.

Bugs und Abstürze hatten wir immerhin keine, das Spiel sieht dank Unreal Engine ganz passabel aus, doch viele Animationen und besonders die Charaktermodelle wirken veraltet und sind stellenweise echt hässlich. Zudem düdeln ständig dieselben zwei Musikstücke durch die Lautsprecher, was ebenso zur Monotonie beiträgt wie die mangelnde Abwechslung in der Gegnervielfalt und in den Umgebungen. Okay, mal befindet sich das Firmengelände, durch das wir uns prü-

geln, in einem Wald, dann mal in der Wüste und einmal sogar auf dem Meer, die Innenräume sehen aber größtenteils austauschbar aus. Ein paar zusätzlich Assets hätten hier nicht geschadet. Wer trotzdem mal unbedingt als Werwolf ausrasten will und keinen Blockbuster erwartet, kann immer noch einen Blick riskieren. ★

WEREWOLF: THE APOCALYPSE EARTHBLOOD

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 3470 / AMD FX-8370
Geforce GTX 650 / Radeon HD 7790
4 GB RAM, 10 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 8700 / Ryzen 5 3600X
Geforce GTX 780 / Radeon R9 290
8 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- spektakuläre Kämpfe
- schicke Umgebungen
- schön inszenierte Bosse
- schwache Sprecher
- mäßige Modelle und Animationen

SPIELDESIGN



- wahlweise schleichen oder kämpfen
- Kämpfe unterhalten eine Weile
- Spielmechanik nutzt sich schnell ab
- keine Entscheidungen
- Gamepad-Kamerasteuerung nervig

BALANCE



- einstellbarer Schwierigkeitsgrad
- großzügige Checkpoints
- generell zu leicht
- überwiegend anspruchslose Bosse
- Button-Mashing statt Taktik

ATMOSPHÄRE / STORY



- unverbrauchtes Setting
- Kommunikation mit Geistern ist ganz nett
- lahme Storypräsentation
- sehr vorhersehbar
- unnötige Streckungen

UMFANG



- hat netten Talentbaum
- ein paar coole Endgegner
- Gegner, Musik, Assets wiederholen sich ständig
- kaum Nebenmissionen
- linear, ohne Wiederspielwert

FAZIT

Stealth-Brawler, der durch seichte Spielmechaniken und mangelnde Gegner- und Umgebungsvielfalt schnell seinen Reiz verliert.



Eine Handvoll Bosskämpfe gibt's auch, wie hier mit diesem Tänzer der Schwarzen Spirale.

The Medium

GRUSELN MIT NIVEAU

Genre: **Adventure** Publisher: **Bloober Team** Entwickler: **Bloober Team** Termin: **28.1.2021** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **12 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **Xbox Game Pass**

Die düstere Melancholie von Silent Hill trifft den stilvollen Charme von Baphomet's Fluch. Die neuartige Splitscreen-Mechanik macht den Oldschool-Horror besonders, doch im Zentrum steht vor allem eine bittere Story. Von Alex Ney

In gedimmtem Licht sehen wir eine junge Frau, ihr Gesicht ist so schmutzig wie der Tisch, an dem sie sitzt. »Alles beginnt mit einem toten Mädchen«, sagt sie und zieht nervös an ihrer Zigarette. Die Szene wechselt zu einem nächtlichen See. Dort steht an einem Holzsteg ein Mädchen im Nachthemd, vielleicht zwölf Jahre alt. Es zittert vor Angst. Denn hinter ihr erscheint eine Gestalt mit einer Pistole. Ein Schuss fällt, und Marianne, die Frau am Tisch, drückt ihre Zigarette



The Medium schickt sich an, großen Horrornamen wie Silent Hill oder Resident Evil Konkurrenz zu machen. Dabei kommt es aber ganz ohne Kämpfe aus.

te aus. Es sei wie eine Erinnerung, die sie ständig verfolge, jedoch ohne einen Sinn zu ergeben. Bis zu dem Tag, an dem ein gewisser Thomas anruft, der offenbar mehr über

Mariannes Erinnerung weiß. Im verlassenen Niwa-Erholungsresort soll sie ihn treffen, um mehr über das Mädchen am See zu erfahren. Marianne begibt sich dorthin. Und zwi-



Zur Lösung einiger Puzzles benötigen wir Energie aus Geisterquellen (hinten im Bild). Doch die Dinge sind nicht immer leicht zu erreichen.



Nachdem wir das Erholungsresort betreten haben, lernen wir »Trauer« kennen. Das Mädchen lebt in der Geisterwelt, ihr ist Schreckliches widerfahren.

schen den heruntergekommenen Überbleibseln besserer Tage beginnt schließlich die Geschichte von *The Medium*.

Ein neues Silent Hill?

The Medium hat viel vom Horrorklassiker *Silent Hill*. Und damit ist nicht nur der genial verstörende Soundtrack von Akira Yamaoka gemeint. Nein, es ist genauso durchzogen von einer absoluten Düsternis, legt Wert auf detaillierte Charakterzeichnung und verwendet oft halbstarre Kameraeinstellungen. Doch *The Medium* ist kein klassisches Survival-Horror-Spiel, denn gekämpft wird in diesem Adventure nicht. Stattdessen gibt es ausgeklügelte Qualitätsrätsel, die wir mit viel Spaß an der Sache erledigen.

Trotzdem orientiert sich *The Medium* nicht nur an Spielegrößen vergangener Tage. So kommt häufig eine innovative Splitscreen-Mechanik zum Einsatz, die es uns erlaubt, das übersinnlich begabte Medium Marianne, die Frau aus der ersten Szene, simultan in zwei Realitäten zu steuern – in der materiellen und in der Geisterwelt. Dadurch verdoppelt sich in gewisser Weise der Spielspaß, weil sich manche der durchweg großen Areale zweifach erkunden lassen.

Rätseln im Hotel

Im Verlauf der hochemotionalen Geschichte steuern wir Marianne unter anderem durch idyllische Wälder, eine unheimliche Burgruine und sogar einen verlassenen Atombunker. Der Hauptschauplatz des Spiels ist aber das vielfältige Niwa-Erholungsresort, wo wir den mysteriösen Anrufer Thomas zu finden hoffen. Das Resort ist ein mehrstöckiges Gebäude mit zahllosen Zimmern, Schwimmbädern, einer Kindertagesstätte und unübersichtlichen Kelleranlagen. Das größte

Problem für unser Medium ist jedoch die Tatsache, dass der gesamte Bau vom Tod durchdrungen ist. Wenn Geister oder dämonischen Kreaturen in der Nähe sind, triggert das Mariannes mediales Seelen-Ich und somit die Splitscreen-Mechanik.

Dann geht es vor allem darum, die teils sehr liebevoll gestalteten Rätsel zu lösen. Zum Beispiel wollen wir einen Fahrstuhl in Gang setzen, seine Energieversorgung kann Marianne aber nur in der Geisterwelt aktivieren. Also trennt sich Marianne von ihrem physischen Körper, umgeht in der Astralebene die materiellen Hindernisse der realen Welt und versorgt die Stromquelle des Aufzugs mit Energie, die sie zuvor aus einer sogenannten Geisterquelle entnommen hat. Die fesselndsten Puzzles sind klassische Kombinationsrätsel wie eine große Wasserpumpenschalttafel, mit deren Hilfe wir uns nach und nach einen Weg durch den bereits erwähnten Bunker bahnen. Oder ein Fotola-

bor, wo wir mit Entwicklungs-, Stopp- und Fixierbädern experimentieren dürfen. Manchmal müssen wir für des Rätsels Lösung in den Untersuchungsmodus in Ego-Perspektive wechseln. Was sich dem bloßen Auge entzieht, wird hier quasi per Röntgenblick zutage gefördert. Das funktioniert allerdings auch im regulären Modus, um etwa Geisterfußspuren sichtbar zu machen, die uns zu wichtigen Orten führen.

Was den ohnehin schon motivierenden Adventure-Teil weiter aufwertet, ist die Art, wie Marianne Situationen und Objekte kommentiert. Das macht sie nämlich fast schon literarisch mit einer guten Portion schwarzem Humor – und untermalt ihre Ansagen mit mimischen Details wie einem kurzen, natürlichen Nasenzucken.

Lauf, Marianne, lauf!

So richtig ungemütlich wird's, wenn »Der Schlund« die Bühne betritt, der einzige ech-



In diesem ruhig gelegenen Wohnblock ist Marianne zuhause. Die Umgebungsgrafik kratzt zuweilen am Fotorealismus, besonders in den eindrucksvoll detaillierten Wäldern.



Während in der materiellen Welt alles in Ordnung zu sein scheint, bedroht uns auf der Geister-ebene ein fies dreinschauender Skeletthundemensch. Nix wie weg!

te Gegner in The Medium. Er ist ein unerbittlicher Seelenfresser in Gestalt eines aufrecht gehenden Gargoyles, mit dem wir bei jeder Begegnung anders umgehen müssen. Mal jagt uns das Vieh in einer episch inszenierten Verfolgungsjagd durch die Gänge, an anderer Stelle schleichen wir mit angehaltenem Atem an ihm vorbei. Einige dieser Passagen erfordern zusätzlich die Lösung eines kleinen Puzzles, bei dem wir unserem Verfolger etwa eine Ladung Schutt vor die Füße kippen, um ihn zu verlangsamen. Noch dazu will uns der Schlund nicht nur in der Geister-, sondern auch in der echten Welt an den Kragen, wobei er auf der materiellen Ebene nahezu unsichtbar wird.

Das alles klingt vielleicht so, als würde es den sonst eher ruhigen Adventure-Rhythmus stören, doch sämtliche Actionsequenzen und Stealth-Passagen lassen sich hervorragend spielen. Ein Problem ist eher, dass die Checkpoints etwas zu weit auseinander liegen. Außerdem ist der Schlund eben der einzige richtige Widersacher. Zwar behindern uns zuweilen auch riesenhafte Höllengestalten beim Balancieren über eine Schlucht, der Abwechslung wäre ein weitere

rer Jäger jedoch sehr förderlich gewesen. Nicht alle Begegnungen der paranormalen Art sind indes gefährlich. So treffen wir im verdorrten Schattenreich ein kleines Mädchen mit kreideweißer Totenmaske, das sich selbst »Trauer« nennt. Sie fungiert als unsere Bezugsperson in diesem ganzen Albtraum – und ist außerdem ein ziemlich tragischer Charakter. Mehr verraten wir hier aber aus Spoiler-Gründen natürlich nicht.

Oberrassehorror für Rätselfans

The Medium brilliert mit einer eindringlich erzählten Geschichte, qualitativ hochwertigen Puzzles sowie einer sagenhaft bedrohlichen Klangkulisse. Die Splitscreen-Mechanik ist zwar nicht das Herzstück des Spiels, bringt aber willkommene Abwechslung in die Abenteueri. Obwohl Bloober Team (Layers of Fear, Observer, Blair Witch) die Action- und Stealth-Passagen erfrischend umgesetzt und gut integriert hat, ist das Gegnerarsenal zu dünn. Auch ein weiterer Storycharakter wie »Trauer« hätte Abwechslung gebracht. Unter dem Strich bleibt trotzdem ein sehr erlebenswertes Gruselabenteuer, das Horrorfans nicht auslassen sollten. ★



Immer wieder heftet sich ein abartiges, seelenfressendes Monstrum – der Schlund – an unsere Fersen. Kommt es Marianne besonders nahe, müssen wir den Atem anhalten.

Meinung

Alex Ney
@AlexNey18



Nicht schlecht, Herr Specht! Mit Bloober Teams recht Jumpscare-lastigen Vorgängerwerken konnte ich so gar nichts anfangen, The Medium dagegen hat mich gleich gepackt. Aber das liegt weniger an der hochangepriesenen Splitscreen-Mechanik. Klar, die zwei simultanen Realitäten werten das Geschehen auf und geben den Rätseln im wahrsten Sinne des Wortes eine zusätzliche Ebene. Der eigentliche Bringer war für mich aber die in Silent-Hill-ähnliche Klänge gebettete, schonungslose Geschichte mitsamt ihren toll geschriebenen Akteuren. Marianne ist für mich die wohl tiefgründigste Hauptfigur in einem Spiel der letzten Jahre. Bis zurück zu ihrem dritten Lebensjahr erzählt das Spiel Mariannes Entwicklung, ohne dabei langweilig oder leicht zu werden. Aber auch »Trauer« belebt die Story ungemein, das Geistermädchen ist – in gewisser Weise – sogar richtig liebenswert. Beim Durchspielen habe ich mich auf jede Begegnung zwischen Marianne und Trauer richtig gefreut. Und ich würde die beiden gern in The Medium 2 wiedersehen.

THE MEDIUM

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 6600 X4 / Ryzen 5 2500X X4
Geforce GTX 1060 / Radeon R9 390X
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 9600 X6 / Ryzen 7 3700 X8
Geforce GTX 1660 / Radeon RX 5600 XT
16 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- kinoreife Cutscenes
- sehr realistische Vegetation
- authentische Animationen
- herausragende Musik von Akira Yamaoka
- vereinzelt hässliche Texturen

SPIELEDISIGN



- innovative Splitscreen-Mechanik
- ungewöhnliche Fähigkeiten
- motivierende Kombinationsrätsel
- Verfolgungsjagden
- manchmal sperrige Steuerung

BALANCE



- ausgewogener Schwierigkeitsgrad
- logische Puzzles
- optionale visuelle Hilfestellungen
- gute Mischung aus Schleichen und Wegrennen
- Checkpoints zu weit auseinander

ATMOSPHÄRE / STORY



- filmreifes Horordrama
- eindringliche Erzählweise
- interessante Charaktere
- furchteinflößende Gegner
- gruselige Umgebungsgeräusche

UMFANG



- mit zwölf Stunden angemessen lang
- viele unterschiedliche Schauplätze
- zahlreiche Puzzles
- wenige Gegner
- mäßiger Wiederspielwert

FAZIT

Fesselnder Horror mit bewegender Geschichte, verstörendem Sound und tollen Rätseln. Mehr Bedrohungen hätten es noch besser gemacht.



Gods Will Fall

GLÜCK UND TEAMGEIST

Genre: **Action** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Clever Beans** Termin: **29.1.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **nein (GOG.com)** Enthalten in: –

Der ungleiche Kampf zwischen Kelten und Göttern krempelt das Rogue-like-Genre um.

Von Manuel Fritsch

Ob das Zitat »Elf Freunde müsst ihr sein« wirklich dem ehemaligen Fußballbundes-trainer Sepp Herberger zugeschrieben werden kann, darüber streiten die Sportexper-ten bis heute. Wie wichtig guter Teamgeist für den Erfolg ist, darüber dürften sich je-doch alle einig sein. Dieser sogenannte Spi-rit spielt auch bei den acht keltischen Krie-gern des Indie-Rogue-likes Gods Will Fall eine entscheidende Rolle. Denn sie sind die

letzten Überlebenden ihres Stammes und auf einer tödlichen Rachemission: Die alten Götter müssen sterben.

Diese zehn in Ungnade gefallenen Gott-heiten wohnen gemeinsam auf einer Insel, an deren Küste unser Boot strandet. Wie man das aus alten Sagen und Mythen kennt, spielen die Götter nicht fair. Ihre mit Mons-tern und Fallen beschützten Höhlen können jeweils nur von einem Kelten betreten wer- den. Der Eingang bleibt daraufhin so lange verschlossen, bis der Gott besiegt ist oder wir scheitern. In letzterem Fall startet der nächste Held einen neuen Versuch. Sind alle acht Spielfiguren in den Dungeons verschol-

len, endet das Abenteuer, und wir müssen es mit einer neuen Gruppe komplett von vor- ne versuchen. Wenn es allerdings gelingt, den Gott zu besiegen, werden alle in dieser Höhle verschollenen Charaktere befreit und verlassen jubelnd gemeinsam das Verlies.

Mit diesem Twist gelingt es dem briti- schen Indie-Studio Clever Beans, dem be- kannten Rogue-like-Ansatz ein neues Spiel- gefühl zu verleihen: Statt wie sonst üblich beim Tod der Hauptfigur von vorne beginnen zu müssen, haben wir durch die bunte Keltentruppe mindestens acht Versuche. Die Zusammenstellung der Figuren variiert bei jedem Neustart. Manche Krieger und Kriegerinnen sind schneller, andere verfü- gen über mehr Lebensenergie oder sind ge- schickter im Umgang mit bestimmten Waf- fen. Schlechte Eigenschaften gibt es nicht.



Acht Kelten retten sich auf eine Insel, um dort auf zehn mies gelaunte Gottheiten zu treffen.



Devona begann zu zittern, als das Portal in Sicht kam. Jährelang hatte dieser Anblick sie im Schlaf verfolgt. Nun waren die Alpträume Wirklichkeit geworden.

Anfängliche Lebenskraft: 2

Verlies betreten Karte ansehen

Jeder der acht Helden verfügt über zufällig zusammengestellte Werte, Vorlieben und Ängste.

Reaktionen und Gruppengefüge

Die Helden unterscheiden sich nicht nur in ihren Werten, sie reagieren auch auf Ereig- nisse wie den Verlust eines Freundes oder haben Ängste. Ein Beispiel: Nach dem Tod unserer besten Kriegerin trauert ihr Freund Doran arg, dass sein Lebensmut sinkt. Spie- lerisch bedeutet dies einen Abzug um drei Zähler bei seiner Lebensenergie. Als wir dar- aufhin einen weiteren Krieger in derselben Höhle verlieren, bricht die Wut aus ihm her- aus, und er bekommt einen Motivations- schub. Als wir den Spinnengott erlegen und gemeinsam mit den beiden verloren ge- glaubten Kollegen aus dem Tor treten, ist die Erleichterung in der Gruppe groß. Und Do- rans Ängste? Die wandeln sich dank der Ret- tungsaktion zu einem dauerhaften Plus.

Großes Storytelling darf man zwar nicht erwarten, aber diese dynamischen Situati- onen sorgen dafür, dass uns unsere acht Kel- ten in Erinnerung bleiben.

Die Reihenfolge ist entscheidend

Die Gottheiten bleiben in jedem Durchgang dieselben, aber der Schwierigkeitsgrad der Dungeons wird zu Beginn eines neuen Spiel- stands zufällig verteilt. In einem Gebiet fin- den wir beispielsweise Schmiedeöfen, die unsere lausigen Startwaffen verbessern kön- nen. Dieser Dungeon ist jedoch nicht immer der beste erste Anlaufpunkt, denn ob die Gegner dort schwer oder leicht sind, lässt

sich erst nach dem Betreten des Levels erkennen. Erwischen wir eine schwere Variante der Mine, ist es daher sinnvoller, den aktuellen Krieger erst mal seinem Schicksal zu überlassen und stattdessen unser Glück erst im Nachbarverlies zu versuchen. Denn dort finden sich dann vielleicht magische Säulen, die den Charakteren neue Talente verleihen. So erlernt unser Kelte zum Beispiel, dass er mehr Schaden austeiht, solange er unverletzt ist. Oder er kann geworfene Waffen in der Luft fangen. So gestärkt können wir dann für eine Rettungsaktion zum ursprünglichen Dungeon zurückkehren. Je nach Schwierigkeitsgrad variieren auch die Feindtypen, sodass wir mit jedem Neustart andere Gegner antreffen.

Die Levelarchitektur ist sehr abwechslungsreich: Es geht über Hängebrücken zwischen Turmbauten, durch modrige Gänge und Dschungellandschaften. Die Umgebung können wir stellenweise zu unserem Vorteil nutzen. Mal bringen wir Stützbalken zum Einsturz, mal zerdrücken wir Gegner mit einem Heuwagen an einer Felswand.

Fokus auf Nahkampf

Belohnungen oder Ausrüstung lassen besiegte Gegner nicht fallen. Allerdings können wir ihre Waffen aufheben und als einmalige Wurfgeschosse nutzen. Abgesehen davon fokussieren sich die Kelten komplett auf den Nahkampf. Zur Auswahl stehen Speere, Äxte, dicke Keulen und Schwerter, die sich in Geschwindigkeit und Wucht unterscheiden. Mit geschicktem Timing wei-



Gods Will Fall ist ein Mix aus Hack&Slay und Rogue-like. Wir steuern es aus der Iso-Perspektive.

chen wir Angriffen aus oder parieren diese, was den Gegner kurz betäubt und ein Angriffsfenster öffnet. Das Kampfsystem ist schnell und actionreich, aber nicht sonderlich präzise oder komplex. Anders als in vergleichbaren Genrevertretern lassen sich Feinde nicht über ein »Lock-on-System« anvisieren, was stellenweise dafür sorgt, dass wir oft an Gegnern vorbeischlagen.

Gods Will Fall ist trotz dieser Mängel aber nie unfair. Alle Angriffe und Bewegungen kündigen sich deutlich an, sodass auch die Bosse mit etwas Geduld und Übung gut zu meistern sind. Besonders gefallen hat uns auch hier die große Abwechslung. Eine Gottheit lässt sich zum Beispiel von acht Zombies auf einer Sänfte tragen, die wir erst zu Fall bringen müssen. Eine andere kann erst besiegt werden, wenn wir uns eine Treppe emporgekämpft haben, um an ihre verletzte Schädeldecke zu gelangen.

Auf sie mit Gebrüll!

Passend zum Thema können alle Charaktere zum Heilen einen keltischen Kampfschrei loslassen, der sich durch das Besiegen von Gegnern auflädt. Je später wir den Schrei ausführen, desto mehr Lebensenergie erhalten wir zurück. In diesem Zusammenhang: Einfach durch einen Dungeon zum Boss zu rennen, ist meist keine gute Idee. Denn die Lebensenergie der Gottheiten steht direkt in Relation zur Anzahl ihrer noch lebenden Untergebenen. Je mehr Monster sich noch im Dungeon tummeln, umso stärker ist ihr Chef (abhängig auch vom Schwierigkeitsgrad). Wer die Bosse und ihre Angriffsmuster irgendwann im Schlaf beherrscht, kann diese Abkürzung gehen, muss dafür dann aber ein paar Treffer mehr landen.

Ruhmreiche Krieger erhalten zufällige Boni auf ihre Werte und mit etwas Glück auch neue Talente. Außerdem gibt's bessere Waffen als Belohnung, die wir dann unter den wartenden Kollegen verteilen – sofern das Zeug besser als das alte ist. Auch gefundene Gegenstände wie Nahrung, stärkende Kräuter oder Bomben können in den nächsten Abschnitt mitgenommen werden.

Mit Geduld und Frustresistenz

Rogue-likes sind anfangs oft frustrierend, aber mit jedem Versuch steigen das eigene Können und die Motivation. So ist es auch in Gods Will Fall. Doch Obacht: Jede noch so kleine Unaufmerksamkeit wird bestraft, und kein Gegner darf unterschätzt werden. Ein Ausweichschritt zu nah am Abgrund, und der Boss lacht sich ins Fäustchen. Wer genügend Geduld und Frustresistenz mitbringt, wird aber mit einem erfrischenden und hübschen Rogue-like mit Herz belohnt. ★

GODS WILL FALL

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 530 / Phenom II X3 720
Geforce GTX 460 / Radeon R7 250
4 GB RAM, 30 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 4460 / Ryzen 5 3400G
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7950
8 GB RAM, 30 GB Festplatte

PRÄSENTATION

stilsichere Grafik stimmungsvoll vertont in Fantasiensprache
schöne Lichtatmosphäre dezente, aber passende Musikunter-
malung gelegentliche Ruckler

SPIELDESIGN

große Gegnervielfalt abwechslungsreiche Bosskämpfe
motivierende Befreiungen starker Glücksfaktor bei der
Dungeon-Reihenfolge unpräzises Kampfsystem

BALANCE

kurzes, aber gutes Tutorial ansteigender Schwierigkeitsgrad
faire Selbstheilung Gegnerangriffe klar lesbar
hoher Glücksfaktor bei Waffen- und Fähigkeiten-Upgrades

ATMOSPHÄRE / STORY

Rogue-like-Mechanik stimmig in Setting integriert dynamische Beziehungen der Helden viele Details
keine Story, sehr dünne Rahmenhandlung leere, nur dekorative Oberwelt

UMFANG

zehn variantenreiche Dungeons zehn einzigartige Bosse, viele Feindtypen zufällig generierte Kelten sehr hoher Wieder-
spielwert wenig Abwechslung bei Waffen und Kampfstil

FAZIT

Rogue-like-Rachefeldzug mit motivierender und innovativer Gruppendynamik. Nur beim Kampfsystem schwächt das Spiel etwas.

78

Meinung

Manuel Fritsch
@manuspilft



Gods Will Fall hat mich teilweise ziemlich geärgert und wütend gemacht. Wenn ich im Bosskampf schusselig mit voller Lebensenergie von der Klippe stolpere oder in der Hektik des Kampfes das Heilen vergesse und mein Lieblingskrieger an einem Standardgegner stirbt, dann hätte ich am liebsten das Gamepad an die Wand gepfeffert. Aber das gehört nun mal dazu bei einem Rogue-like. Und wie immer wurde die Motivation, es danach besser zu machen, mit jedem Fehler größer. Unfair ist das Spiel zu keiner Zeit: Mir gefällt der Ansatz richtig gut, dass sich die gefangenen Kollegen befreien lassen und ich nicht bereits nach dem ersten Bildschirmtod von vorne starten muss. Die Idee, als Gruppe zu agieren, gibt mir mindestens acht Chancen und belohnt mich für überlegtes Vorgehen. Obendrauf gibt es witzige Momente durch die Gruppenbeziehungen. Lediglich das Kampfsystem ist mir nicht präzise und abwechslungsreich genug. Aber das gleicht das charmante Indie-Spiel mit Charme und seinem einzigartigen Grafikstil aus.

Curious Expedition 2

DES WAHNSINNS FETTE BEUTE

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Thunderful Publishing** Entwickler: **Maschinen-Mensch** Termin: **28.1.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **nein (GOG.com)** Enthalten in: –

Reine Dungeon Crawler sind für Weicheier! In diesem Rogue-like-Rundenstrategiespiel erkundet ihr ganze Inseln – Dungeons inklusive.

Von Martin Deppe

Im Jahr 1886 sind die beruflichen Perspektiven für Expeditionsleiter echt bescheiden: Alle Kontinente sind weitgehend kartiert, weiße Flecken gibt's eigentlich nur noch in Afrika, Südamerika und versteckten Gebirgstälern in Oberbayern. Da kommt uns eine geheimnisvolle, vernebelte Inselgruppe im Atlantik gerade recht! Im Rundenstrategiespiel Curious Expedition 2 erkunden wir im Auftrag eines Forscherclubs mit einem kleinen Trupp möglichst viele dieser mysteriösen Inseln hintereinander. Ziel ist dabei nicht nur das reine Erkunden, obendrein müssen wir Aufgaben erfüllen. Wir sollen zum Beispiel eine goldene Pyramide ausfindig machen, einen Missionar befreien oder Vermessungspunkte abklappern. Dazu marschieren wir über prozedural generierte 2D-

Hexfeldkarten, die zu Expeditionsbeginn noch vernebelt sind. Und schon tapsen wir in die »Nur noch ein paar Meter«-Falle: Verdammt, das Spiel macht süchtig!

Denn wie im Vorgänger Curious Expedition von 2016 kann hinter dem nächsten Hügel ein rettendes Dorf liegen, ein erfrischender Wasserfall, die gesuchte Pyramide. Oder ein Moskitoschwarm, ein überdimensioniertes Krokodil oder ganz einfach der nackte Wahnsinn. Das mit dem Wahnsinn meinen wir wortwörtlich: Je weiter wir durch eine Inselwelt marschieren, desto stärker sinkt unsere geistige Gesundheit. Und wenn die unter Null purzelt, hagelt's eben Risiken und Nebenwirkungen. Da erwischen wir unseren Koch mit frischem Fleisch, gleichzeitig ist unsere Krankenschwester verschwunden ... ob da ein Zusammenhang besteht? Jupp, tut er. Ein andermal will die durchgedrehte Truppe unseren treuen Jagdhund verspeisen. Wir lehnen entrüstet ab, die Moral sinkt, unser Übersetzer kündigt fristlos. Hätten wir uns doch bloß anders entschieden! Denn ein paar Tage später kassiert unser Hund eine Wunde, die sich infiziert, und kurz vor dem

Missionsziel zieht er doch noch in die ewigen Jagdgründe – hätten wir ihn doch verputzt! So dramatische, oft auch echt harte Momente erlebt ihr in Curious Expedition 2 gefühlt im Minutentakt!

Weniger Glück, mehr Taktik

Eine Partie ist in mehrere Akte aufgeteilt, in denen ihr immer mehr und immer komplexere Inselmissionen erledigen müsst. Im ersten Akt sind's schlappe drei Einsätze, im zweiten schon vier. Außerdem kommen neue Elemente dazu, etwa Höhlenwelten oder eine Konkurrentin, die Eingeborene gegen euch aufhetzt. Apropos Konkurrenz: Anders als im Vorgänger, wo die rivalisierenden Forscher nur indirekt mitmischten (»X hat bereits zwei Artefakte gesammelt!«), marschieren Wettbewerbertrupps nun auch mal sichtbar auf der Karte herum, und wir können sie zum Beispiel bestechen oder bekämpfen. Das ist deutlich spannender!

Auch das rundenweise Würfelnkampfsystem (beide Parteien kämpfen abwechselnd) ist taktisch-knobeliger als vorher. Unsere Hauptfigur und die bis zu fünf Begleiter brin-



Geschafft! Unser Trupp (links an der Küste) ist einer Horde Hyänen ausgewichen und hat den Vermessungspunkt erreicht – kurz vor dem Wahnsinn.



Paris: Hier geht ihr zwischen den Expeditionen auf Shopping- und Rekrutiertour. Außerdem läuft gerade ein Online-Wettbewerb.

gen rote, grüne und blaue Würfel mit ins Gefecht, mit denen wir Angriffe ausführen, Boni und Mali verteilen, Schilde hochfahren oder Verwundete heilen. Wenn wir gleichfarbige Würfel geschickt kombinieren, verstärken wir die Effekte. Damit können wir einen miesen Wurf zwar nicht drehen, aber den Glücksfaktor immerhin kleiner klopfen.

Items wie Fackeln oder Dynamit helfen ebenfalls im Kampf, sind auf der Inselkarte aber vielleicht wertvoller als im Gefecht, wie wir schmerzhaft erlebt haben: Bei einem Inseltrip schmeißen wir unser letztes Dynamit auf eine Horde Hyänen – nur um ein paar Tage später vor einem dringend gesuchten Eingeborenendorf zu stehen, das dummerweise hinter einer unüberwindbaren Gebirgskette liegt. Da hätten wir jetzt einfach eine Bresche sprengen können. Also entweder einen Riesenumweg außenrum machen oder risikoreich zurück zum Händler marschieren. Der hatte doch Dynamit, oder? Spoiler: Nein, hatte er nicht.

Shoppin in Paris

Nach jedem Trip geht's zurück nach Paris, das quasi als Quest-Hub dient. Hier kassieren wir Ruhmtickets für unsere erfüllten Aufgaben, geborgenen Schätze und unser unbenutztes Equipment. Mit den Ruhmpunkten gehen wir beim Expeditionsausstatter shoppen, rekrutieren Begleiter oder verbessern in den drei Forscherclubs unsere Ausrüstung. Je nach Ansehen winken hier starke Waffen, etwa ein Elektrostab, der uns beim Einsatz allerdings auch einen Schlag verpasst. Oder praktische Campingausrüstung wie eine Teekanne, die das morgendliche Aus-dem-Schlafsa-Quälen erleichtert, also täglich Bewegungskosten senkt. Auch bei diesem Stadtbummel ist Tüfteln angesagt, vor allem beim Rekrutieren frischer Begleiter! Ein britischer Soldat mag im Gefecht super sein – aber wenn er Höhenangst hat, hält er auf einer hügeligen Insel vielleicht nicht bis zum ersten Kampfeinsatz durch. Zum Glück gibt's Items wie die Therapie-Elektroden, mit denen wir unglückliche, ängstliche oder stinksaurige Begleiter kurzzeitig wieder auf Spur bringen. Was man halt so macht, um im Team gute Laune zu ver-

breiten! Curious Expedition 2 ist zwar ein Rogue-like, ihr könnt euren Bildschirmtod aber über die Schwierigkeitsgrade entschärfen: Auf leicht wird's zum Rogue-lite, denn ihr werdet lediglich an den Anfang der gescheiterten Expedition zurückgeworfen. Auf mittel geht's zurück an den Start des Aktes. Nur auf schwer ist für euren Charakter beim Ableben komplett Sense, und die Kampagne gilt als gescheitert. Zu Spielbeginn stehen zwei Charaktere parat, entweder der Großwildjäger mit Kampfvorteilen oder ein Anthropologe mit Boni bei Eingeborenen. Im Spielverlauf schaltet ihr sechs weitere Helfer frei, zum Beispiel den Kartographen –



Mehr Taktik, weniger Glück: In den rundenbasierten Gefechten kombiniert ihr Würfel, um Angriffe, Heilung und Boni zu verstärken.

CURIOUS EXPEDITION 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel Core i3 650 / AMD A6-3650
Geforce 8800 GTX / Radeon X2000
4 GB RAM, 2 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Intel Core i5 2500 / AMD FX-8300
Geforce GTX 650 / Radeon R7 250
8 GB RAM, 2 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- Tim- und Struppi-Optik
- atmosphärische Soundkulisse
- wenig grafische Abwechslung
- keine Sprachausgabe
- karge Animationen

SPIELDESIGN

- prozedurale Karten bieten Abwechslung
- Hauptcharaktere fordern andere Spielweisen
- friedliche Strategien möglich
- verbessertes Kampfsystem
- Orte wiederholen sich

BALANCE

- drei Schwierigkeitsgrade
- wenig Frustrationsmomente
- ausgewogene Charaktere und Begleiter
- entschärfbare Rogue-like-Strafen
- Würfelpech immer noch hoch

ATMOSPHÄRE / STORY

- Entscheidungen wirken sich aus
- fesselnde Entdeckeratmosphäre
- spannende, oft harte Erlebnisse
- Begleiter wachsen einem richtig ans Herz
- repetitive Dialoge

UMFANG

- acht Hauptcharaktere
- hoher Wiederspielwert
- levelnde Begleiter
- verbesserbare Ausrüstung
- kein Endlosmodus

FAZIT

Rogue-like-Rundenstrategie mit »Nur noch ein paar Meter!«-Suchtfaktor, coolen Ereignissen und harten Entscheidungen. Hoher Wiederspielwert!

80

Meinung

Martin Deppe
@GameStar_de



Was für ein Flashback! Mein allererstes Expeditionsspiel war Heart of Africa. 1985, auf meinem frisch zusammengesparten Commodore 64. Damals kämpfte ich mit Sandstürmen, Schlangen und gierigen Eingeborenen. Und mit meinem Erdkundelehrer – nur weil ich auf der Afrikakarte in meinem Atlas ein paar Triangulationslinien gezeichnet hatte. Aber hey, so konnte ich im Spiel den Schatz finden! Curious Expedition 2 bringt mir dieses Gefühl zurück. Sogar mit der gleichen Grafik wie 1985! Okay, das war gemein, einigen wir uns auf 1995. Aber von den peinlichen, unfreiwillig ulkigen Animationen mal abgesehen ist jeder neue Trip ein Abenteuer, das jederzeit umkippen kann: Eben noch habe ich ein erfahrenes Team samt guter Ausrüstung, ein paar Minuten später haut der erste unzufriedene Begleiter samt Equipment ab, ein zweiter fängt sich eine Infektion ein, meine geistige Gesundheit sinkt rapide. Umso größer das Erfolgserlebnis, wenn ich halb tot das Missionsziel erreiche. Und wenn es mal nicht klappt, will ich's gleich wieder versuchen! Auch klasse: Das Entwicklerteam hat Schwächen des Vorgängers beseitigt, vor allem das arg zufällige Würfelkampfsystem. Dass wir mit 80 Punkten trotzdem dieselbe Wertung geben wie für Teil 1, liegt an der arg veralteten Präsentation.

Sakuna: Of Rice and Ruin

JEDES REISKORN IST WERTVOLL



Genre: **Beat 'em up / Farming-Sim** Publisher: **Marvelous USA, XSEED Games** Entwickler: **Edelweiss** Termin: **10.11.2020**
 Sprache: **Englisch, Japanisch** USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –



Sakuna vermengt Beat 'em up und Farming-Simulation zu einer so unterhaltsamen Mischung, dass sogar das Abrackern auf dem Feld Spaß macht. Von Michael Cherdchupan

Unsere Spielfigur Sakuna ist frech. Sogar sehr frech! Die Prinzessin ist der Spross einer Erntegöttin und eines Kriegsgottes. Zwar trägt sie die Talente beider Elternteile in sich, weiß damit aber nichts anzufangen. Tagtäglich lässt sie sich bedienen, scheucht Diener umher und säuft obendrein noch ungehemmt! Angetrieben von Hunger dringt jedoch eines Tages eine Gruppe Menschen in Sakunas himmlisches Reich ein und stiftet Chaos. Sakuna wird dafür verantwortlich gemacht und zur Strafe von ihrer Mutter auf die Insel der Dämonen verbannt. Mit pädagogischen Absichten, denn dort hat die Göttin einst selbst ihre Weisheit erlangt – mit harter Feldarbeit. Sakuna muss fortan die Verantwortung für die menschlichen Eindringlinge übernehmen und dafür sorgen, dass alle die kommenden Winter überleben. So lange, bis die vorlaute Göre endlich ihre Hohnsichtigkeit abgelegt hat.

Jagen und Ernten

So viel sei verraten: Das Mädchen macht eine Wandlung in ihrer Persönlichkeit durch, und auch die Menschen wachsen einem langsam ans Herz. Schon bald fühlt sich die Dämoneninsel nicht mehr wie ein feindlicher Ort, sondern wie ein neues Zuhause an. Konkret ist das eine Berghütte, die als Dreh- und Angelpunkt für das gesamte Spiel dient. Hier verwalten wir alle Ressourcen, bauen Reis an und lassen neue Waffen entwickeln. Letztere sind nötig, um in dem Gebiet um die Hütte herum nach Rohstoffen und Fleisch zu jagen. Über eine Karte schalten sich im Spielverlauf immer mehr Orte frei, je mehr wir von der Welt erforscht haben. Die Faustregel: Je weiter die Orte entfernt sind, desto gefährlicher die Dämonen! Denen müssen wir uns aber trotzdem stellen, denn die Reisernte dauert ein ganzes Jahr und die Menschen müssen in dieser Zeit auch etwas anderes essen. Und irgendwann ist das Wild um die Ecke halt alle.

Strukturiert ist der Spielablauf in Spieltagen, in denen Tages- und Jahreszeiten verkürzt dargestellt sind. Zeitmanagement ist gefragt, denn Feldarbeit oder die Erkundung eines Gebiets können schon mal einen ganzen Tag kosten. Da Dämonen in der Nacht

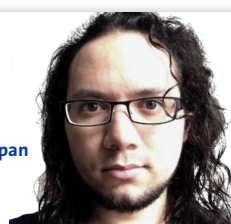
sehr viel stärker sind, ergibt es Sinn abends wieder zur Hütte zurückzukehren. Dort wartet ein gemeinsames Abendessen, bei dem man mehr über die Mitbewohner erfährt. Das ist zwar gemütlich, aber wie die übrigen Gespräche im Spiel ziemlich statisch inszeniert. Oft schaut man spärlich animierten und nicht-vertonten Sequenzen zu. Das vermittelt zwar klassische JRPG-Vibes, aber nimmt der Inszenierung auch etwas Dynamik. Und die sich wiederholenden Levels schmälern den positiven Gesamteindruck auch: Zwar hält das Spiel in der zweiten Hälfte ein paar visuellen Überraschungen parat, aber besonders am Anfang werdet ihr ähnliche Naturlandschaften mehrmals besuchen.

Dynamisches Kampfsystem

Die Erkundung der Gebiete stellt sich als 2,5D-Plattformer dar. Die Orte sind in sich geschlossen und überschaubar, haben aber ähnlich wie in einem Metroidvania Bereiche,

Meinung

Michael Cherdchupan
@the_whispering



Sakuna sieht süß und unscheinbar aus, aber unter der Fassade verbergen sich ein forderndes Beat 'em up und eine waschechte Farming-Simulation. Eigentlich kann man mich mit letzterem jagen, aber die Entwickler schaffen es, dieses Element organisch und unterhaltsam einzubinden. Auch von der Atmosphäre und der Geschichte bin ich angetan: Die Rotzgöre und die anderen Figuren entwickeln sich nicht nur zu liebenswerten Charakteren, ich zolle ihnen auch Respekt für den immensen Aufwand der Reisernte. Und dazu noch der tolle Soundtrack, der zwischen fernöstlichen Klängen und treibender Kampfmusik pendelt! Sakuna ist technisch fehlerfrei, spielt sich hervorragend und entführt in eine atmosphärische Anime-Welt. Unglaublich, dass das Entwicklerteam aus gerade mal vier Personen besteht!



Zu Beginn sind die Charaktere unsympathisch, aber sie wachsen uns später sehr ans Herz.



Die Kämpfe im Spiel steuern sich einwandfrei und sehen effektiv aus. Dabei geht es oft gegen viele Gegner gleichzeitig in den Kampf.

die sich erst bei späteren Besuchen erreichen lassen. Zum Beispiel Orte hinter verschlossenen Türen.

Bei der Jagd gibt Sakuna ihre Kampfkünste zum Besten. Ob Hacke, Schwert oder Hammer – mit allerhand Hieb- und Stichwaffen geht sie gegen dämonische Tierwesen vor. Die sind in ihren Angriffsmustern abwechslungsreich und attackieren unter anderem auch aus der Luft. Und das zahlreich! Nicht selten hat man es mit zehn oder mehr Gegnern gleichzeitig zu tun. Zum Glück ist Sakuna nicht nur flink, sondern kann auch auf einen magischen Schal zurückgreifen, der wie ein Enterhaken funktioniert. Damit kann sie sich schnell auf die Rückseite eines Gegners schwingen und ihn von hinten angreifen.

Die Kämpfe spielen sich schnell, präzise und fühlen sich sehr befriedigend an. Kommt man am Anfang noch gut mit den Standard-Attacken zurecht, muss man spätestens beim ersten Bossgegner auf seine Skills zurückgreifen. Jeder Gegner lässt überdies Ressourcen fallen, was den Loot-Nerv ganz schön kitzelt.

Eng verzahnt mit Reisanbau

Neue Fähigkeiten erlangt Sakuna im Farming-Modus, wenn der Reis bestimmte Eigenschaften hat. Parameter wie Geschmack, Härte oder Aroma bestimmen darüber, wie hoch die Prinzessin am Ende eines Jahres aufsteigt. Schmeckt der Reis besser, wird sie zum Beispiel stärker. Bei der Erntesimulation gelingt es dem Spiel, Komplexität mit hoher Zugänglichkeit zu kombinieren. Jede unserer Entscheidungen und Aktionen beeinflusst das Resultat. Manche Schritte des Reisanbaus stellen sich als Minispiel dar. Zum Beispiel müssen wir beim Enthüllen einen großen Holzstamm auf und ab bewegen. Diese Arbeitsschritte sind kurz genug gehalten, bevor sie auf die Nerven gehen. Später kommen Hilfsmittel dazu, wie zum Beispiel eine Kuh, mit der die Bodenbearbeitung einfacher wird. Mit der Zeit lernen wir auch, ein Ernteziel zu erreichen. Wollen wir lieber qualitativ hochwertigen, dafür aber weniger Reis? Oder lieber viel, dafür weniger wertvollen? Reis ist nämlich die einzige Währung im Spiel und wird auch im Handel mit

anderen Inselbewohnern eingesetzt. Da wir jederzeit Statistiken einsehen können, ist immer nachvollziehbar, welchen Effekt zum Beispiel der Dünger auf die Ernte haben wird. Das ist enorm motivierend. So fühlt sich auch das gesamte Spiel an, und ehe man sich versieht, hat man sich 30 Stunden mit dem Anbau von Reis beschäftigt. ★

SAKUNA: OF RICE AND RUIN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 7500 / Ryzen R3 1300X
Geforce GTX 750 Ti / Radeon HD 7850
6 GB RAM, 7 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 7500 / Ryzen R3 1300X
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 480
6 GB RAM, 7 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- viele Effekte in Kämpfen
- stimmungsvolle Beleuchtung
- treibender, atmosphärischer Soundtrack
- toll gestaltete Charaktere im Anime-Stil
- sich wiederholende Grafikelemente

SPIELDESIGN



- gelungene Verzahnung der Spielelemente
- komplexer Farming-Modus
- vielseitiges Kampfsystem
- motivierende Verwaltung von Ressourcen
- Story- und Adventure-Elemente

BALANCE



- nachvollziehbare Progression
- transparente Statistiken
- drei Schwierigkeitsstufen
- Schwierigkeit von Farming und Kampf getrennt regelbar
- leichter Zeitdruck durch Tagesablauf

ATMOSPHÄRE / STORY



- charmante Charaktere
- dichte fernöstliche Atmosphäre
- Jahreszeiten spiegeln sich in Umgebungen wider
- Story streut kluge Fragen ein
- manche Dialoge wirken statisch inszeniert

UMFANG



- mit 30 bis 40 Stunden angenehme Spielzeit
- viele Waffen und Fertigkeiten
- mehrere Bossgegner
- optionale Nebenaufgaben
- Aufsuchen alter Gebiete kann etwas ermüdend werden

FAZIT

Fesselnd inszenierte Mischung aus Farming Sim und Beat 'em up, bei der alle Spielelemente exzellent ineinandergreifen.



Sakuna kann jederzeit den Status der Ernte überprüfen. Das macht das Farming transparent.

Mars Horizon

FAST WIE ECHTE RAUMFAHRT

Genre: **Simulation** Publisher: **The Irregular Corporation** Entwickler: **Auroch Digital** Termin: **17.11.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 0 Jahre** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **18 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **–**

Das echte »Space Race« zwischen den USA und Russland war ein packender Wettlauf ins All. Kann diese Simulation mithalten?

Von Reiner Hauser

In Mars Horizon geht es wie so oft im Leben darum, Erster zu sein. Erster im All, Erster auf dem Mond und schließlich auf dem Mars. Denn was sind die Anstrengungen im Space Race wert, wenn man den großen Schritt für die Menschheit nicht vor den anderen Nationen tut? Klar gibt es sowas wie Forscherdrang, und man könnte den Aufwand auch des Wissens wegen betreiben. Und ja, auch darum geht es in diesem Spiel. Trotzdem unterscheidet sich Mars Horizon in einigen Punkten deutlich vom thematisch ähnlich gelagerten Kerbal Space Program. Vor dem Einstieg in die Simulation dürft ihr

Meinung

Reiner Hauser
@HauserRJ



Mars Horizon ist ganz klar eine Simulation für Raumfahrtbegeisterte, die auf jegliches fantastische oder abstruse Element verzichten können. Und die zugleich keinen allzu großen Wert auf spielerische Abwechslung legen. Solche Leute scheint es genug zu geben, denn diese eher oberflächliche Simulation findet durchaus Zuspruch bei seinen Spielern. Wohl auch, weil es durch interessante interne Wiki-Einträge viel Wissen zur Thematik, der Technik und den Missionen vermittelt. Kurz gesagt, ihr dürft hier kein Kerbal Space Program erwarten, und ihr müsst euch in erster Linie für das Thema und das Wissen darum herum interessieren. Wenn euch das allerdings anspricht, bietet Mars Horizon – das nach eigenen Angaben unter Mithilfe der Europäischen Raumfahrtagentur entwickelt wurde – eine vergleichsweise lange Spielzeit bei einem geringen Preis. Unter diesen Voraussetzungen werdet ihr einen Kauf kaum bereuen. Ab ins All!



Ob ein Start erfolgreich verläuft, hängt von allerhand Faktoren ab, darunter auch vom Zufall.

aus einer von fünf Weltraumagenturen wählen: NASA, ESA, Russen, Japaner oder Chinesen. Alle bringen individuelle Boni mit, so brilliert etwa die europäische Raumfahrtbehörde ESA bei der Zusammenarbeit mit den anderen Agenturen, die mit euch um die Meilensteine der Raumfahrtgeschichte wetteifern. Alternativ dürft ihr euch auch eine eigene Behörde zusammenstellen.

Aller Traum ist teuer

Ihr startet im Jahr 1957 mit einem ersten Raketenstart, der die Basis für das weitere Abenteuer schaffen wird. Und schon in diesen ersten Minuten ist klar: Mars Horizon wird nicht durch seine Grafik überzeugen, die ist bestenfalls funktional. Auch die Raumfahrtatmosphäre kommt manchmal etwas kurz, so ganz ohne Sprachausgabe oder beeindruckende Bilder. Stattdessen gibt es viel Text und eine Menge Klickerei.

Viel Zeit verbringt man als All-Manager in der Basis, die offenbar auf einer tropischen Insel liegt und auch als Weltraumhafen fungiert. Hier baut ihr allerhand Gebäude, etwa Startrampen, Forschungskomplexe, PR-Büros und Diplomatiezentren, die wechselseitige, kleine Produktionsvorteile bekommen, je nachdem wie ihr sie aneinander platziert. Diese Bauten helfen dabei, die Ressourcen des Spiels zu managen. Für die teure Weltraumtechnik braucht es natürlich erst einmal viel Geld. Ihr bekommt vom Staat eine monatliche Zuwendung und sammelt durch

den erfolgreichen Abschluss von Missionen und einiger gelegentlicher Events Unterstützung. In gewissen Zeitabständen wird Beliebtheitsbilanz gezogen, wodurch ihr wiederum mehr monatliche Mittel (eine Runde ist gleich ein Monat) erhaltet.

Booster, Oberstufe, Nutzlast und Zufall

Damit die Raketen überhaupt erst mal abheben, will fortschrittliche Technik erforscht werden. Das passiert in drei Technologiegebäuden für Missionen, Raketen und Gebäude. Ersterer schaltet die großen Meilensteinaufgaben frei, etwa den Bau eines Satelliten oder den ersten Menschen ins All oder auf den Mond zu schicken. Diese Missionen sind von großer Bedeutung, hier konkurriert ihr unmittelbar mit den anderen vier Weltraumagenturen. Je mehr Gegner ihr beim Abschluss des Ziels auf ihre Plätze verweist, umso höher fällt die Belohnung aus. Das Erreichen jedes Ziels, sei es Meilenstein oder Nebenmission, setzt sich aus mehreren Zwischenschritten zusammen: Zunächst gilt es, die Mission und die dafür notwendige Technologie zu erforschen sowie Geld für die Herstellung der Rakete (Booster und Oberstufe) und der Nutzlast anzusparen. Der Bau der Teile braucht Zeit, der Abschuss selbst ist unterschiedlichen Wetterbedingungen unterlegen, worauf ihr bei der Planung des Starttermins achten müsst.

Je nachdem welche Rakete ihr gebaut und wie viel Erfahrung ihr mit der jeweiligen Bau-

Vergessene
Perlen

art bereits' gesammelt habt, steigt oder sinkt eure Chance, dass beim Start alles gut geht. Wetter und andere Bedingungen spielen ebenso eine Rolle, das Endergebnis ist dann aber letztlich Zufall. Auch ein Start mit nur einem Prozent Unfallwahrscheinlichkeit kann – eben genau wie in der echten Raumfahrt – danebengehen. Und wie in allen solchen Spielsystemen, die mit Wahrscheinlichkeiten arbeiten (siehe XCOM!), ist es auch hier enorm unbefriedigend, wenn ihr gerade all eure Ressourcen und Runden investiert habt, um als erste Agentur einen Hund ins All zu schießen, nur um dann zu sehen, dass die Rakete in die Luft fliegt – und zwar nicht auf die gute Art.

Raumfahrt ist ein Minispiel

Im Weltall angekommen beginnt die zweite Phase, die eigentliche Mission abseits des Verlassens der Atmosphäre. Ob ihr eine bemannte Mondmission oder einen datensammelnden Satelliten hochschießt, macht kaum einen Unterschied. Ihr spielt Stunde um Stunde das immer gleiche Knobelminispiel. Das sieht so aus: Ihr habt Energie und gegebenenfalls menschliche Arbeitskraft, um Daten-, Kommunikations- und Navigationspunkte zu sammeln, also blaue, rote und rosa Punkte. Manchmal müsst ihr dazu noch Hitze, Schub und Drift auspendeln. Das Prinzip ist aber immer dasselbe. Ihr investiert Energie und erhaltet beispielsweise zwei Rot. Für einen Punkt Rot bekommt ihr dann zum Beispiel ein Blau und zwei Rosa und so weiter. Das balanciert ihr aus, um in jeder Kategorie die geforderte Mindestpunktzahl der Missionsvorgabe zu erfüllen, und erreicht im Optimalfall innerhalb der maximalen Rundenzahl auch noch das Bonusziel.

Wer keinen Fetisch für Minispiele hat, biegt hier nach einigen Stunden ab. Denn das Ausbalancieren der Punkte bleibt für die rund 15 bis 30 Stunden Spielzeit eure Hauptbeschäftigung. Die Entwickler haben das wohl auch gemerkt und eine Automatikfunktion eingebaut. Dumm nur, dass mit der das Risiko eines Fehlschlages deutlich steigt und die Wahrscheinlichkeit, den Bonus mitzunehmen, drastisch sinkt. Da gerade am



Die Grafik von Mars Horizon ist wohl mit »funktional« am besten beschrieben.

Anfang die wichtigen Ressourcen knapp sind und ihr dazu ermutigt werdet, Meilensteine als erste Agentur zu erreichen, ist der manuelle Weg quasi Pflicht, denn bei dem lässt sich der Bonus leicht erreichen. Die Wahrscheinlichkeit für eine bessere automatische Auflösung steigt nur, wenn ihr eine ähnliche Mission bereits häufiger bestritten habt. Durch die geringere Wirtschaftlichkeit treibt einen das Spiel jedoch sanft dazu, das Minigame viel zu häufig zu absolvieren. Dazu kommt, dass ihr die Animationen bei der Abarbeitung der Eingaben nur mit Verzögerung abbrechen könnt.

Die Übereifrigen werden die Letzten sein

Das klingt in Summe recht negativ, es ist aber lange nicht alles schlecht an Mars Horizon – nicht umsonst hat die Simulation eine eifrige Fangemeinde und positive Steam-Bewertungen. Interessante Einträge erklären die Hintergründe der Missionen und der Technik, der Kampf um Meilensteine reizt und ist anspruchsvoll. Denn wenn ihr versucht, bei allen Missionen gleichzeitig Erster zu sein, seid ihr ganz schnell überall im Hintertreffen. Vor allem in den ersten Stunden wollen Projekte also wohl geplant sein.

Nach etwa fünf Stunden setzt Mars Horizon dann jedoch auf harten Grind statt neue

Mechaniken. Mit dem Erreichen gewisser Meilensteine schaltet das Spiel in den Vorbereitungsmodus auf die namensgebende Marsmission und fordert dafür den Abschluss der allermeisten Forschungen und Dutzender gleichartiger Missionen. Deshalb kommt es sehr darauf an, welcher Spielertyp ihr seid. Wer sich richtig reinfressen will, dem wird der immer gleiche Ablauf schnell langweilig. Wollt ihr aber nur hin und wieder mal nach Feierabend ins All starten, könnt ihr bedenkenlos abheben. ★

MARS HORIZON

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E4400 / Athlon II X2 280
GeForce GT 740 / Radeon HD 5770
4 GB RAM, 4 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i3 2100 / AMD Phenom II X4 910e
GeForce GTX 650 / Radeon HD 7770
8 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION



läuft flüssig, keine Ladezeiten atmosphärische Musik-
untermalung Grafik zeigt Schönheit des Alls kaum
steife Animationen keine Sprachausgabe

SPIELEDIGN



Systeme greifen gut ineinander spannende Entscheidungen
automatische Missionsauflösung mit zu vielen Nachteilen
zu wenig Abwechslung Animationen bremsen Spielfluss

BALANCE



Minigame genau richtig schwer KI-Konkurrenten halten mit
Geld zu Beginn motivierend knapp Erfolg bei Missionen nicht
garantiert Würfelpech kann frustrierend sein

ATMOSPHÄRE / STORY



gute Erklärungen historischer Begebenheiten Raumfahrtoptik
Meilensteinmechanik transportiert Wettlaufgefühl leblose
Darstellung keine emotionale Verbindung zu Astronauten

UMFANG



Wiederspielwert durch Schwierigkeitsgrade anpassbare
Weltraumagenturen viel Hintergrundwissen im Spiel
nur ein Modus ein Minigame ist zu wenig

FAZIT

Horizon Mars ist eine thematisch ge-
lungene Simulation der Raumfahrt,
wird wegen seiner eingeschränkten
Spielmechanik jedoch eintönig.



Die Basis wirkt, als würden wir sie auf einer Karibikinsel erbauen, wo wir Platz optimieren müssen.

Call of the Sea

REISE INS UNBEKANNTE

Vergessene
Perlen

Genre: **Puzzle-Adventure** Publisher: **Raw Fury** Entwickler: **Out of the Blue** Termin: **8.12.2020** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **8 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **nein (GOG.com)** Enthalten in: **Xbox Game Pass**

Das Puzzle-Adventure Call of the Sea nimmt uns mit auf eine mysteriöse Reise in den Südpazifik, auf der eine Frau das dunkle Geheimnis einer Insel lüftet. Von Manuel Fritsch

Norah leidet an einer unheilbaren Krankheit. Aus diesem Grund ist ihr Mann auf eine Expedition in den Südpazifik aufgebrochen, weil es dort Hinweise auf eine mögliche Heilung geben soll. Aber seit Monaten ist kein Brief mehr in England angekommen, Harry gilt als verschollen. Also nimmt Norah ihr Schicksal selbst in die Hand.

Eine Insel voller Rätsel

Norah ist lediglich mit einem Notizbuch und eurem wachen Geist bewaffnet. Den braucht ihr, denn Call of the Sea ist ein Puzzle-Ad-

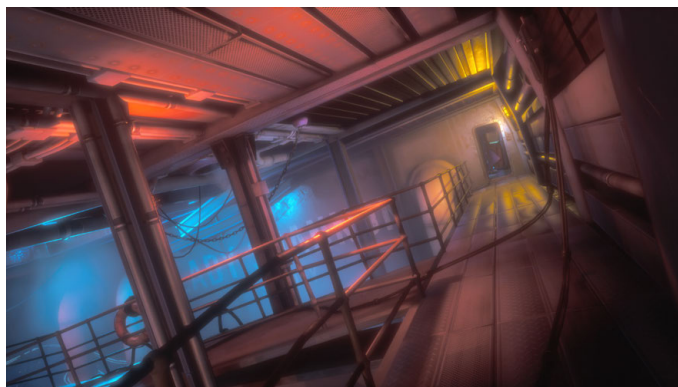
venture, bei dem ihr viel Zeit mit den überall verstreuten Rätseln verbringen werdet. So gut wie alle Wege auf der südpazifischen Insel sind mit alten Schließmechanismen oder anderen Hindernissen versperrt. Mal lasst ihr eine Zugbrücke über einen Fluss herunter, indem ihr Symbole auf einer Drehscheibe richtig anordnet, an anderer Stelle gilt es, den Stromgenerator im Bug eines rostigen Schiffs wieder zum Laufen zu bekommen. Dem spanischen Entwicklungsstudio ist es gelungen, die Aufgaben stets thematisch stimmig mit der Rahmenhandlung zu verknüpfen. Auf der Insel verteilt findet ihr immer mehr Hinweise über den Verbleib von Harrys Crew. Verlassene Lager, leere Waffen- und Dynamitkisten, aber auch Notizen und Utensilien liegen verstreut umher und führen euch linear wie bei einer Schnitzeljagd von einem Areal zum nächsten. Lediglich die Tatsache, dass Harry und seine Kollegen all ihr

Hab und Gut immer komplett aufgebaut im Dschungel stehen haben lassen, wirkt teilweise etwas unrealistisch.

Schwankende Rätselqualität

Bei den meisten Knobeleyen müsst ihr an Maschinen und Apparaturen richtige Kombinationen einstellen und vorher die Logik hinter bestimmten Symbolen durchschaut haben. Dennoch seht ihr nie genau, ob ihr bereits alle nötigen Hinweise gefunden habt, die zur Lösung des Rätsels nötig sind. Was uns fehlt, ist eine Möglichkeit, sich Tipps geben zu lassen, falls man mal feststeckt.

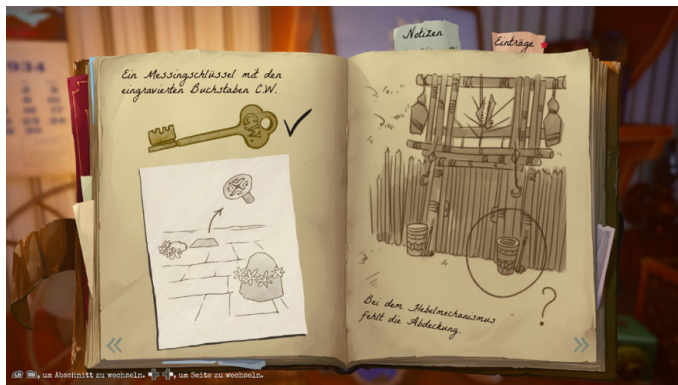
Die Rätsel sind abwechslungsreich, aber schwanken nicht nur in ihrer Komplexität, sondern auch in der Qualität. An manchen Stellen hingen wir wortwörtlich stundenlang fest, weil der entscheidende Hinweis nicht deutlich genug kommuniziert war, bei anderen Puzzles dagegen flutschten wir ohne Wi-



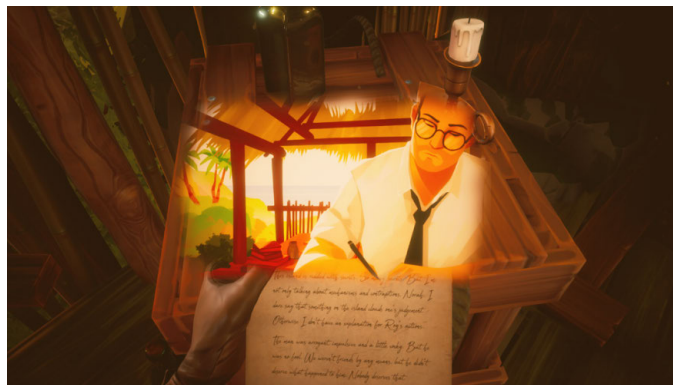
Call of the Sea ist kein Horrorspiel, aber wird zwischendurch auch mal leicht gruselig. Die Lovecraft-Einflüsse sind klar ersichtlich.



Auf dieser Insel beginnt Norahs Suche nach ihrem verschollenen Mann. Wird sie die gesuchten Antworten auf ihre Fragen erhalten?



In ihrem persönlichen Notizbuch hält Norah alle wichtigen Hinweise fest, die zur Lösung der Rätsel notwendig sind.



Vereinzel werden die gefundenen Briefe ihres Mannes mit kurzen, aber gelungenen Zwischenanimationen illustriert.



Im Dschungel stößt Norah immer wieder auf verlassene Lager und Hütten, in denen ihr Mann offenkundig Station gemacht hat.



Wer über diese Brücke will, muss erst das Geheimnis dieser mit Symbolen übersäten Drehscheiben-Apparatur lösen.



Norah findet ein mit Steinen bedecktes Grab. Anscheinend nahm die Expedition nicht für alle Teilnehmer ein glückliches Ende.



Von Zeit zu Zeit plagen Norah furchtbare Albträume, in denen sie unter Wasser gefangen ist und Objekte aus ihrer Kindheit sieht.

derstand einfach durch. Insgesamt werden Rätselfans dennoch auf ihre Kosten kommen. Menschen, die das Spiel primär für die Geschichte spielen, werden sich dagegen ständig ausgebremst fühlen. Aber es lohnt sich, die Geschichte zu erleben und sich für eines der zwei Enden zu entscheiden. Wir konnten das Gamepad nicht weglegen, bis

wir über Norahs Schicksal Bescheid wussten, das Geheimnis der Insel gelüftet und das von Harrys Verbleib gelöst hatten.

Ein Spiel für die einsame Insel

Auf Menschen oder Tiere, abgesehen von ein paar Fischen und Vögeln, trifft Norah auf ihrer Reise nicht. Das Spiel kommt ohne Dialoge mit anderen Figuren und Kämpfe aus, und auch wenn Call of the Sea auf den Screenshots sehr leer wirkt, fühlt sich die Insel dennoch lebendig an. Besonders grafisch hat uns das Spiel immer wieder überrascht. Die malerische Kulisse ist stilsicher und mit vielen Details in Szene gesetzt, besonders die Lichtatmosphäre und die sich ständig verändernden Wetterverhältnisse sorgen für ein authentisches »Einsame Insel«-Gefühl. Musik wird nur dezent eingesetzt, was den Fokus auf Norahs innere Monologe und die Umgebungsgeräusche legt.

In insgesamt sechs Kapiteln begleiten wir die Forscherin vom Strand bis tief hinein in das Herz der Insel. Gruselfans werden mit dem Spiel vermutlich nicht glücklich, denn Call of the Sea ist kein Horrorspiel. Aber durch die klar erkennbaren Lovecraft-Einflüsse bekommt die Geschichte einige unheimliche Wendungen. Wir verraten nicht zu viel, wenn wir sagen, dass Norah auf der Suche nach dem Geheimnis der Insel und ihrem Mann vor allem zu sich selbst findet.

Eine emotionale Reise

Dass Call of the Sea funktioniert und berührt, liegt in erster Linie an der fantastischen Synchronsprecherin Cissy Jones, die Norahs Figur zum Leben erweckt. Falls euch die Stimme bekannt vorkommt: Sie war auch in der Hauptrolle von Firewatch und vielen anderen Spielen wie Life is Strange zu hören. Jeder Fund, jede Erinnerung an Harry

wie auch die ehrliche Bewunderung für die Schönheit der Insel ist glaubhaft gesprochen. Vertont ist das Spiel allerdings nur auf Englisch, alle Texte, Menüs und Untertitel sind auf Deutsch verfügbar. ★

CALL OF THE SEA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 3220 / AMD FX-6100
Geforce GTX 650 / Radeon HD 7750
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 6700K / Ryzen R7 1700
Geforce GTX 1070 / Radeon RX Vega 56
16 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION



stilsichere, malerische Inselkulisse tolle Lichtstimmungen und Wettereffekte dezente Musikuntermalung professionelle Sprecherin (auf Englisch) vereinzelte Framerate-Einbrüche

SPIELDESIGN



abwechslungsreiches Rätseldesign Puzzles stimmig eingebunden Umgebung lädt zum Erkunden ein wenig Freiraum, starre und lineare Rätselabfolge schwankende Rätselqualität

BALANCE



Hinweise werden in Notizbuch festgehalten kein Verlaufen möglich freie Kapitelwahl nach dem Durchspielen manchmal unklare Aufgaben fehlende Hilfefunktion

ATMOSPHÄRE / STORY



glaubhafte Welt emotionale Bindung durch Norahs Monologe packend erzähltes Mysterium, gute Auflösung Rätselpassagen unterbrechen Erzählung teils unglaubliche Situationen

UMFANG



rund sechs bis acht Stunden lang sechs Kapitel plus Prolog optionale, versteckte Objekte zwei unterschiedliche Enden wenig Wiederspielwert

FAZIT

Wunderschönes Puzzle-Adventure mit Fokus auf Mechanikrätsel, das von einer starken Erzählung und seiner Heldin getragen wird.



Meinung

Manuel Fritsch
@manuspielt



Firewatch hat einen ganz besonderen Platz in meinem Herzen. Daher habe ich mich sehr gefreut, dass Cissy Jones die Protagonistin Norah in Call of the Sea vertont. Auch abseits der Sprecherin haben beide Spiele von unterschiedlichen Studios eine sehr ähnliche Stimmung und Atmosphäre. In beiden spielen die unberührte Natur und die Einsamkeit eine große Rolle, und in beiden geht es um die emotionale Suche nach sich selbst. Ganz anders als Firewatch ist bei Call of the Sea das Verhältnis zwischen Geschichte und klassischen Rätseln gelagert. Auf der namenlosen Insel verbringe ich deutlich mehr Zeit mit Tüfteln und Knobeln, entziffere Hieroglyphen, mache mir Notizen und löse komplexe Logikpuzzles. Als Belohnung winkt dann der nächste Storyhappen um den verschwollenen Ehemann. Einige der Rätselaufgaben haben mich schwer gefrustet, andere waren mir dagegen zu leicht. Bei einem Folgetitel darf das spanische Studio gerne noch ein wenig feilen und die Balance etwas besser hinbekommen. Abseits dieser kleinen Kritik kann ich Call of the Sea allen Puzzle-Adventure-Fans wärmstens ans Herz legen.



Visage

DIE BRUTALSTE P.T.-ALTERNATIVE

Genre: **Adventure** Publisher: – Entwickler: **Sadsquare Studio** Termin: **30.10.2020** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **nein (GOG.com)** Enthalten in: –

Mit irren Geistern und klaustrophobischen Korridoren möchte Visage die Fans von P.T. abholen. Gleichzeitig wirft es ihnen knackharte Rätsel zwischen die Beine.

Von Alex Ney

Viele Horrorspiele beginnen verstörend. Aber die Eröffnung von Visage ist wirklich eiskalt. Über zwei Minuten müssen wir hier nämlich mit ansehen, wie ein gestörter Mann seine gesamte Familie exekutiert. Und das auch noch aus der Ego-Perspektive – Manomann. Die Szene ist wohlgemerkt gänzlich unblutig. Unter die Haut geht vielmehr, mit welcher Lethargie der Kerl die Revolvertrommel befüllt. Wie emotionslos er das geladene Schießisen in der Luft wiegt. Und wie er dann den an vier Holzstühle gefesselten Familienmitgliedern in die Köpfe schießt.

Der starke Tobak endet mit der Selbststrichung des Typen; mit einem extralauten Kopf-

schuss durch den Mund. Doch hinter sich hat er es noch lange nicht. Denn kurz darauf erwacht er fragend vor seiner Wohnungstür – und beginnt, die unselige Behausung nach Antworten abzuklopfen.

Wähle, wo du sterben willst

Wir übernehmen die Rolle des wiederauferstandenen (und wehrlosen) Familienmörders und steuern ihn in der Ego-Perspektive durch ein mal helles, mal stockdunkles Einfamilienhaus. Auf der einen Seite schmeichelt die Bude unseren Augen mit geschmackvollem, teils viktorianischem Interieur. Fast alle Möbel lassen sich zudem öffnen und durchsuchen. Manchmal fördert das ein optionales Storyobjekt wie eine staubige Audiokassette zutage. Die Sucherei ist allerdings mit einiger Mausgymnastik verbunden, weil Schrank- und Zimmertüren wie in Amnesia aufgezogen werden müssen.

Auf der anderen Seite befinden sich in dem zweistöckigen Gebäude auch diese beengend schmalen, leicht schiefen Schauer-

korridore, wie wir sie aus P.T. kennen. Und die sind selbst dann unheimlich, wenn im Haus noch alle Lichter brennen. Apropos: Die Lichter löschen (beziehungsweise den Psychotrip starten) wir, indem wir mit einem bedeutungsschwangeren Kapitelobjekt, etwa einer Krücke, interagieren. Es steht uns frei, zuerst in Kapitel eins, zwei oder drei zu sterben. Lediglich der vierte und letzte Spielabschnitt bleibt vorerst gesperrt.

Das eine oder andere Kapitel entlässt uns in kleinere Außenbereiche, darunter ein heruntergekommenen Kinderspielplatz. Auch machen wir einen ausgedehnten Exkurs in ein scheinbar verlassenes Krankenhaus. Der Dreh- und Angelpunkt des Spiels bleibt dennoch unser trautes Heim; für etwas Abwechslung zuhause sorgen unterschiedliche Zeitlinien, die uns teils im Stil alter VHS-Aufnahmen präsentiert werden.

Verstand im Keller

Sobald wir im Rahmen eines Kapitels durch unsere Luxushütte laufen, beginnen die



Die bedrückende Stimmung der schmalen Korridore des PS4-Vorbilds Playable Teaser (P.T.) fängt Visage ziemlich perfekt ein.



Der messerstechende Geist von Dolores. Was die alte Lady besonders unbequem macht, ist ihre Fähigkeit, zeitweilig unsichtbar zu sein.

Meinung

Alex Ney
@AlexNey18



Ich habe Visage 2018 im Early Access gespielt, war damals aber nicht sonderlich davon angetan. Was ich nun getestet habe, ist beinahe ein völlig anderes Spiel. Das Ding hat sich sozusagen vom Hausbesichtigungssimulator zum hundsgemeinen Horrorspiel gemausert. Und noch dazu zu einem sehr umfangreichen. Super! Was mich aber immer wieder aus dem Gruseln herausgerissen hat, waren die statischen Gesichter meiner Peiniger. Klar: Sämtliche Quälgeister des Spiels sind mausetot. Aber wenn mir schon ein Rachegeist (!) den Schädel mit einer Krücke zertrümmert, dann bitte auch mit dem entsprechenden Hass. Denn anders verliere ich nach und nach die Angst vor ihm oder ihr. Am meisten gestört haben mich die – zum Teil – unlogischen Rätsel. Schließlich leben wir nicht mehr in 80ern und 90ern, als es bei Puzzles auch um den Absatz von Lösungsbüchern ging. Die Schicksale der Familienmitglieder haben mich aber so in ihren Bann gezogen, dass ich gar nicht anders konnte, als diese Passagen zu schlucken. Und ich habe es – auch wegen der abwechslungsreichen Verfolgungsjagden – am Ende nicht bereut.

Puppen zu tanzen. So sind Schritte vom obligatorischen Dachboden zu hören, es flimmern oder platzen Glühbirnen (die immerhin ausgetauscht werden können), und es knarzt furchteinflößend im Gebälk. Allein solche paranormalen Aktivitäten machen dem »Helden« schwer zu schaffen. Wann immer im Haus etwas Unerklärliches passiert oder er einfach nur zu lang im Dunkeln steht, nimmt sein Verstand ab. Abhilfe schaffen neben elektrischem Licht Sturmf Feuerzeuge und Kerzen, mit denen sparsam umgegangen werden sollte. Transportable Lichtquellen müssen oft nämlich ein ganzes Kapitel lang reichen. Aber: Das langfristige Ressourcenmanagement motiviert. Wird trotz allem die Psyche der Hauptfigur zu sehr in Mitleidenschaft gezogen, folgt eine Rachegeistattacke. Denn die Bude ist voll von schlechtgelaunten Verblichenen. Die liebe Verwandtschaft? Das erfahren wir später.

Die Sanity-Mechanik trägt viel zur Spannung bei, funktioniert aber nicht einwandfrei. So gibt es bestimmte dunkle Winkel im Haus, wo sich der Verstand unter mysteriösen Umständen regeneriert.

Den Verstand können wir übrigens auch als Person am Rechner verlieren. Wie? Das besorgen die teils abstrakten Puzzles des Spiels, da sie eigentlich nur mit Glück oder mithilfe eines Walkthroughs zu knacken sind. Demgegenüber stehen simple Kombinationsrätsel (Dachbodenluke öffnen, etwas an der Werkbank benutzen), deren Lösung groß und breit auf Zetteln geschrieben steht. Da wäre ein Mittelweg in beiden Fällen die bessere Lösung gewesen.



Für einen Geist an Krücken jagt uns Rakan (rechts) ziemlich schnell vor sich her. Allerdings findet er nicht immer seinen Weg durch die Krankenhausgänge.

Unberechenbare Rächer

Eine Hauptgeschichte im eigentlichen Sinne existiert nicht. Stattdessen fügen sich die teils haarsträubenden Schicksale der Verstorbenen zu einem großen Ganzen zusammen. Diese werden sowohl mittels hübsch gerendeter Cutscenes als auch Storyobjekten erzählt. Je nach Abschnitt werden wir etwa von einer schizophrenen Seniorin, einem übel verunglückten Brutalo an Krücken oder einer asiatisch anmutenden Kinderseele gejagt. Jedoch, und das ist sehr gut so, auf recht unterschiedliche Weise. Bei der alten Dame, Dolores, handelt es sich um so etwas wie ein unberechenbares Hologramm. Sie kann sich über kurze Strecken »teleportieren«, ist mal sichtbar und mal unsichtbar. Das hat zur Folge, dass wir oft nur noch ihr Küchenmesser in unserem Magen spüren. Wenigstens kündigt manchmal ein sonderbar bedrückendes Blitzgewitter von ihrer Nähe, und auch die Rücksetzpunkte sind meist fair. Mitunter ist es sogar erlaubt, das Spiel frei zu speichern.

Anders als Dolores ist Rakan ein recht konventioneller Geist. Er macht wie ein normaler Mensch Jagd auf uns, wirkt aber trotzdem sehr bedrohlich, da er uns gemessen an seinem Handicap – den Krücken – beachtlich schnell vor sich her scheucht. Wer sich von ihm erwischen lässt, bekommt seine Krücken übrigens auf dem ... nein, wir korrigieren: im Kopf zu spüren.

Die Geister warten blöderweise nicht darauf, dass wir im Dunkeln den Verstand verlieren. Allzu gern beschleunigen sie diesen Vorgang dadurch, dass sie uns in einen Raum sperren, das Licht ausknipsen und uns Gemeinheiten zuflüstern. Au Backe! Dieser ganze Teil von Visage wäre klasse, gäbe es da nicht zwei Probleme. Zum einen zeigen die rastlosen Seelen vereinzelt KI-Schwächen; sie können zum Beispiel an Mauern hängenbleiben oder sich lustig im Kreis drehen. Zum anderen sind die Gesichtsausdrücke sämtlicher Charaktermodelle statisch und bleiben so eher öde.

Es geht auch ohne Kojima

Als psychologisches Horrorspiel hat Visage einiges unter der Haube. Die unvorherseh-

bar agierenden Antagonisten sorgen durch die Bank für eine dicke Gänsehaut, weil sie uns in die Enge drängen und psychisch terrorisieren. Und was ist mit plumpen Jumpscars? Weitgehend Fehlanzeige.

Die finstere Gruselhütte im P.T.-Stil birgt aber nicht nur Positives. So überstrapaziert sie unser Nervenkostüm zuweilen mit kaum nachvollziehbaren Puzzles und lässt uns überdies nur umständlich mit Objekten interagieren. Wer sich dadurch allerdings nicht stören lässt und auch der Nutzung von Walkthroughs nicht abgeneigt ist, der wird seine 30 Tacken hier gut investiert sehen. ★

VISAGE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 10100 / AMD Ryzen 3 3300X
Geforce GTX 950 / Radeon R7 370
6 GB RAM, 10 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 7600 / AMD Ryzen R5 1400
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 480
8 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- hübsche Umgebungsgrafik
- gute Sprecher
- schicke Beleuchtung und Reflexionen
- veraltete Charaktermodelle
- miese Wassereffekte

SPIELEDISIGN



- nichtlineare Kapitel
- abwechslungsreiche Verfolgungsjagden
- motivierendes Ressourcenmanagement
- hakelige Objektinteraktion
- fummeliges Inventar

BALANCE



- separate Spielanleitung
- generell faire Rücksetzpunkte
- mitunter freies Speichern
- Rätsel teils frustrierend
- vereinzelt KI-Schwächen

ATMOSPHÄRE / STORY



- packendes Familiendrama
- unberechenbare Geister
- intelligente Schockeffekte
- Entdeckerdrang wird belohnt
- ausdruckslose Gesichter

UMFANG



- vier lange Kapitel
- mehrere große Levels
- interaktive Umgebung beschäftigt einige Zeit lang
- viele versteckte Objekte
- zwei unterschiedliche Enden

FAZIT

Visage bietet kompromisslosen Horror. Wer eine Aversion gegen schwierige Puzzles hegt, sollte hier allerdings passen.



POKÉMON TRIFFT METROIDVANIA

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Team 17** Entwickler: **Moi Rai Games** Termin: **8.12.2020** Sprache: **Deutsch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **Xbox Game Pass**

Monsterausbrüten und -großzüchten trifft auf Metroidvania-Gameplay: Monster Sanctuary bietet einen frischen Genremix für Runden-taktik-Nostalgiker. Von Manuel Fritsch

Monsterräuber, die magische Kreaturen im Kampf antreten lassen und in ihrer Freizeit neue Monster aus Eiern ausbrüten: Pokémon stand unverkennbar Pate für Monster Sanctuary. Doch um Plagiatsvorwürfe direkt zu entkräften, vermischt das deutsche Indie-Studio Moi Rai Games die Formel der japanischen Weltmarke mit dem Metroidvania-Genre – im Look eines 16-Bit-Sidescrollers.

Zu Beginn eurer Reise steht die Wahl eures legendären und einzigartigen Begleiters. Egal ob ihr euch für Wolf, Adler, Kröte oder Löwe entscheidet: Die anderen drei magischen Kreaturen werden euch im Laufe des Abenteuers weiterhin begegnen, denn sie sind die Maskottchen eurer Konkurrenz. Wie im Vorbild Pokémon konkurriert ihr in Monster Sanctuary mit arroganten Besserwissern

und Besserwisserinnen, aber findet auch Verbündete. Viel Story solltet ihr in der rund 30 Stunden andauernden Kampagne allerdings nicht erwarten. Hin und wieder trifft ihr auf NPCs, die euch ein wenig über die Hintergrundgeschichte der Welt berichten, ansonsten ist die Rahmenhandlung eher Beiwerk und nicht der Motor dieses Spiels.

Vielschichtiges Kampsystem

Im Mittelpunkt steht das Kämpfen. Das überzeugt durch seine taktische Tiefe und die vielen Monster, die ihr fangen und zähmen könnt. Jede der insgesamt 101 unterschiedlichen Kreaturen verfügt über vier facettenreiche Fähigkeitsbäume. Steigt ein Monster durch gesammelte Kampferfahrung im Rang, könnt ihr neue aktive und passive Talente auswählen. Wenn der Maximalrang von 40 erreicht ist, habt ihr aus einem einfachen Schleimblob eine giftspuckende Kampfmaschine gemacht oder alternativ eine auf Heilung fokussierte Defensiveinheit gezüchtet. Euer aktives Team besteht aus sechs Kreaturen, von denen ihr drei zu Beginn eines Gefechts auswählt. Nach einem

gewonnenen Kampf erhalten alle sechs Teammitglieder Erfahrungspunkte, auch wenn sie nur zugeschaut haben.

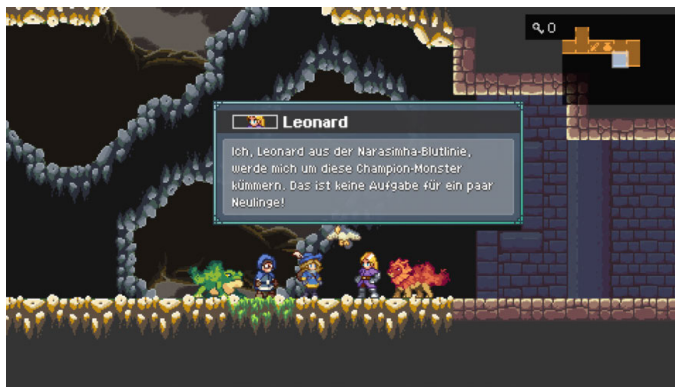
An neue Rekruten kommt ihr durch das Ausbrüten von Eiern. Diese erhaltet ihr nach dem Zufallsprinzip durch das Besiegen von Feinden. Mit etwas Glück bleibt nach einer Schlacht ein Ei der soeben besiegten Monstergattung liegen, und ihr könnt es in eurem Inventar schlüpfen lassen. Daraufhin steht euch umgehend ein frisches Seepferdchen oder ein dämonisches Auge treu und ergeben zur Seite. Besondere Vorkehrungen bei der Aufzucht oder erzieherische Maßnahmen müsst ihr keine treffen. Ei finden, schlüpfen lassen: Fertig ist der Krieger. Zwar könnt ihr Monster optional füttern, das wirkt sich aber lediglich auf die Anzahl an Lebenspunkten oder die Angriffs- und Verteidigungswerte aus. Überflüssige Eier und Monster spendet ihr der Universität, die euch mit Geld und Gegenständen belohnt.

Rundenkämpfe fast wie früher

Auf eurem Weg durch die Dungeons trifft ihr auf jede Menge Feinde. Bei einer Berührung



Die Kämpfe in Monster Sanctuary laufen rundenbasiert ab und erinnern an Final Fantasy. Eure Figur greift nicht aktiv ein, sondern gibt nur Befehle.



Wie auch in Pokémon gibt es Monstertrainer, die arrogant und überheblich sind, aber ihr werdet auch Freunde und Verbündete treffen.

wechselt die Ansicht in einen separaten Kampfmodus, der an die ersten Final-Fantasy-Spiele erinnert. Pro Angreifer könnt ihr entscheiden, welchen Angriff, Zauberspruch oder auch Gegenstand ihr einsetzen wollt. Elementarangriffe bewirken besonders viel Schaden, wenn ihr auf die Schwächen der gegnerischen Kreaturen achtet. Außerdem könnt ihr die Reihenfolge der Attacken wählen, was besonders für das Kombosystem strategisch von Bedeutung ist. Jeder Treffer erhöht den Kombozähler für Folgeangriffe in der aktiven Runde um fünf Prozent. Es kann sich also durchaus lohnen, genau hinzuschauen. Ein Eishagel macht zwar ordentlich Schaden, aber erhöht den Schadenszähler nur um zehn Prozent, während die Krallenangriffe des Wolfs fünfmal zuschlagen und somit den folgenden Feuerball um bis zu 25 Prozent tödlicher machen können. Hier wird deutlich: Besonders Menschen, die großen

Spaß am Optimieren und Maximieren von Fähigkeiten, Items und Ausrüstung haben, werden mit Monster Sanctuary glücklich werden. Für manch andere mag diese Fülle an Möglichkeiten eher abschreckend wirken. Verliert ihr aber mal eine Schlacht, gehen nur ein paar Goldmünzen verloren. Angst um eure gefallenen Monster müsst ihr nicht haben. Sie wachen nach ihrer Niederlage wieder auf, und alle Wunden sind wie von Geisterhand geheilt.

Primäres Ziel des Spiels ist die Suche nach den sagenumwobenen Champions, die zu finden ist jedes Mal ein Highlight. Diese besonderen Bosskämpfe fordern euch deutlich mehr heraus, und ihr müsst eure Truppe entsprechend gut auf die jeweiligen Schwächen des Gegners einstellen und trainieren. Eine zweite Besonderheit sind Kämpfe gegen die Konkurrenz, bei denen ihr alle sechs Teammonster in den Kampf schickt, allerdings auch hier leider nur drei davon parallel. Gewonnen habt ihr erst, wenn alle sechs Kreaturen des Gegners besiegt sind. Diese Duelle lassen sich im Multiplayer-Modus auch online bestreiten.

Enttäuschendes Metroidvania

Auf eurer Suche nach neuen Monstern und Champions erkundet ihr die abwechslungsreiche Welt in klassischer 2D-Sidescroller-Manier. Ihr springt von Plattform zu Plattform, weicht Stachelfallen aus und öffnet Schlösser mit vorher gefundenen Schlüsseln. Anders als in ähnlichen Genrevertretern lernt ihr als Jäger selbst keine neuen Fähigkeiten, doch dazu habt ihr ja eure Monster! Ihr könnt jeweils ein Lieblingsmonster als aktiven Begleiter auswählen. Dieser rennt, fliegt, krabbelt oder schleimt sich brav hinter euch her und unterstützt euch per Tastendruck mit seiner in der Regel nützlichen Spezialfähigkeit.

So packt euch der Adler beispielsweise an den Schultern und trägt euch über Abgründe, Raubtiere wie Bären bringen mit ihren Krallen Wände zum Einstürzen und legen damit geheime Räume frei. Mit magischen Attacken wie dem Blitzeinschlag des Knisteritters aktiviert ihr Elementarschalter, die euch den Weg zu Truhen mit Bonusschätzen öffnen. Viele der Kreatureigenschaften doppeln sich, aber es kann passieren, dass



Jedes Monster bietet eine Fülle an unterschiedlichen Skills, die ihr über Levelaufstiege nach und nach freischalten könnt.

ihr anfangs noch nicht das passende Ei gefunden habt und euch eine Monstereigenschaft fehlt. Dann müsst ihr später per Schnellreise an diese Stelle zurückkehren. Allerdings müsst ihr ein gutes Gedächtnis haben, denn eine Notizfunktion auf der Übersichtskarte haben wir vermisst.

Im Gegensatz zum Kampfsystem hat uns die Hüpferei enttäuscht. In der Welt finden wir nur wenige Knocheleinlagen, die sich meist darauf beschränken, Schalter zu drücken. Sonstige Hindernisse lassen sich durch die Wahl der richtigen Kreatur überwinden. Das ist unbefriedigend, und auch die Belohnungen in versteckten Truhen sind unspektakulär und wenig motivierend. ★

MONSTER SANCTUARY

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Pentium 4 / Athlon XP 1500+
Geforce 210 / Radeon HD 4350
2 GB RAM, 1 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core 2 Duo E4300 / Athlon II X2 270
Geforce GT 240 / Radeon HD 4750
2 GB RAM, 1 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- charmante Pixelwelt
- putzige Animationen
- liebevolles Monsterhandbuch
- witzige NPC-Dialoge
- wenig musikalische Abwechslung

SPIELEDISIGN

- strategische Tiefe in den Kämpfen
- reizvolle Teamspezialisierung
- spannende und fordernde Bosskämpfe
- langweiliges Platforming
- Ausbrüten und Aufzucht spielen keine Rolle

BALANCE

- gut gemachte Einführung
- faire Kämpfe, ansteigender Schwierigkeitsgrad
- gut lesbare Bosskämpfe
- wenig Orientierung auf der Übersichtskarte
- keine wählbaren Schwierigkeitsgrade

ATMOSPHERE / STORY

- glaubhafte Abenteueratmosphäre
- wenig eigene Ideen
- keine emotionale Bindung zu Monstern
- Welt erklärt sich wenig
- sehr schlechte, wenig ausgearbeitete Rahmenhandlung

UMFANG

- 101 unterschiedliche Monster
- vier Fähigkeitsbäume pro Kreatur
- vier mystische Startkreaturen
- 15 Gebiete
- Duell-Modus

FAZIT

Umfangreiche Monsterjagd mit Fokus auf Rundenkämpfe mit Retro-16-Bit-Charme und einer Prise Metroidvania.

74

Meinung

Manuel Fritsch
@manuspielt

Ich bin ein großer Freund des Metroidvania-Genres und nur wenig Pokémon-affin, auch wenn mir die Idee der Monsterzucht durchaus gefällt. Die Mischung von Monster Sanctuary sprach mich daher direkt an. Es ist deutlich weniger quietschig als das Vorbild und legt den Fokus auf die taktischen Kämpfe statt auf den Sammeltrieb. Super! Das Finden neuer Kreaturen und Herumexperimentieren mit ihren unterschiedlichen Fähigkeiten macht Spaß und weckt den Ehrgeiz in mir, das perfekte Team zusammenzustellen. Für meinen Geschmack hätte der Metroidvania-Anteil aber gerne deutlich größer und gewichtiger ausfallen dürfen. Die kleinen Rätselaufgaben und das Navigieren in der Welt nutzen sich sehr schnell ab und bieten wenig Herausforderung. Das Kämpfen steht klar im Vordergrund, und auch wenn dies mit seiner Tiefe überzeugt, wurde mir Monster Sanctuary auf Dauer zu eintönig. Da versprach der Genremix mehr, als er mir schlussendlich bieten konnte.



GAMESTAR-PC TITAN Z

PROZESSOR Intel Core i9 10900K (8x 5,3 GHz)

MAINBOARD ASUS ROG Strix Z490-E Gaming

GRAFIKKARTE ASUS TUF GAMING GEFORCE RTX 3090 24GB **NEU**

ARBEITSSPEICHER 32 GB DDR4-3200 Corsair Vengeance

SSD 2.000 GB NVME SSD

FESTPLATTE 4.000 GB HDD

nur **3999,-** **NEU**



GAMESTAR-PC ULTRA XTREME

PROZESSOR AMD Ryzen 7 5800X (8x 3,8 GHz) **NEU**

GRAFIKKARTE NVIDIA GEFORCE RTX 3070 8 GB **NEU**

ARBEITSSPEICHER 16 GB DDR4-3200 RAM

SSD 1.000 GB NVME SSD

nur **2099,-** **NEU**



GAMESTAR-PC ULTIMATE RYZEN 5800X

PROZESSOR AMD Ryzen 7 5800X (8x 3,8 GHz) **NEU**

GRAFIKKARTE ASUS NVIDIA GEFORCE RTX 3080 10 GB **NEU**

ARBEITSSPEICHER 16 GB DDR4-3200 RAM

SSD 2.000 GB NVME SSD

~~2899,-~~ nur **2499,-** **NEU**

Alle Preise in Euro inkl. gesetzlicher MwSt. Angaben Stand 01.12.2020. Änderungen vorbehalten. Angebote nur solange der Vorrat reicht.

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

Konfiguriert von den Hardware-Experten von GameStar

GAMESTAR-PC

RYZEN 5 SPECIAL EDITION 3070

Nur für kurze Zeit und solange der Vorrat reicht. Der neue GameStar-PC ist günstiger als selber bauen.
High-End-Gaming im 4K Bereich mit starker RTX 3070 Grafikkarte und Ryzen 5 Prozessor.
Verpackt im stylischen Corsair 220T RGB Gehäuse macht der PC in jedem Spiel eine perfekte Figur.



PROZESSOR AMD Ryzen 5 5600X (6x 4,6 GHz) **NEU**

GRAFIKKARTE NVIDIA GEFORCE RTX 3070 8 GB **NEU**

ARBEITSSPEICHER 16 GB DDR4-3200 RAM HyperX Fury

SSD 1.000 GB NVME SSD Kingston A2000

GEHÄUSE Corsair 220T iCue RGB

nur **1599,-** **NEU**



www.gamestarpc.de

Deutsche Entwickler über Crunch

HARIBO-TÜTEN STATT NORMALE ARBEITSZEITEN

Auch die deutsche Spielebranche kann nicht ohne Crunch. Das legen Gespräche nahe, die wir mit Entwicklern geführt haben. Und doch besteht Anlass zur Hoffnung auf Besserung. Von Dom Schott

Eines Morgens im Jahr 2013 verpasst Mareike (Name geändert) ihren Bus, der sie zu ihrem Arbeitsplatz bei Daedalic Entertainment bringen sollte. Sie erscheint gerade mal sieben Minuten zu spät im Büro des Hamburger Entwicklers und Publishers, bei dem sie seit einigen Monaten als Gamedesign-Praktikantin arbeitet. Im Büro wird sie schon erwartet: Die Personalchefin sitzt mit einem Klemmbrett an der Tür, um alle Verspätungen zu notieren. Kurz darauf zitiert sie Mareike in ihr Büro und ermahnt sie, in Zukunft pünktlich zu erscheinen. Was beiden Frauen zu diesem Zeitpunkt jedoch bewusst war, aber offenbar trotzdem nicht zählte: Mareike hatte am Tag zuvor bereits über zehn Stunden gearbeitet und erst um 23 Uhr das Büro verlassen. Sie steckte mitten im Crunch und beschreibt dieses Gespräch mit der Personalchefin als den Tiefpunkt ihres gesamten Arbeitslebens: »In dem Moment wusste ich, dass ich da niemals bleiben werde, selbst wenn das eine Option wäre.«

Diese Szene stammt aus einem der vielen Gespräche, die GameStar in den vergangenen Wochen mit Entwicklerinnen und Entwicklern geführt hat. Wir wollten recherchieren, wie weit Crunch als strukturelles Phänomen in der deutschen Spielebranche verbreitet ist – und was Verantwortliche tun, um ihre Angestellten zu schützen. Unsere Recherchen zeigten auf, dass die Geschichte von Mareike kein Einzelfall ist und trotz geltendem Arbeitsrecht immer wieder auf die Leidenfähigkeit der Mitarbeiter gebaut wird, um selbst nahezu unmögliche Deadlines noch zu erfüllen. Die Ursachen dafür sind vielfältig – und reichen bis in die Hörsäle der Nachwuchsgeneration.

Hölle für Körper und Psyche

Das Phänomen Crunch begleitet die Spielebranche seit ihren Anfängen und beschreibt

eine Phase der intensiven Mehrarbeit, die über Wochen oder sogar Monate andauern kann. Zuletzt drängte der Release von Cyberpunk 2077 den Begriff in die Schlagzeilen, nachdem einige Mitarbeiter des Entwicklerteams CD Projekt Red gegenüber der Website Bloomberg von anhaltenden Crunch-Phasen berichtet hatten. Im Zuge der öffentlichen Diskussion über diese Berichte tauchte dabei auch immer wieder der Begriff »Überstunden« als Synonym für Crunch auf – eine unzutreffende Gleichsetzung, die langfristig sogar viel Schaden anrichten kann, wie Jörg Friedrich glaubt. Der Gründer des Indie-Studios Paintbucket Games (Through the Darkest of Times) kritisiert im GameStar-Interview den sorglosen Umgang mit den beiden Begriffen: »Das hört man häufig: Ich habe zwei Tage Überstunden gemacht und gecruncht. Aber das ist kein Crunch. Crunch ist ein extremes Maß an Überstunden über Monate und mit mehr als 60 Arbeitsstunden pro Woche. Das sollte unterschieden werden von

»Ich habe gestern mal lange gearbeitet.« Friedrich spricht aus Erfahrung. Vor der Gründung seines eigenen Studios vor zwei Jahren musste er als Angestellter langanhaltende Crunch-Phasen durchstehen. Und die haben Spuren hinterlassen: »Das war für mich scheiße, und ich habe aus dieser Zeit ein chronisches Leiden mitgenommen.« Den Namen seines damaligen Arbeitgebers will Friedrich nicht nennen, um seine ehemaligen Kollegen zu schützen, die systematisch gegen das Arbeitsrecht verstoßen haben sollen. Dafür berichtet er uns, wie er damals in diese Crunch-Phase hineingeraten war. Seine Geschichte scheint keinesfalls untypisch für die deutsche Spielebranche zu sein, wie wir in den kommenden Gesprächen mit anderen Entwicklern und Entwicklerinnen noch erfahren würden.

Notpflaster für klaffende Wunden

Die Crunch-Erfahrung von Friedrich beginnt mit einer für die Branche international typi-





Zum Release von Cyberpunk 2077 berichteten Entwickler von CD Projekt Red über Crunch beim polnischen Arbeitgeber. Im Zuge dessen verwendeten viele »Crunch« und »Überstunden« inhaltsgleich – eine verhängnisvolle Gleichsetzung, meint Jörg Friedrich.

schen Situation: Die Alphaversion eines größeren Spiels, an dem über 50 Menschen beteiligt sind, krankt an unvorhergesehenen technischen Problemen. Eine wichtige interne Deadline wurde bereits gerissen, als Jörg Friedrich zum Projekt stößt: »Dann wurde nach Lösungen gesucht, und dabei wurde klar, dass man die Probleme nicht einfach so lösen kann, sondern dass der Content des Spiels komplett umgebaut werden muss, einschließlich aller Levelstrukturen.«

Zu diesem Zeitpunkt ist das Spiel schon eineinhalb Jahre in Entwicklung. Für die Notfallrettung gewährt die Geschäftsführung dem Team nur magere drei Monate: »Es war klar, dass das eigentlich nicht zu schaffen ist.« Was danach passiert, identifiziert Friedrich als einen ganz klassischen Weg, wie sich Crunch in die Spieleentwicklung hineinschleicht: nicht als offizielle Anordnung von der Geschäftsführung via Rundmail, sondern aus einer Drucksituation heraus, in der Crunch zum einzigen Ausweg aus der Misere wird. »Da sagt kein Producer: »So, ihr arbeitet jetzt 100 Stunden pro Woche, sondern: »Wir müssen das bis zu diesem Zeitpunkt schaffen. Und das muss klappen!« Eine Anweisung zum Crunch zwischen den Zeilen, die trotzdem niemand überhören kann. Und der Druck im Team steigt. Sätze wie »Ihr wollt doch auch, dass das geil wird!« oder noch häufiger »Wenn wir den Milestone nicht schaffen, wird das Spiel vielleicht gecancelt, und dann sind wir alle arbeitslos!« fliegen durch die Büroräume. »Und das will natürlich keiner. Und dann wird reingehauen«, erinnert sich Friedrich an diese Zeit. »Das Problem daran ist, dass du dann mitgezogen wirst, auch wenn du als Einzelner gar nicht mitmachen willst. Wenn du dich raushieltest, würde das nur bedeuten, dass jemand anderes deine Arbeit machen und noch härter ran muss als ohnehin schon.«



Diese Waffen-Mod aus Cyberpunk 2077 klingt schwer nach Selbstironie.



DaWindci und The Last Tinker (Bild) sind die frühesten Projekte im Portfolio des Münchner Studios Mimimi – und entstanden unter Crunch. Grund dafür war zum einen die Mehrbelastung durch das parallele Studium der späteren Geschäftsführer, zum anderen die unerwartet lange Suche nach Verstärkung im Team. Heute hat Mimimi daraus gelernt, wie uns CEO Johannes Roth erklärt.



Das Spiel Säulen der Erde von Daedalic entstand wie viele andere Projekte des Studios offenbar unter heftigem Crunch. Im Gespräch mit GameStar berichteten ehemalige Mitarbeiter von wochenlangen Überstunden und ungenügender Entschädigung.

Friedrich und seine Kollegen kommen nun jeden Tag um neun Uhr ins Büro und gehen erst wieder gegen 23 Uhr oder sogar noch später. Kein Arbeitstag ist kürzer als zehn Stunden. Auch an Samstagen und Sonntagen wird gearbeitet – mit dem gleichen Pensum. »Du versuchst, daheim irgendwie zu schlafen, aber bist natürlich total aufgedreht, weil du so lange gearbeitet hast. Und am nächsten Tag geht's wieder ins Büro.«

Am Ende cruncht das Team unter diesen Bedingungen nicht drei, sondern acht Monate lang. Das sind dann am Ende über 240 Tage Mehrarbeit. Viel früher allerdings spüren Friedrich und seine Kollegen die Folgen der hohen Arbeitslast: »Nach ein, zwei Monaten bist du komplett durch, kannst dich nicht mehr konzentrieren, machst Fehler. Und eigentlich machst du das alles ja, um

Probleme zu lösen und Zeit aufzuholen, aber letztendlich machen alle nur noch mehr Fehler, was wieder mehr Zeit kostet.«

In sein Gedächtnis eingebrannt hat sich eine nächtliche Szene, in der er gemeinsam mit dem Technical Director versucht, eine Reihe von Bugs zu entfernen: »Wir wussten da beide schon, dass wir in einer Woche wieder hier sitzen werden, um die neuen Bugs zu suchen, die ich in diesem Moment mit eingearbeitet hatte.« Die Arbeit dreht sich nur noch im Kreis, auch das ist Crunch.

Ein Symptom von schlechter Planung

Rückblickend identifiziert Friedrich vor allem ein Problem als Ursache für die heftige Crunch-Phase: eine schlechte, wenig vorausschauende Planung, die außerdem nicht ausreichend flexibel ist, wenn sich erste

Probleme abzeichnen. Hier spricht er auch mit der Erfahrung als Geschäftsführer seines eigenen Indie-Studios Paintbucket Games, das mit Through the Darkest of Times bereits ein kommerziell erfolgreiches Spiel veröffentlichten konnte: »In der Regel sieht man es irgendwann kommen, wenn ein Plan nicht erfüllt werden kann. Dann hast du drei Möglichkeiten: Du kürzt Features raus, du schmeißt mehr Leute und damit mehr Geld auf das Problem oder du verschiebst den Termin – und wenn man alle drei Sachen nicht will, dann bleibt nur noch die Ansage: Wir arbeiten jetzt alle mehr.«

Was Jörg Friedrich in unserem Interview andeutet, wird in den Gesprächen, die wir mit weiteren Entwicklerinnen und Entwicklern führen, offensichtlich: Die Fehlplanungsgründe für Crunch können ganz unterschiedlich sein. Viele berichten uns von unerfahrenen Vorgesetzten oder Producern, die den Aufwand von Arbeitsschritten falsch einschätzen oder zu wenige Puffertage für Krankheitsfälle oder plötzliche technische Probleme berücksichtigen. Diese Berichte erreichen uns von kleinen Indie-Studios und großen Unternehmen mit mehreren Dutzend Mitarbeitern gleichermaßen. Ein Unternehmen aber wird in unseren Gesprächen immer wieder als Negativbeispiel genannt, das über die Jahre alle Fehler begangen haben soll, die man im Umgang mit Crunch überhaupt begehen kann: Daedalic Entertainment aus Hamburg. Was ist da dran?

Fehlende Wertschätzung, schlechte Planung

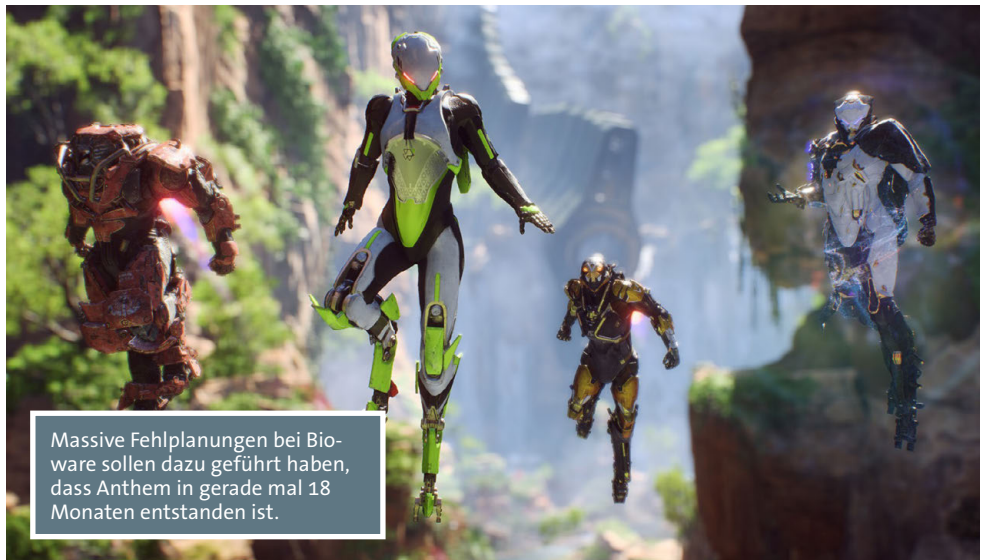
Wir kehren zu Mareike zurück, die wir zum Beginn unseres Artikels vorgestellt haben. In Wirklichkeit heißt sie anders, wünscht



Nach Berichten des Magazins US Gamer soll auch Telltale (The Walking Dead) jahrelang unter Crunch gelitten haben. Zu knappe Zeitpläne führten zu immer unfertigeren Spielen – und letztlich zur Schließung des Studios.

aber, anonym zu bleiben – aus Angst, von ihrem ehemaligen Arbeitgeber verklagt zu werden. Denn mittlerweile ist Mareike längst nicht mehr beim Hamburger Unternehmen angestellt. Ihr Vertrag als Praktikantin endete nach sieben Monaten, in denen sie als Gamedesignerin am Point&Click-Adventure *Goodbye Deponia* mitgearbeitet hatte. In ihrer Erinnerung verlief die meiste Zeit der Entwicklung entspannt und im Rahmen normaler Arbeitszeiten. Aber je näher der Release rückte, desto größer wurde der Druck auf das Team, das laut Mareike zu diesem Zeitpunkt überwiegend aus Praktikanten bestand, die die Entwicklung stemmten. »Ein Monat vor Release hat uns der Projektleiter dann Excel-Tabellen auf den Tisch geknallt, auf denen unser Arbeitsplan für die nächsten drei Wochen stand. Ich hatte damals noch keine Ahnung von Crunch und sagte ganz naiv: An dem Wochenende kann ich gar nicht. Da wurde ich dann etwas reserviert angeschaut.« Denn laut Mareike wurden auf diesen Arbeitsplänen auch Samstag und Sonntag als Arbeitstage angegeben. Damit begann die Crunch-Phase für rund ein Dutzend Praktikanten und Praktikantinnen sowie drei festangestellte Entwickler, wie sich Mareike erinnert: »Wir haben an jedem Tag die Mittagspause durchgearbeitet und sind abends bis zum letzten Bus geblieben. Und das ging drei Wochen so.«

Während sich die Praktikanten laut Mareike den Anweisungen fügten, weigerten sich die Festangestellten, auch am Wochenende ins Büro zu kommen. Auf die ehemalige Daedalic-Mitarbeiterin machte diese Szene den Eindruck, als hätten die älteren Kollegen diese Situation bereits ge-



Massive Fehlplanungen bei Bio-ware sollen dazu geführt haben, dass Anthem in gerade mal 18 Monaten entstanden ist.

kannt: »Man merkte, da herrschte eine Grundstimmung, die ich damals noch nicht zuordnen konnte, aber die nahelegte, das sei schon häufiger passiert.«

In den folgenden Wochen spürte Mareike zunehmend die körperlichen und psychischen Folgen des Crunches: »Ich war in einem Zombie-Modus, völlig bildschirmüberdrüssig, hatte Rückenschmerzen. Die Stimmung auf der Arbeit war eigentlich immer gut, weil die Kollegen nett waren, ich hatte keine Bauchschmerzen, dahin zu fahren. Aber mitgenommen hat mich das trotzdem.« Mareike vermutet, dass sie die Belastung vor allem deswegen ohne spürbare Langzeitfolgen wegstecken konnte, weil sie zum Zeitpunkt ihres Praktikums mit Anfang 20 noch recht jung war. Die fehlende Wertschätzung machte ihr trotzdem sehr zu

schaffen, wie sie GameStar berichtet: »Es gab für Mitarbeiter keinen Kaffee oder sonstige Getränke umsonst, man musste sich alles selbst kaufen – und dazu ist natürlich nicht viel Zeit, wenn man die Mittagspause durcharbeitet. Diese Kleinigkeiten haben mich echt wütend gemacht.«

Ihr Geduldsfaden riss schließlich am besagten Morgen, als Mareike den Bus verpasste, sieben Minuten zu spät zur Arbeit erschien und dafür im Büro der Personalchefin »zur Schnecke gemacht wurde« – und das, obwohl laut Mareike jeder im Unternehmen gewusst haben musste, wie hoch die Belastung für die Belegschaft war: »Dass unser Team gecruncht hat, konnte niemand übersehen haben. Wenn man morgens ins Büro kam, lagen oft Leute im Gemeinschaftsraum auf dem Sofa, weil sie dort



Carsten Fichtelmann, Geschäftsführer von Daedalic, bestreitet den Wahrheitsgehalt der Berichte, die GameStar über die Arbeitsbedingungen bei Deponia Doomsday (Bild) vorliegen, und vermutet unzufriedene Ex-Mitarbeiter, die nachtreten wollen.

Im April 2019 berichteten Mitarbeiter von Epic Games, sie hätten 70 bis 100 Stunden die Woche gearbeitet, um den konstanten Erfolg von Fortnite durch Patches zu sichern.



übernachtet hatten.« Trotzdem habe die Personalchefin auf Mareikes Hinweis, wie lange sie aktuell im Büro beschäftigt sei, lediglich lapidar geantwortet: »Na ja, aber Zuspätkommen geht trotzdem nicht.«

Wer einen Betriebsrat gründen will, fliegt

GameStar sprach mit weiteren ehemaligen Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern, die im Zeitraum von 2010 bis 2018 bei Daedalic Entertainment an unterschiedlichen Projekten und in unterschiedlichen Positionen gearbeitet haben. Laut Daniela (Name von der Redaktion geändert), einer freiberuflichen Grafikerin, die 2015 und 2016 an Deponia Doomsday und Säulen der Erde mitgearbeitet hat, umgab der Crunch auch diese beiden prestigeträchtigen Projekte des Hamburger Studios. Ihrem Bericht zufolge wurde Crunch bei diesen beiden Spielen sogar offen angekündigt. Dabei räumt sie ein, dass diese Anordnung wohl die Folge einer schlechten Pro-

jektplanung gewesen sei und nicht an der reinen Rücksichtslosigkeit der Verantwortlichen gelegen habe: »Die Schuldigen waren nicht die Projektleiter, sondern die weiter oben, weil der Zeitrahmen schon bei der Projektplanung so knapp bemessen wurde, dass es am Ende gar nicht mehr anders ging.«

Als Dankeschön wurde der Belegschaft in den kommenden Wochen immer wieder »eine epische Entschädigung« versprochen: »Als »epische Entschädigungen« wurde angedeutet, dass jeder eine PlayStation bekommen oder eine richtig tolle Releaseparty gefeiert werden würde. Diese hat es allerdings nie gegeben. Und die Überstunden wurden auch nicht korrekt mit Urlaubstagen entlohnt.« Stattdessen berichtet Daniela von Szenen, die fast zynisch wirkten: »Ab und zu gab es eine Haribo-Tüte für das ganze Team«, berichtet sie.

Und auch in diesem Fall blieben die psychischen und körperlichen Folgen für das

Team nicht aus, wie sich Daniela erinnert: »Es herrschte schlechte Laune, bei einigen geradezu Hass auf das Projekt und die Arbeitssituation. Eine negative Stimmung, die an die Angst gekoppelt war, den Job zu verlieren.« Und auch die Spiele litten laut Daniela zu einem nicht unerheblichen Teil unter dem Crunch: »Es wurde liebloser gearbeitet. Man dachte sich: »Die Kacke will ich nie wieder sehen!« Auch die Chats waren während der Arbeitszeit sehr aktiv, weil man den Frust loswerden musste.«

Wir hören viele weitere Anekdoten von ihr und anderen Ex-Daedalic-Mitarbeitern, die unter Crunch litten und nur auf wenig Verständnis ihrer Vorgesetzten stießen. Mehrere Personen berichten, sie hätten letztlich bis zum Burnout beim Hamburger Studio gearbeitet. Bis es nicht mehr weiterging.

Einen dramatischen Höhepunkt erreichte die Crunch-Problematik laut Daniela schließlich, als ein Teil der Angestellten 2016 versuchte, als Reaktion auf die prekären Arbeitsbedingungen einen Betriebsrat zu gründen. Es wäre der zweite in der gesamten deutschen Spielebranche gewesen. Doch es kam anders, wie uns Daniela berichtet: »Einige Kollegen verabredeten sich im Skype-Chat für die Mittagspause, um das zu besprechen. Während sie weg waren, ging ein Mitarbeiter der Personalabteilung an deren Arbeitsplatz, las den Skype-Chat nach, notierte sich die Namen und feuerte noch am gleichen Tag alle Beteiligten.«

Crunch gehört noch immer fest zur deutschen Spielebranche

Carsten Fichtelmann ist Geschäftsführer von Daedalic und weist diese Berichte ehe-

FIGHTING
FOR A
FUTURE OF
FAIR LABOR



Game Workers Unite setzt sich für eine gesündere Arbeitskultur bei Entwicklern ein.



maliger Mitarbeiter als »Behauptungen« entschieden zurück. Man stehe dem Thema »sehr, sehr kritisch gegenüber«. Crunch habe in der Vergangenheit »nur eine sehr geringe, untergeordnete Rolle« bei Daedalic gespielt, und man bemühe sich heute intensiv darum, die Angestellten vor dieser Mehrbelastung zu schützen. Es sei »nie passiert«, dass Daedalic-Mitarbeiter an Wochenenden hätten arbeiten oder sogar im Büro schlafen müssen: »Wer sowas behauptet, der lügt!«, betont Fichtelmann. Auch die übrigen Schilderungen unserer Gesprächspartner bestreitet der Geschäftsführer und vermutet, dass hier unzufriedene Ex-Angestellte »nachtreten« wollen. Zwar räumt er ein, dass Mitarbeiter in höheren Positionen durchaus längere Arbeitstage gehabt hätten – allerdings aus »einer intrinsischen Motivation heraus«, um das Beste aus ihrem Projekt herauszuholen. Das mag stimmen, bis ins Detail überprüfen können wir letztlich weder die Crunch-Vorwürfe noch Fichtelmanns Dementi. Angesichts der übereinstimmenden Berichte, die uns aus mehreren Quellen – auch aus höheren Positionen des Studios – erreicht haben, lässt sich dennoch nicht von der Hand weisen, dass es in den Büros von Daedalic jahrelang ein Problem gegeben haben muss. Warum sonst sollten ehemalige Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter derart »nachtreten« wollen – erst recht wenn sie mit ihrer Daeda-

lic-Zeit längst abgeschlossen und neue Arbeitsstellen angetreten haben? Wut oder den Wunsch, Daedalic zu schaden, konnten wir in unseren Gesprächen zudem nicht feststellen. Stattdessen überwog eher ein Gefühl von Wehmut in der Erinnerung daran, wie die Arbeit dort gelaufen war.

So oder so lassen die Berichte darauf schließen, dass Crunch unterschiedliche Ursachen haben kann. Vielfach entsteht die Dauerbelastung, weil die Planung und das Zeitmanagement ungenügend und mit wenig Voraussicht durchgeführt wurden. In Einzelfällen aber auch, weil man auf die Leistungsfähigkeit der Mitarbeiter baute und Crunch nicht als letztes Mittel, sondern als notwendigen Endsprint verstand. Und das ist kein Phänomen, das exklusiv Daedalic betrifft. Viele große und kleine Teams haben hierzulande schon Erfahrungen mit Crunch sammeln müssen. Selbst Studierende, mit denen wir sprechen, erzählen über ihre Projektarbeiten von Crunch-ähnlichen Situationen an den deutschen Unis, die von den dort Lehrenden mit stets ähnlichen Worten durchgesetzt wurden: »So ist das später auch im Berufsleben.«

Eines allerdings scheint sich dennoch seit einigen Jahren zu ändern, auch das zeigen unsere Gespräche: Es entsteht zunehmend ein Bewusstsein dafür, dass Crunch schlecht ist und mit allen Mitteln vermieden werden muss. »Kriegsgeschichten«,

wie sie Entwickler schon vor zwei Jahrzehnten stolz auf Branchenevents erzählten und bis heute erzählen, werden von immer mehr Augenpaaren kritisch beäugt. Beispielsweise wenn der ehemalige Blizzard-Designer David Brevik (unter anderem Diablo und Diablo 2) auf der Entwicklerkonferenz GDC erzählt, seine »Superkraft« sei, dass er wenig Schlaf brauche, was ihm zum Ende der Diablo-Entwicklung Arbeitstage mit 18 bis 20 Stunden ermöglicht habe. Zu denjenigen, deren Stirn sich bei solchen Schilderungen in Falten legt, gehört Johannes Roth, Geschäftsführer und Mitgründer des Münchner Entwicklerstudios Mimimi (Shadow Tactics, Desperados 3). Nachdem er selbst im Studium harte Crunch-Phasen durchleben musste, setze er heute alles daran, mit vorausschauender Planung und einer »Open Door«-Policy die Arbeitszeiten seiner Angestellten nicht überzustrapazieren. Während andere Studios Angestellte wegen Crunch-Phasen verlören, locke Mimimi mit dieser Einstellung neue Talente an – und darauf ist Roth stolz, wie er uns erklärt. Er bringt auf den Punkt, was viele andere unserer Gesprächspartner immer wieder umschrieben: »Der respektvolle Umgang mit der Lebenszeit eines Mitarbeiters ist wichtig. Wenn man mit offenen Augen durch die Welt geht, dann merkt man, dass Crunch nichts bringt. Crunch ist keine Lösung, sondern ein Problem.« ★



Auch für Black Ops 4 sollen Treyarch-Mitarbeiter »gecruncht« haben. Der ursprüngliche Entwurf des Spiels soll in der Entwicklungsphase über den Haufen geworfen worden sein, das Team musste noch mal neu ran.

Wie Technik uns zu Übermenschen macht

ZUKUNFTSSZENARIO CYBERPUNK 2077

**Künstlich verbesserte Gliedmaßen, augmentierte Augen, Handflächen mit Datenkabeln:
Cyberpunk 2077 zeigt, wie eine Zukunft mit »Übermenschen« aussehen könnte.
Aber ist sie mehr Science oder Fiction?** Von Mario Donick

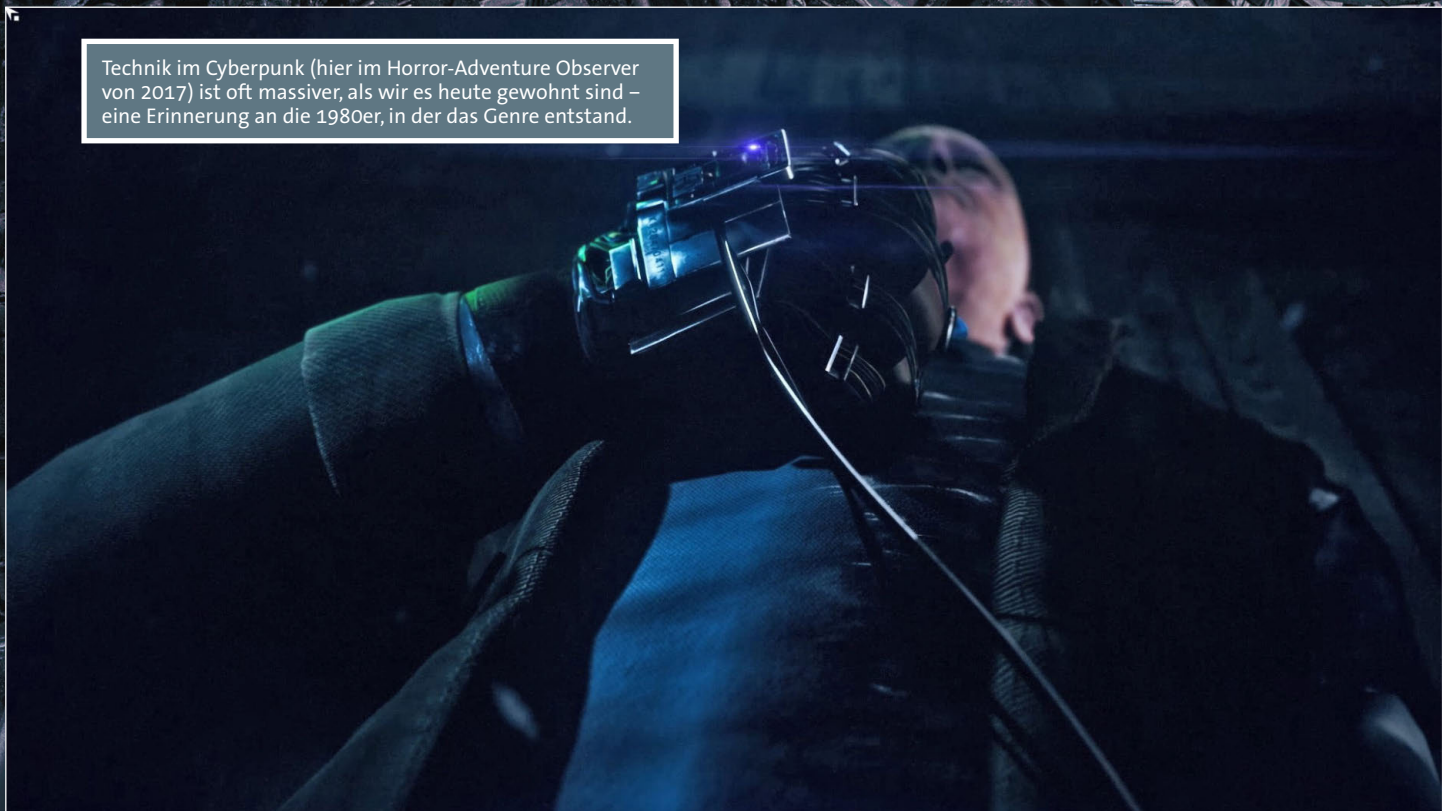
Cyberpunk-Szenarien zeigen uns eine Welt, in der die Erweiterung des menschlichen Körpers und geistiger Fähigkeiten ins Extrem getrieben wurde – zumindest aus heutiger Sicht. In Night City (Cyberpunk 2077), Chiba City (Neuromancer) und Co. ist das ganz normaler Alltag. Ohne mit der Wimper zu zucken, lässt sich V in Cyberpunk 2077 aufrüsten, nicht etwa weil diese Technik das »Next Big Thing« eines coolen Techkonzerns ist, sondern weil V es ganz einfach braucht, um einen Job vernünftig zu erledigen. Implantate in Augen, Händen oder dem Gehirn sind einfach Werkzeuge, so wie Technik es immer schon war. Irgendwelche philosophischen Fragen spielen für den Alltag der Protagonistinnen keine Rolle, sie leben einfach damit. Sie stellen keine Fragen wie: In welchem Verhältnis stehen Mensch, Technik und Natur? Was macht den Menschen aus? Sind technisch erweiterte Personen überhaupt noch Menschen oder haben sie das Menschsein hinter sich gelassen, sind »transhuman«? Doch genau solche Fragen sind es, die die Autorinnen

und Autoren von Cyberpunk-Szenarien umtreiben. Cyberpunk-Romane, -Filme und -Spiele zeigen uns eine Welt, in der der »augmentierte« (Deus Ex) Mensch Alltag geworden ist. Sie tun das zwar auch, weil das spannende Geschichten ergibt und Virtual Reality, Gehirnchips, »Brain Dances« oder künstliche Intelligenz einen gewissen Coolness-Faktor haben. Aber »Neuromancer«, »Snow Crash«, »Johnny Mnemonic«, »The Matrix« oder eben Cyberpunk 2077 lassen uns auch darüber nachdenken, in welchem Ausmaß und welcher Form wir so eine Zukunft wirklich wollen oder wollen können.

Werkzeug zur Problemlösung

Am Anfang steht die Frage, was Technik eigentlich ist und was sie für uns Menschen bedeutet. Diese Frage wird in der Regel nicht von Ingenieuren, Informatikern oder eben Technikern diskutiert, sondern im Rahmen der Technikphilosophie und Techniksoziologie. Dabei geht man zeitlich weit zurück, bis ins alte

Technik im Cyberpunk (hier im Horror-Adventure Observer von 2017) ist oft massiver, als wir es heute gewohnt sind – eine Erinnerung an die 1980er, in der das Genre entstand.



Griechenland, denn da kommt das Wort Technik eigentlich her. Mit »technē« wurden Handwerk, Kunstfertigkeiten und Können bezeichnet; »technikos« meinte dann handwerklich oder kunstfertig. Technik ist also etwas, das vom Menschen hergestellt wird. Mit Technik vollbringen wir Leistungen, die wir allein mit unseren natürlichen biologischen Fähigkeiten nicht oder nur viel schwerer vollbringen könnten. Wir nutzen die von uns geschaffene Technik, um damit Probleme zu lösen.

Ein Problem zu lösen, heißt, dass wir einen Ausgangszustand haben, den wir in einen erwünschten Endzustand umwandeln wollen. Aus Mehl, Eiern und Salz soll Brot werden. Die leeren Seiten eines GameStar-Heftes sollen mit interessanten Artikeln gefüllt werden. Oder ein Biochip, der in Night City im Hotelzimmer eines reichen Konzerners versteckt ist, soll die Besitzerin wechseln. Um diese und andere Probleme zu lösen, gibt es unterschiedlichste Techniken, manche mehr, manche weniger geeignet. Sehr häufig erscheint uns die Technik dabei als konkret greifbares Werkzeug, das wir in die Hand nehmen können oder zumindest in Form eines Nutzerinterfaces wahrnehmen. Das ist die sogenannte »Sachtechnik«, also Technik als Sache (die wir in die Hand nehmen oder sehen können). Daneben gibt es nicht-sächliche Technik, das sind dann eher Prozesse und Verfahren. Viele Probleme kann man unterschiedlich angehen. In Cyberpunk 2077 haben wir zum Beispiel oft die Wahl, Gegner offensiv mit Waffengewalt aus dem Weg zu räumen oder uns schleichend um sie zu kümmern. Der Ausgangszustand: Da ist ein Gegner, an dem wir vorbeimüssen. Der Endzustand: Wir sind an ihm vorbei. Möglicher Schritt zur Lösung: Der Gegner muss weg.

Form follows function

Pistole, Gewehr oder Katana sind Werkzeuge, die zur Lösung des Problems zur Verfügung stehen. Sie sind greifbare Sachtechnik, die wir nutzen, um Ausgangs- in Endzustand zu transformieren. Hier kommt das berühmte Credo »Form follows function« zum Tragen, die Form eines Werkzeugs soll sich seiner Funktion unterordnen. Die Funktion ist es bei allen Waffen, Gegner auszuschalten, aber die Art und Weise der Nutzung wird durch die Form des Werkzeugs vorgegeben: Die Schusswaffe hat Visier und Abzug, das Schwert muss geschwungen oder zum Blocken auf bestimmte Weise gehalten werden. Die eine Form

erlaubt Fernkampf, die andere verlangt den Nahkampf. Je nach Vs Fähigkeiten und der allgemeinen Situation sollte sich V für das jeweils sinnvollste Werkzeug entscheiden. Doch damit nicht genug: Viele Werkzeuge lassen sich noch weiter modifizieren – mit Schalldämpfern und besseren Visieren etwa. Und vielleicht ist es sogar besser, ganz auf Waffen zu verzichten und sich am Gegner vorbeizuschleichen. Oder sich leise von hinten zu nähern, den Gegner zu überwältigen, sodass er nur bewusstlos wird, und ihn in einer Kiste zu verstecken – ganz ohne Werkzeug. Aber Moment! Jetzt wird es kompliziert. Denn was auch auf uns während des Spielens so natürlich wirkt (ranschleichen, in einer eleganten Bewegung den Gegner ausschalten und verstecken), ist es in Cyberpunk 2077 gar nicht. Denn auch ohne Waffe steckt V voller Sachtechnik, nur ist anders als früher die Grenze zwischen Körper und technischer Erweiterung verschwommen. Statt es in der Hand zu halten, ist das Werkzeug dank Ripperdoc mit der Hand verschmolzen.

Extended body, extended mind

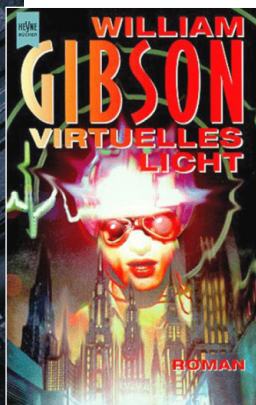
Das Skill-System von Rollenspielen dient dazu, wachsende Fähigkeiten der gespielten Charaktere zu modellieren. Gerade was Kampffähigkeiten angeht, sind Skills an die Technik gekoppelt, mit der wir ausgestattet sind. Wie gut wir etwa mit dem Schwert



Cyborg-Hand und klobiges Hacking-Deck: In Cyberpunk 2077 ist Computertechnik noch echte harte Hardware.

Cyberpunk-Romane: Vier Empfehlungen

Einen vielschichtigen, stilbildenden SciFi-Roman wie »Neuromancer« macht William Gibson niemand so schnell nach, genauso wenig wie den Namen des ersten Kapitels (»Chiba City Blues«) und den ikonischen ersten Satz: »Der Himmel über dem Hafen hatte die Farbe eines Fernsehers, der auf einen toten Kanal geschaltet war«, schrieb Gibson und machte nach dieser Leistung erstmal einen Absatz, damit dieser Satz richtig wirken konnte. Dennoch: Neben den Klassikern, zu denen außer »Neuromancer« (das bis 1988 zu einer Trilogie anwuchs) auch Bruce Sterlings Anthologie »Spiegelschatten« (1988) und Neal Stephenson's Roman »Snow Crash« (1992) gehören, sind auch unbekannte Werke lesenswert und teils sehr atmosphärisch. Im Folgenden stellen wir euch eine sehr subjektive Auswahl (also Marios Lieblingsbücher) vor.



William Gibson: Virtuelles Licht

Erscheinungsjahr: 1993 (Deutsch: 1996)

Worum geht's? Bei einem großen Erdbeben wird die Oakland Bay Bridge zwischen San Francisco und Oakland zerstört. Ihre Überreste werden von Menschen am Rande der Gesellschaft mit Hütten besiedelt. Im Jahr 2006 lebt dort auch die junge Fahrradkurierin Chevette. Auf einer Party stiehlt sie eine Brille, nichtsahnend, dass sich darin Pläne für den Wiederaufbau von San Francisco mit Nanotechnologie befinden. Konzernagenten und Sicherheitsfirmen versuchen, Chevette und die Brille zurückzubekommen. Das Buch ist der Auftakt zur Idoru-Trilogie.

Lesenswert, weil: Der Klassengegensatz zwischen der reichen Oberschicht und den nicht nur technologisch »abgehängten« Menschen, die versuchen, irgendwie durchs Leben zu kommen, zeigt sich in der Protagonistin Chevette und ihren Verfolgern deutlich. Der »Punk« im Cyberpunk – das Nonkonformistische, die Do-it-yourself-Kultur – zeigt sich im Alltag der Brückenbewohner. Die alte Oakland Bay Bridge existiert weiter im Schatten einer nanotechnisch-kybernetischen Zukunft, die sich in der San Francisco Bay Area rundherum entwickelt.

Erster Satz: »Der Kurier drückt seine Stirn an Schichten aus Glas, Argon und hochschlagfestem Kunststoff.«

Bester Satz: »Die Stahlknochen und viersträngigen Sehnen verschwanden unter einer Ablagerung von Träumen: Tätowierungsstudios, Spielhallen, matt erleuchtete Stände voller zerfledderter Zeitschriften, Buden, in denen Feuerwerkskörper oder kleingeschnittener Köder verkauft wurde, Wettbüros, Sushi-Bars, Pfandleiher ohne Lizenz, Kräuterhändler, Friseure, Bars.«

Ian McDonald: Schere schneidet Papier wickelt Stein

Erscheinungsjahr:
1993 (Deutsch: 1994)

Worum geht's? Computergenerierte, Fraktal-ähnliche Bilder, die uns in Ekstase versetzen und heilen können, aber genauso gut in den Wahnsinn treiben oder sogar töten – das sind die Fracter. Daran hat der Student Ethan Ring gearbeitet, bevor alles schiefging. Auf einer beschaulichen Fahrrad-Pilgerfahrt durch Japan will er sich von dieser Vergangenheit lösen, aber er kann den Konzernen und Geheimdiensten nicht entkommen.

Lesenswert, weil: Ein spannendes Thema – lassen sich visuelle Elemente so sehr verfeinern und konzentrieren, dass damit messbare physische und psychische Veränderungen bei ihren Betrachtern eintreten? Und was passiert, wenn machthungrige Firmen und Regierungen diese Technologie in die Hände kriegen? Die Pilgerfahrt durch ein heruntergewirtschaftetes Japan verleiht dieser Story einen faszinierenden Rahmen. Cyberpunk-Autor Neal Stephenson nannte McDonalds Roman das erste lyrische Gedicht des Cyberpunk.

Erster Satz: »Der Berlitz-Kikoyan-Schädeladapter vermittelt mir zwar auch Redewendungen in der Umgangssprache der Tokio-Bai, doch das Gebet des Pilgers, das so alt wie die Pilgerschaft lang ist, trotz einer leichten Übersetzung.«

Bester Satz: »Nur weil ich diesen schicken Mohawk habe, bin ich noch lange keine Cyberpunk-Eiskönigin. Dies. Macht. Mir. Furchtbare. Angst. Es macht mir furchtbare Angst, weil ich dich liebe, Ethan Ring, und du bist zu gottverdammte blöde, das zu begreifen.«



Leo Lukas: Wiener Blei

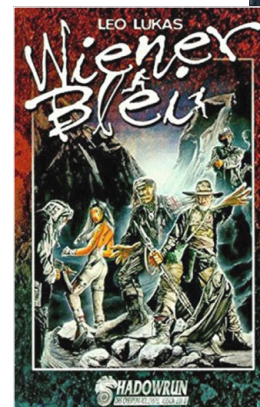
Erscheinungsjahr: 2000

Worum geht's? Ein eher ungleiches Paar – der 16-jährige Ork Pepi und der 61-jährige, grantelnde Alte Donner – ziehen aus, um sich an Superfritz zu rächen, der sich erst in einem Lied über Donner lustig gemacht und ihn dann noch in den Donaukanal geworfen hat. Donner, der seine besten Zeiten hinter sich hat, kann diese Schmach nicht auf sich sitzen lassen. Doch auf ihrem Feldzug entdecken Pepi und Donner eine viel bedeutendere Bedrohung – das Wiener Blei, eine Substanz, die weit gefährlicher ist als tödliches Gift.

Lesenswert, weil: Einer der ungewöhnlichsten Romane zum Cyberpunk-Fantasy-Rollenspiel Shadowrun, geschrieben von einem österreichischen Kabarettisten. Das Buch spielt zu einem großen Teil in Wien, klingt auch so, hat skurrile Charaktere, viel Charme und Humor, aber nimmt sich doch ernst genug, um nicht in die Parodie abzurutschen.

Erster Satz: »An seinem fünfzehnten Geburtstag schnürte der Plesch-Pepi seinen Ranzen, sagte allen seinen Compañeros freundlich »Habedieehre!« und ging aus den Wohnparks hinaus.«

Bester Satz: »Irgendwann im Morgengrauen – er war schon sehr nahe am Stadtzentrum und begann sich gerade zu fragen, wo er denn nun eigentlich hinwollte in der riesigen fremden Stadt, deren sinnverwirrende Gegenwart für ihn mehr als ein halbes Jahrhundert in der Zukunft lag – stolperte er über einen schlaffen Körper.«



Lavie Tidhar: Central Station

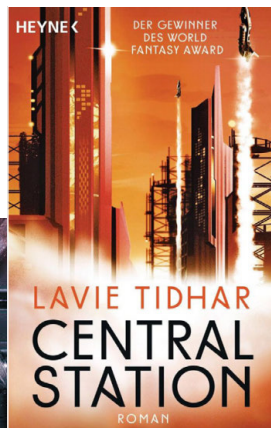
Erscheinungsjahr: 2016 (Deutsch: 2018)

Worum geht's? Früher war die Central Station ein Busbahnhof in Tel Aviv, Israel. Heute ist sie ein wichtiger Ausgangspunkt für Reisen ins All und ein dicht besiedelter Stadtteil, in dem Menschen aller Herren Länder leben, real wie virtuell. Hier fristen auch alte, ausrangierte Robotniks – kybernetisch wiederbelebte Soldaten früherer Kriege – auf Schrottplätzen ihr Dasein. Boris Chong kehrt nach einer Weltraumreise dahin zurück, und mit ihm entdecken wir die Stadt.

Lesenswert, weil: Dieser Roman ist mehr Atmosphäre als Handlung, aber das macht er richtig gut. Viele Szenen sind zu einem Ganzen verwoben, ein Stimmungsbild einer möglichen Zukunft, faszinierend und abschreckend zugleich – V würde hier sicher gut zurechtkommen.

Erster Satz: »An einem Wintertag kam ich zum ersten Mal nach Central Station.«

Bester Satz: »Boris Chong, der genau wie sie einmal schön gewesen war in den lauen Frühlingsnächten vor langer Zeit, als sie auf dem Dach des alten Wohnhauses, das mit einheimischen Arbeitern für den Bedarf der Reichen im Norden gefüllt war, in ihrem selbst gebauten Nest zwischen Sonnenkollektoren und Windschutzplatten lagen, einem kleinen Rückzugsort aus alten, ausgemusterten Sofas und einer bunten Kattunmarkise aus Indien mit politischen Slogans in einer Sprache, die sie beide nicht verstanden.«





Integriertes Datenkabel: Was heute zumindest für komische Blicke sorgen würde, ist in Cyberpunk 2077 Alltag.

umgehen können, wird für spielerische Zwecke als Zahl ausgedrückt. Je mehr Punkte wir in einen Skill-Pfad investieren und dabei andere Pfade außer Acht lassen, desto mehr machen wir das jeweilige Werkzeug zu einem Teil unserer Figur.

Aber die Ausrüstung bleibt in der Regel doch ein separates Objekt. Wir halten die Waffe in der Hand, tragen Rüstung am Körper. Die Verbindung zwischen Mensch und Technik ist nur zeitweise und einfach wieder lösbar. In Cyberpunk-Szenarien erscheint das anders. Ein Großteil der wichtigen Technik wird durch invasive Eingriffe mit uns verbunden und kann auch nur auf diese Art wieder entfernt werden. Aber folgt auf die physische Verbindung von Mensch und Technik auch wirklich eine Veränderung der menschlichen Natur, wie das Technikkritiker wohl behaupten würden? Ob Technik eine Erweiterung des menschlichen Körpers oder des menschlichen Geistes ist, wird in der Philosophie schon lange diskutiert. Der Medientheoretiker Marshall McLuhan etwa sah jede neue Technologie als Erweiterung des menschlichen Körpers und betrachtete sie als Medium, insofern sie Kommunikation ermöglicht oder unsere Wahrnehmung der Welt verändert. Obwohl für McLuhan dazu schon unsere Sprache zählte, die Glühbirne oder die Eisenbahn, ist heute vor allem die Computertechnik das Paradebeispiel für diese Erweiterung.

Elon Musk arbeitet schon an Gehirnhips

Die Philosophen Andy Clark und David J. Chalmers gingen in dem Zusammenhang noch weiter als McLuhan. Sie sprachen von einer Erweiterung unseres Geistes, wenn wir Technik regelmäßig nutzen. In einem 1998 veröffentlichten Aufsatz beziehen sie sich auf den Umgang mit einem analogen Notizbuch, in das wir unser Gedächtnis auslagern. Heute würden wir eher ans allgegenwärtige Smartphone denken; in Cyberpunk-Szenarien wäre es der Gehirnhips, an dem in der Realität unter anderem Elon Musks Firma

Neuralink arbeitet. Der Gedanke erscheint plausibel: Wenn wir so sehr auf eine bestimmte Technik angewiesen sind, dass wir ohne sie nicht oder nur sehr eingeschränkt handlungsfäh wären, dann ist diese Technik essenzieller Bestandteil von uns – zumindest wenn man uns durch die Fähigkeit zu bewusstem Handeln und Problemlösen definiert. Ihr Verlust kann sich psychisch und physisch bemerkbar machen, so als hätten unser Körper und Geist selbst etwas verloren.

Ob ein technisches Gerät physisch mit uns verbunden ist (wie bei einer Prothese oder einem Implantat), ist dafür gar nicht entscheidend. Wichtig ist der stetige Gebrauch der Technik, um sie als Erweiterung unserer selbst anzusehen. Eine echte physische Verbindung (etwa wie die »Splitter«, die sich V in Cyberpunk 2077 wie einen USB-Stick in einen Slot in seinem/ihrer Kopf steckt) wäre nur der nächste Schritt – der Cyborg als natürliche Entwicklungsform des Menschen? Also so etwas wie in »Robocop«, wie in »Ghost in the Shell« oder in anderen Filmen,



Misty ist von den Cyberpunk-2077-Entwicklern als Hommage an Pris aus »Blade Runner« gedacht; Pris wiederum erinnerte an die Femme Fatale des Film Noir.

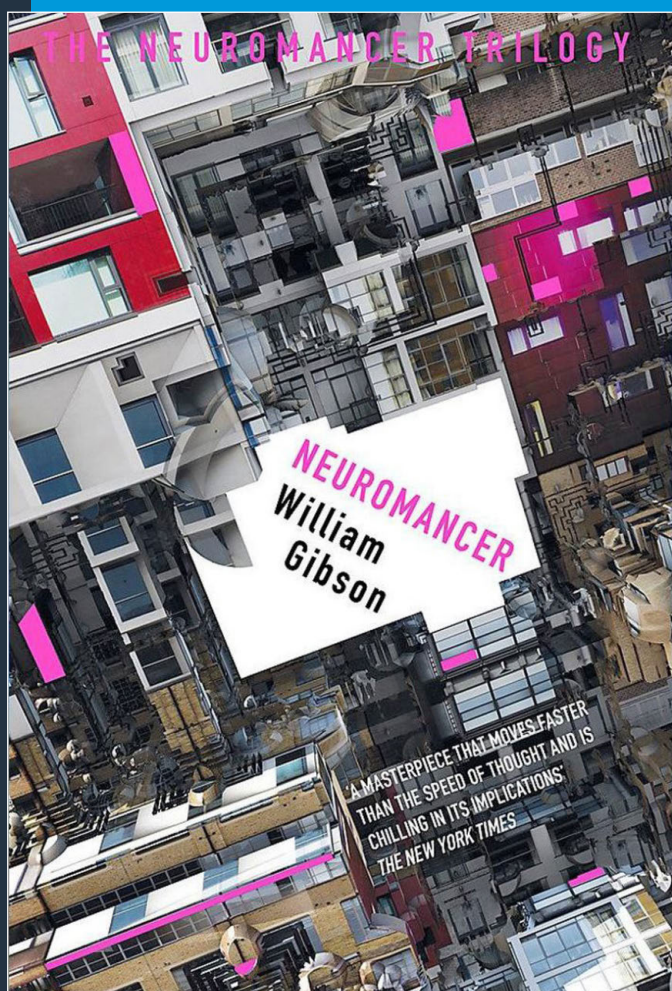
Okay, Cyberpunk 2077 ist nicht ganz retro-futuristisch. Breite Flatscreens, Smartphones und Tablets haben es aus unserer Welt auch in die Zukunft geschafft.



Büchern und Mangas. Und damit sind wir auch schon mittendrin im Feld des Transhumanismus.

Krankheit und Tod besiegen

Mit Transhumanismus ist gemeint, dass die rein biologische Form des Menschen überwunden wird. Neben den schon ge-



nannten Formen der technischen Erweiterung sind der Upload des menschlichen Bewusstseins in Computersysteme sowie die Entwicklung einer echten künstlichen Intelligenz beliebte transhumanistische Vorstellungen. Die KI wird außerdem manchmal als »Kindermädchen« für ihre imperfekten menschlichen Schöpfer gedacht. Einer der bekanntesten Theoretiker des Transhumanismus, Ray Kurzweil, geht davon aus, dass so eine KI quasi von selbst entstehen werde, wenn nur die technologische Entwicklung weit genug getrieben wird. Diesen Moment bezeichnet Kurzweil als »technologische Singularität«. In seinem 2005 erschienenen Buch »Menschheit 2.0« schätzte er den Zeitpunkt ihres Eintreffens auf das Jahr 2045. Das klingt nicht bloß wie eine quasi-religiöse Heilserwartung – es erfüllt auch eine ähnliche Funktion: Der Medientheoretiker Volker Demuth sieht in seinem Buch »Der nächste Mensch« (2018) vor allem drei Ziele transhumanistischer Projekte. Erstens gehe es darum, »den Menschen von seiner alten biologischen Misere abzukoppeln« – also Krankheit und Tod zu überwinden. Das fängt beim Ersetzen verletzter Körperteile an und endet beim Weiterleben als Computer. Zweitens werde versucht, »die kritische Gegenwart einer wohlstandsversehrten Erde mit technischer Anpassungsvirtuosität zu meistern«. Also Probleme zu lösen, die wir uns erst selbst durch unsere technischen Entwicklungen geschaffen haben. Beide Ziele sind aber mit dem dritten verbunden: Transhumanismus versuche, »die Zukunft mit einem verheißungsvollen Ziel auszustatten«. Dieses Ziel ist eigentlich nur eine neue Form des alten menschlichen Bedürfnisses nach Transzendenz, also des Strebens danach, mehr als nur ein auf sich selbst geworfenes, kleines Wesen in einem 9-to-5-Alltag zu sein. Früher erfüllte Religion diese Rolle, heute zunehmend Technologie – mit dem Unterschied, dass technologisch erzeugte Transzendenz, anders als ungewisse religiöse Versprechen, womöglich sogar funktionieren könnte.

Mensch gegen KI

Doch nicht jedem gefällt diese Vorstellung. Als Elon Musk im Sommer 2019 einen Prototyp des Gehirnochips seiner Firma Neuralink vorstellte, kam es zu Kritik. Nicht nur weil dessen Funktionsfähigkeit in Frage gestellt wurde, sondern weil die Vorstellung, dass die biologische Basis all unseres Denkens auf Dauer invasiv durch Technik erweitert würde, Unbehagen auslöst –

Auch der Upload des menschlichen Bewusstseins in eine Maschine gehört zu transhumanistischen Visionen.



auch dann, wenn es einem vermeintlich guten Zweck dienen soll. Elon Musks Neuralink-Projekt, das sich zu Beginn mit der Unterstützung körperlich beeinträchtigter Menschen befassen soll, hat als Fernziel, Menschen so aufzurüsten, dass sie mit künstlicher Intelligenz mithalten können. Letztere sieht Musk als Gefahr an, und sein Projekt soll die Bedeutung des Menschen im Angesicht der KI sichern. Eine ziemlich radikale technische Lösung für ein Problem, bei man sich derzeit noch nicht sicher sein kann, ob es sich je stellt.

Die Philosophin Susan Schneider warnte 2019 grundsätzlich vor einem »Selbstmord des menschlichen Geistes«, wenn Ideen wie die von Musk Wirklichkeit würden. Kaum auszudenken, was sie zu den wesentlich tiefgreifenderen Effekten des Biochips in Cyberpunk 2077 sagen würde ...

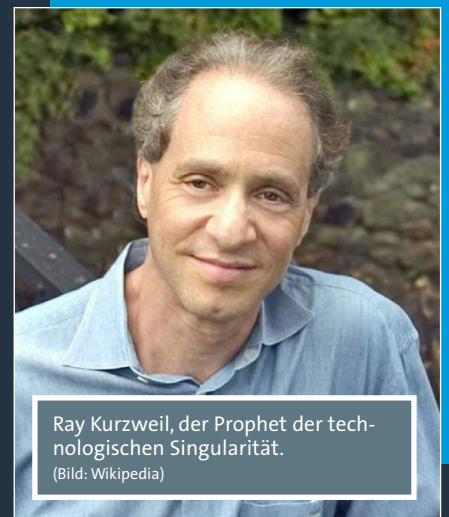
Cyberpunk als literarische Gattung

Cyberpunk entstand als literarische Gattung innerhalb der Science-Fiction. Eines der bekanntesten Werke ist natürlich William Gibsons »Neuromancer«, das 1984 erschien. Allein dieser Name ist grandios – dieses Wortspiel aus Neuro-, neu und Romancier! Da ist zum einen das Neurologische, das auf die Augmentierungen der Menschen verweist und auf die direkte Vernetzung des

Geistes mit dem Cyberspace. Und zum anderen ist da der »neue« Romancier, ein Wort, das mehr ist als die heutige Bedeutung »Romanschriftsteller«. Denn Romancier verweist auch auf die Epoche der Romantik (18. bis 19. Jahrhundert), in der die Romanze einen besonderen Stellenwert erhielt. Deutsche Schriftsteller der Romantik waren etwa E.T.A. Hoffmann und Clemens Brentano, bekannter dürften aber auch bei uns die englischen Vertreterinnen wie Jane Austen und Emily Brontë sein. Und tatsächlich: Wenn wir typische Cyberpunk-Szenarien einmal in Ruhe auf uns wirken lassen, dann ist daran so einiges romantisch – allerdings in einer dunklen Spielart, wo einsame Antihelden in den Schatten anonymer Megacitys und bedrängt von Großkonzernen versuchen, sich irgendwie durchzuschlagen. Die Verwandtschaft typischer Cyberpunk-Stilmittel zur Stimmung des Noir – der ebenfalls in der Tradition der Romantik steht und meist als Film Noir (Vertreter sind etwa »Die Spur des Falken« von 1941 oder »Gefährliche Begegnungen« von 1944) bekannt ist – kommt nicht von ungefähr. Wir können uns V auch in einem Trenchcoat vorstellen, einsam durch die Straßen von Night City stromernd, immer auf der Suche nach einem Platz, einer Aufgabe in dieser erkalteten Gesellschaft. Und bei dieser Vorstellung stören seine/ihre Augmentierungen kein bisschen. ★



Das Cochlea-Implantat (ab 1957) ist eine der ersten echten Neuroprouthesen. Es stimuliert den Hörnerv des Ohres. (Bild: Wikipedia)



Ray Kurzweil, der Prophet der technologischen Singularität. (Bild: Wikipedia)

Cyberpunk 2077

WAS WIR AUS DEM LAUNCH-DRAMA LERNEN KÖNNEN

Das Chaos um Cyberpunk 2077 ist nicht allein die Schuld von CD Projekt Red. Andere Entwickler, die Presse und auch Spieler können daraus lernen, findet Peter. Von Peter Bathge



Peter Bathge

Peter Bathge hat mit seinen gut 15 Jahren Berufserfahrung als Spieleredakteur bereits so einige gebrochene Release-Versprechen gesehen und fehlgeleitete Hypes miterlebt. Er hat zum Beispiel Mafia 3 getestet, damals noch für PC Games. Bei GameStar hat er aber auch gesehen, wie mit No Man's Sky ein Skandalspiel späte Erlösung gefunden und einstige Fehler wiedergutmacht hat. Bei Cyberpunk 2077 hofft er auf eine ähnliche Versöhnung zwischen CD Projekt Red und enttäuschten Fans. Keine sonderlich gewagte Prognose, denn die Enhanced Edition kommt bestimmt.

Zumindest in einer Beziehung hat Cyberpunk 2077 seinen Status als Ausnahmespiel erlangt: Es wird auch nach Release so viel darüber gesprochen, geschrieben und diskutiert wie über kein zweites Spiel. Wer Cyberpunk 2077 gespielt hat, berichtet von den starken Storymomenten oder den lebendigen Charakteren – oder von Glitches und nicht durchdachten Spielmechaniken. Wer sich im Vorfeld darauf gefreut hat, beklagt jetzt die

Enttäuschung dieser Hoffnungen, ärgert sich über gestrichene Features. Wer über die Arbeitsbedingungen informiert wurde, rätselt, ob Spieleentwicklung nach dem Modell CD Projekt Red wirklich der Weisheit letzter Schluss sein kann. Wer den Launch auf PS4 und Xbox One mitgemacht hat, flucht über den erbärmlichen Zustand des Spiels. Und wer irgendwann um den Launch herum in Aktien des Herstellers investiert hat, freut sich über die blendenden Verkaufszahlen und den trotz der Kritik schon wieder stramm steigenden Kurs. Doch es sind nicht nur Spieler und Journalisten, die sich gerade intensiv mit Cyberpunk 2077 beschäftigen. Auch andere Entwickler haben das Drama verfolgt – und es gibt erste Reaktionen. Denn die Hersteller können und sollten aus den Fehlern von Cyberpunk 2077 genauso lernen wie wir bei GameStar und ihr als Käuferinnen und Käufer.



Klare Kommunikation ist der Schlüssel: Allein am Begriff Open World hängen so viele individuelle Erwartungen, dass es schwierig ist, sie alle zu erfüllen.

Die Zahlen sprechen eine eindeutige Sprache: Am Tag der Veröffentlichung hatte Cyberpunk 2077 seine Entwicklungskosten schon wieder zu einem großen Teil eingespielt. Acht Millionen Vorbesteller griffen bereits weit vor Release zu. Das Action-Rollenspiel war der größte digitale Launch aller Zeiten. Trotz Verkaufsstopp im PSN-Store, trotz Rücker-



Angesichts der Probleme von Cyberpunk 2077 sollten wir alle lang und hart in den Spiegel schauen und unseren Teil am Problem analysieren – CD Projekt Red, GameStar und auch ihr Spieler.

stattungen an enttäuschte Käufer, trotz anhaltender Beschwerden über den Zustand der Konsolenversionen: Cyberpunk 2077 ist ein wirtschaftlicher Erfolg. Aber ist das Grund genug für ein »Weiter so«? Wäre jetzt nicht ein guter Zeitpunkt, um einen Schritt zurückzutreten und sich genau anzuschauen, was da alles schiefgelaufen ist – und wie wir verhindern können, dass sich solch ein Drama wiederholt?

Hype ist gefährlich

Das Verhalten der Presse, GameStar eingeschlossen, hat bei Cyberpunk 2077 zweifellos zur aktuellen Situation beigetragen. Denn wir sind, ob wir wollen oder nicht, ein integraler Teil einer ausgeklügelten Maschinerie, die in der Spielebranche zu gleichen Teilen Überraschungshits nach oben spült, AAA-Titeln Jahr um Jahr berechenbare Erfolge spendiert und immer wieder in schmerzhaften Kollisionen von Realität und Erwartungshaltung resultiert. Ich spreche vom Hype. Stärker als jedes andere Unterhaltungsprodukt werden Videospiele im Voraus gehypt, um zum Vorbestellen zu überreden und am Erstverkaufstag eine möglichst große Anzahl von Exemplaren abzusetzen. Wenn dabei mit Messedemos, geschönten Screenshots und Videos geflunkert wird oder zu viel versprochen wird, dann ist das den Herstellern allem Anschein nach nur recht.

Doch Fans und Presse tragen ebenso zum tückischen Hype-Kreislauf bei: Nachdem der Hersteller Material aus seinem Spiel veröffentlicht hat, gieren Fans in ihrer Begeisterung nach mehr. 28 Millionen Verkäufe von The Witcher 3 erzeugen nun mal ein gewaltiges Interesse am nächsten Spiel von CD Projekt Red, ein simples »beep« des Cyberpunk-Accounts auf Twitter ging schon um die Welt, bevor die Presse überhaupt darüber berichten konnte. Journalisten versuchen nun, die Nachfrage der Menschen zu bedienen – und wenden sich dabei an den Hersteller für mehr Materialien. So entsteht eine Spirale der Vorfreude, bei der alle Beteiligten Fakten und Verhältnismäßigkeit allzu leicht aus den Augen verlieren können.

Falsches Management führt zur Katastrophe

Wer hat den wichtigsten Job beim Entwickeln von Spielen? Künstler, die Konzepte und Animationen erstellen? Level- und Gameplay-Designer, die coole Umgebungen und

spannende Features umsetzen? Ein Game Director, der die Richtung der Entwicklung vorgibt? Programmierer, die all den Ideen und Inhalten einen technischen Rahmen verleihen? Ich sage: Es sind die Producer, die einen gewichtigen Anteil daran haben, ob ein Spiel als Meisterwerk oder als Vollkatastrophe angesehen wird. Dabei ist der Job des Produzenten in meinen Augen sogar richtig langweilig. Wer Producer ist, muss oft »Nein« sagen. Budgets wollen schließlich überwacht und eingehalten, Projektpläne erstellt und Deadlines angesetzt werden. Ein Producer fängt die Träume seiner kreativen Mitarbeiter ein, federt im Gegenzug allzu optimistische Erwartungen der Geschäftsleitung ab und stellt ein Projekt auf solide Beine.

Die Entwicklung von Cyberpunk 2077 hatte allem Anschein nach erhebliche Defizite in dieser Beziehung. Was lässt sich daraus lernen? Für sorgfältige Planung und das Abhaken der Basics gibt es keinen Ersatz. Laut Insiderberichten arbeitete CD Projekt Red noch an der grundlegenden Engine, während anderswo im Büro bereits Inhalte entstehen sollten. Mit Tools, die noch gar nicht fertig entwickelt waren. Das ist in etwa so, als wenn euer Chef von euch verlangt, dass ihr in den nächsten zwei Wochen eine Bilanz der Geschäftsausgaben der letzten zwölf Jahre erstellt – mit einer Tabellenkalkulation, der elementare Features wie das Addieren von Zelleninhalten fehlen. Zwar bekommt das Programm jeden Tag ein Update, das neue Funktionen freischaltet, aber manchmal produziert der Patch auch weitere Fehler und bringt eure Zahlen so durcheinander, dass ihr alles wieder neu eintragen müsst.

In dieser Hinsicht wirkt es doppelt fahrlässig, dass Projektleiter und Verantwortliche bei CD Projekt Red dem Vernehmen



Cyberpunk 2077 
@CyberpunkGame

beep

3:00 nachm. · 10. Jan. 2018

 52.815

 20.331 Personen twittern darüber

Selbst der erste, unbedeutende Tweet zu Cyberpunk 2077 schlug ein wie eine Bombe.



Cyberpunk 2077 braucht jetzt dringend Erste Hilfe, doch auch die Industrie und Spielerinnen und Spieler können aus dem Veröffentlichungsdesaster lernen.

nach auf Bedenken der eigenen Teammitglieder beschwichtigend reagierten: Wir schaffen das, wir haben ja auch The Witcher gut hinbekommen. Das erinnert an das Vertrauen in die gute alte »Bioware-Magie« bei der Entwicklung von Anthem. Und wir wissen ja alle, wie diese Geschichte ausgegangen ist.

Was die Industrie von Cyberpunk 2077 lernen sollte

Wenn jetzt andere Studios die Entwicklung von Cyberpunk 2077 studieren, sollten sie die richtigen Schlüsse daraus ziehen, besonders was den Zeitaufwand angeht. Moderne Spiele mit aktueller 3D-Grafik, riesigen Open Worlds und komplexen Spielmechaniken erfordern Zeit, viel Zeit. Im Fall von Cyberpunk 2077 haben die Entscheider zu wenig Zeit für die Fertigstellung veranschlagt. Die Folge waren gleich drei Release-Verschiebungen innerhalb eines Jahres und die systematische, monatelange Überarbeitung der Mitarbeiter mit zahllosen Überstunden. Auch mit Blick auf die zusätzlichen Herausforderungen der Corona-Pandemie (Stichwort Homeoffice) erkennen offensichtlich immer mehr Publisher, dass zusätzliche Entwicklungszeit dem finalen Produkt und der Gesundheit ihrer Mitarbeiter zugutekommt. Hierbei sollte auch die besondere Situation eines Konsolenge-

nerationswechsels nicht unbeachtet bleiben. Dass die gleichzeitige Veröffentlichung auf fünf Plattformen Cyberpunk 2077 Probleme machen würde, war weit vor Release absehbar.

In Zukunft werden Hersteller nicht mehr so einfach die Augen davor verschließen können, dass zusätzliche Plattformen nicht nur mit höheren zu erwartenden Einnahmen einhergehen, sondern auch ein erhebliches Maß an weiterem Arbeitsaufwand erfordern. Im Jahr 2021 gibt es erste hoffnungsvolle Anzeichen, dass ein Umdenken einsetzt. So sind die Verschiebungen von Cross-Gen-Titeln wie Hogwarts Legacy und Der Herr der Ringe: Gollum grundsätzlich positiv zu bewerten. Angst vor schlechter Presse ist seitens der Publisher unangebracht, besonders wenn zuvor noch kein konkretes Veröffentlichungsdatum festgelegt war.

Kürzere Wartezeiten zwischen Ankündigung und Veröffentlichung eines Spiels könnten die negativen Effekte noch weiter einschränken. Zugleich wäre beim Marketing mehr Ehrlichkeit angebracht. Ich weiß: Werbung und Ehrlichkeit schließen sich gegenseitig aus. Doch gerade CD Projekt Red hat beim Cyberpunk-Marketing bewusst mit Parallelen zu GTA gespielt, die das Spiel so nicht erfüllen konnte. Wäre es da zu viel verlangt, auch mal einen Gang zurückzuschalten, um Enttäuschungen von vorneherein abzufedern? Schon jetzt erreichen uns erste Signale von Publishern, die ihre Werbemaschinerie zurechtstutzen, um keine unhaltbaren Hypes zu erwecken. Es wäre langfristig gesehen besser, wenn die Industrie versucht, ein realistisches Bild ihrer Spiele an die Öffentlichkeit zu vermitteln, statt mit »Target Renders« und »Das ist die Vision«-Demos schon weit vor Release die Vorfreude der Spieler zu schüren. Aber das ist gar nicht so einfach, wenn Journalisten darauf warten, jedes neue Fitzelchen an Informationen in eine News zu pressen.

Was die Presse von Cyberpunk 2077 lernen sollte

Hat GameStar bei Cyberpunk 2077 versagt? Diese Frage kam zuletzt öfter in den Community-Kommentaren auf, und sie wird auch in Richtung anderer Publikationen gestellt. Fakt ist: Wir als Spieletester und Reporter müssen im Nachgang des Cyberpunk-Releases unser Handeln selbstkritisch überprüfen und überlegen, was wir in Zukunft besser machen können. Das Problem: Redakteure und Magazine sind bei der Berichterstattung noch nicht veröffentlichter Spiele fast zu 100 Prozent auf die Hersteller angewiesen, welche den Informationsfluss durch NDAs (Non-Disclosure Agreements) und streng durchgeplante Marketingpläne lenken. Publisher und Entwickler haben vor Release die komplette Kontrolle über Informationen, Gameplay-Videos oder spielbare Versionen. Abseits von Leaks und Recherchen auf Basis anonymisierter Quellen ist es somit äußerst schwierig, »am Hersteller vorbei« über ein Spiel zu berichten, auf das man keinen uneingeschränkten Zugriff hat.

Die Lösung: GameStar muss künftig noch klarer kommunizieren, was wir da eigentlich gesehen und mit den Entwicklern besprochen haben! Zwar haben wir das auch bei Cyberpunk 2077 schon hervorgehoben, aber wohl nicht ausführlich genug, so dass falsche Erwartungen entstehen konnten. Vielleicht sind wir hier ein wenig betriebsblind geworden: Für uns Redakteurinnen und Redakteure liegt auf der Hand, dass bei einem Spiele-Release so gut wie alles schiefgehen kann, egal wie gut die Demo aussah. Selbst drei Wochen vor Release schrieb Micha deshalb noch in seiner Cyberpunk-Preview: »Was kann noch schiefgehen? Alles.« Müssen wir das stärker betonen? Denn wir dürfen



Der Hype hat funktioniert. Die Entwickler bedanken sich via Twitter bei den Fans, die das Spiel im Voraus so massiv unterstützten.

bei aller Liebe fürs Hobby PC-Spiele nicht vergessen, dass wir mit unserer Vorberichterstattung eine große Verantwortung übernehmen. Wir geben Einblicke und Ausblicke, transportieren die Leidenschaft der Entwickler und die vielleicht noch allzu hochfliegenden Pläne, dessen Realitätscheck noch aussteht.

Nun gehören auch für uns Leidenschaft und Vorfreude zum Berufsbild. Wir bei GameStar wollen nicht so stocknüchtern über Spiele berichten wie Claus Kleber über die US-Wahl. Zugleich müssen wir aber mehr nachbohren bei den Dingen, die uns die Entwickler nicht verraten wollen. Einen Vertrauensvorschuss darf es nicht mehr geben. Warum etwa hat kaum ein Journalist vor Release von Cyberpunk 2077 nach den Konsolenversionen gefragt? Warum haben wir zwar mehrfach darauf hingewiesen, dass Cyberpunk 2077 ein wahnsinnig ambitioniertes Projekt darstellt, zugleich aber darauf vertraut, dass die Entwickler das nach dem ebenfalls ambitionierten The Witcher 3 schon hinbekommen werden? Zu unserer Verteidigung sei gesagt: In Videos und Artikeln haben wir auf mögliche Probleme wie die Technik hingewiesen und thematisiert, dass das Spiel nach The Witcher 3 ganz andere Anforderungen an die Entwickler stellt. Und wir haben Cyberpunk 2077 für seine PC-Bugs abgewertet. Aber bei all dem darf man eben nicht vergessen, dass wir als Spielemagazin auch nur begrenzten Einfluss auf die Welt der Videospiele haben. Ja, wir können mit Entwicklern sprechen, recherchieren und kritisch berichten, über Testwertungen oder Reports Druck aufbauen. Aber auch GameStar kann keinen Hype erzeugen. Das macht ihr.

Was die Spieler von Cyberpunk 2077 lernen sollten

Wenn es nach erzürnten Kommentatoren im Internet geht, kurbeln Presse und Industrie im Gleichklang das Hype-Karussell an. Aber bei aller berechtigten Kritik darf man meiner Meinung nach nicht den Dritten im Bunde vergessen: die Spielerinnen und Spieler. Als mündiger Kunde sollte jedem Spieler klar sein, dass die Werbung immer versuchen wird, ein Produkt im bestmöglichen Licht erscheinen zu lassen. Solange sich Firmen bei kleinen Trickereien im gesetzlichen Rahmen bewegen, ist es die Aufgabe der Kunden, Impressionen aus einem noch nicht veröffentlichten Spiel selbstständig zu hinterfragen. Kritisches Denken ist gefragt, vor allem aber muss ein Lerneffekt einsetzen: Wenn einen in der Vergangenheit der Launch-Zustand von Spielen wie No Man's Sky enttäuscht hat, wieso lässt man sich dann beim nächsten Hype-Titel doch wieder einlullen und bestellt vor?

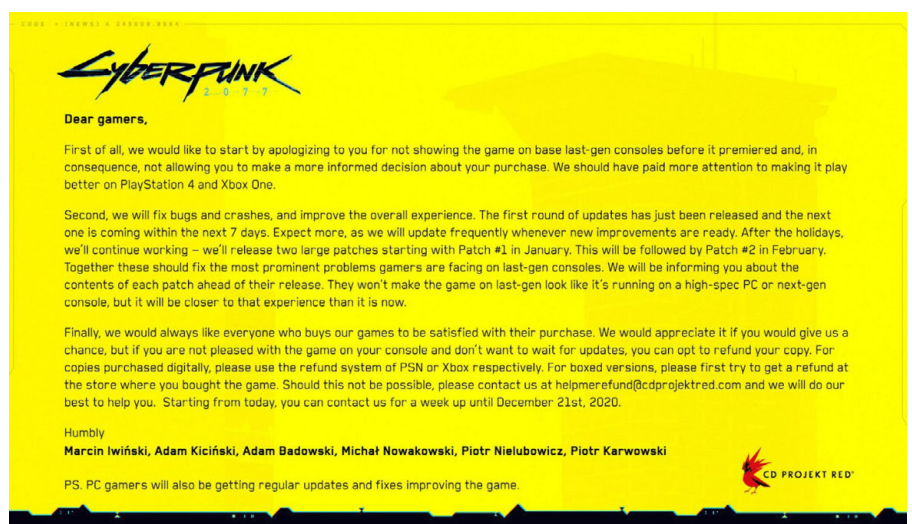
Es ist nun mal so: Vorberichterstattung, Gameplay-Videos, Screenshots und Entwickleraussagen sind vor Release bestenfalls ein grober Indikator für die Qualität eines Spiels. Sie können und sollten niemals eine Kaufberatung ersetzen. Die traurige Wahrheit ist aber, dass auch in Sachen Videospiele Konsum und Kultur zu zwei miteinander austauschbaren Begriffen geworden sind. Spieler identifizieren sich darüber, welche Spiele/Konsolen/Skins sie kaufen. Dank der großen Emotionalität von Videospiele können sich ihre Spieler besonders für Fortschritte und neue Produkte begeistern. Außerdem ist es ein Drang des Menschen als soziales Wesen, sich zu einer Gruppierung



Beispielhaft für undurchdachte Spielmechaniken: Eine außergewöhnliche Waffe wie Skippy ist super, doch abgesehen davon macht es selten Spaß, neue Waffen zu finden oder selbst zu bauen.

zugehörig zu fühlen. Dies kann dazu führen, dass in Sub-Reddits und Spiele-Communitys ein Cliquendenken entsteht, ein »Wir gegen die«. Als Teil dieser Gemeinschaft baut man bei sich selbst und anderen Begeisterung für ein kommendes Hype-Spiel auf. Es ist die Verheißung eines erfüllten Traums und besitzt dadurch eine enorme Macht im Denken des Spielers. Doch die Zugehörigkeit zu einer Clique kann nur durch die Abgrenzung von anderen etabliert werden. Dementsprechend werden Kritiker scharf angegangen; selbst reflektierte, gemäßigte Analyse wird als »Hate« bezeichnet. Wenn wie bei Cyberpunk 2077 viel Zeit zwischen Ankündigung und Veröffentlichung liegt, bleibt den Fans gar nichts anderes übrig, als sich selbst auszumalen, was das Spiel alles bieten wird. Dadurch entsteht eine Erwartungshaltung, die kein Spiel erfüllen kann, weil sie gänzlich entrickt von den Grenzen der Realität ist. Industrie und Presse begünstigen diese Entwicklung durch Fehler in Kommunikation und Berichterstattung, ob gewollt oder unabsichtlich.

Der Ausweg aus dieser vertrackten Situation? Einfach mal einen Gang herunterschalten und die Diskussion um Spiele versachlichen. Wenn wir weniger von Spielen wie Cyberpunk 2077 enttäuscht sein wollen, müssen wir unsere Leidenschaft ein Stück weit zurückdrehen und nüchtern die Fakten betrachten. Und wer sich nun denkt: »Mensch, aber gerade die Leidenschaft und Emotionalität sind doch der Spaß an der Sache« – okay, aber dann solltet ihr wenigstens nicht vorbestellen. ★

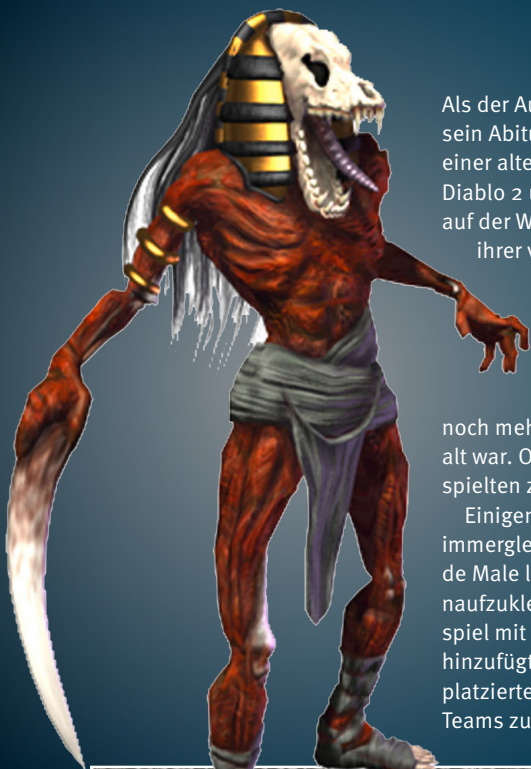


CD Projekt Red entschuldigte sich nach dem Launch-Desaster öffentlich bei den Käufern und bot eine Rücknahme der fehlerhaften Konsolenversionen an.

Dank der Fans

DIABLO 2 WIRD IMMER BESSER

Diablo 2 erschien vor 20 Jahren, die Faszination für das Action-Rollenspiel reicht aber bis in unsere Gegenwart. Dafür mitverantwortlich sind engagierte Fans und Modder, die den Klassiker noch immer updaten und erweitern. Von Dom Schott



Als der Autor dieser Reportage vor Jahren eigentlich für sein Abitur lernen sollte, schlug er sich die Nächte mit einer alten USB-Maus, einem noch älteren Laptop und Diablo 2 um die Ohren. Wie Millionen andere Menschen auf der Welt war er dem Charme dieser düsteren Welt, ihrer verzweigten Dungeons und natürlich der Jagd nach Loot erlegen. Und das stolze neun Jahre nach Release des Spiels. Denn diese Szene spielte sich nicht im Jahr 2000 ab, als Diablo 2 erschien, sondern 2009, als das Action-Rollenspiel bereits Tausende entfernte Bugs, noch mehr gebannte Battle.net-Hacker und ein Addon alt war. Obwohl es längst moderne Alternativen gab, spielten zig Menschen weiterhin begeistert Diablo 2.

Einigen dieser Fans genügte es allerdings nicht, die immergleichen Dungeons zu durchqueren und Dutzende Male längst auswendig gelernte Fertigkeitssäule hinaufzuklettern. Also begannen sie damit, ihr Lieblingsspiel mit Mods zu erweitern, die hier neue Grafiken hinzufügten und dort neue Monster in der Spielwelt platzierten. Einige dieser Modder fanden sich zu großen Teams zusammen, die bis heute und trotz eines mittler-

weile erschienenen dritten Teils noch immer an Diablo 2 feilen, Updates veröffentlichen und komplett neue Abenteuer, Items, Widersacher und Heldenklassen ersinnen. Wir haben mit diesen Menschen geredet.

Modding aus Zufall

Während Diablo 3 bis heute keinen offiziellen Modding-Support anbietet, entwickelte sich um die beiden Vorgänger schnell eine aktive Szene aus Hobbyprogrammierern, die die Hauptspiele um selbst erstellte Inhalte erweiterte – und das trotz der großen technischen Herausforderung, die der 2D-Look mit seinen niedrig aufgelösten Sprites an die Modder stellte. In den letzten 20 Jahren wurde die Arbeit an vielen dieser Mods eingestellt, doch einige Programmierer taten sich zu großen Teams zusammen und feilen bis heute vor allem am zweiten Serienteil. Eine der ambitioniertesten, meistgespielten und gleichzeitig jüngsten Mods ist Project Diablo 2, das seit rund sechs Monaten Diablo 2 um regelmäßiges Patches, Updates und sogar neue Items und Herausforderungen erweitert. Alles soll sich so anfühlen, »als hätte die offizielle Entwicklung des Spiels niemals geendet«, wie es im offiziellen Wiki heißt. Und die Community scheint von diesem Vorhaben begeistert zu sein: Über 100.000 Menschen spielen regelmäßig die Mod, zu Spitzenzeiten bis zu 12.000 gleichzeitig. Im offiziellen Discord tauschen sich über 67.000 Fans über jedes Detail der Mod aus, diskutieren Updates, machen Vorschläge für den nächsten Patch.

»Wir wollen eine Fortsetzung von Diablo 2 machen, nicht eine komplette Überarbeitung. Wir versuchen, das Feeling und die Atmosphäre des Hauptspiels zu erhalten, während wir es stetig verbessern.« So beschreibt »Senpai«, der 28-jährige Modder, Gründer und Leiter von Project Diablo 2,



Auf diesen Bildschirm haben Spieler in den letzten 20 Jahren unzählige Stunden lang gestarrt. Der Ausrüstungsbildschirm ist der Ort, an dem die Helden die Vor- und Nachteile von Gegenständen abwägen, sich ausrüsten und Tränke lagern.



Diablo 2 verkörpert noch mehr als sein Vorgänger die klassische Fantasie der Heldenreise: Ein wackerer Krieger oder eine mächtige Magierin bricht in die Welt auf, um die Menschheit zu retten und Monster zu besiegen. Als Dank winkt Ruhm – und endlos viel Loot.

sein Unterfangen. Bis heute hat er Tausende Stunden mit dem Action-Rollenspiel verbracht, das ihn auch ohne Mods von der ersten Minute an begeistert hat: »Diablo 2 hat eine starke eigene Identität, die nicht nur die Spielwelt, sondern auch die Charakterklassen und sogar ihre Skills prägt. Außerdem fühlt sich das Kampfsystem butterweich an, trotz 2D-Grafik.«

Es ist eine Sache, ein Spiel wie Diablo 2 wirklich gern zu spielen und für seine Spielwelt zu schwärmen – aber eine völlig andere, ein kleines Team aus Freiwilligen um ein aufwändiges Modding-Projekt zu versammeln und mit ihnen monatelang an neuen Features zu arbeiten. Senpai, der nicht mit seinem richtigen Namen genannt werden will, erklärt uns, dass er schon seit langer Zeit darüber nachgedacht habe, wie er Diablo 2 auf eigene Faust verändern und erweitern würde. Aber erst die Corona-Pandemie verwandelte diese Tagträumereien in die Anfänge von Project Diablo 2: »Ich streamte Anfang 2020 auf Twitch und war gelangweilt von allem, denn der Lockdown hatte gerade begonnen. Eines Tages habe ich aus Spaß mit meinen Zuschauern darüber gequatscht, dass ich als Quarantänebeschäftigung aus meinen Mod-Ideen für Diablo 2 gerne etwas machen würde. Und tatsächlich hat sich dann ein Zuschauer bei mir gemeldet.« Gemeinsam mit diesem Zuschauer, der ein ebenso begeisterter Diablo-Fan wie Senpai ist, erarbeitete das Duo Konzepte für eine Reihe neuer Items. Bald darauf präsentierten sie diese Ideen dann im Livestream – und die Zuschauer waren begeistert: »Als ich merkte, wie sehr die Leute unsere Konzepte mochten, habe ich einen der späteren Mod-Hauptentwickler ins Boot geholt und mit der Arbeit begonnen. Ich kannte ihn bereits als sehr talentierten Modder, der eine hohe Arbeitsmoral hatte und andere moti-

vieren konnte.« Bald war das Kernteam in seiner heutigen Besetzung gefunden: rund ein halbes Dutzend talentierter Modder und riesiger Diablo-Fans, die dank der Vorarbeit von Senpai bereits konkrete Konzepte vorliegen hatten, wie sie den zweiten Serienteil erweitern und updaten könnten.

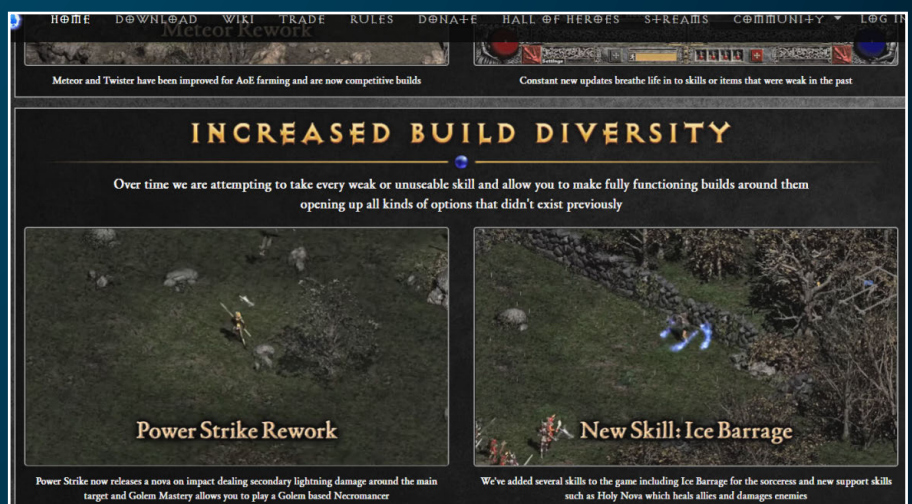
Ergänzt wird dieser harte Kern bis heute von einer ganzen Reihe an Freiwilligen, die dem Projekt aushelfen, wo und wie sie können: Grafiker, die Bilder für neue Items entwerfen und designen, Discord-Moderatoren, Autoren des offiziellen Wikis von Project Diablo 2, Testspieler – die Liste helfender Hände ist lang. Die Liste der abzuhandelnden To-Dos allerdings auch.

Wenn aus Freizeit Crunch wird

Senpai und sein Team haben mit Diablo 2 viel vor: Ihre Arbeit greift in fast jedes Feature des Hauptspiels ein, von zusätzlichen grafischen Effekten und überarbeiteten Me-

nüs bis hin zu ganz neuen Heldenfähigkeiten, Gegenständen und Schwierigkeitsgraden. Die Ideen für Änderungen und Überarbeitungen am Modding-Projekt werden im Kernteam besprochen, viel Input kommt aber direkt von Senpai, der schon immer von Spieldesign »besessen« war, wie er im Interview sagt: »Mit sechs Jahren habe ich erste Pen&Paper-Kampagnen entworfen und mir eigene Regeln ausgedacht, um sie dann mit meinen Freunden auszuprobieren. Später bastelte ich dann kleinere Mods für Warcraft 3 und Starcraft.«

Vom Programmieren versteht Senpai allerdings trotzdem nicht allzu viel. Für kleine Warcraft-Erweiterungen reichten seine Fähigkeiten noch aus, aber bei Project Diablo 2 geht er ganz in der Rolle des Projektmanagers und Ideengebers auf. Den Rest übernimmt sein Team aus Freiwilligen, die jede Woche To-Dos abhaken. Und das zu einem hohen Preis. Denn Project Diablo 2 hat ein Crunch-Problem. Aussprechen will das Senpai zwar so nicht, aber alles klingt danach, wenn er davon erzählt, wie viel Zeit sein Team in das Modding-Projekt steckt: »Als die Mod Anfang des Jahres an den Start ging, arbeitete ich quasi 24 Stunden, sieben Tage die Woche. Zeit für mich oder anderes gab es nicht.« Und auch seinen Mitstreitern erging es nicht wesentlich anders: »In den Wochen danach pendelte sich das Arbeitspensum des Teams auf acht bis 14 Stunden pro Tag ein, jeden Tag in der Woche, damit wir unsere Timeline einhalten konnten.« Inzwischen hat sich die Lage ein wenig entspannt, und das Team kann aufatmen, was »es sich auch verdient hat«, wie Senpai weiter erklärt. Trotzdem: Ein Modder ist bereits aus dem Team ausgestiegen. Zu groß waren der Druck und die Arbeitsbelastung. »Vermutlich waren einige von uns etwas überarbeitet«, kommentiert Senpai den Weggang des Entwicklers. Und das Ende der aktuellen »Entspannungsphase« ist wohl auch schon absehbar, denn Senpai und sein Team haben viel vor: »Wir planen neue Dungeons, Maps, Bosse, noch mehr Verbesserungen



Die konkreten Änderungen und Überarbeitungen sind tiefgreifend, machen sich aber vor allem erst beim eigentlichen Spielen bemerkbar: Von leichten Verbesserungen einiger Menüs bis hin zur Einführung komplett neuer Skills und Items ist alles dabei.

Paladin
Sorceress

INFO

FAQ
Customization
SP Plugy Item Pack
Item Filtering
Balance Changes
Mercenaries
Monsters
Recipes
Corruptions
Area Levels
Guides

ITEMS

Runes
Class



PROJECT DIABLO 2

Welcome to the Project Diablo 2 Wiki!

Project Diablo 2 is a mod for and by passionate Diablo 2 fans.

We aim to maintain the *Diablo II: Lord of Destruction* experience and provide consistent ladder resets while improving on the game as if development never ceased.

Project Diablo 2 - Season I: Awakening began November 6th!

PD2 Wiki base information has been added by the Wiki Team and the information is currently being edited and added to by our PD2 Community.

Anything not listed on this wiki is (most likely) unchanged from Vanilla.

We haven't removed ANY Runewords from the game.

Classes

Amazon
Assassin
Barbarian
Druid
Necromancer
Paladin
Sorceress

Info

FAQ
Mercenaries
Monsters
Recipes
Corruptions
Zones
Item Filtering
Balance Changes
Guides

Items

Runes
Class Items
Charms
PD2 Item Pack

Weapons

Axes
Bows
Crossbows
Daggers
Maces
Polearms
Scepters
Spears
Staves
Swords
Throwing
Wands
Javelins

Armors

Armor
Belts
Helmets
Boots
Gloves
Shields

Jewellery

Amulets

Sets

Normal

Runewords

Weapons

Project Diablo 2 will grundlegende Features des Hauptspiels verbessern und um neue Ideen erweitern. Damit Fans und Spieler nicht die Übersicht verlieren, pflegt ein eigenes Autorenteam die offizielle Wikipedia des Projekts, dokumentiert neue Items, Balance-Updates und veröffentlicht Guides.



Nicht zuletzt die Bosskämpfe von Diablo 2 stehen im Zentrum der Modding-Aufmerksamkeit: Schwierigkeitsgrade werden gerade hier gerne deftig angezogen, um den wirklich erfahrenen Spielern immer neue Herausforderungen bieten zu können.

und Feintuning, vielleicht sogar weitere Skills und Gegenstände.«

Finanziell dürfte sich die harte Arbeit bis zur Selbstaufgabe kaum auszahlen. Fans können das Team auf Patreon oder mit Direktspenden unterstützen, rund 580 Leute greifen dafür bisher monatlich in die Tasche. Vor allem Ruhm, viel Lob aus der Community und das Wissen, an ihrem Lieblingsspiel herumzuwerkeln, muss dem Entwicklerteam als Dank offenbar genügen. Aber immerhin diesen Dank gibt es reichlich, besonders von Hardcore-Spielern wie Christian, 31 Jahre alt, gelernter Verkäufer mit weit über 2.000 Spielstunden Diablo 2 auf dem Konto. Er war der erste Spieler, der den »DiabloClone Boss« im Zweikampf besiegen konnte,

ein mächtiger Widersacher im neuen Lategame der Project-Diablo-2-Mod, der die bis dato größte Herausforderung im Diablo-Universum darstellen sollte.

Für Christian ist die Modding-Welt ein Paradies, in das er sich mit seinen Freunden stürzen konnte, nachdem sie das Hauptspiel blind beherrschten. Sie gehören zur wichtigsten Zielgruppe der Mod, weil sie wertvolles Feedback zu Updates und Neuerungen liefert. Und Christian ist zufrieden mit der Arbeit von Senpai und seinem Team: »Ich war ab der ersten Season mit dabei, weil der Hype so groß war und viel versprochen wurde. Und ich muss sagen: Vieles wurde davon auch eingehalten und hat einen positiven Eindruck bei mir hinterlassen.«

Diablo 3 vergrätzte viele Hardcore-Spieler

Neben Project Diablo 2 gibt es noch ein weiteres, ähnlich umfangreiches Modding-Projekt, das den Action-Rollenspielklassiker um neue Funktionen und Herausforderungen erweitert: Median XL. Seit 2008 baut das Team das Endgame von Diablo 2 beständig aus, kreiert neue Bosse, experimentiert mit besonderen Challenges und weicht die Grenzen zwischen den einzelnen Charakterklassen auf, um den Wiederspielwert noch weiter zu erhöhen. Totenbeschwörer, die versiert im Bogenschießen sind, oder Magierbarbaren sind hier nicht nur denkbar, sondern »viable«, wie die Profis sagen – also tatsächlich eine denkbare, effektive Alternative zu den klassischen Spielweisen.

Die Geschichten, die diese Modder zu Median XL inspiriert haben, ähneln denen von Senpais Team sehr: Es begann mit einer großen Leidenschaft für Diablo 2, dann philosophierten sie aus Spaß über neue mögliche Features und übersetzten diese Ideen schließlich gemeinsam mit Freunden in Code und konkrete Konzepte. Doch es gibt noch eine weitere Gemeinsamkeit zwischen beiden Projekten und ihren Mitgliedern: das höfliche, aber doch bestimmte »Nein, danke!« in Richtung Diablo 3, das die Hardcore-Fans nie so wirklich überzeugen konnte.

Senpai bemüht sich um eine Erklärung, warum Diablo 3 bei ihm und vielen anderen Fans nie so richtig zünden wollte: »Sie spielen beide im selben Universum, aber davon abgesehen sind Diablo 2 und Diablo 3 in vielerlei Hinsicht völlig unterschiedliche Spiele: vom Loot-System über die Ästhetik bis zum Gameplay, das sich im dritten Teil ganz anders anfühlt.«

Nicht zuletzt arbeitete an Diablo 3 nicht mehr das gleiche Team, was laut Senpai in jedem Pixel des Spiels spürbar ist. Doch es



Die Modding-Community um Diablo 2 hofft nun darauf, dass Diablo 4 sich wieder mehr an den zweiten Serienteil annähern und auch die Bedürfnisse der Hardcore-Fans berücksichtigen wird. Ob dieser Wunsch in Erfüllung gehen wird, steht in den Sternen.

gibt noch einen weiteren, weitaus einfacheren Grund, warum sich die Modding-Community des zweiten Teils nie auf den Nachfolger gestürzt hat: Bis heute verbietet Blizzard Mods jeder Art für Diablo 3, während die Fan-Erweiterungen für die beiden Vorgänger geduldet werden.

Wer also trotzdem ein ähnlich ambitioniertes Modding-Projekt wie Median XL oder Project Diablo 2 für das dritte Diablo-Spiel aufziehen wollen würde, müsste jederzeit damit rechnen, dass er seine harte Arbeit in den Papierkorb schieben muss, sobald Blizzard davon erfährt. Auch deswegen bleiben die Fans Teil 2 treu, statt Ärger mit den Blizzard-Anwälten zu riskieren.

Diablo 4 soll die Modder und Blizzard wieder zusammenbringen

Diablo 4, wenn es denn irgendwann erscheint, könnte an diesem zerrütteten Verhältnis zwischen Moddern und dem offiziellen Entwicklerteam wieder vieles geraderücken. Und zwar nicht nur mit einem Modding-Support, der im besten Fall von Blizzard abgesegnet sein würde, wie uns der Langzeitspieler Christian erklärt: »Ich wünsche mir wirklich, dass die Entwickler mit Diablo 4 wieder näher an die Community herandrücken.« Wahrscheinlich erscheint aber zumindest der offizielle Modding-Support für den vierten Teil nicht, dessen Abwesenheit bei Diablo 3 von Blizzard immer wieder mit Hinweis auf Ba-

lancing und Sicherheitsbestimmungen vehement verteidigt wurde.

Die Nähe zur Hardcore-Spielerschaft erscheint da schon realistischer. Blizzard sollte sich laut Christian dafür in den Modding-Communitys umsehen und auch berücksichtigen, was sich die Hardcore-Spieler und langjährigen Fans wünschen, statt ausschließlich um eine niedrige Einstiegshürde oder die Suche nach ständig neuen Features besorgt zu sein. Auch spricht sich Christian für mehr Möglichkeiten für Spieler aus, miteinander zu handeln oder einander bei Bosskämpfen zu unterstützen: »Ich will nicht das Gefühl haben, wieder in meiner Spielwelt eingesperrt zu sein, ohne viel mit der Community interagieren zu können.« Der Hardcore-Spieler hätte aber wie viele andere seiner Mitstreiter auch kein Problem damit, wenn Diablo 4 wieder zu seinen Wurzeln zurückkehren würde: »Diablo 4 muss nichts Kompliziertes werden. Macht einfach ein Remake von Diablo 2 mit besserer Grafik, und die Leute würden es lieben. Wenigstens Loot soll aber seinen Wert zurückbekommen: Seltene Gegenstände sollen wirklich selten und etwas Besonderes sein. Und auch mit Gold will ich nicht mehr erschlagen werden wie in Diablo 3.« Senpai stimmt Christian zu und würde es begrüßen, wenn sich Diablo 4 mehr von den Ideen der Modding-Community inspirieren ließe – und ergänzt einen weiteren Gedanken: »Ich hoffe, Project Diablo 2 kurbelt den Verkauf des zweiten Teils ordentlich an, damit Blizzard sich Diablo 2 noch einmal genauer anschaut und davon auch heute noch inspirieren lässt. Also los, kauft euch dieses wunderbare Spiel, wenn ihr es nicht sowieso schon besitzt.« ★



Viele Diablo-Langzeitfans konnten mit Blizzards Umsetzung von Diablo 3 nicht viel anfangen: Zu krass waren die Unterschiede in Präsentation und Gameplay zum Vorgängerspiel – und auch der bis heute fehlende Modding-Support schreckte sie ab.



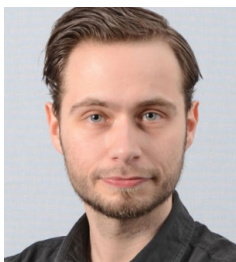
Wie einzigartig euch das Spiel durch die offene Welt lenkt

GOTHIC ANALYSIERT

Die Open World von Gothic sorgt mit vielen kleinen Tricks dafür, dass ihr euch darin zurechtfindet.

Dazu braucht es nur Sprache, kein HUD. Von Christian Schwarz

Auf DVD: Video-Special



Christian Schwarz

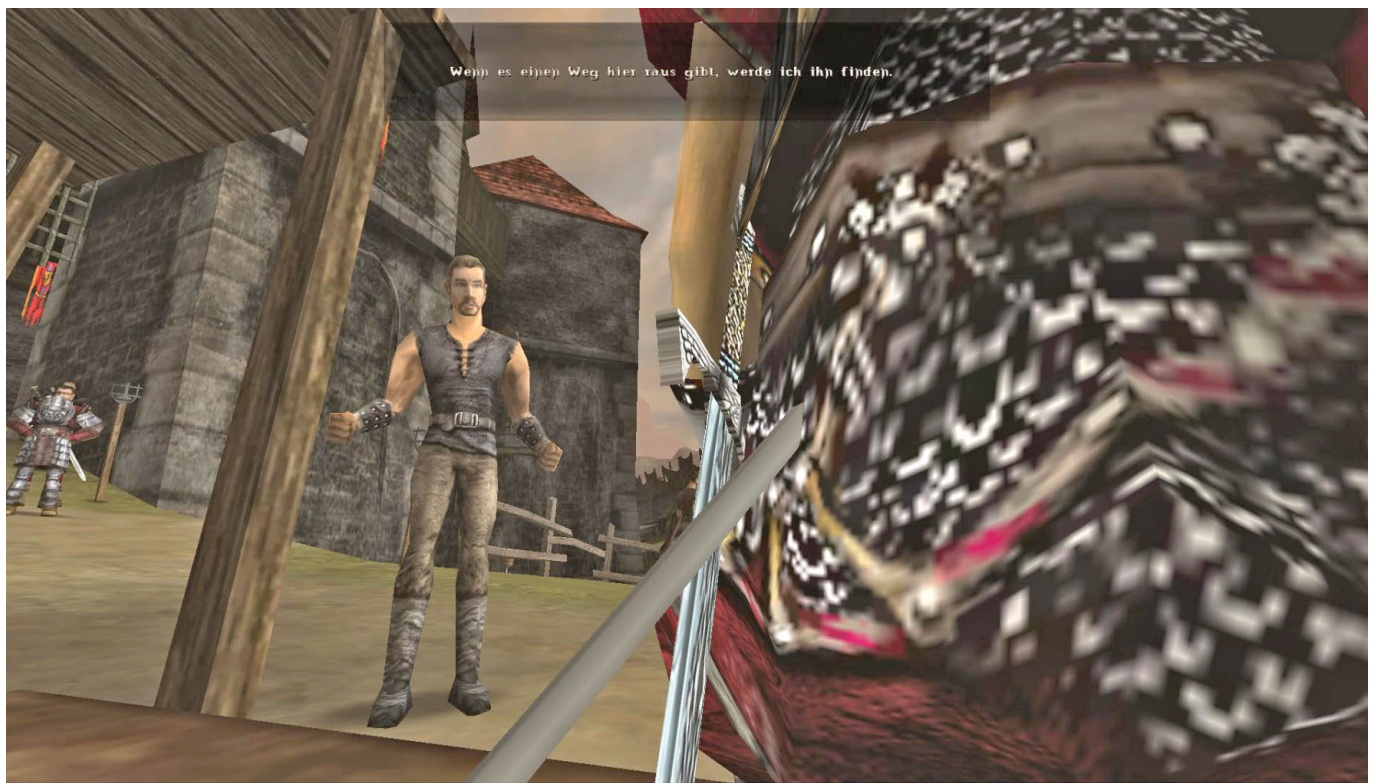
Christian hat während seines Studiums der Kommunikationswissenschaft jede Chance genutzt, um die Themen seines Fachbereichs mit Spielen zu verbinden. Dabei blieb ihm vor allem der ungläubige Gesichtsausdruck seines Dozenten in Erinnerung, als er das Thema »Darstellung ethnischer Minderheiten in The Witcher« ernsthaft für eine Hausarbeit vorschlug. Für GameStar befasst sich Christian noch einmal mit dem Thema seiner Masterarbeit »Sprache im künstlichen Raum: Wie funktioniert Sprache in Videospielen?« sowie dem Spiel, das ihn am meisten prägte und einen nicht unwesentlichen Anteil daran hatte, dass er seinerzeit die 9. Klasse wiederholen musste: Gothic.

In modernen Action-Adventures und Rollenspielen lebt es sich eigentlich ganz leicht. Ankommen, Lage sondieren, Bedrohung ausmachen, Markierung setzen, Welt retten. Dazwischen ein bisschen leveln und looten, und schon sind wir derart in unserem Open-World-Element, dass die Frage, ob wir uns gerade in Myrtana, Mittelerde, Himmelsrand, dem Wilden Westen oder Night City befinden, fast schon zur Nebensächlichkeit wird. Das ist schade. Zum einen geben Mechaniken wie interaktive Karten, Markierungen von Wegpunkten oder die oftmals als eine Form von sechstem Sinn gerechtfertigten Hervorhebungen spielrelevanter Ele-

mente im Umfeld der Figur uns in immer größer werdenden Welten eine wichtige Orientierung. Zum anderen rückt dadurch eins in den Hintergrund: die Welt selbst. Die Krux ist in etwa die gleiche wie bei Navigationssystemen im Straßenverkehr: Statt durch aktuelles Kartenmaterial und GPS-Ortung eine bessere Kenntnis der Umgebung zu erlangen, zeigen Umfragen, dass eher das Gegenteil der Fall ist, denn »Navi sagt doch«.

Aber genug von der echten Welt, zurück zur virtuellen. Die genannten Mechaniken sind ein Mittel, um eine – wenn nicht sogar die – zentrale Frage eines jeden Spiels zu beantworten: Was soll der Spieler machen?

Oder genauer formuliert: Woher weiß der Spieler eigentlich, wann er was warum tun soll? Und hier kommt Gothic ins Spiel, denn wie eine gut umgesetzte indirekte Spielerführung aussehen kann, sehen wir bereits beim Titel von 2001. Obwohl es keine Minimap, keinen Kompass, keine Wegpunkte und zunächst sogar keine ersichtliche Hauptquest gibt, haben unzählige Gothic-Fans das Spiel begeistert durchgespielt, statt orientierungslos und verängstigt an der Austauschstelle zu verhungern (vielleicht gibt es aber eine Dunkelziffer, wer weiß). Wie Piranha Bytes das hinbekommen hat, was die Welt uns wie mitteilt (und was nicht)



Wie sich in einem frühen Gespräch mit Diego zeigt, ist das Wiedererlangen der Freiheit für unsere Spielfigur ein wichtiges Thema.

und warum es mit der Immersion trotzdem klappt, schauen wir uns hier im Rahmen einer kleinen Analyse der kommunikativen Mittel an. Dafür nehmen wir das Verhältnis zwischen Spieler und Spielfigur unter die Lupe, betrachten Setting sowie Welt von Gothic und analysieren die sprachlichen Zeichen unmittelbar nach dem Spieleinstieg.

Wie machen es die anderen?

In aktuellen Titeln hingegen haben sich Questlog, Karte und Co. als feste Elemente zur direkten Spielerführung etabliert und können meiner Meinung nach daher schon als »konventionell« bezeichnet werden. Neben der bereits erwähnten verminderten Wahrnehmung der Welt sorgen blinkende Wegpunktanzeigen samt Entfernungangaben für einen weiteren Malus bei Atmosphäre und Spieltiefe. Zwar wissen wir, was wir zu tun haben, aber wenn wir nicht gerade einen SciFi-Krieger mit hochmoderner Ausrüstung spielen, der ein entsprechendes HUD im Helm hat, entsteht ein Bruch bei der Immersion. Und von Elex mal abgesehen, gibt's so einen Techniker in Fantasy-Spielen mit Open-World-Ansatz doch eher selten. Als Entwickler steht man hier vor einem kleinen Dilemma. Zum einen müssen Spiele maximal zugänglich sein, und zum anderen sollen sie Atmosphäre und Glaubwürdigkeit bluten. Ein Blick auf die aktuelle Spielandschaft zeigt, dass der Trend dann doch eher zu Lasten der Immersion geht.

Nun könnte man meinen, dass Open-World-Spiele ohne diese explizite Form der Spielerführung vor einem immensen Problem stünden. Das ist Unsinn, allerdings liegt es in der Natur der Sache, dass sie sich unbequemer spielen. Denn statt nur stumpf Questmarkierungen abzulaufen, müssen wir uns selbst mit der Welt und den in ihr geltenden Regeln auseinandersetzen. Dass es

von den Spielern einen – wenn auch vergleichsweise gering ausgeprägten – Wunsch nach mehr freier Erkundung gibt, wird für mich darin deutlich, dass die typische Ubisoft-Formel immer öfter als typische Ubisoft-

Formel benannt wird und dass ab Assassin's Creed Odyssey zumindest optional weniger konkrete Kartenmarkierungen den Spieler lenken. Das ist für meinen Geschmack zwar zu wenig, um daraus einen Trend abzulei-



Die Gespräche sind die dominante Kommunikationsweise in Gothic.



Direkter Appell und erste Aufgabe: Wir müssen einen wichtigen Brief überbringen und sollen dafür eine schöne Belohnung erhalten. (Szene aus dem Intro)



Das Spiel startet mit einem Gespräch mit Diego. Die ersten drei Redebeiträge müssen wir uns anhören, danach können wir es abbrechen. Dennoch sollten wir zuhören.



Es liegt an den Spielern, die Zeichen der Welt zu deuten. Wenn wir herausfinden, dass wir Pflanzen benutzen können, können wir unser Fleisch darin braten.

ten, allerhöchstens eine Tendenz. Allerdings kann durch solche Tendenzen der Fokus in Zukunft vielleicht weg von »Spiel und Spieler«, sondern mehr auf »Spielfigur und Spielwelt« gelenkt werden. Vielleicht kommen wir also bald öfter in den Genuss von Spielen, die Aufgaben, Motivation und Anleitung direkt in der Spielwelt platzieren, wie zuletzt etwa das PS4-exklusive Ghost of Tsushima. Vielleicht werden Open-World-Spiele in Zukunft also etwas »ursprünglicher«.

Neues Spiel. Und jetzt?

Was macht Gothic nun konkret anders? Eine Erkenntnis der Analyse vorneweg: Gothic schafft es sehr gut, die Hürde zwischen Spieler und Spielfigur so klein wie möglich zu halten, sodass wir uns besser mit dem eigenen Avatar identifizieren können. Das zeigt sich bereits im immens wichtigen Spieleinstieg, beginnend mit dem Intro. Am Ende des Videos sehen wir unseren Helden vor dem Wurf in die Barriere, die Erteilung des ersten Auftrags (Brief an die Feuermagier übergeben) und die »Taufe« durch Bullit am Austauschplatz. Was wurde bisher in diesen gut drei Minuten wie kommuniziert?

Wir haben eine komplexe, eigenständig funktionierende Welt kennengelernt, die eine bestimmte Entwicklung bis zu dem Punkt genommen hat, an dem der Spieler

sie schließlich betritt. Mit der Eigenständigkeit der Welt als wichtige Besonderheit beschäftigen wir uns später noch, hier wollen wir uns zunächst auf das Gesagte fokussieren und stellen fest, dass wir bereits zwei Aufgaben ableiten können: Der Botengang für die Feuermagier wird als direkter Appell an den Spieler herangetragen. Wir können die Aufgabe nicht ablehnen, obwohl sprachlich zunächst von einem »Angebot« die Rede ist. Das gibt uns als Spielern ein greif-

bares, konkretes Ziel, dessen Motivation zur Erfüllung eine hohe Belohnung ist. Etwas anders sieht es mit der zweiten, indirekt kommunizierten Aufgabe aus. Formulierungen wie etwa »um jede Flucht unmöglich zu machen«, »Gefangene der Barriere« und »in all den Jahren wurden viele Versuche unternommen (...), aber keiner hatte Erfolg« erteilen zwar keinen Auftrag, allerdings können wir erahnen, dass der Ausbruch aus dem magischen Gefängnis im Spiel Thema wird. Aktuell dienen diese Worte aber dazu, die Aufmerksamkeit des Spielers von der Außenwelt abzulenken. Das jedoch nehmen nur wir als Spieler wahr, denn die Worte des Ich-Erzählers im Intro sind die einzigen, die nicht direkt an/über den Avatar kommuniziert werden. Allerdings sind sie wichtig, um Spieler und Spielfigur auf den gleichen Wissensstand zu bringen: Es ist davon auszugehen, dass der namenlose Held über die Situation in Myrtana (Krieg mit den Orks, magisches Gefängnis) Bescheid weiß. Durch das Intro eignen wir uns als Spieler dieses Wissen ebenfalls an. Wir wissen, was der Namenlose weiß, und – Weltwissen über Fantasy-Rollenspiele mal ausgenommen – andersrum. Alles, was danach kommt, ist für uns genauso neu und fremd wie für unsere Spielfigur. Außerdem haben wir keine Vorgeschichte, keinen Namen und neben fehlender Kenntnis der vor uns liegenden Welt auch keine Talente. Wenn man etwas philosophieren möchte, kann man vielleicht sogar die hakelige Steuerung als zusätzlichen Beitrag des Spielers zum Bestehen in dieser feindseligen Welt werten (man kann es aber auch lassen). Somit ist die Bindung zwischen Spieler und Avatar sehr stark ausgeprägt. Die Identifikation mit der eigenen Spielfigur ist zum einen durch den gleichen Wissensstand sowie den Eintritt in eine für beide unbekannte Welt maximal gegeben. Zum anderen wird diese Tatsache dadurch bestärkt, dass sämtliche stattfindende Kommunikation über die Spielfigur an den Spieler getragen wird: Inhalte von Tagebucheinträgen, Gesprächen, Karten, Büchern erfährt der namenlose Held direkt und parallel dazu



Langsam verstehen wir: Diego hilft uns bei unserer Aufgabe, den Brief zu überbringen. Wenn wir in die Burg wollen, müssen wir uns dem Alten Lager anschließen.

der Spieler. Es gibt keine Bildschirmeinblendungen, und Begrenzungen werden im Kontext der Welt erklärt, sodass dieses stark geknüpfte Band sich durch das ganze Spiel zieht und in meinen Augen ein wesentlicher Grund dafür ist, dass die Kommunikation im Spiel so gut funktioniert: Wir spielen nicht nur den namenlosen Helden, wir haben alle Möglichkeiten, der namenlose Held zu sein.

»Mich interessiert nicht, wer du bist.«

Unmittelbar nach Spielstart folgt das erste Gespräch mit Diego, also Zeit für einen Blick auf den Dialog. Da wir sowohl wichtige Erkenntnisse als auch Aufgaben sammeln, hat dieses Gespräch einen informativen und appellativen Charakter. Das trifft auf die meisten Gespräche in Gothic zu. Ausnahmen sind beispielsweise Unterhaltungen, die keinen greifbaren Hintergrund haben und nur dem Austausch von Wörtern dienen, hat da jemand »Mud« gesagt?

Ein wichtiger Punkt bei der Gesprächsanalyse ist das Verhältnis der Kommunikationspartner zueinander. Begegnen sich die Parteien auf Augenhöhe, ist das oftmals genauso in den Redebeiträgen gekennzeichnet, anders als wenn eine Partei hierarchisch über- oder untergeordnet ist. Wer Gothic gespielt hat, weiß, dass wir uns zunächst am unteren Ende der Nahrungskette wiederfinden und daher sehr oft ein stark asymmetrisches Kommunikationsverhältnis zu den anderen Figuren vorliegt, so auch hier. Das passt nicht nur zum bisher gezeichneten Bild einer gefährlichen Welt voller Verbrecher, sondern ergibt auch Sinn, weil unsere Spielfigur als neuer Bewohner zu einer existierenden Gemeinschaft stößt. Wir sprechen also mit Diego und lernen gleich zu Beginn etwas sehr Wichtiges über die Funktionsweise des Spiels und die innerweltlichen Gesetze. Indem Diego sagt: »Wenn du vorhast, länger zu leben, solltest du dich ein bisschen mit mir unterhalten. Ich werde dich allerdings nicht daran hindern, in dein Verderben zu rennen. Also, wie sieht's aus?«, bekommen wir nicht nur einen Wink mit dem Zaunpfahl, sondern gleich die ganze Holzfabrik an den Kopf geworfen. Die implizierte Aufforderung »Rede mit mir, oder du wirst sehr wahrscheinlich sterben, und dann ist das Spiel vorbei« haben unbedarfte Spieler spätestens dann verstanden, wenn sie glauben, einen kleinen Wolf am Anfang doch problemlos besiegen zu können. Gerade in der Anfangsphase ist Gothic voll mit solchen impliziten Hilfestellungen. Es ist aber dennoch am Spieler, diese zu erkennen und wahrnehmen zu wollen, denn wie Diego bereits sagte: Die Welt schert sich nicht um uns, und das ist sehr gut so. Im Gegensatz zu manch anderen Rollenspielen schafft es Gothic, den Eindruck zu erwecken, dass die Figur in der Spielwelt und für das Fortbestehen selbiger überhaupt keine Rolle spielt. Wir sind nicht der strahlende Held, auf den alle nur gewartet haben. Niemand empfängt uns mit offenen Armen. Ob wir da sind oder

Spielerführung in modernen Open-World-Spielen



In Assassin's Creed Valhalla dominieren HUD-Elemente und Wegpunkte die Aussicht.



Auch The Witcher 3 nutzt eine Minimap und kommuniziert direkt mit dem Spieler.



Arthur Morgan kann die Aussicht auf Valentine ohne Einschränkungen genießen. Wir Spieler müssen aber auf eine Minimap einschließlich Wildwest-Navi nicht verzichten.

nicht – die Bewohner der Kolonie gehen jeden Tag aufs Neue ihrem Tagesablauf nach. Dass das ewig so weitergeht, weiß jeder, der mehrere Monate im Bett geschlafen hat, weil es »noch nicht an der Zeit« für die schwere Garderüstung war. Natürlich ist das nur eine geschickte Täuschung seitens Piranha Bytes, denn der Spieler ist auch hier das Zünglein an der Waage, er verändert die Spielwelt, und sie ist maßgeblich um ihn herum und für ihn konstruiert. Durch die ablehnende

Haltung der Welt und ihrer Charaktere dem Spieler gegenüber wird diese Wahrheit aber lange und geschickt kaschiert.

Wie hilft uns das bei der Frage danach, wie wir als Spieler wissen, was wir zu tun haben? Es sagt uns, was wir nicht zu tun haben oder was wir nicht erwarten sollen. Wenn der Held eines Rollenspiels unmittelbar nach Spielbeginn zu hören bekommt: »Mich interessiert nicht, wer du bist«, ist das nicht nur eine sehr starke Markierung



Auch durch nichtsprachliche Zeichen kommuniziert die Welt von Gothic mit uns: Der Turm sowie die Befestigungen im Vordergrund sind Anzeichen für Schutz und eine Art Zivilisation. Die Ruine im Hintergrund hingegen lockt neugierige Abenteurer an.



Wenn wir uns zu Beginn bei der verlassenen Mine umschaun, finden wir tatsächlich eine ganz brauchbare Waffe – zumindest für den Anfang unseres Abenteuers.

für ebenjene asymmetrische Kommunikation. Sondern vor allem ein Spiel mit den Erwartungen, ein Bruch mit geltenden Konventionen sowie eine explizite Warnung an den Spieler, dass hier Dinge anders laufen, als er sie womöglich gewohnt ist.

Ein Exkurs in die linguistische Pragmatik

Aber in dem ersten Gespräch mit Diego gibt es noch mehr zu erfahren. Er sagt: »Es gibt drei Lager in der Kolonie. Und einem davon wirst du dich anschließen müssen.« Hier gibt uns der NPC einen expliziten Appell und eine wesentliche Bedingung zum erfolgreichen Beenden des Spiels. Interessant ist auch zu sehen, dass diese Aufgabe nach dem Ende des Gesprächs direkt im vom Charakter in der Ich-Form (Immersion!) geschriebenen Tagebuch als aktuelle Mission festgehalten wird, wohingegen der Botengang zu den Feuermagiern und ein möglicher Ausbruch nirgends auftauchen.

An dieser Stelle folgt ein kleiner linguistischer Exkurs zu einer Methode, die Gothic immer wieder meisterhaft einsetzt und die nicht nur den Gesprächen Tiefe verleiht, sondern auch dem Spieler vieles über die Welt und Spielmechaniken offenbart: die konversationelle Implikatur nach Grice. Als einen wesentlichen Teil seiner Arbeit stellte der englische Sprachphilosoph Herbert Paul

Grice (1913 bis 1988) Bedingungen heraus, nach denen eine rationale Kommunikation erfolgreich ablaufen kann. Diesen Bedingungen legt er zunächst das Kooperationsprinzip zugrunde: »Mache deinen Gesprächsbeitrag jeweils so, wie es von dem akzeptierten Zweck oder der akzeptierten Richtung des Gesprächs, an dem du teilnimmst, gerade verlangt wird«. An dieses Prinzip knüpft Grice vier Maximen, die sich folgendermaßen zusammenfassen lassen:

- Sei so informativ, wie es die Situation erfordert.
- Sage die Wahrheit.
- Sei relevant.
- Sei klar und deutlich.

Jetzt dürfen wir natürlich eins nicht außer Acht lassen, nämlich dass Grice diese Maximen nicht für fiktionale, sondern echte Redebeiträge entwarf. Und wenn ihr euch schon mal über ein »Ich kann es jetzt nicht erklären, wir reden später.« in Film und Spiel aufgeregt habt (ja, Resident Evil 7, ich meine dich!), wisst ihr, dass Dialoge nicht unbedingt in diesem Sinne geschrieben werden.

Aber das hat auch etwas Gutes, denn wir Spieler wissen ja um den fiktiven Charakter der Welt, ihrer Figuren und somit auch der Gespräche. Wir wissen, dass die Entwickler jeden Redebeitrag im Vorfeld genauso erdacht und platziert haben, was uns zum einen hilft, die Gespräche besser einzuordnen, und uns zum anderen nun zur konversationellen Implikatur führt.

Zuhören kann Leben retten!

Eine konversationelle Implikatur haben wir etwa schon beim Spielziel »aus der Barriere ausbrechen« erkannt, und hier lässt sich eine Doppeldeutigkeit gut aufzeigen. Das Gesagte lenkt den Fokus auf die Welt in der Barriere. Es gibt kein Entkommen, wir müssen uns mit dieser Welt vertraut machen. In diesen Worten kann der Spieler aber den implizierten Appell verstehen: »Brich aus diesem Gefängnis aus.«

Doch zurück zu Diego, dem namenlosen Helden und dem Austauschplatz, denn es geht noch deutlicher. Im weiteren Gespräch mit dem Schatten des Alten Lagers lassen sich viele weitere Implikaturen finden, mal mehr, mal weniger stark verschlüsselt. In einem Redebeitrag werden von Diego etwa nicht näher genannte »wilde Bestien« als Bedrohung skizziert, worauf er auch gleich eine Lösung anbietet: »Ohne Waffe zu gehen ist Wahnsinn.« Oberflächlich betrachtet, handelt es sich dabei um eine Aussage. Auf die spielerische Freiheit blickend, wissen



Statt Kampf-Tutorials gibt es handfeste Tipps, aus denen wir selbst Ableitungen ziehen müssen.



Wir können die Regeln verletzen. Wir müssen aber damit rechnen, dass die NPCs dann uns verletzen. Im besten Fall.

wir, dass wir durchaus ohne Waffe gehen können, dann aber auch die innerweltlichen Konsequenzen tragen müssen. Die Implikatur an die Spielfigur ist ein ganz klarer Appell: »Um zu überleben, brauchst du eine Waffe.« Die Botschaft an den Spieler weicht nur unwesentlich davon ab: »Ohne eine Waffe kannst du dieses Spiel nicht erfolgreich bestreiten.« Folgerichtig versteht unser Avatar diese Andeutung und fragt nach einer Waffe, worauf Diego antwortet: »Wenn du an der verlassenen Mine vorbeikommst, sieh dich mal ein bisschen um. Du findest bestimmt etwas Brauchbares.«

Wir haben somit nicht nur eine neue Bedrohung (wilde Bestien), sondern auch eine Lösung (Waffe) sowie einen Lösungsweg (verlassene Mine). In der Äußerung steckt sprachlich aber noch mehr, nämlich eine Sicherheit. Weil der motivationale Aspekt eines Videospiels eine der größten Triebfedern des Spielers ist, ist es schlicht nicht vorstellbar, dass eine solche Suche an genanntem Ort nicht erfolgreich sein wird. Die-

se Stelle des Dialoges impliziert also: An diesem Ort wirst du eine Waffe finden, die du brauchst, um das Spiel zu bestehen.

So erfahren wir sehr viel über die Kolonie und deren Bewohner sowie im Subtext ebenfalls eine Menge über das Spiel und die Spielmechaniken. Etwa sagt uns Diego über Bullit, der uns am Ende des Intros mit einem Faustschlag begrüßt: »Aber wenn du vor hast, dich mit ihm anzulegen, sei vorsichtig, er ist ein erfahrener Kämpfer.« Auch hier greift wieder das bekannte Muster. Dem Spieler wird mitgeteilt, dass diese Möglichkeit besteht, gleichzeitig werden ihm aber auch etwaige Konsequenzen aufgezeigt.

Auch aus dem asymmetrischen Kommunikationsverhältnis selbst können wir Aufgaben ableiten. Es hebt nicht nur hervor, wie hilf- und schutzlos der Namenlose in der Welt ist, es unterstreicht auch die Wichtigkeit der Aufgabe, sich einer Gilde anzuschließen. Optisch geschieht das durch Rüstungen und Schwerter, denn die einheitliche Kleidung suggeriert nicht nur ein Gefühl von Zugehö-

rigkeit, sondern diese Dinge symbolisieren auch Kampfkraft. Dies sind nichtsprachliche Zeichen. Äußerungen von Diego wie »wir vom Alten Lager« oder »bei uns« betonen dieses Gemeinschaftsgefühl außerdem.

Geh nicht in den Wald! Oder doch?

Nachdem wir also mit Diego gesprochen, uns notdürftig ausgerüstet und schon die ersten Kämpfe gegen die lokale Fauna erfolgreich hinter uns gebracht haben, treffen wir mit Ratford und Drax zwei NPCs, die zum Neuen Lager gehören. Die ganze Situation passt zur bisherigen Art und Weise der Kommunikation. Die beiden Charaktere stehen etwas abseits des Weges vor einem Rudel Scavenger, wir müssen uns ihnen nicht nähern, können aber, wenn wir wollen. Tun wir das, geht die Initiative für ein Gespräch scheinbar von Ratford aus, er spricht uns an. Unter anderem sagt er sinngemäß: »Ich will dich warnen, wenn du hier weitergehst, kommst du in unser Jagdgebiet.« Sprachlich passiert hier Folgendes: Die Warnung ist zunächst ein Hinweis, dass die skizzierte Freiheit der offenen Welt eingeschränkt wird, allerdings werden uns keine Konsequenzen aufgezeigt, die uns drohen, wenn wir das Jagdgebiet betreten. Ob wir die Warnung beachten oder nicht, liegt an uns.

Das Gespräch mit Ratford und Drax ist aus drei anderen Gründen interessant. Zum einen stellen sie dem Spieler das Neue Lager vor, was für uns eine neue Information darstellt. Zum anderen geben sie uns ein optionales Ziel: »Wenn du zwischen den Lagern reist, solltest du eine Karte haben.« Der spannende Punkt ist hier, dass der Spieler durch dieses freiwillige Nebengespräch erstmals erfährt, dass es in diesem Spiel so eine Mechanik wie eine Karte gibt und dass er eine bekommen kann. Es wurde ihm innerweltlich mitgeteilt. Weiterhin unterstreicht die Unterhaltung mit den beiden



Sind wir stark genug, können wir uns an Bullit rächen. Konsequenzen müssen auch NPCs tragen.



Nur weil wir die Hauptfigur sind, bedeutet das nicht, dass wir uns alles erlauben können. Gothic schafft es sehr gut, uns das Gefühl zu nehmen, jemand besonderes zu sein.



In der Welt von Gothic erhalten wir oft direktes Feedback auf unser Handeln. Aua!

nochmal die Wichtigkeit der bereits von Diego erhaltenen Aufgabe, bessere Ausrüstung zu besorgen, indem es heißt: »Die Sackgassen führen dich oft in gefährliche Schluchten, in denen du Kreaturen begegnen wirst, denen du am Anfang lieber aus dem Weg gehst.« Interessant ist die Formulierung »am Anfang«. Hierbei handelt es sich um einen expliziten Hinweis auf den folgenden Spielverlauf. Der für ein Rollenspiel typische Prozess, in dessen Verlauf die Spielfigur eine Entwicklung durchmacht und stärker wird, ist hier wiederzufinden. Daher ist mit »am Anfang« der Spieler direkt angesprochen, denn es bedeutet: am Anfang des Spiels.

Folgende Äußerung von Ratford ist ein Paradebeispiel für eine gute Implikatur: »Die Sackgassen führen dich oft in gefährliche Schluchten, in denen du Kreaturen begegnen wirst, denen du am Anfang lieber aus dem Weg gehst. Meide alte Ruinen, die Gegend hier ist voll davon. Die meisten davon sind alte Befestigungen aus dem ersten Ork-Krieg oder verlassene Ork-Behausungen. In diesen Ruinen treiben sich oft Orks herum – oder Schlimmeres. Vor allem nachts würde ich diese Plätze meiden. Und wenn du noch einen letzten Tipp willst, geh nicht in den Wald.« Zunächst erhalten wir eine appellative Warnung, die mit Formulierungen wie »meide« oder »geh nicht« eindeutig ist. Versteht der Spieler aber das Gemeinte, zieht

er daraus die Information, dass es zum jetzigen Zeitpunkt einzig und allein darum geht, die Welt kennenzulernen. Ein Befolgen der Aufforderungen ist sinnvoll.

Haben wir die Welt aber kennengelernt und uns ausgerüstet, greift die Implikatur, und wir lesen in der Warnung eher einen Reiz sowie eine weitere Motivation: Was gibt es in diesen Schluchten zu entdecken? Warum ist der Wald so gefährlich? Wenn ich dort nicht hingehen soll, sollte ich vielleicht besser ganz dringend dort hingehen!

Unser Fazit

Die Art und Weise der Spielerführung ist eng mit dem verknüpft, was wir gern »Gothic-Charme« nennen. Dass das alles so funktioniert und ein mehr als stimmiges Gesamt-

bild abgibt, liegt neben der starken Bindung von Spieler und Spielfigur vor allem an der faszinierenden Spielwelt. Die Art und Weise, wie diese sich dem Spieler mitteilt – gesprochen, schriftlich, durch nichtsprachliche Zeichen – kann man vielleicht auf den ersten Blick als sperrig wahrnehmen, ein zweiter Blick lohnt sich aber definitiv. Durch Gespräche mit den anderen NPCs erfahren wir eine Menge über die Welt von Gothic, ihre Bewohner sowie die geltenden Gesetze innerhalb der Gefängniskuppel. Dabei ist nicht nur das, was sie sagen, wichtig, sondern auch die Art und Weise, wie sie es sagen. Gerade auf dem anfänglichen Weg vom Startpunkt zum Alten Lager können wir viel lernen, denn ähnlich wie der Weg zunächst eng ist und sich dann mehr und mehr öffnet, werden wir auch kommunikativ zunächst an die Hand genommen. So haben wir spätestens nach dem Gespräch mit Ratford und Drax ein Gefühl dafür, wie die Welt funktioniert, worauf wir im weiteren Umgang mit den Charakteren zu achten haben und wie die Frage nach dem »Was habe ich jetzt zu tun?« immer wieder durch die Welt und ihre Möglichkeiten eine Antwort findet. Das rudimentäre, aus Sicht des Charakters geschriebene Tagebuch fügt sich perfekt ein und hält auch für den Spieler die essenziellen Informationen über Gothic fest.

Trotz rauer Welt, kantiger Charaktere und markiger Sprüche ist Gothic ein sehr faires Spiel, denn auf seine ihm eigene Art teilt es uns immer wieder mit, was wir zu beachten haben, um zu überleben. Das Zauberwort, das über allem steht, ist dabei immer wieder »Konsequenz«, denn bereits in den ersten Minuten des Spiels lernen wir: »Du kannst machen, was du willst, aber sag nicht, wir hätten dich nicht gewarnt.« Wir müssen also zuhören, aufmerksam sein und uns auf das Spiel einlassen. Wer Dialoge in Gothic so erlebt wie ... nun, sagen wir wie eine Questaufgabe in World of Warcraft, wird es schwer haben. Und wer immer noch nicht so recht weiß, wie der Hase läuft, kann ja mal mit der Torwache des Alten Lagers sprechen. Antwortet ihm doch mal auf die Frage, ob ihr gekommen seid, um Ärger zu machen, so: »Klar, ich hatte mir vorgenommen, das ganze Lager auseinanderzunehmen.« Dann könnt ihr direkt ausprobieren, wie man mit einer sprachlichen Handlung die Spielwelt verändern kann. ★

Was ist eine konversationelle Implikatur?

Dieses sprachliche Phänomen ist eine Art von Andeutung: Wenn ich beispielsweise eine Autopanne habe und ein vorbeigehender Passant mir sagt: »Die Straße runter ist eine Werkstatt«, deutet er an, dass ich in der Werkstatt wahrscheinlich Hilfe bekomme. Da er es nicht direkt ausspricht, liegt es aber an mir, diese Andeutung zu entschlüsseln und die Information auf meine Situation zu übertragen. Diese Interpretationsarbeit ist wichtig, damit die Implikatur gelingen kann. Allerdings sind derartige Andeutungen nicht allgemeingültig, sondern immer an die jeweilige Situation geknüpft. Wenn mir auf dem Heimweg die Milchflasche runterfällt, kann ich mit »Die Straße runter ist eine Werkstatt« herzlich wenig anfangen. Außerdem können Implikaturen nicht »wahr« oder »falsch« sein, da der entscheidende Inhalt ja nur angedeutet wird. Dem Passanten ist also kein Vorwurf zu machen, wenn ich hoffnungsvoll zur Werkstatt laufe und enttäuscht feststelle, dass diese schon seit zwei Monaten geschlossen ist.

So wird sich Steam 2021 verändern

VALVE OHNE WINDOWS?

Wir analysieren die Zukunftsstrategie von Valve: Wo will der wichtigste PC-Shop Steam in diesem Jahr hin? Und warum führt dieser Weg weg von Windows? Von Mathias Dietrich

Seit den Anfängen im Jahr 2003 hat sich Steam beständig weiterentwickelt, wenn auch nicht immer offensichtlich. Und auch das Jahr 2021 dürfte spannend für die Distributionsplattform werden. Wir haben uns genauer angesehen, was Valve treibt, und schauen, wo sie mit ihrem Service hinwollen.

Steam ist mehr als nur ein Store: Bei der Zukunft von Steam ist es wichtig zu bedenken, dass es sich dabei um viel mehr als nur eine Verkaufsplattform für PC-Spiele handelt. Für Valve stellt es ein eigenes Ökosystem dar. Das demonstrierten die Macher bereits mit Software und Hardware wie etwa SteamOS, dem Steam Controller und auch den einge-

stellten Steam Machines. Entsprechend betrachten wir nicht nur, wo der Store hinwill, sondern auch, was die Zukunft des Ökosystems Steam bringen wird.

Die Spielesuche

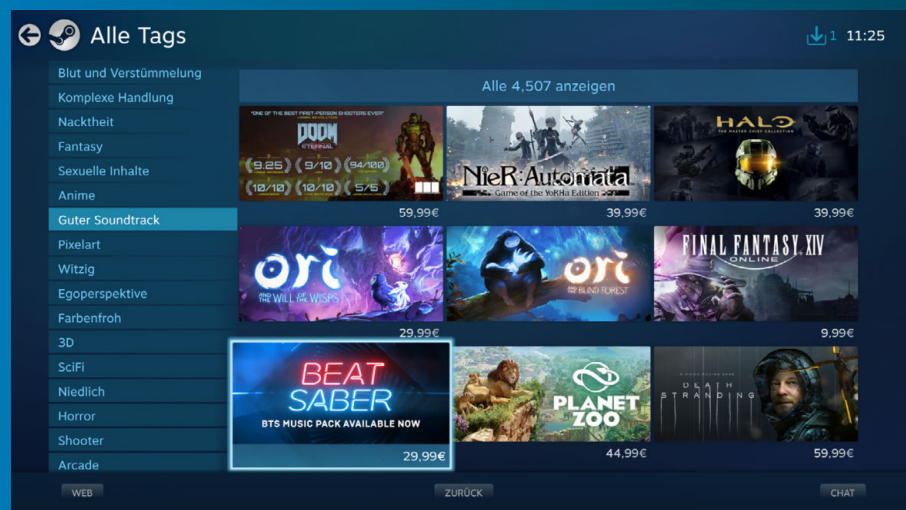
Eine der größten Baustellen des Steam-Shops dürfte für Valve die Spielesuche sein. Immer noch ist es für Nutzer schwierig, in der Flut an Neuveröffentlichungen die Spiele zu finden, die ihnen gefallen könnten. Die Plattform sieht sich nicht selten Kritik ausgesetzt, dass sie mit Ramschware überfüllt sei und gute Titel dazwischen häufig untergingen. In der Vergangenheit ging Valve das Problem bereits

mit einer künstlichen Intelligenz für Steam an. Doch zwei entscheidende Änderungen stehen derzeit noch aus.

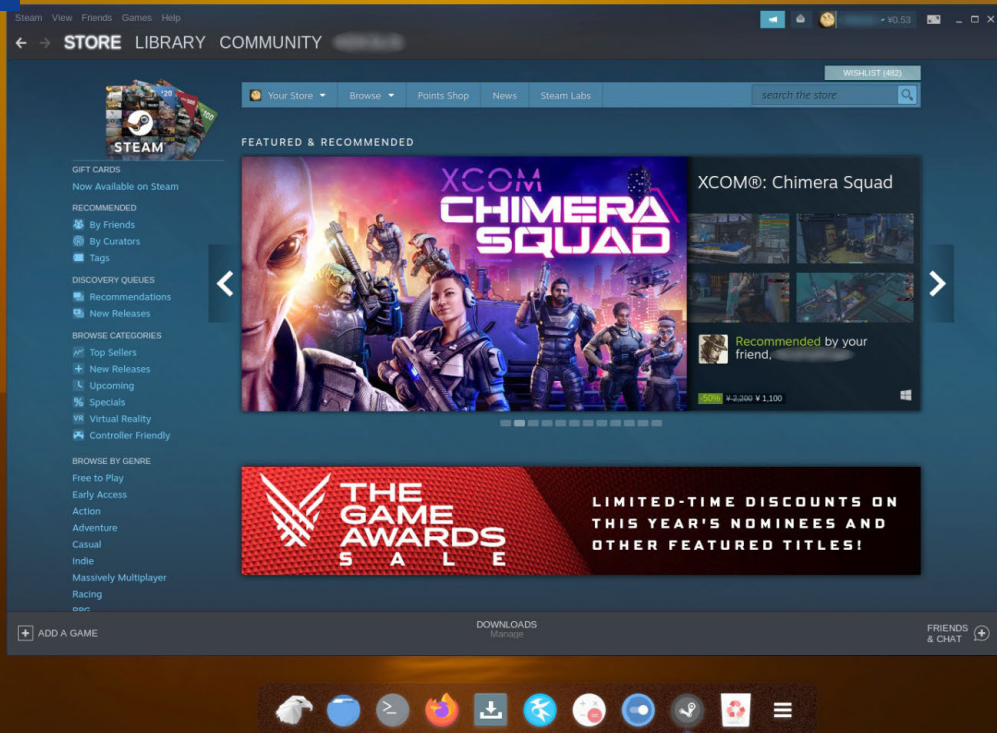
- **Bessere Tags?** Um euch die Suche nach neuen Titeln zu vereinfachen, arbeitet Valve aktuell an verbesserten Tags. Die Schlagwortsuche soll dynamischer werden, indem Menschen logische Implikationen der Suchbegriffe festlegen. Wer beispielsweise nach »Echtzeitstrategie« sucht, bekommt dann automatisch auch Titel mit Tags wie »Grand Strategy«, »Echtzeit mit Pause« oder »Echtzeittaktik« angezeigt.
- **Die Micro-Trailer?** Ebenfalls sollen euch zukünftig automatisch erstellte Micro-Trailer bei der Vorstellung neuer Titel helfen. Dabei handelt es sich um kurze Videos, die euch schnell zeigen sollen, was ein Spiel zu bieten hat. Das Experiment läuft jedoch mittlerweile seit bereits über einem Jahr, und bisher hat Valve noch keine eindeutige Entscheidung getroffen, ob man es wirklich in Steam integrieren wird oder zu den Akten legt.

Das jüngste Experiment

Erst Mitte Dezember 2020 startete Valve mit »Browsing Steam« ein weiteres Experiment, das euch die Suche nach Spielen erleichtern soll. Es soll vor allem eine Alternative zu den bisher bekannten Genrelisten darstellen. So sollt ihr in Zukunft mithilfe der folgenden Zugangspunkte neue Spiele suchen können:



Die Spielesuche komfortabler zu gestalten, ist ein fortlaufendes Unterfangen von Valve.



Mit Steam auf Unix spielen? Kein Problem! Valve will sich nach und nach von Windows lösen.

- **Genres:** Die klassische Methode erlaubt die Suche nach Vertretern von Genres wie Strategie, Platformer oder Metroidvania.
- **Thematiken:** Wenn euch das Genre egal ist, könnt ihr die Spiele nach Settings filtern. So könnt ihr zum Beispiel nach Horror- oder Fantasy-Spielen suchen.
- **Spielmodi:** Manche Nutzer suchen gezielt nach Singleplayer- oder Koop-Spielen. Mit dieser Suche seht ihr Spiele jedes Genres und Settings, solange sie die gewünschten Spielmodi bieten.

Um das Experiment zu testen, haben wir uns ganz im Sinne des aktuellen Cyberpunk-Hypes auf die Suche nach Spielen mit dem Thema »Science-Fiction und Cyberpunk« begeben. Direkt präsentierte Steam uns populäre Titel wie etwa Horizon Zero Dawn und Control. Doch neben diesen bekannten Vertretern sahen wir auch direkt einige, die wir bisher noch nicht auf dem Schirm hatten, wie etwa Interstellar Rift. Das machte uns neugierig! Das Spiel wird als »Raumschiffsimulator mit einer offenen Welt« bezeichnet und hat zudem durchaus gute Bewertungen. Ohne diese Suchfunktion wären wir wohl kaum darauf aufmerksam geworden. Wem das aber alles noch zu allgemein ist, der kann die Suche mithilfe von Tags weiter verfeinern. Und so zum Beispiel explizit nach Singleplayer-Titeln mit diesem Setting suchen. Zudem präsentiert Steam Spiele, die gerade reduziert sind, noch einmal prominent.

Valves große Strategie

Auch wenn Valve sich derzeit noch zu keinen weiteren Vorhaben geäußert hat, ist ihr Kurs dennoch klar: Die Suche nach Spielen soll verbessert werden. Entsprechend dürft ihr 2021 definitiv mehr Anstrengungen in diese Richtung erwarten. Immerhin sind die Einnah-

men von Valve davon abhängig, dass ihre Nutzer viele interessante Titel ausfindig machen. Das erklärte die Firma auch selbst: »Es ist einfach nicht genug, nur gute Spiele auf Steam anzubieten. Wir müssen auch sicherstellen, dass sie einfach zu finden sind.«

Völlig offen ist derweil noch, wie sich Valve im auch 2021 anhaltenden Konkurrenzkampf mit Rivale Epic Games verhalten wird. Der Behemoth aus Seattle ist weiterhin klar Marktführer, aber der Epic Games Store konnte sich zuletzt beachtliche Marktanteile sichern. Im Kampf um Exklusivspiele hat es Valve bislang vermieden, ähnlich rigoros vorzugehen wie Epic und sich bestimmte Veröffentlichungen zeitexklusiv für bis zu ein Jahr zu sichern. Es bleibt abzuwarten, ob Valve weiterhin darauf setzt, große Publisher wie Electronic Arts und Microsoft zurück zu Steam zu holen beziehungsweise sie vom Verlassen des Stores abzuhalten. Hierbei wird das Verhalten von wichtigen Firmen wie Ubisoft 2021 eine Schlüsselrolle einnehmen: Sollte die Assassin's-Creed-Firma in diesem Jahr auf

Steam zurückkehren, wäre das ein deutliches Signal für den Rest der Branche.

Spannend bleibt auch, wie Steam mit den immer mehr auftauchenden Abos einzelner Hersteller und Publisher umgeht. Die Integration von EA Play für Electronic-Arts-Spiele gab hier bereits 2020 einen Fingerzeig auf die Zukunft; es ist logisch anzunehmen, dass ihr dieses Jahr weitere Aboservices direkt bei Steam kaufen und verwalten könnt.

Weg von Windows

Das spannendste Vorhaben von Valve ist jedoch nicht die Spielsuche, sondern ein Projekt namens Proton. Das könnte das Aussehen der Gaming-Landschaft der Zukunft maßgeblich beeinflussen. Denn Proton gibt euch die Möglichkeit, in Zukunft Windows als Spieleplattform hinter euch zu lassen. Sagt euch das Betriebssystem von Microsoft nicht mehr zu, könnt ihr ganz einfach wechseln, ohne auf eure Spiele verzichten zu müssen.

Bei Proton handelt es sich um eine auf Wine basierende Kompatibilitätsebene für



Epic hat sich zu einem Valve-Konkurrenten gemausert, vor allem wegen der Exklusivangebote.

WASTELAND 3	Wasteland 3	28. Aug. 2020	59,99€
HOLLOW KNIGHT	Hollow Knight	24. Feb. 2017	14,99€
LEFT 4 DEAD 2	Left 4 Dead 2	17. Nov. 2009	8,19€
GOLF WITH YOUR FRIENDS	Golf With Your Friends	19. Mai 2020	14,99€ 10,04€
PORTAL 2	Portal 2	19. Apr. 2011	8,19€
COMPANY OF HEROES 2	Company of Heroes 2	25. Juni 2013	19,99€
CIVILIZATION VI	Sid Meier's Civilization® VI: Gathering Storm	14. Feb. 2019	39,99€
EURO TRUCK SIMULATOR 2	Euro Truck Simulator 2 - Beyond the Baltic Sea	29. Nov. 2018	17,99€
PARKITECT	Parkitect	29. Nov. 2018	24,99€
TROPICO 6	Tropico 6	29. März 2019	49,99€
MONSTER SANCTUARY	Monster Sanctuary	8. Dez. 2020	19,99€ 14,99€
TOMB RAIDER	Shadow of the Tomb Raider: Definitive Edition	14. Sep. 2018	
BLACK MESA	Black Mesa	6. März 2020	17,99€
DEAD CELLS: THE BAD SEED	Dead Cells: The Bad Seed	11. Feb. 2020	4,99€ 3,49€
AMERICAN TRUCK SIMULATOR	American Truck Simulator - Colorado	12. Nov. 2020	11,99€
THE JACKBOX PARTY PACK 7	The Jackbox Party Pack 7	15. Okt. 2020	24,99€
X4: FOUNDATIONS	X4: Foundations	30. Nov. 2018	49,99€

Knapp 80 Prozent der Spiele auf Steam laufen inzwischen problemlos unter Linux.

das frei verfügbare Betriebssystem Linux, die mittlerweile in Steam selbst integriert ist. Sie erlaubt es euch – ganz salopp gesagt – exklusiv für Windows entwickelte Programme auch unter den zahlreichen Linux-Distributionen wie Ubuntu, Debian und Arch zu starten. Denn so wie etwa ein PS5-Spiel nicht unter Windows startet, gilt das Gleiche auch für Windows-Programme, die man unter Linux nutzen will. Proton ändert das. Damit laufen gar AAA-Projekte wie Star Citizen ganz ohne Windows, und selbst Cyberpunk 2077 funktioniert bereits seit Release unter Linux. Das Ziel: Spiele unter Linux zu spielen, soll so einfach werden wie mit Windows. Also mit einem Klick auf den Start-Button in Steam. Ganz ohne dass ihr euch um Einstellungen wie die Installation von Abhängigkeiten oder sonstiges kümmern müsst, die Linux bisher den Ruf einbrachten, zu kompliziert für den Otto Normalverbraucher zu sein.

Wie gut läuft Steam unter Linux?

Seit 2018 könnt ihr Proton jetzt bereits nutzen, und die umfangreiche Community-Datenbank ProtonDB zeigt, wie erfolgreich es ist: Von den mehr als 16.000 gemeldeten Spielen auf Steam laufen beinahe 13.000 auch unter Linux. Gut 80 Prozent des Spielekatalogs könnt ihr mittlerweile also auch komplett ohne Windows nutzen.

Das größte Problem, dem sich Valve hierbei gegenübersteht, sind Anti-Cheat-Mechanismen wie EAC oder BattleEye. Beide verweigern unter Linux nämlich den Dienst, weswegen ihr Multiplayer-Titel wie etwa Rainbow Six: Siege oder Apex Legends nicht spielen könnt. In der Vergangenheit schaffte es die Community zwar, EAC kompatibel zu machen, die Freude war allerdings nur kurzzeitig. Denn die verwendete Methode hörte letzten Endes

auf zu funktionieren. Das Problem, die entsprechende Mechanik unter Linux zum Laufen zu bringen, ist so groß, dass selbst Valve erklärt, dass dieses Problem möglicherweise niemals gelöst werden könne. Anstrengungen in diese Richtung existieren aber nach wie vor: EAC sowie auch Battleye gaben in der Vergangenheit bereits an, mit Valve zusammenzuarbeiten, damit ihr eines Tages auch sämtliche Multiplayer-Spiele unter Linux spielen können werdet.

Selbstverständlich steht hinter Proton keine Nächstenliebe. Denn Microsoft könnte für Valve mit seiner Universal Windows Platform in Zukunft zum Problem werden. Der Entwickler von Windows wäre nämlich durchaus dazu in der Lage, Steam kurzerhand aus seinem Ökosystem zu entfernen. Schließlich positioniert sich der Konzern aus Redmond mithilfe des Xbox Game Pass besser als je zuvor im Bereich Gaming. Steam ist also möglicherweise in Gefahr, auch wenn Microsoft 2020 noch einen Kuschelkurs gefahren ist und Spiele wie den Microsoft Flight Simulator simultan auf Steam veröffentlicht hat. Proton dürfte für Valve dementsprechend eine

Auf VR-Unterstützung beschränken

Auf Betriebssystem beschränken

☐ Windows
 ☐ Mac OS X
 ☒ SteamOS + Linux

Absicherung darstellen, die es der Firma erlaubt, Steam im Notfall auch ohne Abhängigkeit von Microsoft fortführen zu können.

Rückkehr der Steam Machines?

Die Arbeiten an Proton könnten zudem ein weiteres Ziel haben: ein Comeback der einst so glorios gescheiterten Steam Machines. Als Valve diese vorgebauten Mini-PCs im Jahr 2015 ankündigte, hatten sie ein großes Problem: Steam Machines nutzten Valves auf Linux basierendes Betriebssystem SteamOS. Entsprechend liefen viele Spiele nicht auf ihnen. Proton könnte hier die Lösung darstellen, um einen zweiten Angriff auf die Wohnzimmer der Spieler zu starten.

2021 könnte darüber hinaus Streaming bei Steam ein großes Thema werden. Nicht nur bietet Valve bereits seit Jahren mit Steam Link einen Dienst an, mit dem ihr von eurem eigenen PC aus Spiele auf andere Geräte streamen könnt, das Unternehmen arbeitet zudem mit GeForce Now zusammen. Eine neue Generation von Steam Machines könnte dann für mit Proton inkompatiblen Titel auf Streaming zurückgreifen, um sie unter SteamOS doch zum Laufen zu bringen.

Es ist bereits bekannt, dass Valve die Arbeiten an SteamOS nicht eingestellt hat, sondern weiter Updates für das Betriebssystem veröffentlicht. Es wäre demnach nicht überraschend, wenn Valve 2021 eine komplett neue Version des OS vorstellt.

Was will Valve erreichen?

Zusammengefasst dürfte Valve 2021 also vorhaben, mithilfe von Steam vor allem unabhängiger zu werden. Dafür versuchen sie nicht nur die Benutzerfreundlichkeit des Services zu verbessern und die großen Kritikpunkte der Community anzugehen, sondern den Nutzern zudem die Möglichkeit zu geben, ihre gesamte Bibliothek auf ein komplett neues Betriebssystem mitzunehmen. Die Zukunft Steams bleibt damit spannend, und Valve dürfte uns neben den großen Projekten wie allgemeinen Verbesserungen an der Funktionsweise des Stores, Proton und Streaming auch mit einigen unvorhersehbaren Kleinigkeiten überraschen wie zum Beispiel Remote Play Together, das euch seit 2019 bereits erlaubt, Couch-Koop-Spiele über das Internet zu spielen. Und das ist in Corona-Zeiten Gold wert. ★



Die Steam Machines und SteamOS: Können die Linux-Mini-PCs den Konsolen am Ende doch das Wohnzimmer wegnehmen?

Es begann mit einem großen Missverständnis

DER SIEGESZUG DER CD-ROM

1985 begann die Ablösung der Diskette durch die CD-ROM. Bis Spieler davon profitierten, dauerte es jedoch, weil die CD keine Software speichern sollte – sondern Bücher. Von Henner Thomsen

Erst verschwanden die Enzyklopädien. Der Brockhaus, die Britannica. Dann traf es einfache Bücher, Fachliteratur und Romane, gebunden und als Taschenbuch. Schließlich gingen auch sämtliche Zeitungen und Magazine ein, das Sonntagsblatt, die Spielezeitschrift. Schuld war ein neues Medium, welches das gedruckte Wort ablöste: ein Medium namens CD-ROM. Nun ja. Zumindest stellte man sich die Zukunft so vor, als vor 36 Jahren die CD für den PC debütierte: Die Branche glaubte, Texte auf CD würden den Buchdruck ablösen. Sie lag falsch. Heute ist die CD selbst obsolet geworden, doch gedruckte Werke gibt es immer noch, mit Ausnahme der Enzyklopädien und des IKEA-Katalogs. Dabei hat die CD-ROM tatsächlich ein steinzeitliches Medium abgelöst – aber nicht das Buch, sondern die Diskette. Bis es so weit kam, vergingen jedoch viele Jahre.

Die digitale Revolution

Gedacht ist die Compact Disc ohnehin für etwas anderes: für Musik. Als Philips und Sony die digitale Scheibe 1982 auf den Markt bringen, soll sie zwei Tonträger beerben: die Schallplatte und die Musikkassette, zwei analoge und wahnsinnig unpraktische Speichermedien. Im Gegensatz zu ihnen muss man die CD weder umdrehen noch zurückspulen, sie ist unempfindlich gegen Staub oder Bandsalat und ja, sie klingt auch besser. Vor allem bietet sie massenhaft Platz, und das prädestiniert sie auch für eine Aufgabe fernab der Musikkwergabe: die Speicherung von Computerdaten. 1983 definieren die CD-Entwickler einen



NECs PC-Engine inklusive CD-Erweiterung CD-ROM² (ausgesprochen als »CD-ROM-ROM«) ist die erste Konsole mit CD-Laufwerk. (Bild: »SACHEN«, CC BY 3.0, via Wikimedia Commons)

entsprechenden Standard, die CD-ROM ist erfunden. Schon im Jahr darauf werden einige obskure Computermodelle damit ausgestattet, 1985 schließlich auch der PC. Hier könnte diese Geschichte nun zu Ende sein. Doch bis zur Revolution des Software-Marktes sollen noch einmal acht Jahre vergehen – denn niemand erkennt das wahre Potenzial der CD-ROM: Alle halten sie für eine Art rundes Buch ohne Seiten zum Blättern.

Das verkannte Datenwunder

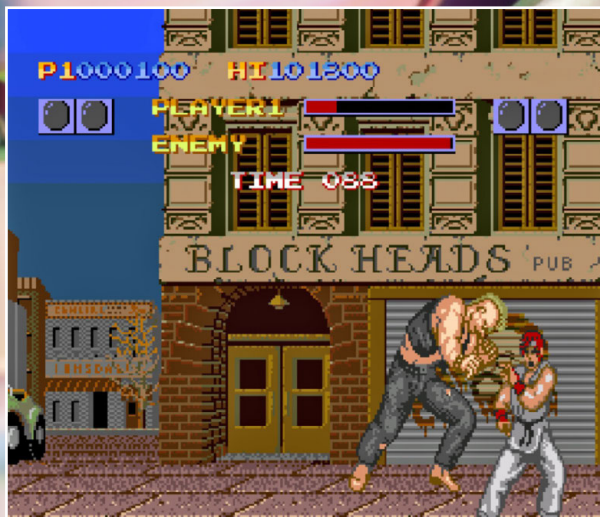
Die Daten-CD verheißt das Ende des Speicherplatzmangels. Typische 3,5-Zoll-Disketten, erst 1983 eingeführt, fassen bloß 360

Kilobyte; für Call of Duty: Modern Warfare (2019) bräuchte man eine halbe Million davon. Selbst typische Festplatten – 10.000 DM teuer – speichern gerade einmal 20 Megabyte, eine einzelne CD bietet 30 Mal so viel Platz. Füllen kann den Platz allerdings nur der Hersteller, im Gegensatz zur Diskette lässt sich die CD nicht vom Nutzer beschreiben; CD-Brenner werden erst 1988 vorgestellt, im Waschmaschinenformat und für 150.000 US-Dollar. Zum Speichern von Texten, Tabellen oder wichtigeren Dingen wie Spielständen ist die CD damit ungeeignet – für den Vertrieb von Software jedoch perfekt. Oder eben, na ja, für Bücher. Folglich ist die erste CD-ROM für den PC, die im Dezember 1985 auf den Markt kommt: eine Enzyklopädie. »Grolier's Academic American Encyclopedia« hat zwar keinerlei Bilder, aber viel Text – und ein nettes Extra: Ein CD-Laufwerk liegt gleich bei.

Das Philips CM-100, das von einer Firma namens Activenture zusammen mit dem Nachschlagewerk vertrieben wird, sieht aus wie ein CD-Spieler, was vor allem daran liegt, dass es ein CD-Spieler ist: Das CM-100 ist weitgehend baugleich mit dem CD-100, Philips' erstem CD-Audiogerät. Zusammen mit der CD kostet das Modell 1.500 US-Dollar, das entspräche heute etwa 3.000 Euro. Viel Geld für ein Lexikon, aber natürlich



Abgesehen von fehlenden Tasten und dem Anschluss via PC-Erweiterungskarte ist das CM-100 baugleich mit dem hier abgebildeten CD-Spieler CD-100. (Bild: »Nichtvermittelbar«, CC BY-SA 3.0, via Wikimedia Commons)



Das erste Heimgebrauch-CD-Spiel: Fighting Street. Klingt wie ein Plagiat von Street Fighter. Tatsächlich ist es Street Fighter.



The Manhole ist das erste PC-Spiel auf CD-ROM und stammt von Activision – auch wenn die Firma zu dieser Zeit Mediagenic heißt.

lässt sich das Gerät auch für andere CDs nutzen – wenn man denn welche findet.

Kein Standard, kein Angebot

Ende 1985 ist die »Grolier's Academic Americana Encyclopedia« nämlich die einzige CD-ROM auf dem Markt, Monate später wächst das Activenture-CD-Angebot auf immerhin drei Titel. Der zweite ist ein digitales Buch von Microsoft über die Zukunft der CD-ROM – eine CD also, die für CDs wirbt, echt nützlich! Der dritte Titel ist ein Verzeichnis mit US-Unternehmensdaten. Zu den Käufern dieser CD gehört eine Universitätsbibliothek in Pennsylvania, die sich im Interview mit der IT-Zeitschrift InfoWorld 1986 zufrieden zeigt mit der neuen Technik: Die Studenten seien begeistert, man habe Interesse an weiteren CD-Datenbanken – doch dafür müsste die Uni leider erst einen weiteren PC mit einem anderen CD-Laufwerk kaufen. Die Laufwerke von Activenture lesen ausschließlich CDs von Activenture, für CDs anderer Anbieter braucht man auch deren Laufwerk. Denn es gibt zwar einen einheitlichen Standard für die CD-ROM selbst, aber nicht für ihr Datenformat. Branchenkenner sagen dem CD-Buch dennoch eine glänzende Zukunft voraus. Das Marktforschungsunternehmen Resource Development meint, der fehlende Standard sei doch lediglich ein Problem »für jene sehr wenigen Leute«, die ihr Laufwerk »noch für eine andere Disc nutzen wollen«. Schwerer trüfe es die Anbieter von Online-Nachschlagediensten, deren Nutzung wegen der CD-Technik um 20 Prozent abnehmen könne. Jetzt verdrängt die CD auch noch das Internet! Die Marktforscher der Yankee Group nennen Bücher auf CD »eine der wichtigsten Technologien unserer Zeit«, halten sie für »so bedeutend wie den Mikroprozessor«. Wow. Activenture prognostiziert das Ende gedruckter Zeitschriften für das Jahr 2000, dann habe jeder einen tragbaren Computer für digitale CD-Bücher, aufgelockert durch Bilder und Videos. Jugendliche würden eben lieber bewegte Bilder konsumieren als Worte. So ähnlich kommt es auch – nur haben die wenigsten heutigen Smartphones ein CD-Laufwerk. Herrje! Es



Sherlock Holmes: Consulting Detective, das erste FMV-Spiel für den PC, ist eine Sammlung von drei Episoden; die erste heißt The Mummy's Curse. 2015 erscheint ein Remaster auf Steam.

wird Zeit, dass jemand das wahre Potenzial dieser neuen Technik erkennt.

Das erste PC-Spiel auf CD

Das gelingt zuerst einem Konsolenhersteller. NEC veröffentlicht im Dezember 1988 ein CD-Laufwerk für seine »PC Engine« und dazu die ersten CD-basierten Heimvideospiele überhaupt, Monster Lair und Fighting Street. Die Spiele sehen aus wie viele andere in der 16-Bit-Ära, klingen jedoch besser: Das neue Medium ermöglicht ihnen einen aufwändigen CD-Soundtrack. PC-Spieler müssen auf so etwas länger warten, aber wir sind das Warten gewohnt – wisst ihr noch, wie langsam Disketten sind? Erst ein Jahr später, im Dezember 1989 – das CD-Dateiformat ist mittlerweile standardisiert – erscheint mit dem Activision-Adventure The Manhole das erste PC-Spiel auf CD-ROM. Gegenüber der früheren Diskettenversion bietet es richtige Musik und Sprachausgabe auf 95 Audio-Tracks, die man auch im CD-Spieler anhören darf, wenn man sich kein Laufwerk leisten kann.

1991 beginnt auch Sierra seine Adventures auf CD zu veröffentlichen, beginnend mit einer überarbeiteten Version von Mixed-

up Mother Goose, das einen neuen Soundtrack und vertonte Dialoge erhält. Aber sind ein bisschen Gedudel und grauenhafte Sprachausgabe wirklich alles, was die Kunstform Computerspiel mit dem revolutionären Medium anzufangen weiß? Oh nein.

Sherlock Holmes und der interaktive Film

1991 kommen grauenhafte Filmszenen hinzu, mit Sherlock Holmes: Consulting Detective, dem ersten »FMV«-Spiel für den PC. FMV steht für »Full Motion Video«, vollständig bewegtes Video also, was die Frage aufwirft, wie ein nicht vollständig bewegtes Video aussähe. FMV steht zudem für den Versuch, Videospiel und Spielfilm zu fusionieren zu einer neuen Kunstform, dem interaktiven Film. Eine interessante Idee – sofern es gelingt, das Beste beider Welten zu vereinen, die mitreißende Narration des Films mit der Entscheidungsfreiheit des Spiels. Das wäre fantastisch!

Es ist nicht fantastisch. Die simple Spielmechanik zwingt sich zwischen die einzelnen Filmschnipsel, die selbst keineswegs interaktiv sind – trotz »vollständiger Bewegung« sind FMV-Spiele sehr statisch. Doch



Die erste Killerapplikation für die CD-ROM, The 7th Guest, setzt auf Videos vor Renderbildern.



Die Gruselgeschichte von The 7th Guest stammt vom gleichen Autor, der später die Geschichten von Doom 3, Just Cause und Rage schreibt.



Myst ist bis zum Erscheinen von Die Sims das erfolgreichste PC-Spiel überhaupt.

die Zukunft einer interaktiven Kunstform kann doch nicht darin bestehen, den Grad der Interaktion zu verringern! Was also sollen die Entwickler anfangen mit so viel Speicherplatz? CD-Soundtracks machen die Spiele nicht besser, CD-Videos zuweilen gar schlechter. Langsam wirkt die CD wie die Antwort auf eine Frage, die niemand gestellt hat – der Spielmarkt scheint noch immer zufrieden mit der Diskette. Die speichert ja

mittlerweile auch 1,44 Megabyte. Es dauert noch zwei Jahre, bis die CD das Computerspiel endgültig entfesselt.

Ein lang erwarteter Gast

Killerapplikation. So bezeichnet man ein Programm, das jeder haben muss – und damit einer Technik zum Durchbruch verhilft. Für die 3D-Karte ist es Unreal, für Steam ist es Half-Life 2, für Windows Minesweeper

und ... was, ihr nutzt Windows nicht wegen Minesweeper? Okay, Solitär? SkiFree? Fürs CD-ROM-Laufwerk gibt es im Jahr 1993 ebenfalls drei überzeugende Argumente. Nein, nicht die Bücher von Activenture. Das erste erscheint – nach einem Jahr Star-Citizen-artigen Hypes – im April und steckt so voller Videos und Renderbilder, dass es sogar zwei (zwei!) CDs füllt: das Adventure The 7th Guest. Anders als bei reinen FMV-Spielen gibt es hier tatsächlich etwas zu tun, wir können uns einigermaßen frei in einem vorgerenderten Spukhaus bewegen und Rätsel lösen, wofür wir mit mäßig gruseligen, grenzgut gespielten Filmszenen belohnt werden. Das Spiel ist ein Meilenstein – technisch, doch leider nicht spielerisch. Die PC Joker 8/93 nennt es »ein ins Gigantomaniache aufgeblähtes Digi-Rätselheft« und resümiert: »Datenmassen allein machen halt noch lange kein gutes Spiel.« Am Ende steht eine Wertung von 54 Prozent. Dem immensen Erfolg von The 7th Guest schadet das ebenso wenig wie sein Preis von 199 DM – das entspräche heute über 150 Euro. Technische Avantgarde kostet eben.

Millionen auf der einsamen Insel

Im September erscheint – zuerst für den Mac – eines der prägenden Spiele der 90er-Jahre: Cyan, der Entwickler des wegweisenden The Manhole, definiert mit Myst das Genre der Grafik-Adventures neu. Wie The 7th Guest besteht Myst aus vorgerenderten Bildern, zeigt jedoch kein FMV-Laientheater und kaum Animationen. Damit ist die Spielwelt zwar praktisch tot, sieht aber hinreißend aus. Angesichts der wundervoll mysteriösen Rätselinsel verzeihen wir gelegentliche Langeweile. Die Computer Gaming World lobt, anders als frühere CD-Titel sei Myst »mehr als bloß eine Sammlung funkelnder Grafiken und ergreifender Geräusche«. Eine Wertung gibt das Magazin nicht, nennt Myst aber »ganz einfach das beste CD-ROM-Spiel.« Zumindest auf dem Mac. Gibt es da überhaupt andere Spiele?

Die meisten Myst-Käufer lesen aber keine Spielezeitschriften; dank seiner opulenten Optik, seiner simplen Steuerung und seines Gameplays ohne Zeitdruck oder Gewalt zieht Myst auch jene an, die sonst kein Interesse an Computerspielen haben. Das Adventure wird trotz der CD-Exklusivität sechs Millionen Mal verkauft und etwa ebenso oft neu aufgelegt, schließlich zum erfolgreichsten Spiel der Dekade. Aber ist das die Zukunft der CD-ROM, träge Diashows mit aufgesetzten Schalterrätseln? Oder eignet sich die Technik auch für bewegte Spielwelten, direkte Interaktion – für Action? Das tut sie. Den Beweis liefert ein Spiel, wie es actionreicher kaum sein könnte.

Star Wars zum Mitspielen

Schon im Februar 1994 hat die Weltraumsimulation X-Wing das Star-Wars-Fieber neu entfacht, das zehn Jahre nach dem letzten Kinofilm etwas abgeflaut war; »Episode I«

ist noch viele glückliche Jahre entfernt. Mit dem CD-exklusiven Star Wars: Rebel Assault richtet sich LucasArts im November jedoch nicht an Freunde der realistischen Simulation fiktiver Raumschiffe, sondern an Actionspieler. Videofilmchen mit reichlich Star Wars-Flair dienen nicht nur als Zwischensequenzen, sondern auch als Kulisse des eigentlichen Spielgeschehens, vor der permanent feindliche TIE Fighter explodieren. Schiffe und Lasersalven fliegen also nicht frei durch 3D-Welten, sondern werden auf ein immer gleich ablaufendes Rendervideo projiziert. Das wirkt atemberaubend real – bis man es selbst spielt und enttäuscht feststellt, dass man in diesem Film nur Statist ist und Rebel Assault nur ein Rail-Shooter. Die Fachpresse stört es nicht, PC Player 1/94 jubelt, es spiele sich »wirklich wie ein interaktiver Film« und zeige »als erster Titel wirklich, was man mit CD-ROM machen kann«. Am Ende stehen 91 Prozent, »da vergisst man dann gerne spielerische Katastrophen wie 7th Guest und Sherlock Holmes, die eher vom CD-ROM-Kauf abschrecken«. Rebel Assault schreckt nicht ab: Für 1,5 Millionen Spieler ist es ein Grund für die Anschaffung eines CD-Laufwerks. Am Ende des Jahres 1993, acht Jahre nach ihrer Einführung, ist die Technik endlich etabliert.

Siegeszug der Silberscheibe

1994 wird die CD schließlich unverzichtbar. Die meisten Spiele erscheinen parallel noch auf Diskette – oder genauer: auf mehreren Disketten, bei System Shock sind es neun, bei Beneath a Steel Sky gar 15. Käufer dieser Versionen müssen aber nicht nur mehr arbeiten (als Disc Jockey), sondern auch verzichten, etwa bei TIE Fighter, dessen CD-Version bietet höhere Auflösungen, digitalisierte Klänge und Filmsequenzen. Diese Dinge sind kein schmückendes Beiwerk mehr wie noch fünf Jahre zuvor bei The Manhole, sondern zeigen das Spiel in seiner besten Version. Damit wird klar, wie man den Speicherplatz der CD-ROM am besten nutzt: nicht mit Sprachausgabe, Videos oder Renderbildern. Sondern mit einfach allem, was die Spieldesigner wünschen. Ein Spiel wird nicht besser, wenn man es zum Hörbuch, zum Film oder zur Diashow degradiert, seine Interaktivität durch statische Elemente nicht interaktiver Kunstformen ersetzt. Es kann aber viel besser werden, wenn die Entwickler befreit sind von den Vorgaben des Speichermediums – und ihre technische, künstlerische Vision realisieren können, ohne sie in ein paar Kilobyte zu zwingen.

Heute ist die CD-ROM obsolet. Erst kam die DVD, darauf die Blu-ray Disc, aber irgendwie auch nicht, dann der Download, schließlich das Streaming, das gar keinen Speicherplatz mehr braucht. Doch die Rolle der CD bei der Befreiung von der Diskette ist kaum zu überschätzen, sie prägt die Kunstform Spiel bis heute. Und wer weiß – vielleicht steht ihr Durchbruch auf dem Buchmarkt ja doch noch bevor. Okay, eher nicht. ★



Myst wird immer wieder aufgelegt: Nach dem Original von 1993 erscheinen neben diversen Fortsetzungen Myst: Masterpiece Edition (2000), realMyst mit 3D-Engine (2000) und realMyst: Masterpiece Edition (2015), demnächst folgt noch eine VR-Version. Die heißt einfach wieder Myst.



Rebel Assault ist die dritte 1993er Killerapplikation für das CD-Laufwerk – vor allem für Star Wars-Fans, die hier quasi selbst im Film mitspielen können.



Kaum zu glauben, aber die gerenderten Videohintergründe sehen für damalige Augen einfach spektakulär aus, zumindest verglichen mit üblicher 3D-Grafik.



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 ULTRA GS05

AMD Ryzen 5 3600 mit 6x 4.20 GHz

16 GB (2x 8 GB) DDR4 3000 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 Finanzkauf² z. B. 20,08 €
mtl. Laufzeit: 72 Monate

600 W be quiet! System Power B9
ASRock B450M Pro4-F

Art-Nr. 61030



ONE GAMING PC ULTRA GS06

AMD Ryzen 5 5600X mit 6x 4.60 GHz

16 GB (2x 8 GB) DDR4 3000 MHz RAM G.SKILL

GeForce RTX 3070 mit 8 GB GDDR6

1 TB WD Blue NVMe SSD

36 MONATE GARANTIE

1.599,99€¹

oder Finanzkauf² z. B. 29,22 €
mtl. Laufzeit: 72 Monate



700 W be quiet! System Power 9
MSI B550M PRO-VDH WIFI
inkl. Windows 10 Home

Art-Nr. 61031



ONE GAMING PC HIGH END ELITE GS07

Intel Core i9-10900KF mit 10x 5.30 GHz

16 GB (2x 8 GB) DDR4 3200 MHz RGB RAM Corsair

GeForce RTX 3080 mit 10 GB GDDR6X

1 TB WD Blue NVMe SSD + 2 TB WD Blue HDD

36 MONATE GARANTIE

2.499,99€¹

oder Finanzkauf² z. B. 45,65 €
mtl. Laufzeit: 72 Monate



1250 W Chieftec Power Smart GPS-1250C
ASRock Z490 Steel Legend
inkl. Windows 10 Home
inkl. Call of Duty: Black Ops - Cold War

Art-Nr. 61041



ONE GAMING PC HIGH END ELITE GS08 POWERED BY GIGABYTE

Intel Core i9-10850K mit 10x 5.20 GHz

32 GB (2x 16 GB) DDR4 3200 MHz RGB RAM Corsair

GeForce RTX 3090 mit 24 GB GDDR6X

2 TB ADATA NVMe SSD

36 MONATE GARANTIE

3.499,99€¹

oder Finanzkauf² z. B. 63,92 €
mtl. Laufzeit: 72 Monate



be quiet! PURE LOOP 360mm
1350 W Chieftec Power Smart GPS-1350C
GIGABYTE Z490M Gaming X
inkl. Windows 10 Home
inkl. Call of Duty: Black Ops - Cold War

Art-Nr. 61042



ONE.DE

0 44 61/74 87-4 00

JETZT DEINEN WUNSCH-PC ZUSAMMENSTELLEN & BESTELLEN



Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich und von der gewählten Konfiguration abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. 1) Alle genannten Preise inkl. MwSt. zzgl. Versandkosten. Abbildung enthält Sonderausstattung. Der Käufer erhält ein 14-tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB. 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.

one.de IT-Handels GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens
Informationen zu den Versandkosten findest Du unter: www.one.de/versandkosten

Google



4,9 / 5 Sternen



TRUSTPILOT



HERVORRAGEND
> 4.520 Bewertungen

↑ **NEXT LEVEL** ↑

one.de/rtx30-mobil



NVIDIA GeForce
RTX 30er-Serie

GEFORCE RTX™ 30ER-SERIE IN DEINEM ONE GAMING NOTEBOOK

Erlebe die GeForce RTX 3060, 3070 oder 3080 Laptop GPU
in deinem ONE GAMING Notebook. Erhältlich bei ONE.de!



one.de IT-Handels GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens
Informationen zu den Versandkosten findest du unter: www.one.de/versandkosten

amazon pay

PayPal

mastercard

AMERICAN EXPRESS

Klarna.

VISA

LASTSCHRIFT

RECHNUNG

RATENKAUF



Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich und von der gewählten Konfiguration abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. 1) Alle genannten Preise inkl. MwSt. zzgl. Versandkosten. Abbildung enthält Sonderausstattung. Der Käufer erhält ein 14-tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB.

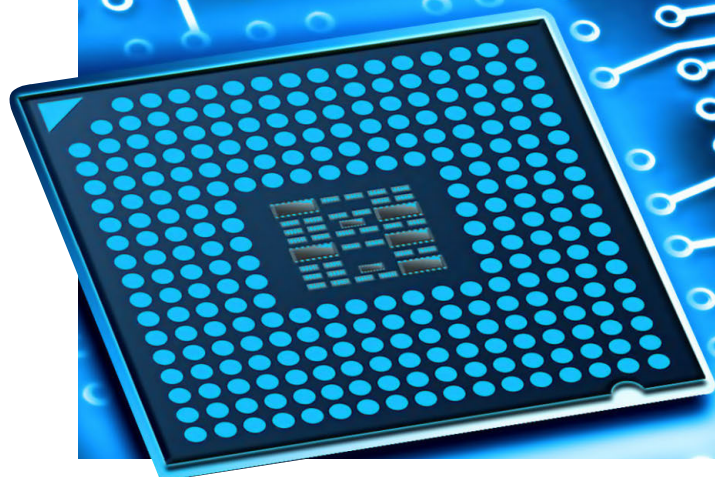
Hardware-Ausblick 2021

DIE CPU- UND GPU-ZUKUNFT



Michael Kister

Michael ist freier Journalist und großer Verfechter des Selbstbau-PCs. Seit er vor über 20 Jahren seinen ersten eigenen Rechner gebaut hat, verfolgt er die technischen Entwicklungen im PC-Markt. Zur Standardausrüstung in seiner Tasche gehören ein Kreuzschlitzschraubenzieher, Wärmeleitpaste und ein paar Kabelbinder. Bei Technikquatsch.de podcastet er über mehr oder weniger aktuelle Meldungen aus der Welt der Technik.



Welche Neuheiten erwarten uns 2021 auf dem Hardware-Markt?

Wir haben uns die CES genau angesehen und geben einen Überblick. Von Michael Kister

»Don't look back in anger« sang eine überbewertete (kontroverser Einstieg, immer gut) Band in den 90er Jahren des vergangenen Jahrtausends. Und abgesehen von einer weiter andauernden Pandemie war 2020 doch ein großartiges Jahr für Gamer: neue Prozessoren von Intel und AMD, neue Grafikkarten von Nvidia und AMD. Und neue Konsolen von Microsoft und Sony (AMD inside). Es gab nur ein kleines Problem: Die neue

tolle Hardware war fast nicht zu bekommen. Das Jahr 2021 könnte genauso spannend werden. Vor allem Intel hat einige Neuerungen angekündigt, AMD und Nvidia werden ihr Grafikkartenportfolio vervollständigen, und weitere kleinere und größere Entwicklungen werden für dieses Jahr erwartet. Wir beginnen unseren Hardware-Ausblick 2021 mit Fokus auf Intels CPU-Ankündigungen: Mit welchen Prozessoren fährt Intel die

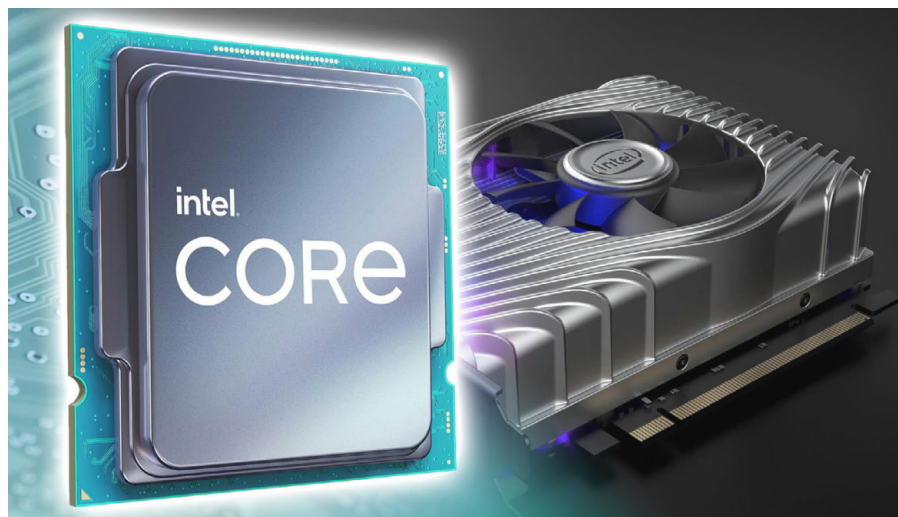
ses Jahr auf, um dem Konkurrenten AMD zu trotzen? Unser Experte hat sich die Neuankündigungen auf der Consumer Electronics Show (CES) genauer angesehen.

Die neuen Prozessoren von Intel

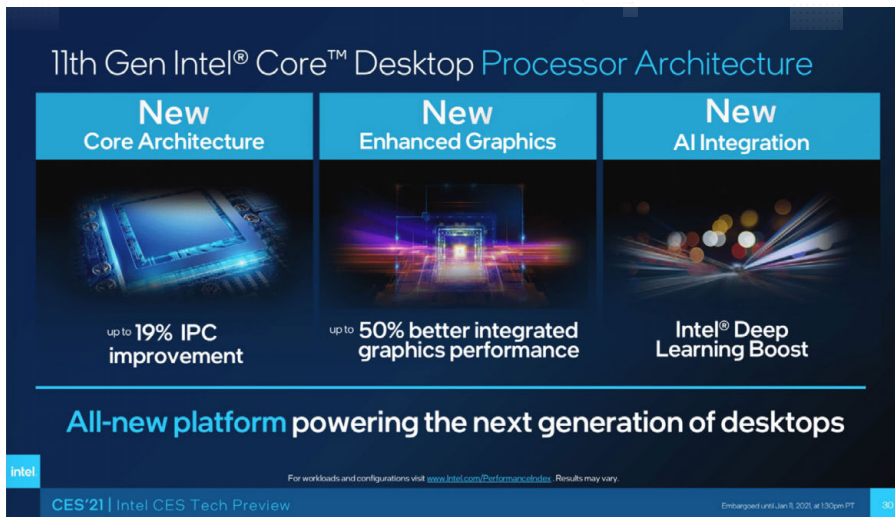
Die meisten Neuerungen für Spieler dürfte 2021 voraussichtlich Intel zu bieten haben. Intel hat es auch dringend nötig, nachdem AMD mit Ryzen 5000 die Leistungskrone im Herbst 2020 übernommen hat. Leider war die Präsentation auf der (CES), die diesmal natürlich komplett digital stattfand, in dieser Hinsicht recht dürftig. Dennoch gab es zumindest ein paar Informationen zur elften Generation Core-i der Desktop-Prozessoren auf Basis von Rocket Lake-S, und man konnte sogar ein laufendes System mit einem Engineering Sample von Alder Lake-S, der zwölften Generation, sehen.

Rocket Lake-S

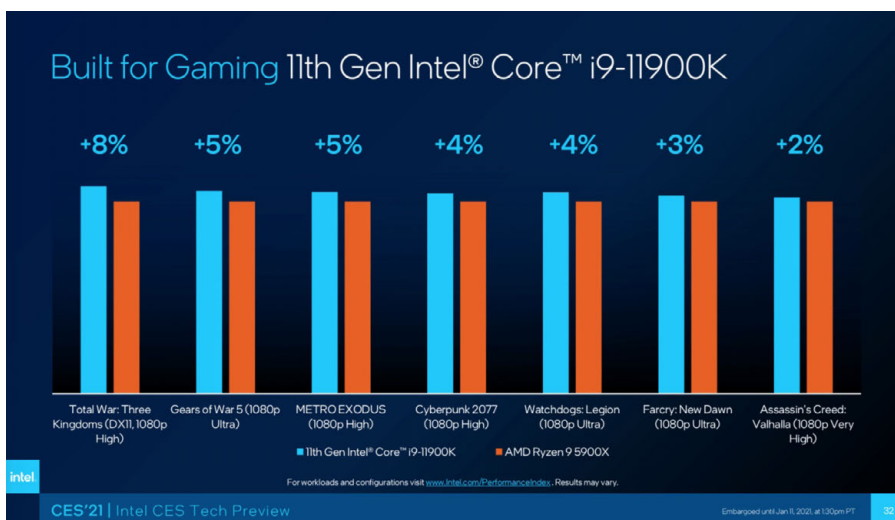
Die gute Neuigkeit: Rocket Lake ist nicht mehr Skylake. Während bis einschließlich Comet Lake-S, die zehnte Generation der Core-i-Prozessoren, die grundsätzliche Architektur immer noch auf Skylake (sechste



Mit den auf der CES 2021 vorgestellten Prozessoren möchte sich Intel die Performance-Krone von AMD zurückholen. Unser Experte gibt einen Ausblick auf die spannendsten Neuheiten aus dem Hause Intel. (Bildquelle GPU-Prototyp: Anandtech)



Intel stellte auf der CES den neuen Rocket Lake-S vor, der im Vergleich zu aktuellen Prozessoren eine IPC-Steigerung von 19 Prozent haben soll.



Intel Rocket Lake-S vs. AMD 5900X: Im direkten Vergleich hebt sich das neue Modell von Intel etwa um zwei bis acht Prozent vom Konkurrenten ab.

Generation) basiert, kommt bei Rocket Lake-S eine neue Kernarchitektur zum Einsatz. Neu für den Desktop, denn an sich sind die darin genutzten Cypress-Cove-Kerne ein sogenannter Backport der Sunny-Cove-Architektur, bekannt aus Ice Lake.

Intel brachte mit Ice Lake für Laptops die ersten Prozessoren im eigenen 10-Nanometer-Prozess, die auch den Endkundenmarkt erreichten. Intels Probleme, diesen Prozess in den Griff zu bekommen, sind legendär, weshalb eben Sunny Cove die 14-Nanometer-Behandlung bekam (Anzahl der Pluszeichen bitte nach Gusto ergänzen).

Die Architektur an sich verspricht viel, Intel gibt eine Steigerung der Leistung pro Taktzyklus (IPC, also instructions per cycle) von bis zu 19 Prozent gegenüber den aktuellen Comet-Lake-S-Prozessoren an. Zu Bedenken gibt lediglich der Rückschritt in der Anzahl der Kerne: Das Spitzenmodell Core-i9 11900K hat lediglich acht Kerne und 16 Threads gegenüber den zehn Kernen mit 20 Threads des Core-i9 10900K. Als maximalen Boost-Takt sollen aber auch diesmal wieder 5,3 GHz auf einem Kern erreicht werden. Im Zuge der Präsentation auf der CES ließ In-

tel dieses Spitzenmodell gegen AMDs Ryzen 9 5900X (12C/24T) antreten: In sieben ausgewählten Spielen konnte der Rocket-Lake-S-Prozessor sich bei einer Auflösung von 1080p in hohen bis sehr hohen Einstellungen lediglich um zwei bis acht Prozent vor den Ryzen setzen. Aber Rocket Lake-S bringt nicht nur mehr Leistung und weniger Kerne als Comet Lake, sondern auch Mainboards mit neuen Chipsätzen: Z590, B560 und H510. Weiterhin genutzt wird der mit Comet Lake-S eingeführte Sockel 1200. Rocket Lake-S ist daher grundsätzlich kompatibel mit Chipsätzen der 400er-Reihe, aber nicht mit allen. In den Chipsätzen B460 und H410 funktionieren die Prozessoren der zwölften Generation nicht. Diese Chipsätze basieren auf einem anderen Chip-Die und bieten nicht die für Rocket Lake-S notwendigen Schaltungen. Zumindest bieten die für Ende März 2021 angekündigten Prozessoren 20 Lanes mit PCIe 4.0 und können so mit den aktuellen Ryzen-Prozessoren gleichziehen. Laut Intel sollen auch Mainboards mit Z490-Chipsatz, die mit PCIe 4.0 beworben wurden, durch ein BIOS-Update diesen fast schon wieder abgelösten Standard unterstützen.

Alder Lake-S

Deutlich spannender aus technischer Sicht wird Alder Lake-S. Angekündigt wurde es bereits für das zweite Halbjahr 2021, wir wissen bisher aber nur grobe Details darüber: Konkret zeigte Intel ein System mit Windows auf einem Alder-Lake-S-Prozessor. Natürlich könnte da alles im Hintergrund laufen, aber da es keinen Anlass gibt, die Aussagen anzuzweifeln, glauben wir das mal.

Was ist denn so spannend an Alder Lake? Dies ist der zweite Anlauf von Intel, hochperformante, große Kerne mit effizienten, kleinen Kernen zu kombinieren. Der erste Versuch war Lakefield und konnte keinen erinnerungswürdigen Erfolg erzielen. Dieser Ansatz ist auch nicht neu, ARM hat dieses Konzept schon 2011 unter dem Label »Big Little« eingeführt. Viele von uns tragen also täglich Prozessoren nach dieser Art in der Hosentasche herum. In der Theorie sollten also bei leistungsintensiven Anwendungen wie Spielen (wobei man bedenken muss, dass Spiele nicht die intensivsten Anwendungen sind) die »großen« Kerne genutzt werden und bei normalen Office-Arbeiten die »kleinen« Kerne, die entsprechend deutlich stromsparender arbeiten. Die (großen) Golden-Cove-Kerne von Alder Lake sollen gegenüber Skylake eine um 50 Prozent höhere IPC bieten, während die kleinen Kerne auf Basis von Gracemont etwa die IPC von Skylake erreichen sollen.

Inzwischen wurden in der Datenbank von SiSoft Sandra diverse Einträge von Samples gesichtet. Hierbei wurden korrekt 16 Kerne erkannt – acht High Performance, acht High Efficiency, die Threads wurden jedoch fälschlicherweise mit 32 angegeben. Die Gracemont-Kerne unterstützen kein Hyperthreading, korrekt wären, wie zuvor von Geekbench gemeldet, 24 Threads. Bestätigt wurde hier aber auch die Unterstützung von DDR5-Arbeitsspeicher. Zudem soll Alder Lake-S auch PCIe 5.0 unterstützen, damit wäre das Intermezzo von Intel mit PCIe 4.0 nur ein kurzes. Fast genauso kurz war die Relevanz des Sockels 1200, mit Alder Lake-S kommt schon der Sockel 1700. Alder Lake-S soll dann auch die erste Generation von Intel werden, die im 10-Nanometer-SuperFin-Prozess kommt. Man bemerke das Fehlen der Bezeichnung »Plus«, das wurde durch »Super« ersetzt. Wir können nur hoffen, dass der 7-Nanometer-Prozess bald kommt, bevor Intel »Ultra« oder »Mega« auspackt.

Xe-Grafik

Auf der CES gab es keine weiteren Informationen von Intel zu den dedizierten Grafikchips auf Basis ihrer Xe-Architektur, die unter der Leitung von Raja Koduri entwickelt werden. Es gilt aber weiterhin eine Veröffentlichung im Jahr 2021. Bisher ist auch nicht viel bekannt über Intels ersten ernstzunehmenden Einstieg in den Grafikkartenmarkt. Aktuelle Leaks weisen darauf hin,

Warum denn Lovelace?

Bevor es irgendwelche komischen Sprüche gibt: Es geht bei Nvidias neuer Grafikkartenarchitektur um Ada Lovelace, eine Mathematikerin aus dem 19. Jahrhundert, die als Namenspatronin dient. (Quelle: Wikipedia)



dass die auf Spieler ausgerichtete Variante Xe-HPG bis zu 512 Execution Units (EU) und damit 4.096 Shader-Kerne bieten könnte. Allem Anschein nach wird Intel Xe-HPG nicht selbst fertigen, sondern extern in Auftrag geben; aufgrund der schon länger bestehenden Partnerschaft mit TSMC liegt es nahe, dass auch dieser Chip dort angefertigt wird. Bisher ist Xe nur in den Tiger-Lake-U-Prozessoren in besonders leichten Laptops mit langer Akkulaufzeit zu finden und schlägt sich hier sehr gut gegenüber den MX-Chips von Nvidia oder der integrierten Grafik in AMDs Ryzen 4000U. Wie sich Xe-HPG oder DG2 aber gegen die aktuellen Grafikkarten von AMD oder Nvidia positionieren können, steht noch in den Sternen.



AMDs Hardware-Pläne für 2021

Jetzt ist es Zeit für AMD und Nvidia und den ganzen Rest. Was kann die neue Grafikkartengeneration Lovelace? Wie geht es mit AMDs Ryzen-CPUs weiter? Und wann ist eigentlich der richtige Zeitpunkt zum Aufrüsten, wenn man nicht zu viel bezahlen will? Wir helfen mit einer Einordnung: Für uns als Spieler, die gerne eigene Rechner bauen, gibt es in diesem Jahr von AMD nicht ganz so viel Aufregendes zu berichten. Auch der Gleichbehandlung gegenüber Intel wegen sollen die Chips für Laptops und die Threadripper Pro hier nur am Rande behandelt werden. Im Mobilbereich kündigte AMD auf der CES Zen 3 beziehungsweise Ryzen 5000 für das erste Quartal 2021 an. Am interessantesten dürfte hier die Meldung sein, dass kommende Laptops mit Ryzen 5000 auf die komplette Auswahl an Grafikchips der RTX-3000-Reihe von Nvidia zurückgreifen können. Angeblich sollten in der Vergangenheit Absprachen zwischen Intel und Nvidia gewährleisten, dass Laptops mit AMD-Prozessoren nur eingeschränkt mit Grafikchips von Nvidia kombiniert werden können. Zuletzt gab es AMD-Laptops nur mit Nvidia-Chips bis zur mobilen Variante der RTX 2060. Eine derartige Praxis würde mit Blick auf die Vergangenheit nicht überraschen, weshalb solche Gerüchte auf fruchtbaren Boden fallen – auch wenn sie bis heute unbestätigt blieben.

Bei den Ryzen-CPUs lässt es AMD 2021 erstmal etwas langsamer gehen.

Zur neuen Threadripper-Generation auf Basis von Zen 3 gab es auf der CES allerdings leider gar nichts zu sehen. Obwohl diese High-End-Desktop-Prozessoren eher für den professionellen Markt gedacht sind, hat AMD schon mit der Generation 3000 gezeigt, dass sie auch für starke Gaming-Rechner interessant sein können.

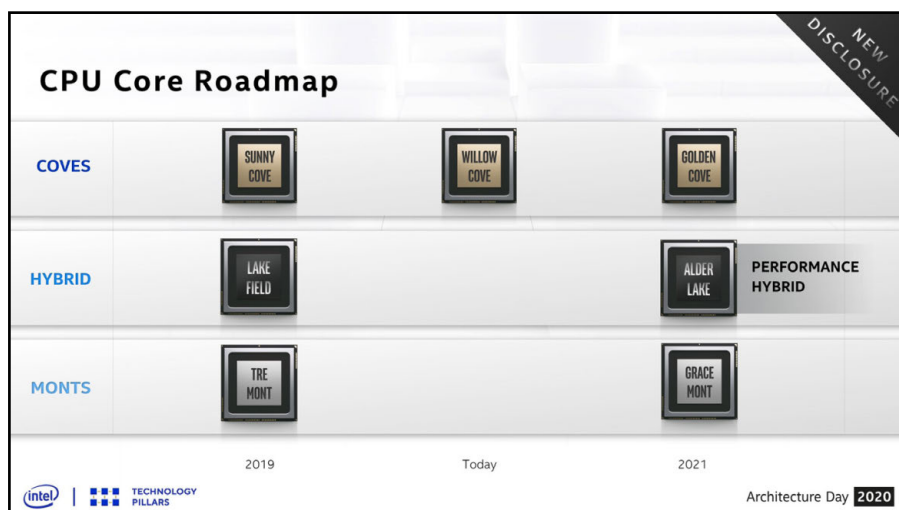
Neue AMD-Grafikkarten

Kaum konkreter wurde AMD in Bezug auf die Grafikkarten. Auf der CES gab es lediglich einen kurzen Teaser zu den kommenden Mid-range- und Low-End-Karten von AMD. Die einzige echte Information war, dass die günstigeren Karten wie die Radeon RX 6700 noch vor Ende des ersten Halbjahres 2021 erscheinen sollen. Diese Vorsicht könnte der schlechten beziehungsweise aktuell einfach nicht vorhandenen Verfügbarkeit der bisherigen Grafikkarten auf Basis von RDNA2 geschuldet sein. Es gibt wohl niemanden, der sich in nächster Zeit eine ähnliche Situation mit weiteren neuen Karten wünscht.

Schlechte Nachrichten für alle, die für die nächsten Monate auf ein Upgrade spekuliert haben: AMDs CEO Dr. Lisa Su hat in einem Interview bereits prophezeit, dass die Verfügbarkeit von Ryzen und Radeon im ersten Halbjahr weiter problematisch bleiben werde.

Was ist Zen 3+?

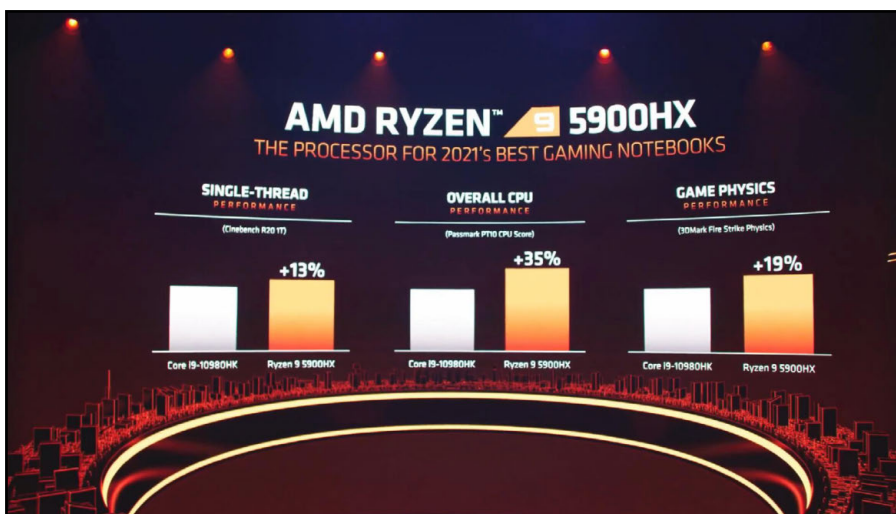
Während wir alle darauf warten, dass man Grafikkarten wieder zu normalen Preisen kaufen kann, können wir auch einen Blick auf die Zukunft von Ryzen werfen. Für Ende des Jahres ist laut (glaubwürdigen) Gerüchten ein Refresh von Zen 3 angedacht. Nach den bisherigen Informationen dürfte das den Wechsel vom Sockel AM4 auf AM5 einläuten. Dieser als »Warhol« bezeichnete Refresh soll weiterhin im 7-Nanometer-Prozess der Taiwan Semiconductor Manufacturing Company (TSMC) gefertigt werden.



Intels Alder Lake soll 2021 den Ansatz von Lakefield fortführen.

Products, Packaging and Process Overview		
Architecture	Packaging	Process
Xe HPC Ponte Vecchio	FOVEROS CO-EMIB	BASE TILE
		COMPUTE TILE
		RAMBO CACHE TILE
		X* LINK I/O TILE
Xe HP TBA	EMIB	Intel 10nm SuperFin
Xe HPG TBA	STANDARD	External
Xe LP SG1 DG1 Tiger Lake	STANDARD	Intel 10nm SuperFin

TBA, TBA: Bisher ist noch wenig über Intels Grafikkarten bekannt.



Auf der CES-Keynote von AMD standen vor allem Notebook-Prozessoren im Vordergrund.

AMD war schon zum Release von Zen 3 beziehungsweise Ryzen 5000 eingeschränkt in den Möglichkeiten, weil die Abwärtskompatibilität größere Innovationen verhinderte. Mit dem Sockel AM5 soll nun auch eine Unterstützung von PCIe 5.0 und DDR5 kommen. Dieser dürfte kaum Verbesserung gegenüber den aktuellen Prozessoren mitbringen außer kleinen Optimierungen. Zen 4 hingegen soll einen ähnlichen Sprung darstellen wie Zen 3 zu Zen 2. Damit dürfen beziehungsweise sollten wir aber nicht vor 2022 rechnen.

Nvidia setzt auf eine günstige RTX-Karte

Bei Nvidia sieht es derzeit noch düsterer aus als bei AMD, dafür sind die bisherigen Grafikkarten etwas leichter zu bekommen, wenn auch nicht zu einem sinnvollen Preis. Für Ende Februar ist mit der RTX 3060 die nach aktuellem Stand günstigste Grafikkarte auf Basis der Ampere-Architektur für etwa 330 Euro (unverbindliche Preisempfehlung) angekündigt. Die Erfahrung mit den anderen höherstufigen Grafikkarten zeigt aber, dass dieser Preis vermutlich in der Breite nicht

gehalten werden wird. Weiter ungewiss bleibt die Zukunft hinsichtlich der RTX 3080 Ti: Nach aktuellem Stand ist die Grafikkarte, die mit 20 GByte Speicher und 10.496 CUDA-Kernen ausgestattet sein soll, auf unbestimmte Zeit verschoben worden. Was angesichts der Marktsituation nicht verwunderlich ist.

Während in der vorherigen Generation die günstigeren Karten wie 1660 und 1650 weiter unter dem Label GTX verkauft wurden, scheint das diesmal nicht der Fall zu sein. Dazu passen Eintragungen zu den kommenden Modellen RTX 3050 und RTX 3050 Ti. Wohl um der schlechten Verfügbarkeit von Grafikkarten entgegenzuwirken, will Nvidia laut Gerüchten die ehemals kleinsten RTX-Karten der vorherigen Generation, RTX 2060 und RTX 2060 Super, neu aufleben lassen.



Die GeForce RTX 3060 (hier ein Modell von MSI) kostet rund 330 Euro. Jedenfalls offiziell.

Was ist Lovelace?

Bisherige Gerüchte weisen weiterhin auch darauf hin, dass die nächste Grafikkartengeneration von Nvidia wieder einen enormen Sprung im Vergleich zur gerade aktuellen Ampere-Technik darstellen könnte. Allem Anschein nach könnte Lovelace bis zu 18.432 CUDA-Kerne aufweisen und eine Rechenleistung von 66 TFLOPS in einer FP32-Genauigkeit. Zum Vergleich: Die auf Ampere basierende GeForce RTX 3090 hat 10.496 CUDA-Kerne und 36 TFLOPS.

Entgegen ersten Annahmen wird es sich bei Lovelace wieder um einen monolithischen Chip handeln. Die erste Nvidia-Architektur, die auf ein sogenanntes MCM-Design (Multi Chip Module) setzt, dürfte unter dem Namen Hopper wohl dem Server- beziehungsweise High-Performance-Compute-Bereich vorbehalten sein.

Wann genau die nächste Grafikkartengeneration von Nvidia erscheinen wird, ist bisher nicht bekannt. Viel dürfte davon abhängen, wie AMD sich auf dem Markt schlägt, und damit auch, ob die Grafikkarten überhaupt erhältlich sein werden.

Neue Monitore für Gamer

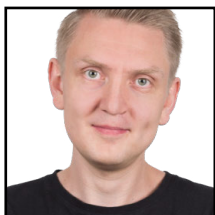
Diverse Hersteller wie Acer, Asus, LG und Viewsonic haben für dieses Jahr UHD-Monitore mit Unterstützung von HDMI 2.1 und hohen Bildwiederholraten angekündigt. Damit geht eine Lockerung ... Ultimate« einher: DisplayHDR 1000 ist nicht mehr notwendig, um dieses Zertifikat zu erhalten, die Monitore müssen lediglich ein »lebensechtes« HDR-Erlebnis bieten, was auch immer das genau sein mag. Für Spieler ist das aber insgesamt eine gute Nachricht, wenn Monitore mit hohen Auflösungen und hohen Bildwiederholraten langsam zur Norm werden. Preise sind bisher nicht bekannt.

Für uns Spieler wird also auch 2021 wie erwähnt einiges zu bieten haben. Und wenn es nur darum geht, dass die ganze Hardware endlich mal auch erhältlich ist. Und wer weiß: Eines Tages werden wir auch vielleicht wieder zu Freunden fahren und mit ihnen zusammen neue Rechner bauen können. ★

Augen auf beim Notebook-Kauf

KÄUFER BRAUCHEN MEHR INFOS!

Neue, schnelle Notebook-Hardware macht den Kauf eines Gaming-Laptops sehr verlockend.
Aber seid gewarnt: Es gibt gerade fiese Stolperfallen beim Kauf!



Nils Raettig

Nils ist seit Oktober 2013 Hardware-Redakteur bei der GameStar. In dieser Zeit hat er bereits alle möglichen Notebooks getestet, von kompakten Edelgeräten bis hin zu wuchtigen Desktop-Replacements mit zwei Grafikkarten im SLI-Verbund. Privat bevorzugt er eher flache und möglichst leise Geräte, was nicht sehr gut mit Spieleleistung harmonisiert. Dafür hat er aber ja seinen Desktop-PC, der mit Mini-ITX-Mainboard und passendem Gehäuse zur Not sogar auch in einen größeren Rucksack passt. Für den nötigen Bildschirm gilt das aber leider nicht.

Auf GameStar.de warnte der Kollege Alexander Köpf neulich davon, sich wie er jetzt ein neues Notebook zu kaufen. Er empfiehlt, stattdessen zu warten. Der Grund: die neue Notebook-Hardware, die AMD (Ryzen-CPU) und vor allem Nvidia (RTX-GPUs) auf der CES 2021 vorgestellt haben. Ein generell guter Rat, der euch allerdings aufgrund der aktuellen Situation vor besondere Schwierigkeiten stellt, wenn ihr nicht mehr länger warten wollt oder könnt. Denn wie viel Spieleleistung ihr für euer Geld bekommt, ist momentan so unklar wie lange nicht mehr. Das ist eine sehr unschöne Situation, an der die Hersteller in meinen Augen dringend und am besten auf der Stelle etwas ändern müssen, zumal es gar nicht so schwer wäre.

Alles hängt an drei Buchstaben

Der entscheidende Faktor lautet »TDP«. Das steht für »Thermal Design Power« beziehungsweise für die thermische Verlustleistung. Darüber wird angegeben, wie hoch die Leistungsaufnahme einer bestimmten Komponente ausfällt. Mit Blick auf GPUs wird auch der Begriff »TGP« verwendet (»Total Graphics Power«). Vereinfacht gesagt gilt, dass bestimmte Hardware wie eine

Grafikeinheit umso schneller sein kann, je höher ihre Leistungsaufnahme ist. In kompakten Geräten wie Notebooks gestaltet sich der Umgang mit einer hohen TDP aber schwierig, sowohl in Sachen Stromversorgung als auch mit Blick auf die Temperatur- und Lautstärkeentwicklung. Deshalb hat Nvidia mit der GTX-1000-Reihe die Bezeichnung »Max-Q« im Mobilbereich eingeführt. Sie macht GPUs kenntlich, die durch eine geringere TDP auf etwas Leistung verzichten, um im Gegenzug kompaktere und/oder leisere Geräte zu ermöglichen. Bei neuen Notebooks mit RTX-3000-Bezeichnung sucht man diese Angabe in Datenblättern allerdings vergeblich.

Keine Klarheit für Käufer

Durch den Max-Q-Zusatz wusste man in der Vergangenheit zumindest grob, worauf man sich einlässt. Jetzt kann die Leistung zweier Notebooks mit identisch bezeichneter GPU dagegen wieder sehr unterschiedlich ausfallen. Erste Tests wie bei den Kollegen von Computerbase zeigen etwa Differenzen im Bereich von 30 Prozent bei einer RTX 3070. Natürlich konnte die Spieleleistung von Laptops mit gleicher Grafikeinheit schon immer va-

The screenshot shows the NVIDIA GeForce RTX 30-Series website. The main heading is 'MAX-Q-TECHNOLOGIEN DER 3. GENERATION'. Below it, there are two sections: 'DYNAMIC BOOST 2.0' and 'WHISPERMODE 2.0'. The 'DYNAMIC BOOST 2.0' section features a 3D visualization of a GPU chip with green and blue blocks representing different power states. The 'WHISPERMODE 2.0' section features a 3D visualization of a laptop chassis with green concentric circles representing sound waves. The text describes how these technologies optimize performance and noise in gaming notebooks.

Max-Q ist auch mit RTX-3000 noch irgendwie da.
Wo genau, ist aber schwer herauszufinden.



rieren, weil es dabei auch auf Faktoren wie die verwendete CPU und die durch die Kühlung jeweils ermöglichten Taktraten ankommt. Die Situation ist im Falle der mobilen RTX-3000-Generation aber meinem Eindruck nach besonders undurchsichtig.

Im Mobilbereich kommt die Tatsache erschwerend hinzu, dass die Unterschiede zwischen den Laptop-GPUs und ihren Pendanten im Desktop-Bereich deutlich größer als zuletzt ausfallen. Während die Zahl der Shader-Einheiten und die Speicherausstattung bei der RTX-2000-Generation in Notebooks und in Desktop-PCs identisch war, gibt es mit RTX-3000 stärkere Differenzen. Das gilt insbesondere im Falle der RTX 3080, wie diese Übersicht zeigt:

Chip: RTX-3080-Desktop: GA102 | RTX-3080-Laptop: GA104

Shader-Einheiten: RTX-3080-Desktop: 8.704
RTX-3080-Laptop: 6.144

Boost-Takt: RTX-3080-Desktop: 1.701 MHz
RTX-3080-Laptop: 1.245 bis 1.701 MHz

Speicher: RTX-3080-Desktop: 10,0 GByte GDDR6X
RTX-3080-Laptop: 8,0 oder 16,0 GByte GDDR6

TDP: RTX-3080-Desktop: 320 Watt
RTX-3080-Laptop: 80 bis 150 Watt

Ich finde es absolut nachvollziehbar, dass man eine 320-Watt-GPU nicht im mobilen Umfeld verwendet. Wenn sich die Notebook-Varianten der GeForce RTX 3080 aber so deutlich in der TDP und damit auch in ihrer Leistungsfähigkeit unterscheiden können, dann muss das für potenzielle Kaufinteressenten auch auf den ersten Blick ersichtlich sein.

Was sagt Nvidia zu der Kritik?

Nvidia ist sich der Problematik bewusst und appelliert dringend an die Hersteller, genaue Angaben zur Thermal Design Power

Das neue Razer-Blade-Modell mit RTX-3080-GPU kostet knapp 3.000 Euro, wird aber erst ab März ausgeliefert.

und den Taktraten ihrer RTX-3000-GPUs zu machen. Bislang sieht es aber eher nicht danach aus, dass Hersteller wie Asus oder MSI diese wichtigen Informationen schnell und auf einen Blick zugänglich machen werden.

Natürlich kann nicht jeder Käufer etwas mit Begriffen wie »TDP« und »Taktrate« anfangen. Das ist aber kein Grund, diese Werte nicht an gut sichtbarer Stelle explizit zu nennen. Früher gab es immerhin genau dafür die natürlich weniger genaue, aber offensichtliche Max-Q-Bezeichnung.

Grundsätzlich bleibt die Bezeichnung erhalten, wie die offizielle Produktseite zu den RTX-3000-Notebooks und unser Screenshot (unten links) davon zeigt. Da sie sich jetzt allerdings auf mehrere Aspekte als nur die eigentliche TDP bezieht und zumindest bislang nicht explizit in Datenblättern genannt wird, hilft sie nicht wirklich bei einer Kaufentscheidung.

Transparenz ist Pflicht

Um generell Klarheit zu schaffen, müssen sich Nvidia und die Notebook-Hersteller meiner Meinung nach darauf festlegen, stets genaue Angaben zur Verlustleistung und zu den Taktraten zu machen. Und zwar besser heute als morgen. Das sieht auch der im Notebook-Umfeld bekannte YouTuber Dave Lee (beziehungsweise Dave 2D) so, der in einem zweiten Schritt eine öffentlich einsehbare Liste in Google Drive erstellt hat, die für bestimmte Notebooks die genaue Angabe zur Verlustleistung nennt. Die Liefersituation ist jedoch auch bei den RTX-3000-Notebooks erwartungsgemäß schwierig, wie es derzeit aussieht. Außerdem liegen die Preise für direkt verfügbare Modelle mit RTX-3080-GPU aktuell bei etwa 3.600 Euro aufwärts. Das ist aber nur ein Grund mehr, potenzielle Käufer möglichst genau darüber zu informieren, auf was sie sich da einlassen. ★

3x GameStar XL zum Sparpreis

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



**33%
SPAREN**

**3x GameStar XL
nach Hause**

**nur
13,99€**

VERSANDKOSTENFREI

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

EXKLUSIVES COVER

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

ZWEI DVD's

Trailer, Videos aus der Redaktion und tolle Vollversionen ohne Ende

Ganz einfach

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

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

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

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

oder hier: www.gamestar.de/miniabo

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

GameStar erscheint im Verlag Webedia Gaming GmbH, Ridlerstr. 55, 80339 München, Registergericht München, HRB 99187, Geschäftsführer: Nicolas John.

Die Kundenbetreuung erfolgt durch den GameStar Kundenservice, durchgeführt durch die ZENIT Pressevertrieb GmbH, Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Geschäftsführer: Joachim John

Die Vorletzte

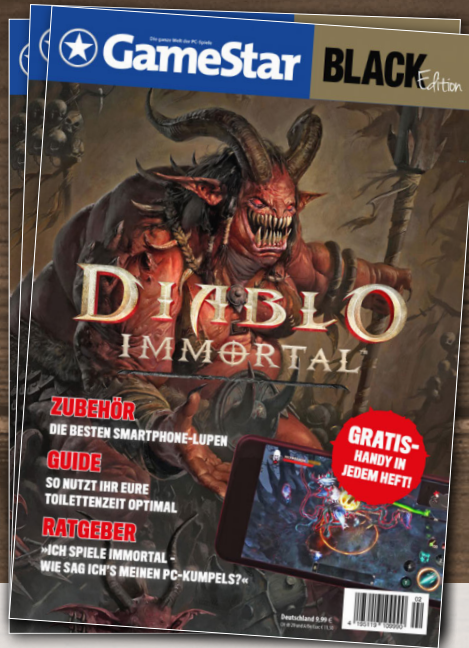
SONDERHEFTE 2021

GameStar-Kenner wissen: Unsere extradicken Sonderhefte und Black Editions sind inhaltlich klasse und zu Recht beliebt bei den Lesern. Wir verraten hier, was (und warum!) unser Sonderheftmeister Martin Deppe und sein Team für 2021 planen. Von Markus Schwerdtel



SIMS 4 – GAMESTAR SIMULATOR-WELT

Die Wahrheit dahinter: Dank seiner Töchter kennt Kollege Deppe die Sims-Saga gut. Sein »Da reiß ich locker 1.000 Seiten runter!« haben wir ernst genommen. Wir schreiben aber hier nicht »Das komplette Kompendium« drüber. Schließlich bringt EA drei weitere Addons raus, während das Heft noch in der Druckerei ist.



DIABLO IMMORTAL – GAMESTAR BLACK EDITION

Die Wahrheit dahinter: Blizzard ist um den Erfolg besorgt, seit sie auf der Blizzcon 2018 erkennen mussten, dass die meisten Spieler offensichtlich kein Handy haben. Mit freundlicher Unterstützung des Publishers legen wir deshalb jeder Ausgabe dieser Black Edition ein nagelneues Smartphone bei.



PUYO PUYO TETRIS 2 – GAMESTAR SONDERHEFT

Die Wahrheit dahinter: Es ist nun mal so, wir müssen neue Zielgruppen erschließen, zum Beispiel Casualgamer. Vom ursprünglich geplanten Candy Crush sind wir allerdings abgekommen, keiner unserer Autoren wollte was mit Free2Play-Titeln (die werden ja schon von Politikern gespielt!) zu tun haben.



FACTORIO – GAMESTAR BLACK EDITION

Die Wahrheit dahinter: Kollege Schwerdtel hat beim Ausmisten seine alten BWL-Lehrbücher gefunden und die Schönheit von dynamisierten Input-Output-Matrizen für sich entdeckt. »Am deutschen Ingenieurswesen soll die Welt genesen« krakeelend hat er uns überzeugt, dieses Sonderheft zu produzieren (hihi).



GLOOMHAVEN – GAMESTAR SONDERHEFT

Die Wahrheit dahinter: Bei den Kollegen Deppe und Klinge gibt's schon seit Monaten keine geregelten Mahlzeiten mehr, der Ess-tisch ist voll mit diesem Brettspielzeugs. Ihre Ehefrauen haben uns gebeten, die beiden doch mal anderweitig zu beschäftigen, damit sie endlich wieder von Tellern essen können.



ELDEN RING – GAMESTAR BLACK EDITION

Die Wahrheit dahinter: Wenn ein Spiel heiß erwartet wird, gibt es auch ein Sonderheft – so will es das GameStar-Gesetz. Gut, über Elden Ring wissen wir bislang nichts. Aber wir fangen trotzdem schon mal an, bevor es dann hintenraus wieder knapp wird und wir am Ende noch Überstunden schrubbten müssen!

Die GameStar-Ausgabe 04/2021 erscheint am 17.3.2021.



1 Mass Effect: Legendary Edition **PREVIEW**
Wir haben uns die Neuauflage zeigen lassen und sagen euch, ob sich eine erneute Reise in den Weltraum lohnt.

2 Gaming Virgin: Gothic 3 **MAGAZIN**
Sascha spielt Gothic 3 zum ersten Mal, und der umstrittene dritte Teil macht unserem freien Autor ziemlich viel Spaß.

3 Crunch durch inneren Druck **MAGAZIN**
Crunch wird mittlerweile als Problem erkannt und bekämpft. Was aber, wenn sich Mitarbeiter freiwillig überarbeiten?

4 Ryzen 5 5600X **HARDWARE**
Wir testen die aktuell beliebteste CPU: den Ryzen 5 5600X. Was leistet der Sechskern-Prozessor im Duell mit Intel?

IMPRESSUM

Verlag Webedia Gaming GmbH
Ridlerstraße 55 • 80339 München
Tel.: 089 / 244 136 600
E-Mail: info@gamestar.de

Geschäftsführer Marc-Andreas Albert – Anschrift des Verlags

Chefredakteur Heiko Klinge (i.S.v. § 18 Abs.2 MStV) – Anschrift des Verlags

Jugendschutzbeauftragter Rae Grimm – Anschrift des Verlags

Registergericht Amtsgericht München
Handelsregisternummer: HR B 218 859
USt-ID Nr.: DE 300 33 09 61

Adresse Webedia Gaming GmbH
Ridlerstraße 55 • 80339 München
Tel.: 089 / 244 136 600

Druck und Beilagen IPress Center CE Zrt. • H-2600 Vác • Nádas utca 6.
Technicolor Polska Sp. z o.o.

REDAKTION

Redaktion GameStar Anschrift des Verlags
Tel.: 089 / 244 136 600, E-Mail: info@gamestar.de

Head of Webedia Gaming René Heuser

Director Sales Daniel Loers

Head of Digital Publishing Dawid Hallmann

Chefredakteur Heiko Klinge

Chefredaktion Michael Graf, Markus Schwerdtel

Senior Project Manager Yassin Chakhchoukh

Produktionsleitung Daniel Visarius, Sigurn Trier

Redaktion Petra Schmitz (ltd.), Valentin Aschenbrenner, Peter Bathge, Philipp Elsner, Geraldine Hohmann, Dmitry Halley, Holger Harth, Nils Raettig, Natalie Schermann, Kai Schmidt, Elena Schulz, Fabiano Uslenghi

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 Kluge, Maurice Weber

Layout und Design Sigurn Trier (ltd.), Eva Beck, Christian Müller

Redaktionsassistent Nicole Zeugner, Janine Negele

Lektorat Christian Neffe

Freie Mitarbeiter Michael Cherdchupan, Mario Donick, Martin Deppe, Mathias Dietrich, Manuel Fritsch, Reiner Hauser, Michael Kister, Alex Ney, Sascha Penzhorn, Henner Thomsen, Dominik Schott, Christian Schwarz

Fotos Uwe Miethe, Petra Schmitz (Pressematerial ausgenommen), www.stock.adobe.de

Einsendungen Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

Haftung Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.

ABO-SERVICE

Abonnement Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger
GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH
Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Web: www.gamestar.de/shop

Kunden-Support Jakob Erckert
E-Mail: kundenservice@gamestar.de
Telefon: +49 89 244 136-606

Jetzt bestellen www.gamestar.de/shop
XL-Version (2 DVDs): Inland: 74,50 €
Österreich und sonstiges Ausland: 86,50 €
Schweiz: 129,- SFR

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten 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).

Vertrieb Handelsauflage Postbank Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70,
IBAN: DE43 6001 0070 0000 3117 04, BIC: PBNKDEFF

ISSN-Nummern MVZ GmbH & Co. KG
Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim
Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113
E-Mail: info@mzv.de Web: www.mzv.de

Erscheinungsweise: DVD XL: ISSN 2193-4894, DVD: ISSN 1610-6547,
Magazin: ISSN 1610-6520, PDF: ISSN 2193-4886
GameStar erscheint monatlich.

ANZEIGEN

Anzeigen GameStar Anschrift der Redaktion
Martin Schmaus (-735)
Pia Aschenbrenner (-750), Dominik Buhmann (-731),
Christoph Walter (-734)

Anzeigenpreise Es gilt stets die Preisliste unter www.webedia-group.de

Zahlungsmöglichkeiten HypoVereinsbank München

Erfüllungsort, Gerichtsstand IBAN: DE17 7002 0270 0015 6610 67 SWIFT: HYVDEMMXXX
München

GameStar gibt's auch für unterwegs:



**GameStar und alle Sonderhefte
auf allen Tablets und Smart-
phones mit iOS oder Android**

Lest die digitale GameStar schon einige Tage
vor offiziellem Erscheinungstermin



In unserem Medienhaus erscheinen auch diese Magazine:



LC-POWER™

www.lc-power.com

34" / 86,36cm
21:9



CURVED HIGH-END GAMING

LC-M34-UWQHD-144-C

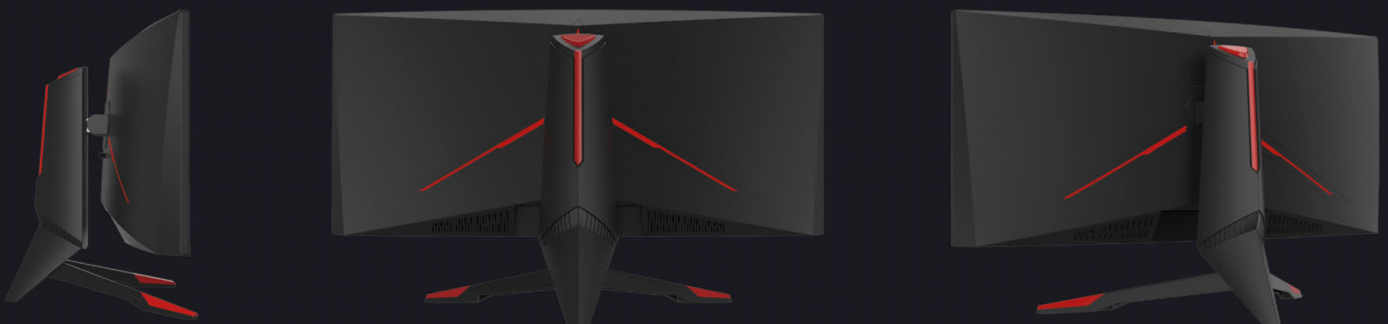
Erleben Sie das ultimative Gaming-Feeling mit dem **34"/86,36 cm-21:9-UltraWide**-Breitbild-Monitor von LC-Power!

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

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

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

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



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

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

MAGNUS ONE

CUSTOMIZING

EINFACHES UPGRADE

Das modulare Design ermöglicht mit nur wenigen Handgriffen Zugriff auf RAM & Speichermedien.

GAME ON

ZOTAC GAMING GEFORCE RTX™ 30 GPU

Intensives Spielerlebnis mit GeForce RTX 3070 Desktop Grafik, Realtime Ray Tracing und AI-Unterstütztes DLSS.

MULTI-TASKING

10. GEN INTEL® CORE™ CPU

8 Kerne und Hyper-Threading für reaktionsschnelle Verarbeitung und anspruchsvolle sowie kreative Workflows.



POWER INSPIRED.

MAGNUS ONE BAREBONE ZBOX-ECM73070C

Intel® Core™ i7-10700 8-Core Prozessor
ZOTAC GAMING GeForce RTX™ 3070 8GB GDDR6
Bis zu 64GB DDR4-2933/2666 Arbeitsspeicher
1 x M.2 PCIe x4 / SATA SSD Slot
1 x M.2 PCIe x4 / Intel Optane Memory Slot
1 x HDMI 2.1, 3 x DisplayPort 1.4a, 1 x HDMI 1.4
Killer WiFi 6, Gigabit und 2.5Gbit/s Ethernet
Integriertes 500W 80+ Platinum Netzteil