



Die ganze Faszination der PC-Spiele

# GameStar

APRIL 04/2021







# MESHIFY 2 COMPACT

EFFIZIENZ NEU DEFINIERT.



Erhältlich bei:

[snogard.de](https://snogard.de)

[kmcomputer.de](https://kmcomputer.de)

[bora-computer.de](https://bora-computer.de)

[schwanthaler-computer.de](https://schwanthaler-computer.de)



[www.kmcomputer.de](https://www.kmcomputer.de)

**Berlin-Mitte**  
Alexanderstraße 3 | 10178 Berlin

**Bremen**  
Faulenstraße 38 | 28195 Bremen

**Bremen Habenhausen**  
Ernst-Buchholz-Straße 3 | 28279 Bremen

**Dortmund**  
Kampstraße 80 | 44137 Dortmund

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

**Düsseldorf**  
Am Wehrhahn 76 | 40211 Düsseldorf

**Essen**  
Vereinstraße 14 | 45127 Essen

**Hamburg**  
Steilshooper Str. 281 | 22309 Hamburg

**Hamburg Eimsbüttel**  
Fruchtallee 83 | 20259 Hamburg

**Kaiserslautern**  
Merkurstraße 49 | 67663 Kaiserslautern

**Kassel**  
Kurt-Schumacher-Str. 13 | 34117 Kassel

**Kiel**  
Gutenbergstraße 1 | 24223 Kiel

**Köln**  
Hohenstaufenring 10 | 50674 Köln

**Leipzig**  
Ehrensteinstr. 49 | 04105 Leipzig

**München**  
Nordendstraße 23 | 80801 München

**Mannheim**  
Casterfeldstraße 142-144 | 68199 Mannheim

**Nürnberg**  
Willy-Brandt-Platz 20 | 90402 Nürnberg

**Stuttgart**  
Gutenbergstraße 68-70 | 70176 Stuttgart

**Wiesbaden**  
Alte Schmelze 21 | 65201 Wiesbaden



[www.bora-computer.de](https://www.bora-computer.de)

**Aachen Templergraben**  
Templergraben 27 | 52062 Aachen

**Düren**  
Arnoldsweilerstraße 9-11 | 52351 Düren

**Leverkusen**  
Dönhoff Str. 39 | 51373 Leverkusen

**Mönchengladbach**  
Friedrich Ebert Straße 53-55  
41236 Mönchengladbach



[www.schwanthaler-computer.de](https://www.schwanthaler-computer.de)

**München**  
Augustenstr. 51 | 80333 München



[www.snogard.de](https://www.snogard.de)

**Frechen**  
Europaallee 63 | 50226 Frechen

**Köln**  
Hohenstaufenring 16-18 | 50674 Köln



## VOLLVERSIONEN 04/2021



### ACHTUNG!

Vambrace: Cold Soul ist nicht auf dem Datenträger: Key der Codekarte auf [GameStar.de/codes](http://GameStar.de/codes) gegen Spiel-Key einlösen (gültig bis 31.05.2022)! Es wird ein kostenloses Steam-Konto benötigt.

### VAMBRACE: COLD SOUL



In diesem optisch ungewöhnlichen Rollenspiel steuert ihr eine Gruppe von Abenteurern durch eine verfluchte und zugefrorene Stadt. Entwickler Devespresso hat sich von Titeln wie Darkest Dungeon, der Castlevania-Reihe und Klassikern des JRPG-Genres inspirieren lassen.

### ROOMS: THE UNSOLVABLE PUZZLE



Ihr knobelt euch als kleines Mädchen durch ein Haus voller Rätselräume. Die Aufgabe ist immer, die nächste Tür zu erreichen. Dafür müsst ihr beispielsweise Verschiebepuzzles lösen. Kopiert die Zip-Datei von der DVD XL auf euren Rechner, entpackt sie und startet die Exe.



## VIDEOS 04/2021

### VIDEOS

Flight Simulator in 2021

Humankind

Mass Effect: Legendary Edition

Hitman 3

Little Nightmares 2

Rückblick 04/11

30 Jahre Lemmings

Gaming Virgin: Gothic 3

### HIGHLIGHTS



#### FLIGHT SIMULATOR IN 2021

Wir fassen die bislang bekannten Infos zu kommenden World- und Sim-Updates für den Microsoft Flight Simulator von Asobo zusammen.



#### HUMANKIND

So offensichtlich hat lange niemand Civilization angegriffen! Wir zeigen euch, was Humankind jetzt schon kann und was noch besser werden muss.

### XL-VIDEOS

Star Citizen

Total War: Warhammer 3

Rustler

The Medium

Warcraft 3: Reforged

Grafik in 2021

Tolle Spielestarts

GSTV: Epic Store vs. Steam

### XL-HIGHLIGHTS



#### THE MEDIUM

The Medium spielt in einer faszinierenden Doppelwelt. Aber wie sieht es mit der Story aus? Bleibt die Handlung bis zum Ende spannend?



#### RUSTLER

Rustler hat eine herrlich bescheuerte Idee: GTA im Mittelalter. Hey, wir reden von den alten GTAs. Die waren bekanntlich famos! Ist Rustler das ebenso?



# GameStar Podcast

Dein Gaming-Podcast für unterwegs

**Danke für den schönen Podcast!  
Sehr sympathisch, kompetent  
und locker aus der Hüfte.**

- AZMA / Folge 84

**Wieder ein sehr unterhaltsa-  
mer Podcast, ich liebe eure  
Geschichten. 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](http://www.gamestar.de/podcast)





Editorial

Markus Schwerdtel  
Chefredaktion

## FRÜHLINGSGEFÜHLE

Habt ihr es bemerkt? Diese GameStar-Ausgabe sieht anders aus, oder? Keine Sorge, es liegt nicht an einem durch Heuschnupfen getrübbten Blick, dieses Heft steckt tatsächlich voller Veränderungen. Wir haben die Wintermonate genutzt, um bei Layout und Artikeln gründlich durchzufeuern. Deshalb gibt es jetzt zum Beispiel eine neue Schrift im Heft, dank der sich Texte noch schneller und besser erfassen lassen. In die Jahre gekommene Standardseiten wie die Teamvorstellung (Seite 46) haben ein Lifting bekommen. Und in großen Strecken gibt es jetzt noch mehr informative Grafiken und Schaubilder, etwa bei Imperator: Rome (Seite 50) oder Sea of Thieves (Seite 66). Dazu kommen unzählige kleine Detailänderungen, die man zwar vielleicht nicht bewusst wahrnimmt, die das Leseerlebnis aber deutlich verbessern. Das ist jedoch erst der Start, für die nächsten Monate haben wir noch etliche Ideen – sowohl fürs Layout als auch inhaltlich – auf Lager, die wir nach und nach umsetzen werden. Iterativ, wie es heutzutage so schön heißt. Zum Iterieren brauchen wir aber Feedback – das wir gerne von euch hätten. Was haltet ihr von der frühlingssfri-schen GameStar? Welche Veränderungen wünscht ihr euch? Schreibt uns an [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de)!

### Verteufelt gut

Amerika liebt Comeback-Geschichten! Also Storys über geläuterte Sünder (in der Regel Schauspieler, Politiker oder Rockstars), die ihrem Laster (Alkohol, Drogen, Fastfood) trotzen, zurück auf den rechten Weg finden und fortan ein Leben im Licht führen. Genau so ein Comeback wünschen wir jetzt auch Blizzard. Denn zuletzt hat der einst kultisch verehrte Publisher mit dem Handyspiel Diablo Immortal und dem vermurksten Warcraft 3: Reforged die Fans gegen sich aufgebracht. Doch die jüngst auf der Hausmesse Blizzconline gezeigten neuen Versionen von Diablo 4 und Diablo 2: Resurrected könnten ein Zeichen dafür sein, dass Blizzard sich wieder gefangen hat. In unserer großen Doppel-Titelstory lest ihr, warum Diablo 4 Rückbesinnung und Aufbruch zugleich ist (Seite 16). Und bei Diablo 2: Resurrected wollen Blizzard und Vicarious Visions die Fehler von Reforged nicht wiederholen. Denn das ist auch ein Jahr nach Release noch immer alles andere als ein Ruhmesblatt für den Entwickler (Seite 72). Wollen wir für die zukünftigen Projekte wie Overwatch 2 (Seite 40) das Beste hoffen. Wir wünschen euch bis dahin wie immer ...

... viel Spaß beim Lesen und Spielen!

Markus



## Black Edition Anno 1800 + Gratis-DLC

Ja, unser großes Sonderheft zu Anno 1800 war bereits im Oktober 2020 im Handel. Doch seit dem Erscheinen unseres ultimativen Kompendiums hat Ubisoft den dritten Season Pass für Anno 1800 angekündigt. Der erste DLC namens Speicherstadt ist bereits zu haben. Damit unser Sonderheft auch weiterhin das Prädikat »ultimativ« tragen kann, gibt es für die E-Paper-Variante einen Gratis-Download: eben den umfangreichen Guide zur Speicherstadt. Wer jetzt das E-Paper kauft, bekommt automatisch die erweiterte Fassung. Und noch besser: Dank unserer Update-Garantie halten wir das E-Paper auch für den Rest der Season 3 aktuell.

Am besten das E-Paper gleich bestellen unter:  
[www.gamestar.de/anno](http://www.gamestar.de/anno)



## 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).

Jetzt am Kiosk oder jetzt gleich online bestellen und gratis E-Paper sichern unter:  
[www.gamestar.de/cyberpunk](http://www.gamestar.de/cyberpunk)



# INHALT

## TITELSTORY

- ▶ **16 Diablo 4**  
*Auf der Blizzconline 2021 hat uns Blizzard erklärt, warum Diablo 4 sich jetzt doch mehr Richtung Diablo 2 bewegt und was uns in der Open World erwartet.*
  - 20** Die bisher bekannten Klassen
- 26** Diablo 2: Resurrected
  - 26** Die wichtigsten Fakten
  - 27** Was ändert sich spielerisch?

## AKTUELL

- 8** Days Gone
- 8** Anthem 2.0
- 9** Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2
- 9** Grafikkartenknappheit
- 10** Kolumne: Valorant – Eine Liebesgeschichte
- 13** Termin-Update

## PREVIEWS

- ▶ **28 Valheim**  
*Der Steam-Hit Valheim ist schon jetzt ein Highlight für Survival-Fans. Allerdings fängt der Spaß damit an, dass euer Held stirbt.*
- 32** Kolumne: Eigentlich hasse ich Survival-Spiele
- 34** Kolumne: Absichtlich nicht schön
- ▶ **36 Mass Effect: Legendary Edition**  
*Bioware hat alle Fragen zum Mass-Effect-Remaster beantwortet. Hier erfahrt ihr alles zur neuen Grafik und ob es Änderungen am Spiel und der Story gibt.*
- 40** Overwatch 2
- 42** Biomutant

## RUBRIKEN

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







50

IMPERATOR: ROME



88

ICH WAR'S NICHT –  
SO SPIELT IHR MIND



110

SPIELE IM SCHATTEN  
VON BALDUR'S GATE 3

## TESTS

48 Genre-Charts / So werten wir

### ► 50 Nachtest: Imperator: Rome

Seit Release hat sich Imperator: Rome deutlich verbessert, Update 2.0 setzt dem Ganzen nun die Krone auf. Höchste Zeit für den Nachtest.

58 Little Nightmares 2

60 Nioh 2

63 Curse of the Dead Gods

66 Nachtest: Sea of Thieves

72 Nachtest: Warcraft 3: Reforged

## MAGAZIN

74 Wie C&C mit euch kommuniziert

83 Ausgerechnet Myrtana – Gaming Virgin: Gothic 3

### ► 88 Ich war's nicht – So spielt ihr Mind Games

Deduction-Games erfreuen sich großer Beliebtheit, doch Lügen zu stricken oder zu entlarven, ist nicht so einfach. Ein Experte erklärt, wie wir am besten flunkern.

92 Grenzen von Night City – Die Open World von Cyberpunk 2077

96 Tamriel Rebuilt

102 Covid-19: So verändert sich unser Spielverhalten

106 Wie innerer Druck Entwickler sabotiert

### ► 110 Spiele im Schatten von Baldur's Gate 3

2021 erscheinen viele neue PC-Rollenspiele. Ihre Entwickler bemühen sich darum, die Spieler zu begeistern. Für manche ist das ein aussichtsloser Kampf.

115 Die perfekte Vorlage: Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft

## HARDWARE

120 Ryzen 5 5600X

124 Radeon RX 6800

126 Geforce RTX 3060



Days Gone

## DIE ZOMBIES ÜBERRENNEN UNSERE PCS

Sony prescht weiter in PC-Gefilde vor und hat nach Horizon Zero Dawn jetzt den nächsten PlayStation-Vorzeigetitel bestätigt, der den Sprung auf den Computer schafft: Days Gone. Das Open-World-Abenteuer von Bend Studios soll schon im Frühjahr 2021 für den PC veröffentlicht werden. Als rauer Biker Deacon St. John schlagen wir uns mit leichten Survival-Elementen durch den von Zombies überannten US-Bundesstaat Oregon. Die Kollegen bei GamePro gaben der PS4-Version im April 2019 stolze 87 Punkte, mussten aber wegen technischer Probleme auf 82 abwerten. Von diesen Schwierigkeiten werden wir aber bei der PC-Fassung hoffentlich verschont. Nach dem Release von Days Gone sollen angeblich weitere PlayStation-Titel für den PC umgesetzt werden, um genau zu sein »eine ganze Liste« voll, wie Jim Ryan (Chef von Sony Interactive Entertainment) in einem Interview mit dem GQ-Magazin verraten hat. Es ist noch nicht bekannt, welche PlayStation-Spiele das genau sind, möglich wären unter anderem God of War, The Last of Us Part 2, Marvel's Spider-Man oder Dreams. Ryan erklärt die Umsetzungswelle so: Entwicklungskosten steigen fortlaufend, und um diese



Dank der Einstellungsmöglichkeiten im Fotomodus ballert Deacon mit einem Lächeln auf den Lippen auf die Zombiehorden.

Kosten decken zu können, müsse das Unternehmen seine PlayStation-exklusiven Titel für ein breiteres Publikum öffnen.

Anthem 2.0

## BIOWARE GIBT AUF

Wer auf die neue Version von Anthem gewartet hat, der muss nun stark sein. Anthem 2.0 (oder auch Anthem Next) kommt nicht mehr. Bioware hat das Aus des Projekts bekannt gegeben und will sich jetzt auf Mass Effect und Dragon Age konzentrieren. Christian Dailey, Studio Director und Chef des Anthem-Teams, sagt, man habe sich diese Entscheidung alles andere als leicht gemacht. Anthem hatte nach dem wenig erfolgreichen Start im Februar 2019 schwer zu kämpfen. Die Wertungen der internationalen Spielepresse blieben hinter den Erwartungen zurück. Der aktuelle Wertungsschnitt liegt bei 59 Punkten (via Metacritic). Zu den Spielerzahlen gibt es keine offiziellen Angaben, allerdings häuften sich schon 2019 Meldungen dazu, dass das Matchmaking aufgrund geringer Spielerzahlen an seine Grenzen stößt. Bioware schob Patches sowie Updates nach und präsentierte ehrgeizige Pläne. Doch die grundlegenden Probleme mit dem Loot-System oder dem fehlenden Endgame ließen sich nicht einfach beheben.

Vorbild No Man's Sky

Also entschloss sich Bioware dazu, den Shooter stark zu überarbeiten und ähnlich wie bei No Man's Sky mit einer Next-Version an den Start zu gehen. 2020 machte den Entwicklern jedoch einen Strich durch die Rechnung, nicht zuletzt aufgrund der Pandemie, wie Christian Dailey erklärte. Der Aufwand war offenbar schlichtweg zu groß, und im Home-office konnte man den eigenen Zeitplan nicht einhalten. Christian Dailey erklärt weiter, dass der Live-Service des Loot-Shooters auf dem aktuellen Entwicklungsstand nach wie vor bestehen bleibe. Lediglich die große Überarbeitung komme nicht mehr. Bioware lernt aber offenbar aus dem Anthem-Desaster und kündigte jetzt an, bei Dragon Age 4 auf sämtliche Multiplayer- oder Live-Service-Komponenten zu verzichten. Das Rollenspiel konzentriert sich ganz auf Solisten. Ob das auch für das nächste Mass Effect gilt, ist nicht klar. Dort ist übrigens angeblich der Schauspieler Henry Cavill (»The Witcher«) als Sprecher beteiligt.



Das ursprünglich geplante Update auf Anthem 2.0 wird nie kommen, die Vanilla-Server lässt Bioware aber zunächst weiterlaufen.



Nach dem Anthem-Desaster besinnt sich Bioware bei Dragon Age 4 auf seine Stärken und verzichtet auf Online-Komponenten.

## Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2

# ENTWICKLERSTUDIO GEFEUERT

Paukenschlag bei der Entwicklung von Bloodlines 2: Publisher Paradox trennt sich von dem bisher verantwortlichen Studio Hardsuit Labs. Zugleich wurde der Release des Rollenspiels auf unbestimmte Zeit verschoben. Konkrete Gründe für diese Entscheidung werden nicht genannt, dafür aber betont, dass diese Änderung »notwendig« sei, um »die eigenen Ansprüche« zu erfüllen. Momentan sucht der Publisher aber erst mal nach einem neuen Studio. Nach mehrmaligen Verschiebungen sollte das Rollenspiel eigentlich in diesem Jahr erscheinen. Das Spiel blickt auf eine turbulente Entwicklungshistorie zurück: Ursprünglich sollte es im März 2020 erscheinen, dann wurde der Release auf 2021 gelegt. Wenig später gab man bekannt, sich von den beiden kreativen Köpfen des Projekts zu trennen: Lead Writer Brian Mitsoda und Creative Director Ka'ai Cluney. Mal sehen, wie es weitergeht.



Das Rollenspiel Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2 steht aktuell ohne Entwickler und damit ohne Release-Datum dar.

## Grafikkarten

# ANHALTEND KNAPP



Bitcoin-Miner und die Corona-Pandemie sind nach Ansicht von Analysten an knappen Grafikkarten schuld.

Wann gibt es endlich wieder ausreichend Grafikkarten und überhaupt Gaming-Hardware? Und vor allem: Wann zu vernünftigen Preisen? Eine Antwort darauf will Analyst Harlan Sur von J.P. Morgan haben. Denn Sur zufolge wird die knappe Verfügbarkeit noch mindestens das ganze Jahr anhalten: »Wir glauben, dass die Halbleiterhersteller zehn bis 30 Prozent unter dem aktuellen Nachfrage-niveau liefern und es mindestens drei bis vier Quartale dauern wird, bis das Angebot mit der Nachfrage gleichzieht.« Als ob das für uns Spieler nicht schon hart genug wäre, schießt Christopher Rolland – Analyst bei Susquehanna Financial – im Gespräch mit der Website Marketwatch noch nach. Er erwartet, dass die Knappheit im Frühjahr sogar schlimmer werden werde. Die Vorlaufzeit, also die Spanne zwischen Bestellung und Auslieferung, habe einen kritischen Punkt erreicht und übertreffe mit 14 Wochen sogar den Boom im Jahr 2018.

# DIE POWER, DIE DU JETZT BRAUCHST!

## DARK POWER 12

### Kompromisslos leise und performant

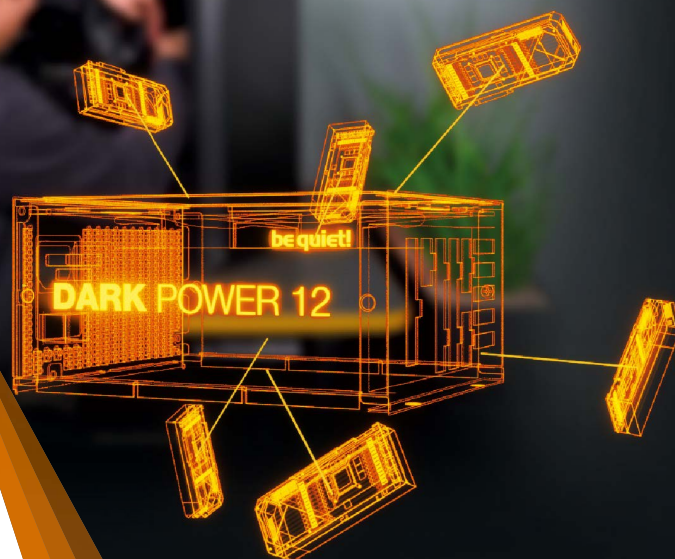
Unsere Antwort auf den extremen Leistungshunger moderner Grafikkarten: Dark Power 12! Es bietet höchst mögliche Effizienz und speist seine Power aus einer massiven 12-Volt-Leitung oder einem Multi-Rail-Betrieb.

- 80 PLUS Titanium-Effizienz (bis zu 95,9%)
- Nahezu unhörbarer, rahmenloser Silent Wings Lüfter
- Hoher Luftdurchsatz durch feinmaschiges Lüftergitter
- Overclocking Key wechselt zwischen vier und einer 12V-Leitung

Jetzt erhältlich mit 1000, 850 oder 750 Watt.

#### Erhältlich bei:

alternate.de · art.de · bora-computer.de · caseking.de · computeruniverse.net · conrad.de  
hiq24.de · mindfactory.de · notebooksbilliger.de · reichelt.de



**be quiet!**



Valorant ist für Petra das bessere Counter-Strike

# EINE LIEBESGESCHICHTE

Anfangs wollte sie nichts damit zu tun haben, nun kauft sie dafür neue Peripherie.  
Wie Petra ein neues Lieblingsspiel für sich entdeckte.



**Petra Schmitz**

Petra Schmitz wurde unter anderem als GameStar-Trainee eingestellt, weil sie – anders als die damaligen Kollegen – einen Hauch Ahnung vom damals noch jungen E-Sport hatte. Das gipfelte schließlich in der Geburt der GameStar-Clanliga, in der neben Counter-Strike zu Beginn auch noch UT, Team Fortress Classic und Tactical Ops gespielt wurden. Inzwischen hat Petra CS aus den Augen verloren, freut sich aber immer ein bisschen, wenn sie Namen von etablierten CS-Teams und -Spielern nun auch in Valorant-Turnieren entdeckt.

Natürlich muss der Rechtsklick der Bucky dringend generft werden, natürlich ist die Ultimate von Jett in den Händen fähiger Spieler eine Unverschämtheit, natürlich sind tatsächlich oft diese Reyna-Spieler nervig und – wie sagt man heute? – toxisch, natürlich muss auf Split eine Sage in der Mannschaft sein, um die Mitte dichtzumachen, und natürlich ist es superdumm, wenn die Mitspieler nicht reden und ihr eigenes Ding drehen wollen, statt ... nun ja, im Team zu spielen. Aber heilige Makrele, wie gut ist dieses Valorant eigentlich?

Meine Geschichte geht so: Freelance-Kollege Christian Just spielte Anfang März 2020 eine Preview-Version des Online-Shooters und war im Anschluss recht angetan. Etwa einen Monat später schob Kollege Phil Elsner nach, er sei überzeugt, dass Valorant der nächste große Multiplayer-Shooter werden würde – ebenfalls nachdem er es selbst spielen konnte. Danach folgten weitere Berichte über diesen Angriff auf Counter-Strike: Global Offensive. Ich nahm das alles zwar wahr, es ließ mich aber nicht nur kalt, ich fand's nachgerade vermessen von Riot, einfach ein bisschen Overwatch mit ganz viel CS:GO zu mixen, um bei diesen beiden Titeln die Spieler abzugreifen.

## 20 Jahre jünger

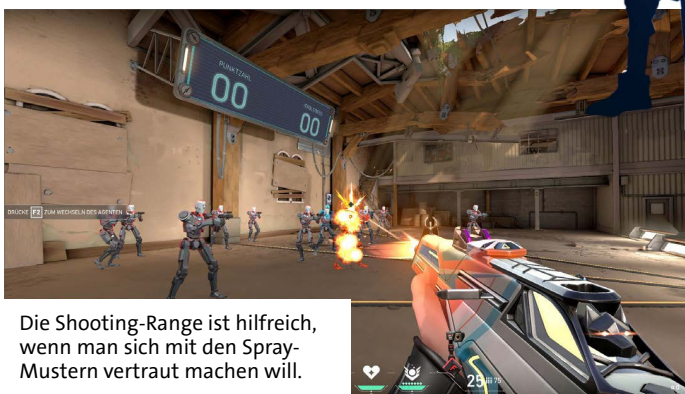
Dann kamen Micha und Heiko Mitte Juni 2020 auf mich zu und fragten, ob ich nicht mal wieder Bock auf einen Test hätte. Valorant. Wegen meiner CS-Historie. Und weil Phil im Urlaub sei. Und weil ich auf der Website und im Heft auch mal wieder sichtbar werden müsse. Und ich so: Ach du liebe Güte! Mir drehten sich die Zehennägel hoch, ich wollte

nicht, bin aber nach bald 21 Jahren im Spielejournalismus durchaus in der Lage, rational an so eine Sache ranzugehen. Was ich dann auch getan habe.

Und nun hänge ich je nach Zeitbudget abends auf Twitch ab und schau mir die Matches der Valorant Champions Tour 2021 an, habe mir nach x Jahren endlich eine neue und – für mich absolut ungewöhnlich – sehr leichte Maus zugelegt, überlege gar, mir eine noch leichtere zu kaufen. Nebenbei fahnde ich nach einem Headset, das ich wirklich mag. Ich habe meine Mausgeschwindigkeit um etliche Punkte nach oben gedreht, trainiere auf der Valorant-eigenen Shooting-Range und im Deathmatch, um ein Gefühl für die neue Geschwindigkeit zu bekommen, und ärgere mich im Spiel, wenn mein Fadenkreuz nicht sitzt. Ich reiße mich zusammen, um mit der Vandal (Valorant-Pendant zur CS-AK) nicht zu spraysen, freue mich wie eine Schneekönigin über One Tabs (Ihr wisst schon: nur eine Kugel, die dann aber in den Kopf). Ich hasse die Map Ascent, liebe Haven, ich finde selbst Icebox ziemlich gelungen. Und ich habe mir sogar schon Skins für Waffen gekauft. Skins! Für! Waffen! Äh! Liebe Leute, ich bin wieder Mitte 20! Es fühlt sich toll an.

## So vieles so richtig!

Valorant ist, obwohl noch vergleichsweise jung, trotz der aktuell wenigen Maps und trotz der fast schon dreisten Kopie von CS:GO eine für mich runde Sache, meine anfängliche Aversion hat sich in glühende Begeisterung verkehrt. Weil Riot so vieles so richtig macht, es ist fast schon lächerlich. Es beginnt mit dem Movement. Nichts ruckelt, nichts hakt. Dann die



Die Shooting-Range ist hilfreich, wenn man sich mit den Spray-Mustern vertraut machen will.



Das Messer kam als Belohnung im letzten Battle Pass. Für den muss man zehn Euro ausgeben.

Waffen und ihr Treffer-Feedback: Da sitzt alles. Wucht, Sound, Rückschlag. Übrigens lustig: Ich treffe mit der Valorant-Glock, also mit der Classic, genauso wenig wie in CS beziehungsweise CS:GO. Die Maps werden, sofern notwendig, nach und nach verbessert. Erst jüngst gab's ein Update für Split (auch nicht unbedingt mein Favorit), um die Karte für das Angreiferteam fairer zu gestalten.

Und dann sind da noch die Helden. In Valorant heißen sie Agenten, aber hey: Krapfen, Berliner, Pfannkuchen. Natürlich stirbt man im Regelfall an einer oder mehreren Kugeln, aber wie gut und clever sich die Fähigkeiten der Helden in die Schießereien integrieren lassen – da kommt kein Overwatch ran. Also glaube ich, ich habe Overwatch seit Jahren nicht mehr angefasst.

Doch wie famos sind Momente, in denen man als Sova als Letzter aus dem Team auf der Karte ist, die Bombe liegt und tickt munter zur Explosion runter – und dann deckt der glücklich (wahlweise gekonnt, je nach Skill-Level) platzierte Aufklärungspfeil die Position der Gegner auf, man erwischt sie und kann entschärfen?

Wie gut sind die Momente, in denen man als Breach seine Flashes so geschickt setzt, dass die eigene Mannschaft nahezu auf die Bomben-Spots spazieren kann, um die geblendeten Gegner wegzuführstücken? Da braucht man keine eigenen Kills mehr, um sich gut zu fühlen. Wie toll sind die Momente, in denen man als Brimstone die Ulti zündet und den Gegner schmort, der gerade noch die Bombe entschärfen wollte? Ach, ich sag's nun einfach mal: Valorant ist für mich das bessere Counter-Strike. Vor allem wegen der Agenten, ihrer Skills und der ganzen Möglichkeiten, die damit einhergehen.

### Lieber nett verlieren

Na gut, zur Einordnung: Diesen oben geschilderten Momenten stehen natürlich unfassbar viele Frustgründe gegenüber. Tage, an denen man keinen Bus trifft, in dem man drinsitzt. Tage, an denen die Brimstone-Ulti mehr Schaden beim eigenen Team als an den Gegnern verursacht und das Loch im Boden nicht tief genug sein kann, um darin zu versinken. Tage, an denen man nur auf Meckerfritzen trifft oder fühlt in einer Tour von Leuten

beleidigt wird, die glauben, ihre positive K/D würde sie von gutem Benimm entbinden. Aber in meinen Augen werden diese Tage aufgewogen durch ein Match, das verloren erschien, das man aber in der Overtime noch holen konnte. Durch das Gefühl, einen nervigen Sniper mit der Vandal ausgeknipst zu haben. Durch Runden, in denen Absprache und Ausführung zum Sieg führten.

Natürlich freue auch ich mich über eine gute K/D, das Schießen und Treffen machen einen großen Reiz des Spiels aus. Aber unterm Strich freue ich mich mehr, wenn das Team nicht nur gewinnt, weil einer aus der Mannschaft alles wegschrotet, sondern weil geredet wird, weil man sich unterstützt und weil man insgesamt cleverer agiert hat als die anderen. Wenn alle an einem Strang gezogen haben, freundlich zueinander waren und man dann trotzdem verliert, freue ich mich übrigens auch. Allerdings ein bisschen weniger als bei einem Sieg unter diesen Umständen.

### In der Begeisterung suhlen

Der Freund schaut mich stets mit einer Mischung aus irritiert, fasziniert und amüsiert an, wenn ich von irgendwelchen – in meinen Augen – coolen Momenten aus irgendwelchen Matches berichte. Neulich gestand er, er sei sogar ein wenig neidisch, weil ich mich noch so sehr für einen Multiplayer-Shooter begeistern könne, während er als Ex-Quaker inzwischen zur gemächlichen Rundentaktik à la XCOM gewechselt hat. Er meint, er könne das alles nicht mehr. Ich glaube das zwar nicht, aber wer bin ich denn, dass ich ihm sein Narrativ vom alten Mann zerballere und ihn zu etwas nötige, auf das er keine Lust hat?

Natürlich bin ich mit meinen nun bald 47 Jahren nicht mehr in der Lage, in höhere Stufen des Ranking-Systems vorzustoßen, das habe ich auch nicht erwartet. Aber ich suhle mich in meiner Begeisterung und gebe mich dem Wunsch hin, besser werden zu wollen. Was übrigens auch funktioniert: Neulich erst fragte man mich, welchen Aimbot ich denn benutze, nachdem ich drei Gegner auf dem B-Spot von Haven mit Vandal-One-Tabs ausgeschaltet hatte und dann die Bombe entschärfen konnte. Im nächsten Match lief's natürlich wieder anders (Lesart: schlechter), aber ich fand, das war ein sehr schönes Kompliment. ★



Allein gegen drei Gegner. Aber auch in diesem Fall war mir das Glück hold. Gutes Gefühl.





# FEEDBACK

## Editorial

Ich fand den Bericht über Crimson Desert recht gut. Umso überraschter war ich über dieses ängstliche Editorial in der Ausgabe 03/21: »Oh! Mein Gott, wir haben nicht über einen Blockbuster berichtet, hoffentlich sind da nicht zwei Kunden abgesprungen!« Ist das nicht eigentlich das, was man von einer (guten) Spielezeitschrift erwartet? Informationsblasen gibt es eh schon genug, und zu Blockbustern wird man sowieso mit Infos und Werbung zugeschmissen, da braucht man sich nicht extra eine Zeitschrift dafür zu kaufen. Seid ihr (analog zum TV) lieber RTL oder CNN? Ich lese jedenfalls lieber was über interessante Spiele, die man nicht unbedingt kennt. Von Crimson Desert hatte ich jedenfalls noch nie vorher gehört, klingt aber recht gut.

**Gerhard Gruber**

Da Markus Schwerdtel im Vorwort explizit um Feedback gebeten hat, hier meine Antwort: Ja! Bitte bringt uns weiter unbekannte Spiele und auch vergessene Perlen – ich freue mich jedes Mal, wenn ich auf dem Cover etwas Neues sehe und nicht das gleiche Bild wie auf allen Gaming-Portalen im Netz. Natürlich schätze ich auch eure Tests zu den großen, bekannten Titeln. Aber gerade Spiele zu entdecken, die ich nicht überall sonst sehe, macht für mich die GameStar zu der wertigen Lektüre, die sie ist.

**Falco**

Sofern es die Verkäufe erlauben, finde ich eine Platzierung von unbekannten Spielen auf der Titelseite sehr spannend. Im Allgemeinen ist eine Mischung wahrscheinlich am schönsten.

**Dominik Ralf Winkler**

## Launch-Drama Cyberpunk 2077

Sorry Peter, ich fühle mich nicht von dir angesprochen, und ich habe nicht gehypt. Ich kann abwarten. Und das mache ich bei den meisten Spielen und vor allem bei Krachern wie Cyberpunk. Seit vielen Jahren schreiben euch Leser, dass man nicht sofort zugreifen soll, denn sonst wird man enttäuscht, und man sollte am besten die ersten Patches abwarten. Ich habe mir das Spiel dann Ende Januar geholt und bin restlos begeistert von

der Atmosphäre. Die paar Bugs, die nach wie vor da sind, stören mich kaum bis gar nicht.

**Erwin Vonhas**

So sehr ich diesen Artikel für die ehrlichen Worte und die Selbstkritik loben möchte, möchte ich doch ganz klar betonen: Kein einziges Magazin in Deutschland hat so ausführlich über Cyberpunk 2077 berichtet wie ihr. [...] Ihr habt den Marketingdemos einen unglaublichen Raum gegeben, und ihr habt euch dazu entschieden, das in der Länge zu tun, ihr habt Dutzende von Seiten veröffentlicht über Dinge, von denen man nicht wusste, ob sie in der Form jemals im Spiel sein werden. Wie gesagt: Guter Text, steht viel Wahres drin, aber mir fehlt einfach die Betrachtung der schier Menge an Inhalten, die ihr veröffentlicht habt.

**Adrian**

Die Intention dahinter war, Interesse zu bedienen: Wir haben gesehen, dass alles, was wir zum Thema berichten, aufgesaugt wird. Die Demo haben auch andere Magazine nacherzählt, aber das ist ja nicht dein Punkt und auch nicht wichtig: Die Idee war, etwas nachzuerzählen, weil ihr es selbst nicht sehen konntet. Denn die Demos gab es nur hinter verschlossenen Türen. Also wollten wir vermitteln, was es darin zu sehen gab. Das nur zur Erklärung, warum wir das getan haben. Dass dadurch der Hype weiter angekurbelt wurde, ist völlig klar. Ich weiß nur nicht so recht, was die Alternative gewesen wäre. Wenn wir auf die Artikel verzichten, büßen wir Reichweite ein.

**Michael Graf**

Was Spieler lernen können: Unternehmen sind nicht unsere Freunde. Auch nicht CD Projekt Red.

**meieiro**

Vielen Dank für diesen Artikel. Toll geschrieben und beleuchtet alle drei Aspekte. Denn ihr habt völlig recht: Auch wir Spieler müssen uns selbstkritisch dem Thema Hype und unseren Erwartungshaltungen stellen.

**yyrax**

Erstmal großes Lob an Peter für den sehr gut geschriebenen Artikel! Ich erkenne mich in großen Teilen durchaus wieder. Als leidenschaftlicher Spieler einerseits, als großer Star-Wars-Fan andererseits sehne ich mich immer wieder nach dem nächsten großen Ding. Von dem man insgeheim hofft, dass es die ultimative Erfahrung wird. Wir lassen uns durch das Medium Videospiele doch allzu gern aus unserer manchmal tristen Welt herausziehen. Wir möchten fantastische Dinge erleben, uns mächtig fühlen oder einfach mal in einer anderen Welt sein. Ich denke, vielen ist der Sinn von Werbung, also die Wirkung, die diese erzielen soll, insgeheim bewusst. Aber man verdrängt es so leicht, weil man doch die Hoffnung auf mehr hat.

Immer wieder sagt man sich, dieses Mal wird es nicht so sein. Dieses Mal werden sie mich nicht enttäuschen. Ich glaube auch nicht, dass sich daran in naher Zukunft etwas ändern wird. Am Beispiel Cyberpunk 2077 gab es so viele (digitale) Vorbestellungen wie noch nie. Dabei hat jeder von uns auch die Möglichkeit, geduldig bis zum Release des Spiels zu warten, sich auch erste Wertungen durchzulesen und sich dann sein Exemplar zu holen. Kaum noch jemand muss hierzu noch in irgendeinen Laden. Es gibt genauso wenig nur eine begrenzte Stückzahl, sodass man nicht befürchten muss, ab einem gewissen Zeitpunkt kein Spiel mehr zu bekommen. Trotzdem wird mit diversen Boni geworben, dass zum Release genügend Absatz da ist. Denn unter dem Strich möchte der Publisher sein Produkt verkaufen, und wir Konsumenten hoffen auch nur wieder auf das nächste große Ding.

**SilentGhost87**

## Gothic analysiert

Wieder ein toller Artikel zu einem Meisterwerk! Dieser Artikel zeigt die Dialoge aus einer sprachwissenschaftlichen Perspektive, was echt mal interessant ist. Auch bestätigt dieser Artikel nur wieder, dass Gothic damals ein Meisterwerk war und es heute immer noch ist. Es war seiner Zeit voraus, und leider ist es auch heute noch seiner Zeit voraus. Heute sogar mehr denn je. Schade, dass die wenigsten Spieleentwickler sich an Gothic ein Beispiel nehmen und sich daran orientieren, was viele Elemente betrifft, die Gothic besser macht als die meisten Spiele von damals bis heute.

**raven1286**

Vielen Dank für die interessante Analyse. Es ist immer wieder sehr spannend, umfassend über bestimmte Themenbereiche zu lesen, hören oder sich visuell zu informieren und die Sichtweise von Experten zu erfassen. Ich könnte mir vorstellen, dass analoge Ausführungen im Vergleich zu Gothic über andere Genrevertreter ebenfalls sehr interessant und lesenswert sind.

**H3rr7w3rg**

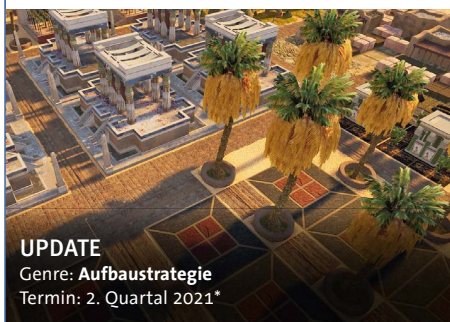
Klasse Analyse! Von der sprachlichen Seite habe ich das noch nie betrachtet. Wenn man darüber nachdenkt, fallen einem tatsächlich noch mehr Beispiele ein. Etwa die Gardisten im Alten Lager: »Mach dir keine Sorgen, solange du hier im Lager bist. Wir passen auf dich auf!« Heißt: Solange du regelmäßig dein Schutzgeld zahlst, ist alles gut, ansonsten bekommst du Ärger! Egal von welcher Seite man Gothic oder Gothic 2 beleuchtet: Die Spiele haben schon damals viel richtig gemacht und werden zu Recht als Meisterwerke betrachtet.

**RobinSword**

# TERMIN-UPDATE

Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Termin
Age of Empires 4	Echtzeitstrategie	Relic	01/20	2021
Aztec Empire	Aufbaustrategie	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
Black Legend	Rollenspiel	Warcave	12/20	1. Quartal 2021
<b>UPDATE</b> Biomutant	Action-Adventure	Excitement 101	09/17, 04/21	25.5.2021
<b>UPDATE</b> Builders of Egypt	Aufbaustrategie	Strategy Labs	06/20	2. Quartal 2021*
<b>UPDATE</b> Chivalry 2	Action	Torn Banner	-	8.6.2021
Chorus	Weltraum-Action	Fishlabs	01/21	2021
Crimson Desert	Action-Adventure	Pearl Abyss	02/21	4. Quartal 2021
<b>UPDATE</b> Der Herr der Ringe: Gollum	Action-Adventure	Daedalic	06/20	2022
<b>UPDATE</b> Deathloop	Ego-Shooter	Arkane	08/20	21.5.2021
<b>NEU</b> Diablo 2: Resurrected	Action-Rollenspiel	Blizzard	04/21	2021
<b>UPDATE</b> Diablo 4	Action-Rollenspiel	Blizzard	04/21	2022
Die Siedler	Aufbaustrategie	Blue Byte Düsseldorf	09/18	2021
Distant Kingdoms	Aufbaustrategie	Orthrus Studios	02/21	2021
Dragon Age 4	Rollenspiel	Bioware	-	2022
Dying Light 2	Actionspiel	Techland	-	2021
Elden Ring	Actionspiel	FromSoftware	-	2021
Endzone: A World Apart	Aufbaustrategie	Gentlymad	06/20	18.3.2021*
Everspace 2	Weltraum-Action	Rockfish	10/19, 03/21	2. Quartal 2022*
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
Halo Infinite	Ego-Shooter	343	-	4. Quartal 2021
Hogwarts Legacy	Rollenspiel	Avalanche	-	2022
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
Liquidation: Echoes of the Past	Echtzeitstrategie	Kiwi Brothers	03/21	2021
Mass Effect 4	Rollenspiel	Bioware	-	2022
<b>UPDATE</b> Mass Effect: Legendary Edition	Rollenspiel	Bioware	04/21	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*
<b>UPDATE</b> New World	Online-Rollenspiel	Amazon Game Studios	-	31.8.2021
<b>NEU</b> Overwatch 2	Multiplayer-Shooter	Blizzard	04/21	2022
Pathfinder: Wrath of the Righteous	Rollenspiel	Owlcat Games	-	Juni 2021
Path of Exile 2	Action-Rollenspiel	Grinding Gear Games	01/20	2021
Pharaoh: A New Era	Aufbaustrategie	Trisikell Interactive	12/20	2021
Realms Beyond	Rollenspiel	Ceres Games	08/20	2021
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 Waylanders	Rollenspiel	Gato Salvaje Studio	-	1. Quartal 2021
Twelve Minutes	Adventure	Luis Antonio	-	2021
<b>NEU</b> Valheim	Survival-Spiel	Iron Gate Studios	04/21	2022*
<b>UPDATE</b> Vampire: The Masquerade - Bloodlines 2	Rollenspiel	Hardsuit Labs	05/19	2022

## BUILDERS OF EGYPT



### UPDATE

Genre: **Aufbaustrategie**  
Termin: 2. Quartal 2021\*

Pharaoh-Fans müssen sich noch gedulden. Das Aufbauspiel der polnischen Strategy Labs verschiebt sich aufs zweite Quartal.

## CHIVALRY 2



### UPDATE

Genre: **Action**  
Termin: 8.6.2021

Die fetzigen Mittelalterkloppereien von Chivalry 2 haben nun einen konkreten Termin. Das Spiel soll im Juni bei uns aufschlagen.

## NEW WORLD



### UPDATE

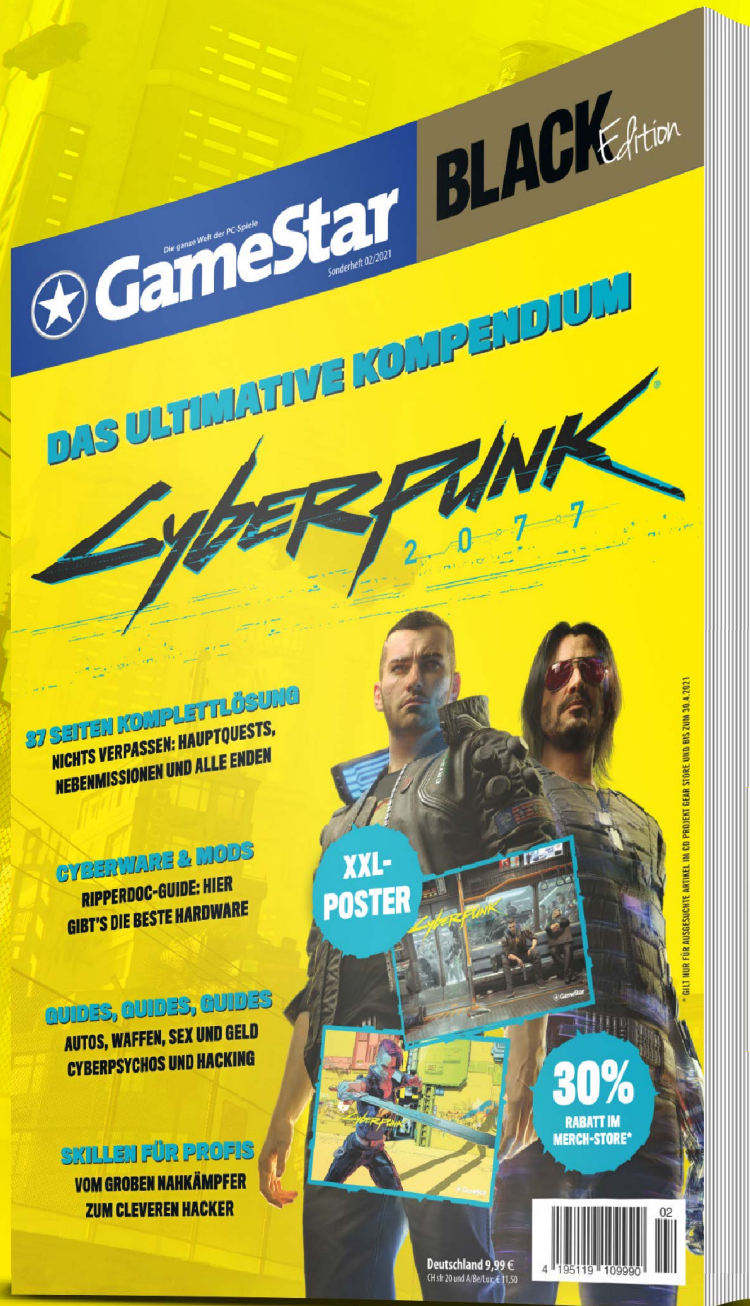
Genre: **Online-Rollenspiel**  
Termin: 31.8.2021

Endlose Geschichte: Amazon hat den Release-Termin von New World abermals nach hinten verschoben. Aus Mai wurde Ende August 2021.



DAS ULTIMATIVE KOMPENDIUM ZU CYBERPUNK 2077

# JETZT AM KIOSK



30%

RABATT IM  
MERCH-STORE\*\*



XXL  
DOPPEL  
POSTER



## NIGHT CITY DURCHGESPIELT

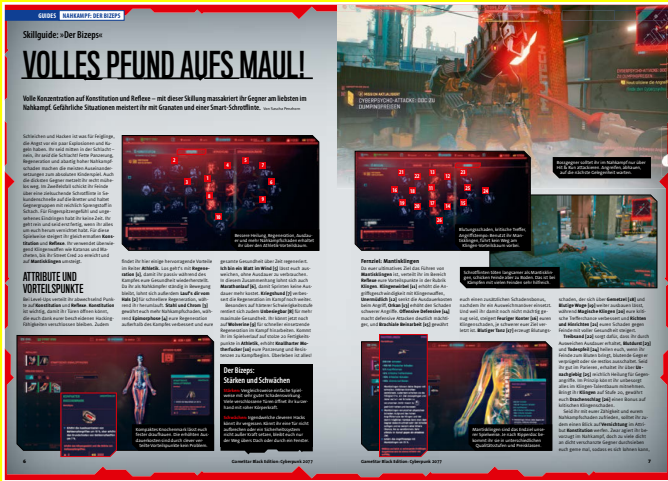
Mit unserer Komplettlösung verpasst  
ihr keine wichtige Entscheidung

## 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](http://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: Marc-Andreas Albert • Kundenservice: kundenservice@gamestar.de

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





## Diablo 4

## DIE RICHTIGE RICHTUNG

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Activision-Blizzard** Entwickler: **Blizzard** Termin: **2022**

**Auf der Blizzcon 2021 hat uns Blizzard erklärt, warum Diablo 4 sich jetzt doch mehr Richtung Diablo 2 bewegt und was uns in der Open World erwartet.** Von Michael Graf

Manchmal fällt selbst uns hochnäsigen Journalisten das Monokel in den wohltemperierten Darjeeling. Etwa wenn Luis Barriga, der Game Director von Diablo 4, in unserem Blizzcon-Interview gesteht: »An einigen Stellen haben wir vielleicht zu viel vereinfacht.« Bei den großen Übeln, Luis, das stimmt! Nachdem Kollege Maurice Weber auf der letzten Blizzcon Diablo 4 angespielt hatte, kehrte er nämlich mit gemischteren Gefühlen zurück als Tyrael aus Tal Rashas Grab: Zwar passte die finstere Atmosphäre wundervoll zum weberschen Nekromantengemüt, doch unter der Haube knarrte es, vor allem die Items und die

Charakterentwicklung erschienen dünn. Zu dünn, wenn man bedenkt, dass just diese beiden Systeme zu den tragenden Säulen eines »richtigen« Diablo gehören.

Und was macht Blizzard? Gesteht den Irrtum ein und ändert es! Was Barriga und sein Team seitdem in ihren vierteljährlichen Entwicklungstagebüchern enthüllt haben, klingt – nun, böse Zungen (Peter Bathge hat so eine) würden sagen, es klingt nach Zurückrudern. Ich bin aber nicht Peter, deshalb sage ich: Es klingt nach genau dem, was ich mir nach Diablo 3 gewünscht habe, nach einer Rückbesinnung auf die Stärken von Diablo 2:

- Diablo 4 bekommt deutlich größere Talentbäume mit mehr Fähigkeiten, als ihr freischalten könnt.
- Es bekommt steigerbare Charakterwerte, die sich auch spürbar auswirken sollen.
- Es bekommt legendäre und einzigartige Items mit deutlich interessanteren Eigenschaften, als Maurice sie bei seinem letzten Anspielen erlebt hat.
- Und es bekommt wieder Runenwörter, die wir zwar schon seit der letzten Blizzcon kennen, aber der Vollständigkeit halber nicht unerwähnt lassen wollen.

Ergänzt werden diese althergebrachten Diablo-Stärken durch einzigartige Spielmechaniken für jede Klasse, die wir noch genauer anschauen. Diese Mischung aus Alt und Neu soll zu etwas beitragen, das Bliz-



Frostpfeile können Gegner einfrieren.



Manche Dörfer entstehen erst, nachdem ihr ein Monstercamp gesäubert habt.



In den Feldern des Hasses könnt ihr ganz normal Monster jagen und Quests erledigen. Aber achtet dabei auf andere Spieler ...



Die »Waschmaschine« in den Feldern des Hasses zieht nicht nur menschliche Gegner an, sondern auch Monster.



zard als ein Hauptziel für Diablo 4 ausgegeben hat: mehr Vielfalt bei den möglichen Spielweisen, oder wie man im Hack&Slay-Sprech sagen würde, mehr »Build Diversity«. Statt wie in Diablo 3 sklavisch einer Handvoll Schablonen zu folgen, die von übermächtigen Sets diktiert werden, soll es in Diablo 4 wieder sinnvoller sein, an der eigenen Heldenidee zu schrauben. Zumindest bis jemand den ultimativen Rogue-Guide veröffentlicht oder sowas.

Mangels Anspielmöglichkeit auf der »Blizz-Online« 2021 konnten wir zwar nicht überprüfen, ob das nun wirklich funktioniert, wohl aber die Gelegenheit nutzen, nach fast anderthalb Jahren Funkstille mal wieder mit Luis Barriga und seinem Team zu sprechen. Und zwar unter anderem über die folgenden Fragen:

- Woher kommt die allmähliche Hinwendung zu Diablo 2?
- Was ist denn nun mit den für Sammler wichtigen Set-Items in Diablo 4?
- Wie wirken sich die Neuerungen bei der auf der Blizzconline neu angekündigten Rogue-Klasse aus?
- Wie wird die Open World das Spielgefühl verändern?
- Und warum braucht Diablo 4 überhaupt eine Open World, wenn Diablo doch auch mit linearen Dungeons immer gut funktioniert hat?

### Mehr wie Diablo 2, aber nicht nur

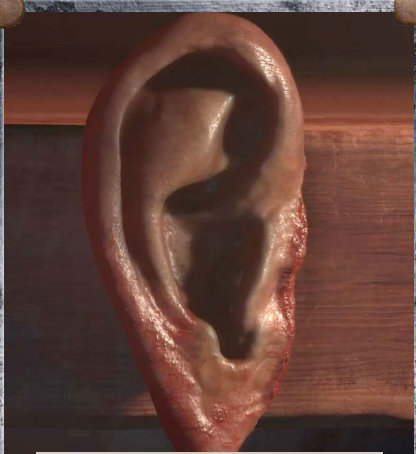
Natürlich spielt sich Diablo 4 nicht eins zu eins wie Diablo 2. Schon beim Anspielermin lobte Maurice das flüssige und wuchi-

ge Kampfsystem. Für Luis Barriga eines der Vermächtnisse, die man unbedingt von Diablo 3 erben wollte: »Ich liebe es, wie sich die Kämpfe von Diablo 3 anfühlen. Das wollte ich beibehalten, [Diablo 4] soll sich so responsiv und flüssig anfühlen wie der Kampf in D3.« Warum dann aber die Rückbesinnung in puncto Charakterentwicklung? Barriga führt aus: »Ich habe mir da etwas von [Art Director] John Mueller abgeschaut, der seinem Team die künstlerische Ausrichtung mit einer Art Skala illustriert: Hier stand Diablo 2, dort stand Diablo 3, und nun suchen wir den Punkt, an dem wir etwas Neues hinzufügen können. An einigen Stellen haben wir dabei vielleicht zu viel vereinfacht.« Barriga dämmerte, dass sein Gamedesign-Pendel auf dieser Skala zuletzt etwas zu weit Rich-





Ein Dreiertrupp aus Schurkin, Zauberin und Barbarin hackt sich durch untote Strandbewohner.



In Diablo 4 werdet ihr wohl wieder die Spielerohren sammeln.

tung Diablo 3 ausgeschlagen war. Denn knallige Kämpfe sind ja schön und gut, zugleich wollte er aber wieder mehr Tiefgang anbieten – wahrscheinlich auch inspiriert von Path of Exile, wonach wir ihn aber nicht fragen, weil Blizzard-Designer erfahrungsgemäß keine »fremden« Spiele kommentieren. Zugleich betont er, dass man keine exakte Kopie des Charakter- und Item-Systems von Diablo 2 anbieten, sondern eigene Teufelsakzente setzen wolle. Dazu gehöre auch punktuelle Vereinfachung: »Es gibt Dinge, die wir trotzdem vereinfacht haben. Die Anzahl an Affixen [also Eigenschaften] pro Item ist beispielsweise niedriger als in Diablo 2.

Es ist also nicht so, als hätten wir alles aufgegeben, was vorher war, und wären direkt zu D2 zurückgegangen.« Wichtig ist für die Entwickler aber, eine Balance zu schaffen: Wenn Blizzard an der einen Stelle vereinfacht, muss Diablo 4 an einer anderen Stelle eben komplexer werden. Oder zumindest nicht genauso einfach: »Wir wollen [in der Diablo-Geschichte] unsere eigene Nische erschaffen: Diablo 4 ist komplexer als zuvor, aber ein Teil dieser Komplexität kommt erst in späteren Spielsystemen und im Endgame zum Tragen. Ihr bekommt nicht gleich ein Item mit elf Affixen oder sowas. Ich kann nicht sagen, wir sind zu 50 oder 60 Prozent wie Diablo 2, die Komplexität liegt irgendwo zwischen D2 und D3. Und hinzu kommen dann eben Neuerungen vor allem fürs Endgame, in dem Spieler sich wirklich in tiefgründige Mechaniken eingraben wollen.«

Wie genau diese Mechaniken aussehen sollen, will Blizzard erst zu einem späteren Zeitpunkt enthüllen. Bereits im Entwicklertagebuch im September hat Lead System Designer David Kim einen komplexeren Ersatz für das platte Paragon-System aus Diablo 3 versprochen. Darin steigt ihr ab der Maximalstufe 60 oder 70 (mit Reaper of Souls) stattdessen in Paragon-Stufen auf, pro Level steckt ihr einen Punkt in Boni à la »0,1 Prozent höhere kritische Trefferchance«. Das summiert sich letztlich zu wertvollen Vorteilen, hat aber wenig Tiefgang. Es liegt fast immer auf der Maushand, wo die Punkte

hingehören. Ein Endgame-System, das mehr Bastelei und eigene Vorgehensweisen erlaubt, wäre eine durchaus willkommene Ergänzung für Diablo 4.

Grundsätzlich kann ich mich auch mit der Philosophie anfreunden, dass Diablo erst im Endgame (wenn ich die neuen Dungeons unsicher mache) seine volle Komplexität ausspielt, während der reine Storydurchlauf noch ohne größere Build-Überlegungen machbar ist. So geht es zumindest mir ganz persönlich als jemand, der die ersten drei Diablos Tausende von Stunden gespielt hat. Wer nur die Story erleben möchte, sieht es eventuell anders (so wie Peter) und möchte gleich mehr Tiefgang. Dieses Konzept geht zudem nur auf, wenn ich die Story nicht dreimal durchspielen muss, um überhaupt ins Endgame zu kommen wie in Diablo 2. Das wäre sonst arg mühsam. Gut möglich, dass Diablo 4 mir nach Storyabschluss einfach freies Leveln und Dungeon-Erkunden erlaubt – wie es im Abenteuermodus von Diablo 3 oder in jedem MMO der Fall ist.

### Einzigartige Items

Die Hauptrolle im neuen Item-System spielen die legendären und einzigartigen Gegenstände – ja, da gibt es einen Unterschied!

- Legendäre Items haben im Gegensatz zu magischen (blau) oder seltenen (gelb) je eine spezielle Eigenschaft, die sich direkt auf eure Spielweise auswirkt und



andere Taktiken erlaubt. Beispielsweise richtet ihr mehr Flächenschaden an, wenn ihr selbst im Wirkungsbereich steht, oder ihr friert Feinde mit Frostattacken schneller ein, richtet dafür aber weniger Schaden an. Diese Affixe sind nicht an bestimmte Item-Klassen gebunden, sondern können beispielsweise auch auf Schuhen oder Brustpanzern spawnen.

- Einzigartige Items sind fest vorgegebene Waffen oder Rüstungsteile mit mächtigen, oft klassenspezifischen Boni. Beispielsweise springen Giftangriffe des Druiden auf umstehende Widersacher über, oder die Zauberin entfesselt gelegentlich einen zusätzlichen Tornado, wenn ihr Hurricane Schaden anrichtet.

Je nachdem, welche legendären und einzigartigen Items ihr kombiniert, ergeben sich also unterschiedliche Spielweisen für dieselbe Klasse. Luis Barriga führt aus: »Aktuell gefällt uns, wo wir bei legendären und einzigartigen Items stehen. Wir haben das erst vor Kurzem im Weihnachtsurlaub getestet, was viel Spaß gemacht hat. Stellt euch vor, ihr habt eine bestimmte Idee davon, wie sich euer Charakter spielen soll – und dann trifft ihr eine andere Spielerin, die dieselbe Idee hatte, dieses Ziel aber ganz anders erreicht hat. Das ermöglichen die Legendaries. Die andere Spielerin hat vielleicht eine legendäre Kraft auf Handschuhen, die ihr auf einem Helm habt. Das ermöglicht euch, jeweils ganz andere einzigartige Items zu tragen. Das fühlt sich weniger nach Cookie-Cutter an [einer einzelnen, beliebten Charakter-schablone] und mehr danach, dass jeder Build seine eigene Geschichte erzählt, wie ihr dorthin gekommen seid.«

Klingt gut, wenn am Ende das Balancing hinhaut. In der Praxis können ja dennoch Cookie-Cutter-Builds entstehen, wenn ihr den legendären Affix X unbedingt auf Handschuhen statt auf einem Helm erbeuten

Der Inventarbildschirm weist auf eine Garderobe (»Wardrobe«) hin – ihr könnt Gegenstände also wohl wieder transmogrifizieren, um ihre Optik zu verändern.



müsst, um gleichzeitig den einzigartigen Helm Y tragen zu können. Das Ergebnis: Farming, bis man exakt die gewünschten Items beisammenhat. Mal sehen, wie flexibel Diablo 4 hier wirklich wird.

Ob es insgesamt mehr legendäre Affixe und einzigartige Items geben wird als in Diablo 3, kann Luis Barriga ebenfalls noch nicht genau sagen, daran wird derzeit noch gefeilt: »Die neuen legendären sowie einzigartigen Items und ihre Kernwerte funktionieren gut. Eine Sache, an der wir noch arbeiten müssen, ist die Vielfalt der Affixe. Wir haben ein paar davon in den Blogs gezeigt, aber wenn das Spiel erscheint, wird es noch viel mehr davon geben.«

### Wo sind die Sets?

Aber Moment, fehlt hier nicht etwas? Genau, Blizzard spricht gar nicht mehr von Set-Items, obwohl die einst in Diablo 2 eine der coolsten Neuerungen waren. Barriga begründet: »Momentan überlegen wir, was wir [mit Set-Items] machen wollen. Wir mögen sie, sind aber nicht sicher, ob unser Plan, sie deutlicher voneinander abzuheben [damit es mehr als ein wirklich sinnvolles Set

pro Klasse gibt], immer noch zum Spiel passt.« Einerseits leuchtet das ein: Wenn die Ausrüstung um einzigartige und legendäre Gegenstände kreisen soll, haben Sets keinen Platz mehr. Andererseits war es immer eine besondere Belohnung, einen teilweisen oder sogar kompletten Setbonus zu ergattern (bis uns die Seasons von Diablo 3 Sets quasi hinterhergeworfen haben). Luis Barriga würde sie deshalb auch nicht komplett abschaffen, oder? »Wir müssen es noch diskutieren. Es ist ziemlich wahrscheinlich, dass es irgendeine Art Sets geben wird. Wir wollen aber keinen kompletten Build mit einem achteiligen Set diktieren. Wir wollen etwas, das besser passt. Vielleicht kleinere Sets, vielleicht allgemeinere Sets. Es gibt noch eine Menge Details, die wir erst herausfinden müssen. Wir wollen nichts einbauen, das dann kein Mensch jemals benutzt.« Kleinere Sets wären immerhin ein Mittelweg, etwa zwei zusammengehörige Ringe. So ließe sich ein Build um ein Set ergänzen, ohne dass gleich die Mehrzahl der Ausrüstungsplätze mit grünen Items belegt ist. Auch hier wird letztlich entscheidend sein, ob Blizzard die Balance



Legendäre Affixe können auf unterschiedlichen Items spawnen. Einzigartige Items sind hingegen fest vorgegeben.



## DIE BISHER BEKANNTEN KLASSEN



Der BARBAR sucht mit seinen Waffen den Nahkampf. Die Schlagwucht macht den Charakter aus, gegen Gegnergruppen wendet er seismische Angriffe an.



Die ZAUBERIN richtet sich an Spieler, die sich lieber außerhalb von Gegnergruppen aufhalten. Sie hantiert mit einer Kombination von Elementangriffen.



Der DRUIDE ist eine Art Hybrid zwischen Zauberin und Barbar, er sucht in Form eines Bären oder Wolfs den Nahkampf, kann aber auch die Elemente einsetzen.



Die SCHURKIN darf sich auch entscheiden: Nah- oder Fernkampf. Außerdem kann sie ins Schattenreich wechseln, um den Kampf kurzfristig zu vereinfachen.

richtig hinbekommt – anders als beim »Ver-mächtnis der Albträume« aus Diablo 3. Dieses Zwei-Ringe-Set verdoppelt den Schaden uralter Items, solange keine anderen Set-Boni aktiv sind. Die Idee dahinter war, auch Builds ohne spezifisches Klassenset spielsenswert zu machen, doch die waren letztlich trotzdem stärker.

### Das neue Runensystem

Dazu kommt das neue Runensystem, das anders funktioniert als in Diablo 2. Zwar setzt ihr weiterhin Runen ein, bastelt damit aber keine Runenwörter mehr zusammen, sondern kombiniert zwei Runentypen, um die gewünschten Effekte auszulösen:

- Bedingungsrunen geben vor, in welchen Situationen der Runeneffekt ausgelöst wird. Beispiele: »Wenn ihr drei Sekunden lang stillsteht«, »Wenn ihr eingefroren oder gelähmt werdet«.

- Effektrunen bestimmen, was in so einem Fall dann passiert. Beispiele: »Ihr bekommt sieben Sekunden lang einen zufälligen Schreineffekt«, »Eure nächste Dornenabwehr ist 30 Prozent stärker«, »Ihr bekommt einen Energieschild, der 500 Schaden schluckt«.

Das klingt vielversprechend, weil sich der eigene Build so gezielt optimieren lässt. Ein Schutzschild, wenn meine Zauberin drei Sekunden lang stillsteht? Klingt sinnvoll! Ob die Mechanik so bleibt, muss sich aber erst zeigen. Nicht zuletzt aus Diablo 3 wissen wir, dass Runensysteme selten so im fertigen Spiel landen, wie sie ursprünglich mal von Blizzard geplant wurden.

### Die vielseitige Schurkin

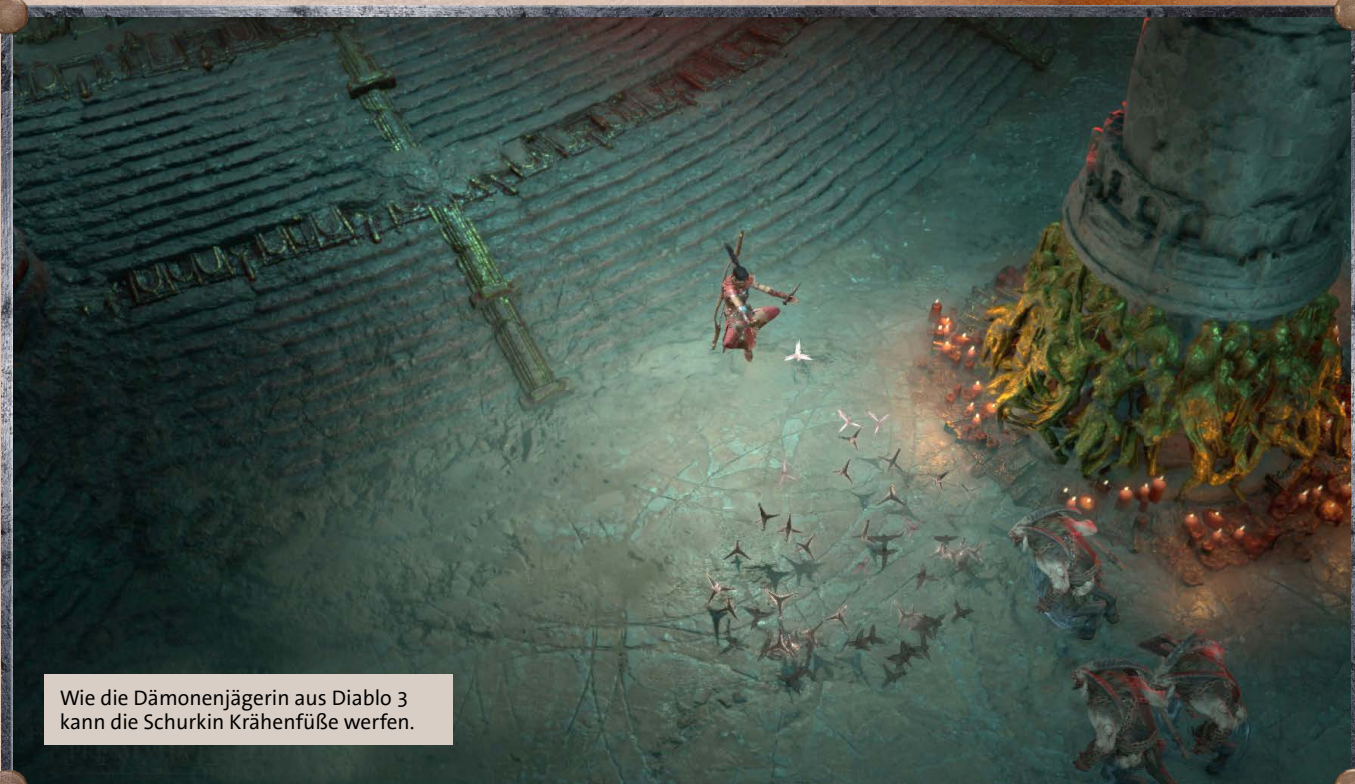
Zum individuellen Spielgefühl sollen auch die Spezialfähigkeiten jeder Klasse beitragen. Und damit meine ich gar nicht die ei-

gentlichen Skills, vielmehr soll jeder Diablo-4-Charakter eine spezielle Spielmechanik bekommen, ein ganz eigenes System. Luis Barriga fasst zusammen: »Wir wollen, dass andere Klassen neidisch darauf sind, was deine Klasse kann.« Zwei dieser Spezialitäten waren schon vor der Blizzcon bekannt:

- Barbar / Barbarin: Die Haudraufklasse greift auf ihr »Arsenal« zurück und kann im Kampf jederzeit zwischen bis zu vier Waffensets wechseln, um stets den perfekten Prügel zur Hand zu haben. Zum Beispiel friert sie ein Monster per Frostschwert ein und schaltet dann zur Axt, die Bonusschaden bei gelähmten Feinden anrichtet. Außerdem lassen sich die Waffen bestimmten Skills zuweisen, um deren Wirkung zu erhöhen. Beispielsweise greift der Barbar beziehungsweise die Barbarin beim Wirbelwind automatisch zur Flammenaxt, beim Bodenhieb hingegen zum Frosthämmer.
- Zauberer / Zauberin: Die Spezialität hier nennt sich »Verzauberung«. Das bedeutet, dass ihr jeden aktiven Skill alternativ als passiven Bonus einsetzen könnt. Neben einer bestimmten Anzahl Plätze für aktive Fähigkeiten (aktuell sechs wie in Diablo 3) bekommen Zauberer nämlich auch drei passive Slots. Wenn ihr dort beispielsweise den Meteor einsetzt, fällt er gelegentlich automatisch auf nahe Gegner. Selbst auslösen lässt er sich dann aber nicht mehr, weil ein Skill nur entweder aktiv oder passiv eingesetzt werden kann. Ihr müsst also abwägen, was euch wichtiger ist.

Die Spezialmechanik der Druidenklasse hat Blizzard noch nicht verraten, ich tippe aber darauf, dass sie mit dem Gestaltwandeln zu tun hat. Vielleicht kann sie als Werbär oder Werwolf auf spezielle Systeme zurückgreifen. Als Spezialität der neu angekündigten Klasse der Schurkin nennt Luis Barriga ihre Vielseitigkeit, die Klasse spielt sich wie eine Mischung aus der klassischen Jägerin aus dem ersten Diablo, der Assassinin aus Diablo 2 sowie der Dämonenjägerin aus Diablo 3: eine schnelle Nah- und Fernkämpferin, die Bögen, Armbrüste, Dolche oder Schwerter ausrüstet. Je ein Nahkampf- und Fernkampf-Waffenset dürft ihr gleichzeitig ausrüsten, um schnell zwischen Schießen und Stechen hin und her zu wechseln. Art Director John Mueller führt aus: »Dadurch habt ihr zwei zusätzliche Plätze für legendäre Items und seid flexibler. Ihr könnt jederzeit entscheiden, ob ihr lieber eine klassische Diablo-Jägerin [also Fernkämpferin] oder lieber eine Pen&Paper-Schurkin [mit Dolchen] spielen wollt.« Ihre Waffen kann die Schurkin zudem mit zusätzlichen, sehr praktischen Effekten aufladen:





Wie die Dämonenjägerin aus Diablo 3 kann die Schurkin Krähenfüße werfen.

- Gift verursacht Schaden über Zeit, das ist besonders nützlich im Kampf gegen zähe Gegner wie Bosse.
- Frost verlangsamt Gegner, wenn ihr einen Feind mehrfach verlangsamt, friert er sogar ein. So könnt ihr Gegnergruppen kontrollieren.
- Schatten richtet Flächenschaden an.

Außerdem greift die Schurkin auf drei komplett unterschiedliche Spielstile zurück:

- Schattenreich: Die Schurkin wechselt kurzfristig in eine Schattenebene, in die sie eine Handvoll Gegner mitnehmen kann. Art Director John Mueller beschreibt das als eine Art Schleichmechanik, weil sich Feinde so umgehen und leichter ausschalten lassen: »So könnt ihr zudem schnell eure Position wechseln, außerdem wird euer Problem auf dem Schlachtfeld überschaubarer, weil euch nur wenige Gegner folgen können. Zum Beispiel wechsele ich ins Schattenreich, tränke meine Waffen mit Gift und löse einen Pfeilhagel aus, um eine ganze Gegnergruppe auszuschalten.«
- Kombopunkte: Zusätzlich zur normalen Kampffressource (also dem Mana der Schurkin), die sich schnell wieder auffüllt, bekommt sie in diesem Kampfmodus einen zweiten Rohstoff, eben die Kombopunkte. Die funktionieren exakt wie bei der Assassinin aus Diablo 2: Es gibt leichte Attacks, die Kombopunkte bringen, und schwere Finisher, für die ihr sie ausgebt. Je mehr Kombopunkte ihr

anhäuft, desto härter wird der Finisher. Das bringt laut Luis Barriga eine weitere taktische Komponente ins Spiel: »Es liegt bei euch, ob ihr in einen Rhythmus kommt und mehrfach Builder einsetzt, um dann einen mächtigen Finisher auszulösen, oder ob ihr Finisher lieber früher einsetzt, um einen Gegner gezielt zu erledigen. Das ist übrigens das erste Mal, dass diese Mechanik auch im Fernkampf zum Einsatz kommt.«

- Schwachpunkte ausnutzen: Dieser Kampfmodus erfordert schnelle Reaktionen. Wenn ein Feind eine mächtige Attacke auflädt (also beispielsweise mit dem Schwert zum Krafthieb ausholt), zeigt das Spiel an, dass er verwundbar ist. Dann könnt ihr schnell reagieren und zuschlagen, um heftigen Bonusschaden

anzurichten. Für Luis Barriga selbst ist das nichts: »Ich habe dafür nicht die Reflexe. Es ist eine Mechanik für Spielerinnen und Spieler, die gerne Risiken eingehen und dafür belohnt werden wollen.«

Zwischen den Kampfstilen könnt ihr wahrscheinlich nicht nach Belieben wechseln, Luis Barriga dazu: »Wahrscheinlich wird es etwas kosten, das haben wir aber noch nicht final festgelegt. Ich denke aber, dass ihr beim Wechsel womöglich auch eure Ausrüstung anpassen möchtet, zumindest manchmal. Das soll dann schon zusammenpassen, es muss eine gewisse Reibung geben.«

Die unterschiedlichen Kampfstile für die Schurkin bekommt ihr überdies nicht geschenkt. Stattdessen müsst ihr sie freischalten, indem ihr Aufgaben für drei in der Welt



Der Pfeilregen der Schurkin durchbohrt ganze Gegnergruppen.



Eine Diablo-4-Klasse fehlt noch. Wir tippen auf eine Art Paladin oder Kreuzritter.



verteilte Schurkenfraktionen erfüllt. Zu diesen Lehrmeistern gehören die Überbleibsel der Schwestern vom Verborgenen Auge (denen die Jägerin aus dem ersten Diablo und sehr viele Leichen aus Diablo 2 angehörten) sowie eine andere, eher klassische »Mantel und Degen«-Fraktion, wie sie Luis Barriga nennt. Auch die Spezialfähigkeiten der anderen Klassen wollen erst freigeschaltet werden, indem ihr Quests für bestimmte Kontaktpersonen erfüllt.

### Talente wachsen auf Bäumen

Ebenfalls eine Rolle bei der charakterlichen Spezialisierung spielen die Attribute – wie in Diablo 2 dürft ihr nämlich wieder Attributspunkte verteilen, um euren Charakter gezielt zu verbessern. Die vier Werte wirken sich folgendermaßen aus:

- Stärke steigert die Rüstungsdicke.
- Intelligenz steigert die Elementarwiderstände eures Charakters.
- Willenskraft stärkt alle Heilungseffekte.
- Geschicklichkeit erhöht logischerweise die Ausweichchance.

Zusätzlich haben einige Attribute spezielle Auswirkungen, von der Klasse abhängig:

- Beim Barbaren erhöht Stärke den Schaden, Willenskraft die für diese Klasse wichtige Wutregeneration und Geschicklichkeit die kritische Trefferchance.
- Bei der Zauberin steigert Intelligenz den Schaden, Willenskraft die kritische Trefferchance und Geschicklichkeit die wichtige Mana-Regeneration.

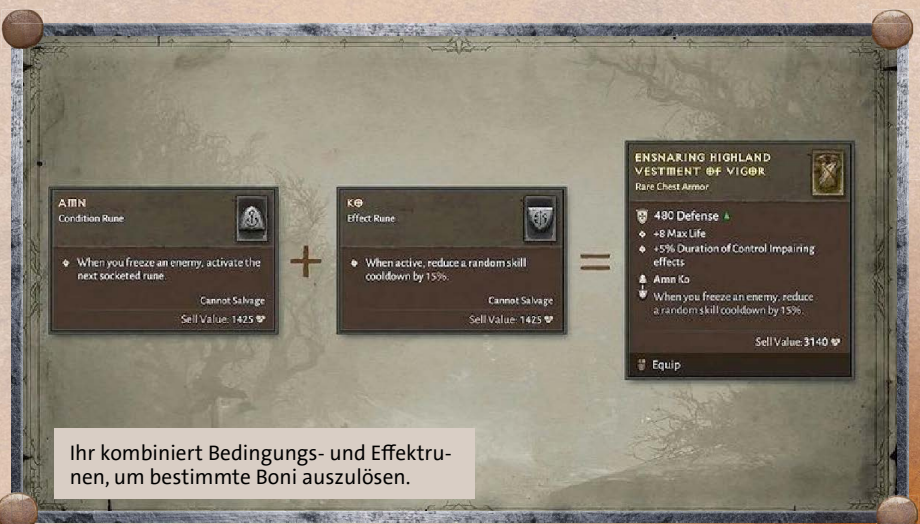
- Bei der Schurkin erhöht Geschicklichkeit den Schaden und Intelligenz die kritische Trefferchance. Der Gedanke dahinter laut Luis Barriga: »Wir haben uns das so gedacht, dass eine intelligente Schurkin besser die Schwächen im Körperbau oder in der Kampfhaltung des Gegners erkennen kann und deshalb kritischen Schaden anrichten kann.«

Anders als in Diablo 3 hat eine Klasse also nicht mehr nur ein Primärattribut, ihr müsst mehrere Werte im Blick behalten. Noch dazu werden bestimmte Skills automatisch stärker, wenn eure Attribute einen bestimmten Grenzwert überschreiten. Beispielsweise braucht ein Barbar 150 Punkte in Geschicklichkeit, damit er beim Wirbelwindangriff nicht mehr langsamer wird. Mit jeweils 225 Punkten in Stärke und Geschicklichkeit

steigt dann sogar die kritische Trefferchance des Wirbelwinds um zehn Prozent. Das klingt schon fast nach einer Endgame-Mechanik, so viele Punkte wollen erst mal angehäuft werden. Waffen bringen zwar ebenfalls Attributboni, die sich laut Blizzard aber in Grenzen halten sollen.

Wo wir gerade bei den Talentbäumen sind: Die umfassen aktive Fähigkeiten und passive Boni, die ihr beliebig oft »respecen«, also eure investierten Talentpunkte umverteilen könnt. Allerdings nicht gratis, je weiter euer Held im Level aufsteigt, desto teurer und aufwändiger wird die Umschulung. Entsprechend wohlüberlegt will der Respec sein. Was genau er kostet, hat Blizzard aber noch nicht näher festgelegt.

Laut Blizzard soll es übrigens unmöglich sein, alle Talente zu lernen, selbst im Endgame sollt ihr maximal »30 bis 40 Prozent«



Ihr kombiniert Bedingungs- und Effektrunen, um bestimmte Boni auszulösen.



Auch euer Reittier lässt sich anpassen, einige Mounts gibt es nur als PvP-Belohnung.



Welt erholt sich immer noch von diesem Verlust, deshalb sind viele Orte – Städte, Burgen und so weiter – verloren, weil die Menschen sie aufgeben mussten. Und dann zogen dort die Mächte der Finsternis ein, zum Beispiel Ziegenmenschen, Gefallene, Banditen oder Kannibalen.« Diese Schauplätze könnt ihr in der Open World aufstöbern. Zum Beispiel stoßt ihr am Straßenrand auf eine von Monstern überrannte Turmruine. Dann säubert ihr zunächst deren Umgebung, brecht dann die Tür auf, erledigt die Insassen des Turms – und erobert die Ruine schließlich für die Menschheit zurück. Dann ziehen dort neue Bewohner ein, es erscheinen neue Händler, neue Quests und manchmal sogar Eingänge zu Dungeons. Diese Veränderung ist permanent, das Camp kann nicht wieder verloren gehen. Ihr könnt es ab sofort als Ausgangspunkt für weitere Erkundungen nutzen und schaltet dort manchmal auch einen Wegpunkt frei, zu dem ihr euch per Stadtportal zurückteleportieren könnt – wie bei den Städten aus den vorigen Diablos.

Doch Moment, wie funktioniert das in einer Shared World, in der ja nicht alle Spieler stets auf demselben Stand sind? Was geschieht, wenn ihr dort einen fremden Spieler trifft, der ein Camp vor euch befreit und euch so um die Belohnung bringt? Joe Piepiora erklärt: »Bestimmte Gebiete in Sanktuario bezeichnen wir als Storyräume. Das können Schauplätze sein, die in der Handlung eine wichtige Rolle spielen, aber auch Orte wie die Camps. Dort seid ihr entweder alleine oder nur mit euren Gruppenmitgliedern zusammen, ihr trifft keine fremden Spieler. So bewahren wir auch die Singleplayer-Spielerfahrung. Erst wenn ihr das Camp befreit [oder die Story eines Gebietes abgeschlossen habt], wird es zum öffentlichen Schauplatz, und ihr könnt dort Spieler treffen, die das Lager ebenfalls schon befreit haben.« Und was ist, wenn ihr ein Camp zwar selbst schon gesäubert habt, eure Gruppenmitglieder aber nicht? »Wenn du jemanden in dei-

der umfangreichen Talentbäume freigeschaltet haben. Ein Grund mehr, dass sich die Spielstile selbst innerhalb einer Klasse stark unterscheiden könnten. Zumindest falls es nicht doch den einen Entwicklungspfad gibt, den ihr beschreiten müsst, wenn ihr in hochstufigen Dungeons mitreden wollt.

Spezielle Koop-Fähigkeiten für den Multiplayer-Modus plant Blizzard derzeit nicht. Obwohl Diablo 4 auf das Zusammenspiel mit anderen ausgelegt ist, soll es keine reinen Support-Fähigkeiten geben. Vielmehr setzt Luis Barriga darauf, dass sich Synergien zwischen den Klassen aus dem Spielgeschehen ergeben: »Wenn eine Eiszauberin mit einem Schurken zusammenarbeitet, der seine Waffen mit Frosteffekten verstärkt hat, dann wirken ihre Unterkühlungseffekte zusammen. Unterkühlung verlangsamt nämlich Bewegungen und Angriffe, wenn man einen Gegner mehrfach damit trifft, friert er komplett ein. Solche Wechselwirkungen gibt es zwischen allen Klassen, ohne dass man direkt sagen muss: Ich bin Support-Schurkel. Ich bin einfach hier, um [die Fähigkeiten der anderen] zu ergänzen.« John Mueller fügt an: »Wenn ich mit Richie aus dem Art-Team zusammenspiele, nutzen wir ganz unterschiedliche Talente und legendäre Items. Obwohl ich selbst keine Frostfähigkeiten einsetze, finde ich vielleicht eine legendäre Waffe, die eingefrorenen Feinden mehr Schaden zufügt. Das passt super, wenn er Frostzauber nutzt.« Theoretisch könnten solche Synergien auch schon in Diablo 3 bestehen, sie spielen aktuell bloß keine Rolle, weil es in den Nephalem-Portalen vor allem darum geht, dass alle möglichst schnell möglichst viel Schaden austeilen (und dabei am Leben bleiben). Mal sehen, ob das Gruppenspiel in Diablo 4 intelligenter wird, so dass ich tatsächlich meine Spielweise an die meiner Mitstreiter anpassen muss.

### Camps ausräumen

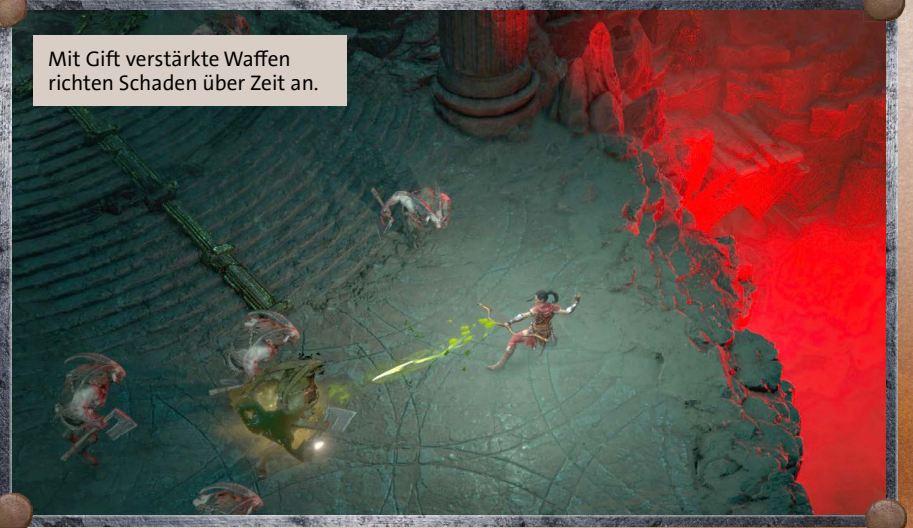
Nun sind all diese Feinheiten bei der Charakterentwicklung nur die eine Seite der Me-

daille. Denn was nutzt der ausgefeilteste Weltenretter, wenn er nichts zu tun bekommt? Zur Arbeitsbeschaffung schickt euch Blizzard in Diablo 4 erstmals in eine Open World, die es – wenn wir mal ehrlich sind – eigentlich gar nicht braucht. Wie fast alle Hack&Slays gezeigt haben, funktioniert die Motivationsspirale aus Beutesammeln und Talentfortschritt auch in abgetrennten Levelabschnitten, vielleicht sogar besser als in einer offenen Welt, weil die erst mal sinnvoll gefüllt werden möchte. Sonst reitet ihr letztlich wie in Sacred durch eine Welt voller Schniepel-Gnome, die es nicht mal wert sind, umgepustet zu werden.

### Ab ins Camp

Nun hat Blizzard zumindest ein paar mehr Details dazu enthüllt, womit sie die Spielwelt abseits der Haupthandlung füllen wollen. Ein zentrales Feature sind die Camps, die Systemdesigner Joe Piepiora »Bastionen der Finsternis« nennt. Ihre Hintergründe erklärt er so: »Ihr müsst bedenken, dass Diablo 4 mehrere Jahrzehnte nach den Ereignissen von Diablo 3: Reaper of Souls spielt, in dem Malthael knapp 90 Prozent der Menschen von Sanktuario ausradiert hat. Die

Mit Gift verstärkte Waffen richten Schaden über Zeit an.





Das Paragon-System von Diablo 3 bringt signifikante Boni, entfaltet aber wenig Tiefgang.



ne Gruppe einlädt und ein zurückerobertes Lager besucht, wird auch dein Mitstreiter dort eine Menschengesiedlung sehen. Denn ihr spielt dann in deiner Version der Welt. Wenn du hingegen dem Spiel deines Freundes beitretest, siehst du seine Version der Welt, in der das Camp noch den Monstern gehört.« Diablo 4 verschiebt auch also dynamisch in unterschiedliche Versionen der Spielwelt, ähnlich wie beim Phasing von World of Warcraft. Eine gute Idee und zumindest ein kleines Trostpflaster für euch, wenn ihr nicht überall und ständig störenden Fremdlingen über den Weg laufen wollt. Auch wenn das in weiten Teilen der Welt natürlich trotzdem passiert, teils sogar mit schmerzhaften Folgen.

### Spiele gegen Spieler gegen Scherben

In der der Open World von Diablo 4 gibt es nämlich PvP, also Kämpfe zwischen Spielern. Und ja, ich weiß, dass PvP in Diablo nur eingeschränkt Sinn ergibt, weil sich die Fähigkeiten und Items von Spielern derart stark unterscheiden können, dass ausgeglichene Kämpfe nahezu unmöglich sind. Es fühlt sich ein wenig absurd an, dass ich das vor elf Jahren schon einmal auf einer Blizzcon geschrieben habe, damals noch über Diablo 3. Blizzard allerdings klingt sehr überzeugt vom neuen PvP-System. So gibt es Spielerkämpfe nicht überall in Sanktuario, sondern nur in den »Feldern des Hasses«, speziellen PvP-Gebieten, die auch auf der Karte markiert sind, damit ihr euch nicht versehentlich dorthin verirrt. Wie in den normalen Gebieten erwarten euch dort Quests,

Monster und Schatzkisten, die üblichen Heldenaufgaben also, die aber keine nennenswert bessere Beute abwerfen. Was sollte euch dann überhaupt dorthin führen außer der erfreulichen Aussicht, ermordet zu werden? Nun, Scherben. Erledigte Ungeheuer werfen in den Feldern des Hasses die sogenannten Scherben des Hasses ab, eine spezielle Währung, mit der ihr aber erstmal nichts anfangen könnt. Weil die Scherben verseucht sind, müsst ihr sie zunächst reinigen, und das geht nur an einem speziellen Schauplatz innerhalb der Felder des Hasses.

Sobald ihr die Scherben dort in die magische Waschmaschine (oder sowas) legt, dauert es eine Weile, bis sie gesäubert sind. Währenddessen werden alle anderen Spielerinnen und Spieler im Umkreis über euer Vorhaben informiert, wie im Beutegeldmodus von Call of Duty: Warzone. Wenn ihr Pech habt, werdet ihr auf der Zielgeraden von einem gierigen Gegenüber gemeuchelt,

das euch die Beute abjagen möchte. Solange die Scherben verseucht sind, lasst ihr sie nämlich fallen, wenn ihr sterbt. Nur gereinigte Scherben könnt ihr nicht mehr verlieren. Carreena Kingdom, die als Animatorin an Diablo 4 arbeitet, hat hierfür einen Trick parat: »In Sanktuario spawnen regelmäßig Weltbosse, über die alle Spieler benachrichtigt werden. Wenn das passiert, gehe ich sofort zur Reinigungsstätte in den Feldern des Hasses, um dort ungestört meine Scherben zu säubern. So verpasse ich allerdings die Belohnungen des Weltbosses.« Das soll sich lohnen, für gereinigte Scherben könnt ihr nämlich besondere Belohnungen kaufen, vor allem kosmetische Gegenstände, spezielle Reittiere und »andere Dinge, mit denen man angeben kann« (Joe Piepiora). Wer sich ins PvP wagt, gewinnt also vor allem Ruhm. Oh, und vielleicht Ohren, wie man im Gameplay-Trailer zur Rogue-Klasse sieht, schließlich konntet ihr schon in Diablo 2 die Hörmuscheln erledigter



Die Schurkin wechselt ins Schattenreich, in das ihr nur wenige Gegner folgen können.



## MEINUNG

Michael Graf  
@Greu\_Lich



Diablo 4 mausert sich! Schon bei den Entwicklertagebüchern hatte ich das Gefühl, dass Blizzard sein Action-Rollenspiel immer mehr in die richtige Richtung schubst, die Blizzcon-Interviews haben dieses Gefühl nun untermauert. Mehr Anpassungsmöglichkeiten für meine Klasse? Aber klar, ich bin dabei! Wobei ich zugleich betonen muss: Noch wissen wir nicht alles, beispielsweise wird es garantiert irgendeine Art von Crafting geben. Und das, was wir wissen, kann sich ebenfalls noch komplett ändern. Ich erinnere mich mit Schauern an all die Spielsysteme von Diablo 3 (erbeutbare Skill-Runen, Talentbäume, PvP), die ich auf Blizzcons gespielt habe, nur damit Blizzard sie später rauswarf. Meine größte Sorge bei Diablo 4 gilt aber nach wie vor der Open World. Camps und Weltbosse sind ja schön und gut, aber der PvP interessiert mich nicht, und außer Phrasen gab es bislang keine konkrete Antwort darauf, was mich dazu ermuntern soll, diese Welt tatsächlich zu erkunden. Ich möchte am Ende nicht wie in Sacred durch ganze Provinzen reiten müssen, in denen es nichts mehr zu tun gibt. Außerdem baumelt über dem Spiel weiterhin das Damoklesschwert der zu vollen Shared World. Ein Diablo, in dem 30 Abenteurer Deckard Cain belagern, wäre nicht düster und bedrückend, es wäre albern. Blizzard verspricht zwar, dass Begegnungen mit Spielerinnen und Spielern rar sind, aber wer weiß schon, wie es letztlich wird? Für diese ungewöhnliche Blizzcon bin ich erst mal zufrieden, zumal die Schurkin zwar nicht zu den innovativsten Charakteren aller Zeiten gehört, in den Videos aber zumindest einen flotten Eindruck macht: Ausweichen, schießen, zustechen, ausweichen, das sieht schön dynamisch aus. Jetzt möchte ich Diablo 4 einfach mal selbst spielen... wie meinen? Erst 2022? Na, dann doch erst mal Diablo 2 Resurrected.

selbe Tretmühle durchlaufen müsse, führt Piepiora aus. So wolle man Spielern auch weiterhin interessante Möglichkeiten bieten, ihre Charaktere anzupassen, neue Items zu erbeuten und Fortschritt zu erreichen. Was das konkret heißt? Kein Kommentar. Nun gut, es muss ja auch noch etwas übrig bleiben für die nächsten Interviewtermine, vielleicht sogar für die nächsten Blizzcons. Denn Diablo 4 wird aller Voraussicht nach nicht mehr 2021 erscheinen, selbst mit einer Beta rechne ich frühestens zum Jahresende, wahrscheinlich sogar erst 2022. Mal sehen, wie viele Systeme Blizzard bis dahin nochmals ummodellert. ★



Attribut steigert ihr nun wieder gezielt mit Punkten.

Spieler einsacken. Die Ohren sollen in Diablo 4 aber nicht als Währung dienen, sondern nur als Trophäen. Wie genau ihr diese den anderen Spielern präsentieren könnt, hat Blizzard noch nicht festgelegt. Dann doch lieber die Scherbenbelohnungen, die laut Joe Piepiora den Nervenkitzel wert sind: »Ihr könnt in den Feldern des Hasses auch nette Abenteurer treffen, euch zusammenschließen, Monster bekämpfen – alles schön und gut. Aber ihr wisst nie, wann die anderen vielleicht beschließen könnten, euch einen Dolch in den Rücken zu jagen. Ihr begeben euch also in Gefahr, wenn ihr in den Feldern des Hasses anderen Spielern helft oder sie euch helfen. Ihr könnt eine gute Beziehung aufbauen, aber ihr wisst nie, ob ihr jemandem trauen könnt oder nicht.« Permanentes Misstrauen, na prima, wie am Obstkorb in der GameStar-Redaktion (»Moment, wie alt ist diese Mandarine?«). Spieler können sich sogar gezielt als »feindselig« markieren, also gewissermaßen die PvP-Flagge hissen, um Jagd auf andere und ihre Scherbenbeute zu machen. Wer dabei besonders erfolgreich meuchelt, hat sogar die Chance, noch einen draufzulegen. Gewiefte Menschenjäger kann nämlich der Fluch von Mephisto treffen.

Dann werden alle anderen Spieler in der Umgebung auf sie aufmerksam gemacht: »Hey, hier ist eine Mörderin oder ein Mörder unterwegs (mit vielen Scherben im Gepäck, aber das nur nebenbei)!« Wer die folgende Hetzjagd eine Zeit lang überlebt, staubt mehr Scherben und Belohnungen ab.

Okay, auf dem Papier klingt das System interessant, auch wenn es die Balancefrage ausklammert: Ein mit legendären Äxten herumwirbelnder Barbar verwandelt euren in Pappkartons gekleideten Schurken trotzdem in Windeseile zu Hackfleisch. Ich vermute mal, dass ich kein Freund des PvPs sein werde, egal wie es sich spielen wird. Diablo ist für mich kein PvP-Spiel, Ohren hin oder her.

### Was gibt's noch in der Welt?

Die Camps und das PvP wären damit abgehakt, doch was soll euch sonst dazu bringen, die Welt zu erkunden – erst recht auf hohen Stufen, wenn es eigentlich nur noch darum geht, einen Dungeon nach dem anderen zu absolvieren, um bessere Beute zu finden? In Diablo 3 spielt die Welt irgendwann ja auch keine Rolle mehr, und wir springen nur noch von einem Nephalem-Portal zum nächsten. Joe Piepiora windet sich um die Frage herum: »Das sind sehr gute Fragen, und ich freue mich schon darauf, mehr darüber zu sprechen. Für den Moment kann ich Folgendes sagen: Es gehört zu unserer Philosophie [für Diablo 4], dass sich die Welt für euch immer wertvoll anfühlen soll, wenn ihr sie erkundet. Die Dungeons sind aufregend, und wir wollen euch nicht davon fernhalten, aber wir wollen auch, dass ihr in der Welt stets neue Dinge finden könnt. Dazu gehören beispielsweise Weltbosse wie As'hava aus der letzten Blizzcon-Demo, für die ihr mit anderen Abenteurern zusammenarbeiten müsst.« Grundsätzlich solle die Open World abwechslungsreiche Aufgaben bereithalten, sodass man eben nicht immer die-



## Diablo 2: Resurrected

# ANDERS ALS WARCRAFT 3 REFORGED

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Activision-Blizzard** Entwickler: **Vicarious Visions** Termin: **2021**



## DIE WICHTIGSTEN FAKTEN

- Verbesserte Grafik: Die ursprüngliche 2D-Optik wird durch bessere Animationen, Effekte, Lichtstimmungen und Co. drastisch aufgehübscht.
- Verbesserte Auflösung: Diablo 2: Resurrected könnt ihr auf 4K hochschrauben.
- Verbesserte Cutszenen: Alle Zwischensequenzen des Originals werden komplett neu aufgenommen.
- Verbesserter Sound: Der ursprüngliche Soundtrack samt Geräuschkulisse lässt sich jetzt auch in 7.1-Sound vernünftig abbilden.

## Das Remaster des Klassikers hat zwar noch kein konkretes Release-Datum, viele Infos gibt's dennoch.

Von Dmitry Halley

Wie schon der große Philosoph Han Solo einst sagte: »It's true ... all of it.« Die Leaks zu Diablo 2: Resurrected waren nämlich korrekt. Das originale Diablo 2 wird für Resurrected als Grundlage genommen und ordentlich aufpoliert. So bewahrt sich Diablo 2: Resurrected zwar die 2D-Grundlage, rendert sie aber in 3D mit neuen Grafiken. Das ermöglicht beispielsweise dynamische Schatten, verbesserte (Physik-)Effekte und überarbeitete Animationen. Zudem kann die Auflösung (wie bei Remaster-Versionen üblich) bis auf 4K hochgeschraubt werden.

### Wo will Blizzard hin?

Wir haben mit den Entwicklern von Diablo 2: Resurrected über die Vision hinter dem Remaster gesprochen. Interessant dabei: Re-


surrected positioniert sich sehr viel klarer als noch Warcraft 3: Reforged zwischen Neuauflage und Remake. Hier könnte tatsächlich ein Umdenken stattfinden. Rob Gallera (Principal Designer bei Vicarious Visions) dazu: »Wir wollten wirklich nichts hinzufügen, um das Spiel zu verändern, sondern bloß das alte Spiel leichter spielbar machen. [...] Wir haben ein sogenanntes ›Legacy Toggle Feature‹. Zu jedem Zeitpunkt im Spiel könnt ihr per Tastendruck vom 3D-Look zurück zu den alten 2D-Sprites wechseln. [...] Diablo 2 ist ein historischer Meilenstein der Gaming-Geschichte. Wir sehen uns in erster Linie als Kuratoren. Uns geht es darum, es zu bewahren und zugänglicher zu machen für modernes Publikum.«

### Es darf nicht zu modern werden

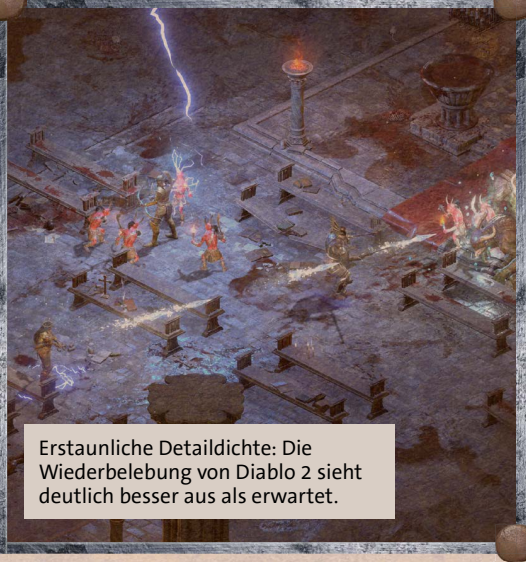
Vor Release von Warcraft 3: Reforged gab es viele Fragezeichen: Wie werden die Zwischensequenzen aussehen? Wie wichtig wird der Multiplayer? Könnte Reforged hier die E-Sport-Szene des alten WC3 ersetzen? Blizzard kommunizierte Features, die letzt-

lich fehlten (und bis heute fehlen) – und dann ersetzt Reforged auch noch das Original. Diablo 2: Resurrected tut genau das nicht. Das Original bleibt im Battle.net nach wie vor spielbar, alle Mods, Spielstände und Server werden nicht von Blizzard angetastet. Resurrected erscheint als komplett neues Produkt, Fans der alten Version verlieren also pauschal nichts. Und das scheint auch in Resurrected selbst das wichtigste Mantra, wie Diablos Franchise-Chef Rod Fergusson verrät: »Selbst beim Remastern der Grafik hatten wir eine klare 70-30-Regel. 70 Prozent der neuen Optik sollten in erster Linie die Nostalgie ansprechen. Bloß 30 Prozent dürfen wirklich neu wirken. Zum Beispiel modernisieren wir natürlich die Charaktere, weil wir jetzt physikalisches Rendering haben. Licht kann jetzt dynamisch von Leder, Metall und Co. zurückgeworfen werden, aber

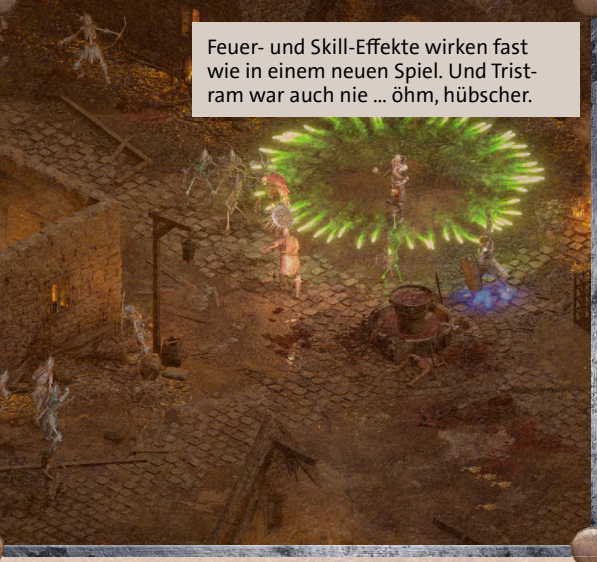





Screenshots mit vielen Lichteffekten zeigen schön die atmosphärischen Schatten.



Erstaunliche Detaildichte: Die Wiederbelebung von Diablo 2 sieht deutlich besser aus als erwartet.



Feuer- und Skill-Effekte wirken fast wie in einem neuen Spiel. Und Tristram war auch nie ... öhm, hübscher.



Ohne Besuche bei Deckard Cain wird es auch in Diablo 2: Resurrected nicht gehen. Und das ist gut so.

die Form der Objekte, die Silhouetten dürfen sich nicht ändern.«

Einige Bereiche des Spiels bleiben sogar bewusst ein bisschen sperriger, als sie in moderner Technik eigentlich sein müssten: »Weil die Animationen des alten Diablo 2 auf Sprites basierten, waren sie natürlich ein bisschen klobig. Die Figuren bewegten sich in den Städten zum Beispiel extrem steif. Als es für uns daran ging, diese Animationen zu modernisieren, hatten wir deutlich mehr Möglichkeiten: Charaktere können sich jetzt frei in 360 Grad drehen, posieren, hier sind so viel feinere Abstufungen möglich. Und die nutzen wir auch, aber nur bis zu einem gewissen Punkt. Würden wir diese Klobigkeit von früher komplett entfernen, wäre es einfach kein Diablo mehr.«

### Ist das die richtige Richtung?

Wer sich ein echtes Remake erhofft hat, also ein Diablo-4-ähnliches Diablo 2, bekommt das mit Diablo 2: Resurrected natürlich nicht. Von daher wird das Spiel (anders als ein Mafia: Definitive Edition) auch in erster

Linie Nostalgiker mit dem Bein wippen lassen. Aber hey, das ist genau deshalb die perfekte Chance, die Wogen wieder zu glätten. Mit Diablo 2 können Publisher und Entwickler beweisen, dass sie genau verstanden haben, was ein Diablo-2-Fan im Jahr 2021 will: nämlich keine falschen Versprechungen, keine exotischen Experimente,

kein übertriebenes PR-Tamtam im Vorfeld. Diablo 2 tritt weniger ambitioniert, weniger aufgeplustert, stattdessen bescheiden und fokussiert auf. Und das steht dem Spiel äußerst gut. Sofern die neu aufgezeichneten Zwischensequenzen jetzt nicht plötzlich ins Nichts verschwinden, freuen wir uns wirklich auf das Spiel. Ihr auch? ★

## WAS ÄNDERT SICH AM SPIEL SELBER?

- **Shared Stash:** Es gibt ein geteiltes Lager für alle eure Charaktere, sodass ihr Items nicht mühsam über Strohmänner tauschen müsst.
- **Automatisches Goldsammeln:** Ihr spart Klicks, weil eure Figur das Gold selbst einsackt.
- **Item-Vergleich:** Es wird markiert, was das neu gefundene Item besser macht als das alte.
- **Automatisches Sortieren:** Ihr könnt euer Inventar vom Spiel sortieren lassen.
- **Geschmeidiges Matchmaking:** Der Multiplayer-Modus wurde angepasst. Wenn ihr in eurer Freundesliste Leute im Spiel erspährt, könnt ihr ihnen mit einem Klick beitreten, sofern sie das wollen und zulassen.
- **Mehr Hotkeys:** Fähigkeiten und bestimmte Aktionen (Gegenstände fallen lassen) könnt ihr jetzt auf deutlich mehr Hotkeys mappen als im Original.
- **»Item Linking«:** Ihr könnt Items im Chat verlinken, um beispielsweise Teamkollegen in anderen Gebieten sehr übersichtlich durchzufunkeln, ob die Statuswerte dieses neuen Speers für sie interessant aussehen. Das kennt man aus diversen MMOs.





Die Spielwelt von Valheim sieht klasse aus. Besonders die Lichtstimmungen sind sehr gelungen.

## Valheim

# WUCHTIGE WIKINGERWELLE

Genre: **Survival-Spiel** Publisher: **Coffee Stain** Entwickler: **Iron Gate** Termin: **2022**

**Der Steam-Hit Valheim ist schon jetzt ein Highlight für Survival-Fans. Allerdings fängt der Spaß damit an, dass euer Held stirbt.**

Von Christian Just

Bitte nicht schreiend wegrennen! Ich weiß, die Grafik von Valheim sieht gewöhnungsbedürftig aus. Aber! Die zu 95 Prozent positiven User-Reviews zu Valheim auf Steam sprechen eine eindeutige Sprache! Wer Valheim trotz oder gerade wegen der 32-Bit-Krümelloptik mag und zum Preis von knapp 17 Euro kauft, bekommt nämlich ein sehr-spaßiges Actionspiel mit Crafting, einem geschicklichkeitsbasierten Kampfsystem, einer richtig guten Physikberechnung und mit fiesen Bossen. Und Valheim muss sich bereits jetzt im frühen Early Access nicht vor der Konkurrenz wie Conan Exiles, Ark, und Co. verstecken.

Okay, nicht alles ist schon jetzt super: Ein paar Angriffspunkte bietet uns dieses Valheim immer noch. Aber fangen wir ganz am Anfang an, der für unsere Spielfigur eigentlich das Ende bedeuten sollte.

### Ab in die Zwischenhölle

Valheim ist stark von nordischer Mythologie inspiriert. Göttervater Odin schickt die Walküren aus, um die mächtigsten Krieger zu schnappen, kurz nachdem sie in der Schlacht gefallen sind. Statt ins Totenreich Helheim bringt eine Walküre unseren Helden am Anfang des Spiels nach Valheim, in die frisch von den Entwicklern ausgedachte

zehnte Welt, denn eigentlich kennt die nordische Mythologie lediglich neun Welten.

Laut der zugrundeliegenden Story verbannte Odin einst seine Feinde, mächtige und böse Wesen nach Valheim. Meine Aufgabe ist es nun, die Kreaturen dort zu besiegen, um die Ordnung wiederherzustellen. Auf dieses Ziel arbeite ich lange hin – und das ist alles andere als einfach.



Typische Survival-Szene: gemeinsam am lauschigen Feuer frisch erlegtes Wild rösten.



## WAS KOMMT ALS NÄCHSTES?

Die Early-Access-Phase von Valheim soll mindestens ein Jahr dauern. Für die nahe und ferne Zukunft sind folgende Updates angekündigt (in Klammern der wahrscheinliche Inhalt):

- **Patch 1:** Hearth and Home (mehr Optionen beim Basenbau)
- **Patch 2:** Cult of the Wolf (Quests)
- **Patch 3:** Ships and the Sea (Ausbau der Schifffahrt)
- **Patch 4:** Mistlands (neues Biom, vermutlich im Sumpf)

Darüber hinaus soll Valheim nach Möglichkeit noch folgende Features erhalten, wobei deren Umsetzung aktuell wohl keine Priorität hat:

- Multiplayer-Interaktionen
- verbessertes Kampfsystem
- Teergruben
- mehr Items bei Händlern
- Svartalfr-Briganten
- mehr einzigartige Orte
- Sandbox-Modus
- Mondphasen
- Munin (Bruder von Hugin)

## Survival, wie es sein muss

Kaum bin ich – natürlich nackt und unbewaffnet – im Zentrum von Valheim gelandet, geht die genretypische Schufferei los. Odins Rabe Hugin gibt mir Anfängertipps, die ich als alter Survival-Hase getrost ignorieren kann! Pah, das wäre ja gelacht. Ich brauche zunächst ein wärmendes Lagerfeuer sowie ein Bett, um die kalte Nacht zu ertragen. Sonst habe ich ständig Debuffs auf meiner Ausdauer, es sei denn, ich stehe direkt am Feuerchen. Das Bett wiederum funktioniert nur mit Dach, also fälle ich ein paar Bäume, um eine kleine Hütte zu bauen. Ich Depp hacke also auf den Baum ein und bin noch nicht im Bilde, was das richtig cool umgesetzte Physiksystem von Valheim betrifft. Als der Baumstamm langsam umfällt und mit seinem Gewicht erst den halben Wald



Die Walküre bringt uns nach Valheim, wo sofort der Überlebenskampf beginnt.



Fallende Bäume sind nur ein Beispiel für die überzeugende Physik-Engine des Spiels.

umreißt und dann meine Spielfigur plattwalzt, merke ich, dass ich vorsichtiger sein muss. Hey Hugin, sorry. Ab jetzt werde ich auf dich hören. Seitdem sieht mich Koop-Kollege Sascha übrigens regelmäßig panisch durch den Wald rennen, damit ich nicht von fallenden Baumstämmen erschlagen werde.

In der Spielwelt von Valheim interagieren viele Systeme auf Physikbasis. So säbele ich im wilden Kampf mit einem Wildschwein nebenbei das Unterholz ab. Oder ich erschlage ein allzu neugieriges Reh mit einem fallen-

den Baumstamm. Und von der ganzen anstrengenden Holzfällerei bekommt mein Wikingerkörper natürlich Kohldampf. Also sammle ich zunächst mal Pilze und Beeren, um den Hunger zu stillen. Wasser brauche ich in Valheim nicht. Klingt komisch, ist aber so. Insgesamt fällt das »Babysitten« der Bedürfnisse daher anspruchslos aus, zumal stets genügend Nahrung rumliegt.

## Automatisches Rollenspiel

Ich verteile keine Skill-Punkte per Hand, sondern werde automatisch immer besser, je öfter ich eine Handlung ausführe. Also ähnlich wie bei The Elder Scrolls. Das gilt fürs einfache Springen genauso wie fürs Kämpfen. Dadurch bleibt mehr Zeit für das Kern-Gameplay: Spätestens wenn ich meinen Bogen an der Werkbank hergestellt habe, jage ich problemlos Rehe und Wildschweine – ohne ihnen Bäume auf den Kopf fallen lassen zu müssen. Und hey, mit deren Haut lässt sich Kleidung herstellen. So erzeugt Valheim ab der ersten Minute den typischen Sog, der gute Survival-Spiele auszeichnet. Es gibt in Valheim tatsächlich immer etwas, worauf ich hinarbeiten kann, was dauerhaft motiviert. Und obwohl ich das in Dutzenden von Spielen bereits erlebt habe, fühlt es sich in Valheim frisch an, was paradoxerweise auch ein wenig mit dem be-



Über der Spielwelt ragt der Lebensbaum Yggdrasil empor.



## DIE WICHTIGE SPITZHACKE

Euer Abenteuerleben beginnt mit vergleichsweise simplen Bedürfnissen. Eines davon ist eine Spitzhacke (engl. Pickaxe). Klingt erstmal unscheinbar, doch die Pickaxe ist einer der wichtigsten Gegenstände des Spiels. Unser kleiner Guide verrät euch die Gründe – und natürlich auch, wie ihr den begehrten Gegenstand craftet. Schlechte Nachricht vorweg: Ihr müsst dafür den ersten Boss bezwingen. Die Pickaxe erfüllt in Valheim drei essenzielle Funktionen:

- **Terraforming:** Ihr könnt damit den Boden bearbeiten, um beispielsweise Gräben zu buddeln.
- **Steine zerkloppen:** Mit der Pickaxe zerlegt ihr Felsbrocken in ihre Einzelteile, um eure Steinvorräte aufzustocken und Baufläche einzuebnen.
- **Erzabbau:** Für stärkere Rüstungen und Waffen benötigt ihr Metallerze, die ihr mit der Pickaxe abbauen könnt.

Besonders Terraforming und Erzabbau sind überlebenswichtig, um in Valheim langfristig eine Chance zu haben. Ohne starke Rüstungen seid ihr im späteren Spiel ziemlich aufgeschmissen. Für die Pickaxe benötigt ihr:

- 1 x Hard Antler
- 10 x Holz

Um an die sogenannte Antler Pickaxe zu gelangen, müsst ihr den ersten Boss Eikthyr bezwingen. Und um das zu schaffen, solltet ihr unbedingt die wichtigsten Schritte des Early Game hinter euch bringen, also ein eigenes Heim errichten, Lederrüstungen craften, für Bewaffnung sorgen und alle möglichen Arten von Nahrung rankarren.

Um Eikthyr zu beschwören, müsst ihr direkt am Startpunkt eurer Valheim-Reise mit dem Runenstein interagieren. Der weist euch im Anschluss den Weg. Sobald ihr am entsprechenden Schrein angekommen seid, platziert ihr dort eine Deer Trophy und startet den Kampf. Eikthyr lässt sich mit Pfeil und Bogen relativ bequem in die Knie zwingen. Haltet Abstand, beobachtet die Muster der Kreatur, bufft euch mit euren unterschiedlichen Nahrungsmitteln. Jedes Nahrungsmittel könnt ihr bloß einmal konsumieren, um euer Lebenspunktelimit zu erhöhen. Deshalb ist Vielfalt wichtig. Natürlich könnt ihr auch ohne Buffs den Kampf gegen Eikthyr suchen. Mit der richtigen Fernkampfstrategie gehört der Sieg bald euch. Und damit auch die Pickaxe.

Während die gewöhnliche Hacke den Boden planiert und anhebt, braucht ihr die Spitzhacke, um den Grund abzusenken.



An Eikthyr mächtiges Geweih gelangt ihr zwar auch im Nahkampf, deutlich leichter geht's aber aus der Ferne mit dem Flitzbogen.



wusst angestaubten Grafikstil zu tun hat. Dadurch wirkt das Spiel einzigartig.

### Anspruchsvolle Uraltgrafik

Ja, Valheim sieht gefühlt irgendwie aus wie das erste Gothic. Aber auf eine gute Weise. Kantige Polygoncharaktere und dicke Pixel zeichnen die Optik des Survival-Spiels aus. Sogar die abgehackten Animationen der Spielfiguren passen dazu. Dennoch finde ich Valheim deutlich hübscher, als es auf Screenshots rüberkommt. Besonders die

Beleuchtungseffekte können sich sehen lassen. Da scheint tagsüber die Sonne grell blendend über grüne Wiesen, abends taucht sie die Spielwelt in sattes Orange, und nachts schimmert der riesige Lebensbaum Yggdrasil majestätisch zwischen der Welt und dem spektakulären Sternenhimmel. Die Bäume wiegen sich sanft im Wind, wodurch die Welt lebendig und seltsam natürlich wirkt. Dynamische Wetteränderungen und Tag-Nacht-Wechsel tun ihr Übriges. Zusammen mit dem atmosphärischen Soundde-

sign, dessen Geräusche einen leichten Hall aufweisen, entsteht ein fast schon außerweltliches Ambiente, das super zu einer Zwischenhölle für Wikinger passt.

Die ganze Retro-Schönheit hat aber ihren Preis. Selbst auf Highend-PCs haben wir auf Ultra-Einstellungen selten mehr als 80 FPS erreicht. Als Host im Koop-Modus stellten wir zudem gelegentliche Framerate-Drops fest. Aber alles in allem läuft Valheim für ein Early-Access-Spiel weitgehend zufriedenstellend, auch in den hektischen Kämpfen.



Die Kämpfe machen Spaß und sprühen nur so vor Effekten.

### Starkes Kampfsystem

Apropos Kämpfe: Auf unserer Erkundung stoßen Sascha und ich auf immer gefährlichere Feinde, je weiter wir uns vom relativ friedlichen Zentrum der Karte entfernen. Froschartige Necks und gnomige Greylings sind noch vergleichsweise leicht mit gut getimten Axthieben zu entleiben. Haben wir einen Schild gebaut, blocken wir Angriffe noch effektiver. Oder wir springen in einer beherzten Seitwärtsrolle aus dem Weg, wenn der Gegner zur Attacke ansetzt.

Das Kampfsystem funktioniert gut und macht Spaß. Damit weicht Valheim geschickt einem meiner persönlichen Totschlagargumente aus. Ein Survival-Spiel ohne gutes Kampfsystem kann mich selten begeistern. Umso besser, dass Valheim in



der Hinsicht glänzen kann. Lediglich die Gegner-KI ist zu vorhersehbar. Etwa wechseln sich Greyllings so simpel mit Attacke und Rückzug ab, dass wir die Muster nach zwei Minuten völlig durchschaut haben.

Wagen wir uns weiter in die derzeit fünf verschiedenen Biome, etwa in den düsteren Black Forest, die schneebedeckte Bergregion oder die staubige Wüste, kommen zunehmend stärkere Feinde wie riesige Trolle oder untote Draugr auf uns zu. Spätestens hier brauchen wir eine gescheite Rüstung und stärkere Waffen aus Metall. Da kommt die Gameplay-Spirale zum Tragen, die uns stets antreibt, immer bessere Gegenstände zu craften. Dabei bleibt der Grind moderat, und wir haben das Gefühl, recht schnell voranzukommen. Denn wir wollen ja in die weiter entfernten Regionen, um die dort lagernden wertvollen Ressourcen einzusacken. Die wir auch für unsere Basen brauchen.

### Langhäuslebau mit Tücken

Einfach nur eine dicke Basis bauen und uns dort verbarrikadieren? Das wäre zu einfach. Um immer weiter in die Lande Valheims vorzustoßen, brauchen wir Außenposten an strategisch sinnvollen Positionen. Außenposten sind wichtig: So müssen wir zum Reparieren unserer Waffen und zum Kochen unserer Nahrung nicht immer ewig zurückrennen, sondern haben in jedem Gebiet, in dem wir gerade aktiv sind, einen Rückzugs- und Spawn-Punkt. Also bauen wir mehrere Basen und drücken der Welt unseren Wikingerstempel auf. Der Basenbau erlaubt uns, aus Einzelteilen typische Wikingerbebauungen herzustellen. Sprich: dicke Balken, eigenwillige Dachkonstruktionen und Lagerfeuer mitten im Haus. Sorgt dabei aber bitte für einen guten Rauchabzug, sonst wird's stickig, denn ja, auch Rauch wird in Valheim physikalisch berechnet.

Das Bausystem funktioniert im Prinzip gut, ist allerdings manchmal etwas fummelig. Gerade das Andocken von Bauteilen nervt immer wieder mal, weil man viel zu genau zielen muss. Mit etwas Eingewöhnung arrangieren wir uns damit jedoch. Trotzdem herrscht hier Verbesserungsbedarf. Cool da-



Mit Wikingerkollege Sascha an meiner Seite geht's den Monstern an den Kragen. Die Gegner-KI könnte ausgefeilter sein.

gegen: Mit einer Hacke betreiben wir Terraforming und planieren den Boden, um leichter Häuser platzieren zu können.

Ach ja: Neben den Landgebieten bietet Valheim auch große Meere, die wir zunächst mit einem einfachen Floß, später mit einem großen Langschiff bereisen können. Auch das funktioniert jetzt schon einwandfrei.

### Das Highlight: Die Bosskämpfe

Aber wozu die ganze (spaßige) Arbeit? Wie erwähnt sollen wir in Valheim Odins Feinde in die Schranken weisen. Dafür finden wir in jeder Region einen Schrein, an dem wir Bossmonster beschwören können. Jede Beschwörung ist mit einem kleinen Rätsel oder einer Aufgabe verbunden. Um den ersten Boss, den mythischen Riesenhirsch Eikthyr, herbeizurufen, müssen wir etwa Hirsche jagen und ihre Trophäen auf dem Altar opfern. Dann erscheint der Boss unter leuchtenden Lichteffekten, und der Kampf beginnt.

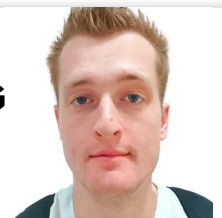
Die Bosse sind anspruchsvoll, weil sie zum einen dicke Lebensbalken haben und zum anderen Spezialattacken anwenden. Eikthyr schießt eine gefährliche Blitzattacke ab, die wir mit etwas Übung aber bald vorhersehen und der wir ausweichen. Dann rollen wir uns aus dem Weg und bleiben auf Distanz. Mit dem Bogen bekämpfen wir ihn effektiv aus der Ferne, bis er schließlich um-

fällt. Das macht wirklich Laune. Anschließend nutzen wir sein hartes Geweih, um uns daraus eine starke Spitzhacke herzustellen (mehr dazu im Kasten). Jetzt können wir viel mehr Stein abbauen. So verbindet Valheim die Bosskämpfe direkt mit dem Spielfortschritt. Um noch mehr Ressourcen zu bekommen, können wir die Bosse übrigens jederzeit erneut beschwören.

Und wenn ganz am Ende keine Herausforderung mehr groß genug erscheint, erstellen wir einfach eine neue Welt, die dann durch prozedurale Generierung wieder eine ganz neue Herausforderung bietet. Auf Wunsch auch mit dem alten Charakter samt allen Items oder eben mit einem neuen Helden, um nochmal ganz von vorn zu beginnen. ★

### MEINUNG

Christian Just  
@Akkat84



Valheim klingt schon auf dem Papier spannend, macht aber in echt noch viel mehr Spaß. Nach bislang eher mauen Erlebnissen im Wikinger-Setting, siehe Valnir Rok und Rune 2, freue ich mich, endlich ein gutes Survival-Spiel mit nordischer Mythologie gefunden zu haben. Besonders der Retro-Look von Valheim hat es mir angetan. Allerdings verstehe ich auch, dass die Grafik nicht unbedingt jeden Geschmack trifft. Trotzdem empfehle ich Survival-Fans, dem Spiel eine Chance zu geben. Ihr dürft überrascht sein, wie gut es dann doch ist. Was mich in meinen Sessions bisher am meisten gestört hat: Die Performance auf Host-Seite hat noch viel Luft nach oben. Klar ist die Arbeitslast beim Server-Rechner höher, aber dauernde Mikro-Lags drücken dann doch auf die Stimmung. Insgesamt macht Valheim aber mehr richtig als falsch. Ein weitgehend rundes und unterhaltsames Gesamtpaket schon beim Early-Access-Start setzt ein positives Beispiel. Ich werde Valheim nicht nur mit Spannung weiter beobachten, sondern es aktiv spielen.

Der Basenbau in Valheim funktioniert, ist aber bisweilen etwas fummelig.





## Valheims gute Ideen

# EIGENTLICH HASSE ICH SURVIVAL-SPIELE

**Natalie war sich sicher: Mit diesem Steam-Hit wird sie nichts anfangen können. Doch Valheim überzeugte bereits nach wenigen Augenblicken und könnte das perfekte Spiel für Survival-Muffel sein.**



## Natalie Schermann

Natalie mag das Genre der Survival-Spiele einfach nicht. Obwohl diese mit ihren spannenden Settings locken, vergeht ihr die Lust bereits nach wenigen Stunden. Ob im Koop oder allein: Das Überleben frustriert, fühlt sich unfair an, und besonders das Crafting lenkt von Story und Welterkundung ab. Dass sie nun so viel Spaß mit Valheim hat, hätte Natalie niemals gedacht.



Oh, nicht schon wieder ein Survival-Spiel! Das war mein erster Gedanke, als Valheim wie im Sturm die Steam-Verkaufscharts eroberte und Millionen von Spielern in seinen Bann zog. Das Genre der Survival-Spiele gehört nicht zu meinen Favoriten. Ich habe aber dann aus Arbeitsgründen in Valheim reingespielt. Und ehe ich mich versah, waren mehrere Stunden vergangen, und ich begann, für das Wikingerspiel zu schwärmen. Denn mit Valheim gelingt dem schwedischen Entwickler Iron Gate Studios all das, was mich an anderen Genrevertretern stört.

## Problemzone Survival-Spiele

Wenn sich eine Lara Croft in den Zwischensequenzen des Tomb-Raider-Reboots die Augen aus dem Kopf weint, nachdem sie zum ersten Mal einen Menschen getötet hat, wenige Sekunden später aber wieder durch den Dschungel läuft und ihre Feinde beseitigt, ohne auch nur mit der Wimper zu zucken, kann ich irgendwie über diese Ungereimtheit hinwegsehen. Wenn ich allerdings in einem Survival-Spiel wie The Forest weiß, dass mein Sohn gerade von menschenfressenden Ureinwohnern entführt wurde, mir aber trotzdem erstmal die Zeit nehme, eine ganze Siedlung zu bauen, reißt mich das zu sehr aus dem Erleben.

Und hier kommen wir zu meinem größten Problem mit dem Survival-Genre: Häufig habe ich das Gefühl, ich müsste mich zerteilen, um alle Aspekte des Spiels erfassen zu können.

Ich spiele am liebsten Singleplayer-Spiele mit starkem Fokus auf Story. Auch in Survival-Spielen kann ich deshalb den Drang nicht ablegen, mich direkt ins Geschehen zu stürzen und mich im Fall von The Forest auf die Suche nach Tommy zu machen. Doch die Überlebenselemente und die Crafting-Aspekte des Spiels halten mich immer wieder auf und erzeugen so künstliche Pausen, die mich aus dem Geschehen reißen und mir das Gefühl geben, auf der Stelle zu treten.

In Valheim ergibt das alles Sinn: Ich werde nach meinem Tod von einer Walküre in die Welt geworfen und muss mich erstmal zurechtfinden. Um die großen Weltbosse zu besiegen und Odin gnädig zu stimmen, muss ich mich mit den Überlebens- und Crafting-Funktionen auseinandersetzen und mich ausreichend auf den Kampf vorbereiten. Ich habe nie das Gefühl, ich müsste mich in mehrere Teile zerreißen, um alle Aspekte des Spiels abzudecken. Ressourcen sammle ich einfach nebenher, während ich die Welt erkunde. Meine Fähigkeiten verbessere ich, während ich auf der Suche nach Ressourcen bin oder mich gegen



Gegner beweisen muss. Und während ich all das mache, bereite ich mich gleichzeitig auf den nächsten Bosskampf vor.

### Das Survival-Spiel für Anfänger

Eine Besonderheit von Valheim, die mich als Survival-Amateur besonders freut, ist, dass mich das Spiel nicht foltert. Das Hungergefühl ist hier beispielsweise nicht etwas, was mir einfach nur das Leben und die Erkundung schwer macht, sondern ist sogar sinnvoll in das Gameplay eingebunden. Wenn ich esse, erhöhe ich so meine Lebenspunkte. Je nahrhafter meine Speisen sind, desto mehr Schaden halte ich aus. Statt mich also dafür zu bestrafen, wenn ich nicht esse, belohnt mich Valheim, wenn ich es tue. Weiterhin muss ich mir keine Sorgen um meine kaputten Werkzeuge und Waffen machen und stets zwei Sets erstellen, falls mal eine Axt den Geist aufgibt. Denn in Valheim kann ich alles einfach kostenlos an meiner Werkbank reparieren. Das sind alles Kleinigkeiten, die für mich aber entscheidend sind. Valheim verlangt nicht zu viel von mir, lässt mir meine Freiheit und schafft es so, mich zu motivieren.

Dadurch gelingt ein harmonisches Zusammenspiel aller Elemente. Ich habe immer etwas zu tun, nie das Gefühl, festzustecken oder Leerlauf zu haben, und noch dazu eine ausgewogene Abwechslung an Tätigkeiten. Mal breche ich in unbekannte Gebiete auf, mal baue ich meine Hütte aus oder verbessere meine Ausrüstung, und zwischendurch muss ich mein Heim vor Eindringlingen verteidigen. So gehen alle Teile des Wikingerspiels flüssig ineinander über und offenbaren mir eine neue Art, das Genre zu erleben.

Außerdem führt mich mein gefiederter Gehilfe Hugin an die wichtigsten Dinge heran, lässt mir aber genug Freiraum, um die Mechaniken des Spiels selbst zu entdecken. So werde ich nicht gleich zu Beginn mit Informationen überschüttet, sondern kann mich nach und nach an alle Optionen herantasten.

### Eine Welt ohne Fragezeichen

Ich hätte nie gedacht, dass ausgerechnet ein Survival-Spiel mich aus meiner Open-World-Trägheit holt. Wie so vielen anderen Spielern auch fällt es mir zunehmend schwerer, mich auf große Welten in modernen Spielen einzulassen. Frage- und Ausrufezeichen, bunte Symbole und Entfernungsangaben rauben mir den ganzen Spaß an der Erkundung. Warum sollte ich mich noch auf die Suche nach einer Schatzkiste machen, wenn mir doch schon auf der Karte angezeigt wird, wo sie »versteckt« ist? Warum sollte ich mich noch auf die Umgebung einlassen und erkunden wollen, wenn mein ganzes Interface bereits nur so von Markierungen wimmelt und mich auf »wichtige und spannende« Orte hinweist wie ein übereifriges Navi? Durch Valheim erwacht aber meine kindliche Neugier. Zum ersten Mal seit Ewigkeiten erkunde ich eine offene Welt, weil sie mich mit ihren Geheimnissen und Geschichten lockt. Ich erspähe verlassene Holzbauten oder Steinruinen zwischen den Bäumen und muss unbedingt wissen, was sich dahinter verbirgt. Stoße ich auf neue Feinde, kann ich beobachten, wie sie sich in der Welt verhalten und mit anderen Lebewesen interagieren. Alle paar Schritte erwartet mich eine außergewöhnliche Landschaft, ein Bach, Klippen, mit Schnee bedeckte Felsen oder

Ein bisschen fühle ich mich wie Alice im Wunderland, wenn ich neue Gebiete erforsche und dabei neue Ressourcen finde.



Valheim bestraft mich nicht, wenn ich mal mein Hungergefühl ignoriere oder mich nachts nicht in meine Hütte begeben. Das macht die Erkundung der Welt um einiges einfacher.



Die Lichteffekte in Valheim sehen fantastisch aus. Sonnenuntergänge versprühen einen besonderen Charme.

riesige Wiesen mit Steinkreisen. Und was hat es eigentlich mit diesem riesigen, leuchtenden Baum auf sich, dessen wuchtige Äste man am Himmel sehen kann?

Ich komme in Valheim oft nicht mehr aus dem Staunen heraus. Klar, es gibt definitiv noch viel Luft nach oben, und die prozedural generierte Welt könnte noch lebendiger sein und noch mehr Points of Interest vertragen. Aber schon im Early Access überzeugt mich Valheim mit seiner Open World so viel mehr als so manches Rollenspielschergewicht auf dem Markt.

Obwohl viele Spieler den Look bemängeln, versprüht genau der meiner Meinung nach einen ganz besonderen Charme. Vor allem die Sonnenuntergänge mit ihren Lichteffekten und Spiegelungen auf dem Wasser könnte ich stundenlang anschauen! Auch das Gegnerdesign und die Anlehnung an die nordische Mythologie lassen mein Herz aufgehen. Noch bin ich am Anfang meiner Reise, freue mich aber jetzt schon auf all die Stunden, die ich noch mit dem Steam-Hit Valheim verbringen werde. ★



## Die Grafik von Valheim

# ABSICHTLICH NICHT SCHÖN

**Valheim hat PS1-Textures und lachhafte Animationen, wird aber trotzdem für seine Grafik gelobt. Redakteur Peter glaubt: Das ist ebenso paradox wie geplant.**



**Peter Bathge**

Peter schaut beim Start eines neuen PC-Spiels grundsätzlich als erstes ins Optionsmenü und stellt dort rigoros alle Grafikeinstellungen auf das Maximum. Selbst wenn darunter mal die Performance leiden muss – er hat in der Vergangenheit auch schon Ego-Shooter mit 20 FPS gespielt, weil er die Details einfach nicht von »Ultra« auf »Sehr hoch« runterstellen wollte. Seinen 144-Hertz-Monitor betreibt er mit einer Geforce RTX 2070 – und hätte sich für Valheim eigentlich beides sparen können. Denn das sieht stellenweise aus wie ein Spiel von vor 20 Jahren, ist aber trotzdem schön.

Wenn Valheim und ich ein Pärchen wären, unser Beziehungsstatus auf Facebook würde wohl »Es ist kompliziert« lauten. Alles fing damit an, dass ich das Survival-Spiel nach einem Blick auf seine Grafik übergehen wollte wie beim Nach-links-Wischen auf Tinder. Mein Wikinger besteht, egal ob Frau oder Mann, gefühlt aus einem halben Dutzend grober Bildartefakte, in seinem oder ihrem Gesicht kann man gerade so eine Knollennase und zwei tote Augen erkennen. Dazu rennt und hüpfert er oder sie nach dem Spielstart wie ein hüftsteifer Roboter durch das Grasland. Doch schon bald bemerke ich beim Spielen einen erstaunlichen Wandel in meiner Betrachtungsweise: Die garstige Grafik, sie wird mir immer unwichtiger. Nein, das ist nicht korrekt: Sie wird in meinen Augen immer schöner! Das liegt nicht daran, dass Figurendesign oder Texturen mit der Zeit ausgefeilter werden – aber es hat damit zu tun, dass ich durch das motivierende Spielprinzip aus Survival, Crafting und vielen, vielen Belohnungen schon bald gar nicht mehr so darauf achte, aus wie vielen Pixeln mein Avatar jetzt genau besteht.

Und es hat damit zu tun, dass ich bei der Reise durch unterschiedliche Biome, in Überfahrten per Schiff und Streifzügen durch Wälder die ganze Pracht der Landschaftsdarstellungen in diesem seltsamen Zwischenreich zu sehen bekomme. Das fängt bei den Reflexionen auf den in Regenwasser getränkten Federn der Walküre an, die mich zu Spielbeginn in der prozedural generierten Valheim-Welt absetzt, und hört beim sanft schimmernden Mondlicht auf, das als einzige Lichtquelle in einer bedrohlichen Nacht die Finsternis erhellt. Nebelschwaden, die zwischen Fichtenstämmen wabern, sattes Grün saftiger Wiesen, in der Ferne vereinzelt Wolkenfetzen am strahlend blauen Himmel: Valheims Welt lädt zum Verweilen ein, sie ist in ihrer Gesamtheit schöner, als die einzelnen Texturen auf Doom-1-Niveau zuerst vermuten lassen. Auch weil das Depth of Field die ach so blockige Umgebung auf Entfernung hübsch kaschiert.

Valheim zeigt, dass gute Grafik keine bloße Frage der Engine ist (es nutzt Unity und hat zumindest im Early Access erwartungsgemäß kleinere Performance-Probleme). Texturen können in 8K-Auflösung vorliegen und Animationen per Performance-Capturing das volle tech-

nische Potenzial eines Highend-PCs ausschöpfen – aber wenn das Design nicht stimmig ist, die Einzelteile nicht zueinander passen, dann droht ein Absturz ins Uncanny Valley oder Kritik an einem »leblosen«, »kalten«, »künstlichen« Look. Valheim vermeidet diese Falle, indem es sich gar nicht erst auf den Grafikwettstreit mit anderen Spielen einlässt. Es will nicht topmodern aussehen – sondern unverwechselbar.

## Die Grafik als Alleinstellungsmerkmal

10.263. So viele Spiele wurden 2020 auf Steam veröffentlicht. Statistisch gesehen erschienen somit pro Tag 28 neue Titel. Es gibt keine Anzeichen dafür, dass die Release-Welle 2021 abebbt. Entsprechend schwierig ist es für kleinere Titel, sich von der Konkurrenz abzusetzen. Indie-Entwickler ohne große PR-Abteilungen, die Werbeanzeigen schalten, Redaktionen anschreiben oder Kooperationen mit Streamern eingehen, müssen sich auf Mundpropaganda und Underground-Marketing verlassen, um ihr Spiel populär zu machen. Dafür braucht es einen Unique Selling Point, also etwas, das das eigene Spiel einzigartig macht, um aus der Flut an Neuveröffentlichungen herauszustechen. Weil der Mensch ein visuelles Wesen ist, das sich meis-



Beim Anblick dieses Waldes mit den sanft durchs Blätterdach fallenden letzten Sonnenstrahlen eines verblühten Tages kann man das Hämmern eines emsigen Spechtes förmlich hören.





Der Weltenbaum Yggdrasil ist in Valheim immer am Firmament zu erkennen. Ein feines Grafikdetail, das im krassen Gegensatz zu den klobigen Figuren steht.

tens auf seinen Sehsinn verlässt, sind optische Reize besonders geeignet, um Emotionen auszulösen und sich in den Erinnerungen der Spieler festzusetzen. Entsprechend gewollt sind optische Designs wie das von Valheim: Die Texturen des Spiels wirken nur im ersten Moment veraltet, vor allem aber sind sie im heutigen Marktumfeld einzigartig. Valheim sieht nicht einfach schlecht aus, was ein erheblicher Nachteil im Konkurrenzkampf mit anderen Spielen auf Steam wäre – es sieht anders aus. Indem die Entwickler mit Texturauflösung und Charakterdetails bewusst ein, zwei Details verfremden, sie älter aussehen lassen als den Rest des Spiels, verfängt sich Valheims Look in Augen und Kopf der Spieler. Wer Screenshots dieses Spiels sieht, verwechselt es so schnell nicht mit einem anderen Titel – das ist gerade im Survival-Genre, wo in der Vergangenheit oft der Vorwurf aufkam, hier würde ein Vertreter wie der andere aussehen, ein unschätzbarer Vorteil.

Längst ist der Retro-Look etabliert, gibt es Tutorials, wie man ein neues Spiel auf alt trimmen kann. Valheim ist in dieser Hinsicht also kein Vorreiter, aber dennoch besonders, weil es:

- sehr grobe Texturen benutzt, wie man sie sonst kaum sieht,
- alles in 3D darstellt, wohingegen bislang vor allem 2D-Spiele mit Pixeln und handgezeichneten Animationen den Geist der alten Klassiker der 8- bzw. 16-Bit-Konsolenära beschworen.

Festzuhalten bleibt: Valheim sieht nicht so aus, weil es die Entwickler nicht besser können. Sondern weil sie es genau so aus-

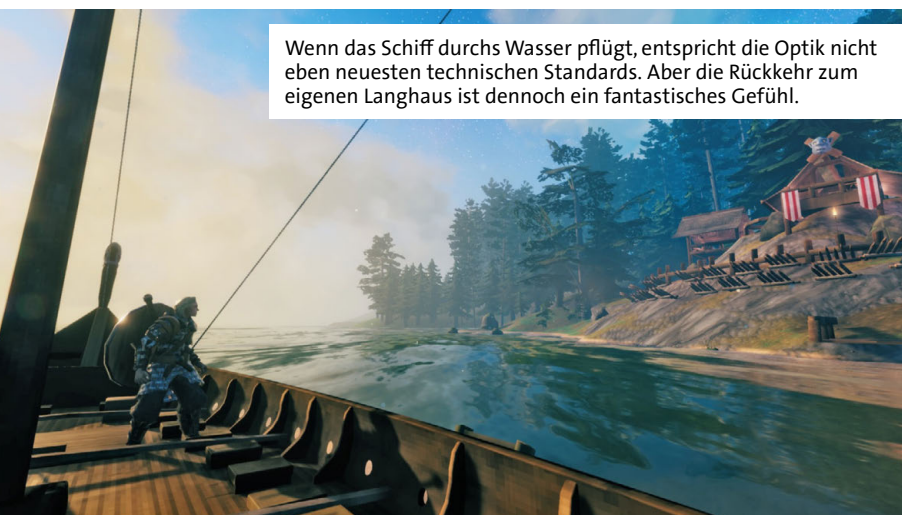
sehen lassen wollten. Indem Iron Gate Studio bei der Grafik eine bewusste Entscheidung für weniger Realismus und mehr Abstraktion getroffen hat, wurden zudem Ressourcen für andere technische Fortschritte frei. Ich würde sogar so weit gehen und sagen, dass Valheims Technik extrem fortschrittlich ist. Im Survival-Genre. Und tatsächlich auch darüber hinaus.

### Valheim steht in der Tradition von Minecraft

Wer tiefer in Valheim einsteigt, der entdeckt eine Menge komplexer Systeme. Das Spiel simuliert Physik, Wind und Wetter. Alles hat Auswirkungen auf den Spielablauf, ob nun das Feuer ausgeht, ein gefällter Baum andere Stämme in seinem Pfad umreißt oder mein Wikinger eine Rauchvergiftung erleidet, weil ich die Öffnung im Dach seines Langhauses vergessen habe. Ich kann das Terrain umformen, Löcher ausheben und den Boden planieren. Beim Bausystem spielt sogar die Statik der Gebäude eine Rolle. Beeindruckend dabei ist die Persistenz dieser prozedural generierten Welt, die noch dazu riesig ist und frei erkundet werden kann: Kein Stein, den ich im Wortsinn umdrehe, verschwindet. Kein Baum, den ich gefällt habe, ist auf wundersame Weise in wenigen Minuten nachgewachsen, wenn ich nach einer längeren Reise in mein Lager zurückkehre. Wie mein Kollege Christian Just mir berichtet, kann man sogar eine improvisierte Brücke bauen, indem man zwei Holzstämme über den Fluss legt und verkeilt. Selbst in hochgelobten Open-World-Blockbustern wären solche Objekte spätestens beim Neuladen meines Spielstands verschwunden. In Valheim hinterlassen meine Taten Spuren in der Welt, und das ist mir ein bisschen Unschärfe bei den Texturen allemal wert!

All das erinnert nicht von ungefähr an einen Meilenstein der Videospiegelgeschichte: Minecraft hat vor nunmehr zwölf Jahren auf ganz ähnlichem Weg ein Millionenpublikum gefunden. Mit seiner Technik sah auch Mojangs Baukastenspiel 2009 nicht frisch aus, aber die kantige Optik blieb im Gedächtnis, und die Engine machte die kühnsten Fantasien von Hobbybaumeistern zur Realität. Valheim sieht ähnlich markant aus, teils hässlich, teils wunderschön. Kann das Zufall sein?

Die Minecraft-Spieler von damals sind heute erwachsen, ihre Kinder spielen wahrscheinlich auch Minecraft – oder Roblox. Doch wer damals dabei war, sehnt sich vielleicht genau nach der Weiterentwicklung des unverwundlichen Spielprinzips, die Valheim im Jahr 2021 bietet. Und die Grafik? Die ist dann einfach egal. ★



Wenn das Schiff durchs Wasser pflügt, entspricht die Optik nicht eben neuesten technischen Standards. Aber die Rückkehr zum eigenen Langhaus ist dennoch ein fantastisches Gefühl.



## Mass Effect: Legendary Edition

MEHR ALS  
AUFGEHÜBSCHT

Genre: Rollenspiel Publisher: Electronic Arts Entwickler: Bioware Termin: 14.5.2021

**Bioware hat alle Fragen zum Mass-Effect-Remaster beantwortet. Hier erfahrt ihr alles zur neuen Grafik und ob es Änderungen am Spiel und der Story gibt.** Von Elena Schulz

## WIE HABEN WIR BOWARE GEFRAGT?

Vor kurzem fand ein Online-Event samt Präsentation statt, bei dem Journalisten und etliche YouTuber eingeladen waren. Project Director Mac Walters, Producer Crystal McCord und Environment and Character Director Kevin Meek von Bioware sprachen dort über den Entwicklungsprozess des Remasters und beantworteten Fragen. Weil uns das nicht reichte, durften wir die drei Bioware-Leute noch in einem Einzelinterview löchern.

Mass Effect ist in erster Linie eine Geschichte. Eine fantastische Saga voller Charaktere, die heute noch hitzige Diskussionen unter Fans und auch hier in der Redaktion auslösen – »Wie, du hast Tali sterben lassen?« »Weißt du noch, das gemeinsame Dosen-schießen mit Garrus?« Jeder Fan verbindet mit Mass Effect berührende Augenblicke, humorvolle Dialoge und Szenen, in denen man um seine Helden bangen musste. Aber eben auch furchtbar lange Aufzugfahrten, ein schrecklich sperriges Kampfsystem und – uff! – den Mako mit Mass Effect 1, der sich etwa so flüssig über Bergspitzen manövrieren ließ wie ein Nashorn auf einem Einrad.

Genau hier soll die Legendary Edition den Entwicklern zufolge ansetzen. Sie nimmt all die liebevoll gehegten Erinnerungen, die wir mit Mass Effect verbinden, und lässt sie in

neuem Glanz erstrahlen. Bioware verspricht schärfere Grafik, besondere PC-Features und Komfortverbesserungen. Aber auch eine spielerische Überarbeitung für Mass Effect 1, das inzwischen ziemlich in die Jahre gekommen ist – das gibt auch Project Director Mac Walters zu (siehe Kasten).

## Warum das Remaster eine Gratwanderung ist

Eine der wohl spannendsten Fragen vorneweg: GameStar-Leser Daylarius will wissen, ob Mass Effect nur eine Schönheitskur spendiert bekommt oder ob es auch Gameplay-Anpassungen geben wird. In der Pressemitteilung von EA heißt es, dass das erste Mass Effect verbesserte Interfaces und Benutzeroberflächen sowie zahlreiche Komfortänderungen bei Kämpfen und Erkundung spen-

diert bekomme. Zielen, Truppenkontrolle und -verhalten, Mako-Steuerung und Kameraführung werden modernisiert. Unsere Interviewpartner führen das noch weiter aus:

**Mac Walters:** »Die größte Herausforderung ist, alles beizubehalten, das die Spieler in guter Erinnerung haben – so, wie es in ihrer Erinnerung aussieht, nicht wie es wirklich war. Oft haben wir etwas ja besser im Gedächtnis, als es eigentlich war. Man muss den Geist und die Essenz dessen, was das Spiel ausmachte, behalten und gleichzeitig so frei bleiben, dass man das Ganze kreativ angehen und verbessern kann.«

**Kevin Meek:** »Man muss vorsichtig sein, weil es hier das volle Spektrum gibt. Menschen, deren Lieblingsspiel Mass Effect 1 ist, bis hin zu »Werft das ganze Kampfsystem über Bord und packt das der späteren Spiele rein«. Man muss die Systeme analysieren und klären, was man rausnehmen oder verbessern kann bis zu dem Punkt, dass es nicht mehr ablenkt. Die Kamera war zum Beispiel direkt an den Spieler gebunden. Wenn man über einen kleinen Hügel oder eine andere Erhebung geht, wackelt die sofort, was sehr unangenehm ist, gerade in 4K mit 60 FPS. Sich zu bewegen, in die Deckung rein- und rauszuwechseln oder die Teamkameraden mit Tasten zu kommandieren – nichts davon ist ein großes Vorzeige-Feature, aber aus allem zusammen wird eine runde Sache. Das gilt auch für so Dinge wie Aim Assist und so weiter – das alles hält das Kampfsystem zusammen.

Die Verbesserungen hier werden den Spielern auf den ersten Blick nicht auffallen, aber wenn man zurückgeht, wie wir es zum Beispiel für Vergleichs-Screenshots machen, spielt es sich im Original viel rauer und unfertiger, während es in der Legendary Edition flüssiger abläuft. Es soll sich so anfühlen, wie die Spieler es in Erinnerung haben, wenn sie die rosarote Brille aufhaben.

Beim Künstlerischen ist es genauso. Wichtig ist vor allem, die Story zu unterstützen und das Universum aufzubauen. Es geht



Wer einen weiblichen Shepard spielte, musste sich bei Teil 3 überlegen, ob es sich lohnt, auf die neue Standardvariante zu wechseln. Vorher gab es die nicht. (Bild aus der Originaltrilogie)





Die Mission auf Eden Prime soll sich durch die Anpassungen dramatischer und atmosphärischer anfühlen.



Der mysteriöse Unbekannte spinnt auch in der Legendary Edition seine Fäden.



Gerade bei vermeintlichen Kleinigkeiten wie den Details und Falten am Anzug werden die grafischen Verbesserungen deutlich.

nicht um die Assets wie in irgendeiner Tech-Demo, sondern darum, was uns inspiriert: Was ist die Geschichte und wie soll sich diese Welt anfühlen? Wie ist alles verbunden? Dem bleiben wir treu und gehen fast mit winzigen Schritten an die Sache ran, nutzen Iterationen und stellen sicher, dass wir nicht zu schnell zu weit gehen.«

### Mako und Sidequests

Unser Leser Warbird fragt, ob in Mass Effect 1 die Planetenfahrten mit dem Mako hinsichtlich Fahrgefühl und Physik oder auch der Landschaften überarbeitet werden.

**Mac Walters:** »Das Fahrgefühl beim Mako wurde verbessert, damit es mehr Spaß macht und weniger frustrierend ist, damit herumzufahren. Das gehörte zu den ersten Sachen, die wir angegangen sind. Punkt eins war, dass der wichtige weibliche Shepard über alle drei Spiele hinweg gleich aussieht, aber der Mako kam gleich dahinter. Die größten Änderungen für uns waren die Kamera und die Art, wie die Steuerung funktioniert. Vorher fokussierte sich alles auf den Mako, und wir wollten die Steuerung an die Kamera knüpfen. Manche in der QA-Abteilung fanden die alte Variante aber sogar besser, weshalb wir im fertigen Spiel einen

Wechsel ermöglichen – original oder neu. Die Physik wurde insgesamt verbessert und soll sich runder anfühlen, über den Booster kann man nun auch besser beschleunigen. Das Zielen wurde ebenfalls überarbeitet: Wenn Gegner dem Mako näher kamen, konnte das Spiel nicht mehr überprüfen, wohin man schoss, auch wenn es so aussah, als wäre das Fadenkreuz auf einem nahen Feind. Man feuerte trotzdem in eine andere Richtung. Hier haben wir die Zielgenauigkeit verbessert. Es soll sich weniger frustrierend anfühlen. Auch bei den Nebenmissionen auf den Planeten in Mass Effect 1 wurde die Optik verbessert, aber nicht der Spielfluss oder die Art, wie man das Gameplay erlebt. Es gibt keine neuen Missionen, Plots, Quests oder etwas in dieser Richtung.«

### Alt, aber besser

**Kevin Meek:** »Weil es darum geht, der ursprünglichen Intention der Welten treu zu bleiben, haben wir die Assets genommen, die wir hatten, und ihre Qualität gesteigert. Beim Vergleich fällt zum Beispiel auf, dass die Texturen an den Klippen früher nicht korrekt projiziert wurden, wie man es heute machen würde. Sie wirken dadurch verzerrt. Sie erstrecken sich einfach über alles. Wir ha-

ben also erstmal das Textur-Mapping korrigiert. Dann haben wir die Auflösung des Terrains erhöht. Die ist jetzt 16 mal so dicht wie früher. Es gibt nicht mehr diese riesigen Dreiecke in der Landschaft, über die der Mako manövrieren musste. Alles wirkt fließender. ›God Rays‹ strahlen von oben durch die Atmosphäre herab, wenn es sich anbietet. Volumetrischer Nebel kommt dazu, auch Gras und Felsen. Lava leuchtet jetzt und fließt, es ist insgesamt ein besseres Erlebnis, wenn man auf diesen unentdeckten Welten landet. Aber im Kern bleibt es die gleiche unbekannte Welt wie damals.«

### Kämpfe in Mass Effect 1

Apropos Gameplay-Änderungen. GameStar-User Moros möchte wissen, ob das angenehmere Waffen-Handling aus Teil 2 und 3 ins erste Mass Effect übernommen wird.

**Crystal McCord:** »Wir haben unter anderem das Kampf-Interface verbessert, um es an die Nachfolger anzugleichen. Bei Teil 1 kam außerdem ein Aim Assist hinzu, damit sich das Zielen fließender anfühlt und man leichter auf Ziele aufschalten kann. Auch Waffenbalance und -Tuning wurden verbessert, damit die Waffen sich ähnlich wie in Mass Effect 2 und 3 einzigartig anfühlen.«





## Von PC-Technik bis Next Gen

Wie sieht es mit der Technik aus? Die GameStar-Plus-Nutzer Cop und skywalker657 wollen wissen, wie es um 4K, Raytracing, HDR oder auch unbegrenzte Framerate steht.

**Crystal McCord:** »Die gesamte Trilogie ist als Remaster in 4K spielbar und unterstützt HDR sowie neue Grafikoptionen wie Depth of Field oder Anti-Aliasing. Außerdem gibt es kein Framerate-Limit auf dem PC. Auf PS4, Xbox One, PS5 und Xbox Series X sind 60 FPS möglich. Euch erwarten eine bessere Performance, Unterstützung für Ultrawide-Bildschirme (21:9) auf dem PC und flottere Ladezeiten.« In einem kurzen Clip während der Präsentation zeigt uns **Crystal McCord** auch gleich eindrucksvoll, dass sich die Aufzugfahrten auf Wunsch nach etwa 15 Sekunden Ladezeit abbrechen lassen.

**Mac Walters:** »Raytracing wird immer beliebter, aber mit der Unreal Engine 3, bei der wir geblieben sind, ist das nicht wirklich möglich. Dafür bieten wir viele allgemeine Verbesserungen, zum Beispiel auch modernisierte Grafikoptionen, die jetzt bei allen drei Teilen gleich sind. Außerdem kann man bei der Unreal Engine 3 zum Beispiel eine Szene doppelt rendern. Bei sehr reflektierenden Oberflächen ist es dadurch möglich, eine zweite Kamera hinzuzufügen und so Reflexionen ins Spiel bringen.«

**Crystal McCord:** »Gerade bei Mass Effect 1 wird sehr wichtig, was wir bei Teil 2 und 3 gelernt haben – insbesondere im Bezug auf

die Kämpfe, weil es mehr Rollenspiel als Shooter war. Wir haben uns gefragt, wie wir das flüssiger oder nahtloser gestalten können, eben zum Beispiel über Controller-Support auf dem PC.« **Mac Walters** ergänzt: »Es gibt viele kleine Verbesserungen am Sound, gerade in Mass Effect 1, was die Zwischensequenzen oder Waffengeräusche angeht.«

## »Grafik soll nicht ablenken«

GameStar-Nutzer Tintin möchte wissen, was konkret optisch überarbeitet wird – Texturen, Hintergründe oder auch Charaktere und Objekte? Dazu kann Environment und Character Director **Kevin Meek** noch mehr sagen: »Die Spieler erinnern sich an die Orte, zum Beispiel an das Gefühl, wenn man zum ersten Mal über die Citadel läuft. Aber die Grafik ist vor allem als Unterstützung für die Geschichte und das Universum gedacht. Assets oder Grafikstil sollen nicht davon ablenken. Wir wollten den Artists keine To-Do-Liste mit Tausenden Assets geben. Jeder Künstler bekam ein Level, das er mehrmals spielte, um sich mit den Objekten dort vertraut zu machen. Sie erstellten dann selbst Listen mit den wichtigsten Assets aus Spielerperspektive. Also solche, die nah oder in besonderen Momenten präsent sind. Die wurden dann Level für Level überarbeitet.«

## Viel Handarbeit

Zwar wurden die Texturen per KI hochskaliert, trotzdem müssen in vielen Fällen noch

Menschen Hand anlegen. **Kevin Meek** plaudert aus dem Nähkästchen: »Die Charaktere wurden per Hand überarbeitet. Mit vielen generischen NPC-Outfits verhält es sich so, dass sie über alle drei Spiele hinweg verwendet werden – manche erhalten zwischendurch ein Upgrade. Character Artists müssen den besten Startpunkt für die Anpassungen finden und dann das Modell insgesamt weicher gestalten oder Details neu malen, Oberflächen und Materialien verbessern. Wir müssen dabei aber aufpassen, nicht mit der Geschichte zu brechen. Eine Liara zum Beispiel ist zunächst schüchtern und zurückhaltend, aber später sehr selbstbewusst, was sich auch optisch zeigt.

Auch Level und Planeten bleiben uns im Kopf, weil sie eine bestimmte Atmosphäre haben. Wir sind hier vom Kleinen ins Große gegangen und haben frühere Fehler bei den Texturen oder der Beleuchtung optimiert.« Kevin Meek zeigt während der Präsentation anhand des Screenshots einer bestimmten Szene auch die globalen Verbesserungen. Zusätzlich zu 4K-Assets kommen noch Tone-mapping (also Kontrastanpassungen), volumetrischer Nebel, Tiefenschärfe, realistische Lichtstreuung auf der Haut (dank Subsurface Scattering) sowie besonders dunkle Schatten dank Ambient Occlusion dazu.

## Animationen bleiben gleich

Unser Nutzer L\_One fragt, inwieweit die Animationen und Cutscenes modernisiert werden. **Kevin Meek:** »Komplett überarbeitet wurden die Animationen nicht. Aber wir haben zig Animations-Glitches und Bugs in Gesprächen behoben. Alle Animationen zu verändern würde zu weit gehen, weil man sämtliche Werkzeuge anpassen müsste, die wir teils selbst entwickelt haben. Wir haben uns lieber auf sowas wie schielende Charaktere in Cutscenes konzentriert.«

## Neuer Look für Shepard

Außerdem interessiert L\_One ebenso wie Nutzer Daylarius noch, ob es neue Möglichkeiten im Charaktereditor für Shepard gibt.

**Kevin Meek:** »Es gibt jetzt neue Optionen bei der Charakteranpassung wie eine einheitliche Charaktererstellung, die für alle drei Spiele beibehalten wird, sowie verbes-



Das Kampfsystem soll überarbeitet werden und deutlich runder laufen, davon dürfte vor allem der erste Teil profitieren.





NEU

ORIGINAL

Neben den schicken Lichteffekten fällt im Vergleich zum Original (links) in der Legendary Edition (rechts) vor allem die detailliertere Uniform auf.

serte und zusätzliche Optionen für Haare, Make-up und Hautfarbe. Das klassische Aussehen der weiblichen Shepard aus Mass Effect 3 ist jetzt als Standard für die weibliche Version in der Charaktererstellung aller drei Spiele verfügbar und sorgt somit für ein einheitliches Spielerlebnis der Trilogie.«

### Wie sieht es mit der Story aus?

Jin Ronin möchte wissen, ob es neue Quests geben wird oder Missionen erweitert werden, um Nebenhandlungen zu vertiefen. Auch Belthazar, Thore und Halbgolem sind neugierig, ob Beziehungen, Begleiter oder Entscheidungen überarbeitet werden.

**Mac Walters:** »Als wir vor Beginn der Entwicklung überlegt haben, was wir ändern und wo wir eine Grenze ziehen, haben wir entschieden, dass wir Story, Charaktere und Plot nicht anpacken wollen. Sie müssen so erhalten bleiben, wie sie ursprünglich waren. Man könnte sie anpassen, aber dann ist man bei kreativen Änderungen. Der Fokus liegt deshalb eher auf dem Verbessern der Optik, und wir versuchen Änderungen anzubringen, bei denen fast alle Spieler mitgehen würden. Die Soundqualität zu verbessern zum Beispiel, Bugs zu beseitigen, alles, was irgendwie Reibung beim Spielen erzeugt – zum Beispiel wenn man springt und dann aus der Welt fällt. Eben Momente, die mit der Immersion brechen. In der Geschichte ging es so sehr um den eigenen, persönlichen Shepard und die Entscheidun-

gen, die Charaktere. Man wollte in dieser Welt versinken und in der Lage sein, eine Wahl zu treffen. Und wenn etwas am System den Spieler da rauswirft, sind das die Probleme, auf die wir uns konzentrieren.«

Plus-Nutzer 803 geht das Ende von Mass Effect 3 nicht aus dem Kopf. Er will wissen, ob es hier nochmal Anpassungen geben wird. **Mac Walters** verrät: »Für uns war der Extended Cut die Gelegenheit, dem Ende mehr Kontext zu verleihen. Auch wenn man man die DLCs gekauft hat, war das das Ende, das man bekommen hat. Und weil die DLCs so in die Legendary Edition eingebaut sind, dass man sie fließend beim Spielen erleben kann, ist auch das erweiterte Ende das des Remasters.«

### Multiplayer, DLCs und mehr

GameStar-Nutzer Gilard möchte wissen, ob wirklich alle DLC-Inhalte Teil des Remasters sind. Im Rahmen der Präsentation von BioWare war eine Übersicht mit über 40 DLCs zu sehen, die allesamt in der Legendary Edition enthalten sind. Das beinhaltet Story-Addons wie Citadel, das euch eine ereignisreiche Party mit euren Crewmitgliedern feiern lässt, aber auch zahlreiche Waffen- und Rüstungspakete. Nach aktuellem Stand scheinen nur kleinere Packs und der ohnehin etwas umstrittene »Schießbuden-DLC« Pinnacle Station für Mass Effect 1 zu fehlen. Die Legendary Edition umfasst alle großen Storyerweiterungen und zusätzlichen NPC-Begleiter wie Ka-

sumi oder Javik. Im Lauf der Entwicklung gestrichene Inhalte kehren übrigens nicht für die Legendary Edition zurück. Wie **Mac Walters** ausführt, sind die oft schlicht nicht in so gutem Zustand, dass man sie sofort einbauen könnte. Viel müsste von Grund auf neu gemacht werden, was zu weit vom eigentlichen Sinn des Remasters wegführt.

### Praktische Fragen

Wie man die Legendary Edition eigentlich starten wird, fragen sich ganz pragmatisch unsere Leser the\_real\_weed und Daylarius. Funktioniert alles über ein Menü?

**Crystal McCord:** »Alle drei Spiele lassen sich über ein Menü auswählen und starten. Ein fließender Übergang von Teil 1 zu Mass Effect 2 und 3 existiert aber nicht.« Nutzer dead15man fragt, ob die Legendary Edition in EA Play und damit auch dem Game Pass für Xbox und PC enthalten sein wird. Unsere Interviewpartner können uns darauf keine Antwort geben. Allerdings erklärt Electronic Arts später auf Nachfrage, dass die Legendary Edition zum Release am 14. Mai 2021 in EA Play Pro enthalten sein werde – also wie zu erwarten nur in der Premium-Variante.

### Warum der Multiplayer vorerst fehlt

Die GameStar-Leser Seska1973 und angelan möchten wissen, wie das Ende von Mass Effect 3 ohne die Mehrspielerkomponente gelöst wird, und Cryos\_Feron fragt nach 3.000 gespielten Stunden, ob der Multiplayer-Modus später bei der Legendary Edition nicht doch noch mal ein Thema wird.

**Mac Walters:** »Aktuell gibt es keine Pläne, den Multiplayer-Part als Teil der Legendary Edition neu zu veröffentlichen, er ist immer noch aktiv bei Mass Effect 3. Das soll fürs Erste auch so bleiben. Und wir schauen, wie es in Zukunft dann noch damit weitergeht. Mobile App und Multiplayer nehmen Einfluss auf das Ende von Mass Effect 3 beziehungsweise die Bereitschaft der Galaxie für den Krieg. Wir haben diese Punkte genommen und im System neu verteilt; wer sich ganz auf Mass Effect 3 konzentriert, kann so immer noch das beste Ergebnis erreichen.« Wie gut die Legendary Edition nun wirklich wird, erfahren wir spätestens am 14. Mai 2021, wenn sie erscheint. ★



Auch wenn sie jetzt hübscher aussehen: Brandgefährlich sind die Reaper immer noch.



Overwatch 2

# DIE HOFFNUNG IST ZURÜCK

Genre: **Shooter** Publisher: **Blizzard** Entwickler: **Blizzard** Termin: **2022**

Um die Fortsetzung des Helden-Shooters ist es so still geworden, dass Mary schon alle Hoffnung aufgeben wollte. Die Blizzcon überzeugte sie jetzt vom Gegenteil. Von Marylin Marx



## Marylin Marx

Mary hat sich hunderte von Stunden mit ihren Lieblingshelden Reaper, Diva, Mei und Soldier 76 durch Overwatch geschossen, viel im Ranked geflucht und viele spannende Matches mit Freunden gehabt. Overwatch 2 hatte sie bisher aber eher kaltgelassen. Seitdem sie aber den Livestream auf der Blizzcon gesehen hat, ist sie wieder Feuer und Flamme und freut sich sehr auf die Fortsetzung.

Wenn mir jemand vor der Blizzcon 2021 gesagt hätte, dass ich nach der Messe wieder Hoffnungen für Overwatch 2 haben würde, ich hätte gelacht. Da wir seit der großen Ankündigung 2019 so gut wie nichts mehr über Blizzards neuen Helden-Shooter erfahren haben, hatte ich einfach keine großen Erwartungen mehr – bis jetzt. Dann das Entwicklerteam schaffte es, genau die richtigen Dinge anzusprechen, die mich als begeisterte Overwatcherin interessieren.



Am erprobten comichaften Grafikstil von Overwatch ändert sich auch zweiten Teil nichts. Auf diese Gegner stoßen wir in den Solomissionen.



## SIEBEN SCHAUPLÄTZE

Drei der sieben neuen Karten in Overwatch 2 führen uns nach New York, Toronto und Rom. Außerdem kämpfen wir in Göteborg, Monte Carlo, Rio de Janeiro und einer bisher unbekannten Stadt in Indien.



### Overwatch 2 lebt!

Die einfachste Erklärung für meine Freude sind die Infohäppchen, die uns während des »Behind the Scenes«-Panels angeboten wurden. Im Stream erklärte man, an was man gerade arbeite: realistische Waffensounds, sieben neue Karten mit Wettereffekt, Hunderte von Heldenmissionen, überarbeitete Helden-Designs, storyrelevante Zwischensequenzen und noch einiges mehr. Overwatch 2 lebt damit nicht nur, es sprüht vor Ideen und Möglichkeiten. Gerade im Vergleich zur Vorstellung 2019 wirkt es runder und fokussierter und geht auf viele Kritikpunkte der Community ein.

### Drehen an den richtigen Schrauben

Aus dem viel kritisierten Talentbaum mit den sechs Fähigkeiten hat Blizzard nun ganze drei Bäume pro Held gemacht, die zumindest so aussehen, als ob sie verschiedene Spielstile zulassen. Apropos Helden: Neben den bekannten Figuren aus Teil 1 gibt es gleich natürlich auch Nachwuchs. In eigenen Missionen leveln die Helden ihre Erfahrung auf. Überhaupt, Missionen: Den neuen Sto-

rymodus gehen wir allein oder im Koop-Verbund an, vier Spieler dürfen gleichzeitig ran. Damit das spannend bleibt, verspricht Blizzard neue Gegnertypen, die entweder uns oder unserem Missionsziel an den Kragen wollen. Während der Brecher mit der großen Bombe auf dem Rücken nur daran interessiert ist, unser Ziel in die Luft zu jagen, ist der fliegende Omnic eher an meinem Leben (oder Ableben) interessiert und lässt Rauchbomben fallen, die eine immer größer werdende tödliche Giftwolke freisetzen.

Nicht nur Shooter-Freunde, auch Rollenspielfans sollen dank Dialogbäumen etwas mehr auf ihre Kosten kommen. Wie die aber genau aussehen, zeigte Blizzard bisher noch nicht. Zusammen mit den neuen Maps und der Idee von passiven, rollenspezifischen Attributen für den PvP könnte daraus ein rundes Paket werden, das in die richtige Richtung strebt. Über den Berg ist Overwatch 2 aber noch lange nicht.

### Was Overwatch 2 noch leisten muss

Die größte Frage bleibt nämlich trotz aller Lichtblicke noch unbeantwortet: Wie schafft

Overwatch 2 für sich eine Daseinsberechtigung als waschechte Fortsetzung? Bisher sehen die Fortschritte zwar gut aus, in seinem jetzigen Zustand wäre es in meinen Augen aber noch immer eher ein DLC als ein zweiter Teil. Overwatch 2 muss ein waschechtes und vollwertiges Singleplayer-Spiel werden, damit die Leute es nicht als Abzocke sehen. Da der PvP-Multiplayer aus beiden Teilen zusammengelegt wird, braucht Overwatch 2 einen Story- und Heldenmodus, der diesen Namen auch verdient und der lang gehegte Singleplayer-Träume erfüllt. Konkret bedeutet das für mich: eine Solokampagne im zweistelligen Spielstundenbereich, einen hohen Wiederspielwert und jede Menge spannende Story, die endlich mal die Geschichte von Overwatch vorantreibt, anstatt sie immer nur retrospektiv zu erzählen. Overwatch 2 kann all das werden, da bin ich mir sicher. Bis dahin ist es aber noch ein weiter, steiniger Weg. Immerhin gibt es seit der Blizzcon 2021 aber wieder einen Hoffnungsschimmer, der Fans des Shooters den Weg weist und sagt, dass am Ende doch noch alles gut werden kann. ★



Mit drei Zweigen fällt der Talentbaum in Overwatch 2 deutlich umfangreicher aus als im Vorgänger.



Die neue Heldin Sojourn mit ihrer wirkungsvollen, aber langsamen Railgun im Einsatz.



Bekannte Helden wie Tracer oder Mei bleiben natürlich erhalten, das würde die Fangemeinde sonst nie verzeihen.



## Biomutant

# PANDAWASCHBÄR-KATZEN-KÄMPFER

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Experiment 101** Termin: **25.5.2021**

**Bunt, laut, verspielt: Biomutant hat keinen Bock auf düster und realistisch. Das könnte uns 2021 eine andere Art Open World bescheren.**

Von Elena Schulz

Die Welt von Biomutant sieht nicht aus, wie man es von einer Postapokalypse erwartet. Statt Grau- und Brauntönen springen uns grünes Gras und bunte Pflanzen ins Auge. Eigenartig mutierte Tiere, riesige Bossmonster und coole Mechs durchstreifen die Landschaft und locken mit ihren Geheimnissen. Was ist hier passiert? Und wo sind die Menschen?

Die Entwickler bei Experiment 101 wollen mit Biomutant eine Wohlfühl-Open-World erschaffen, die als kunterbunte Spieleszuflucht vor allem Spaß machen soll. Damit will man

sich laut Game Director Stefan Ljungqvist von anderen aktuellen Open Worlds abheben, die oft ernste oder düstere Töne anschlagen, und soll dabei noch ein einzigartiges Szenario erkunden können.

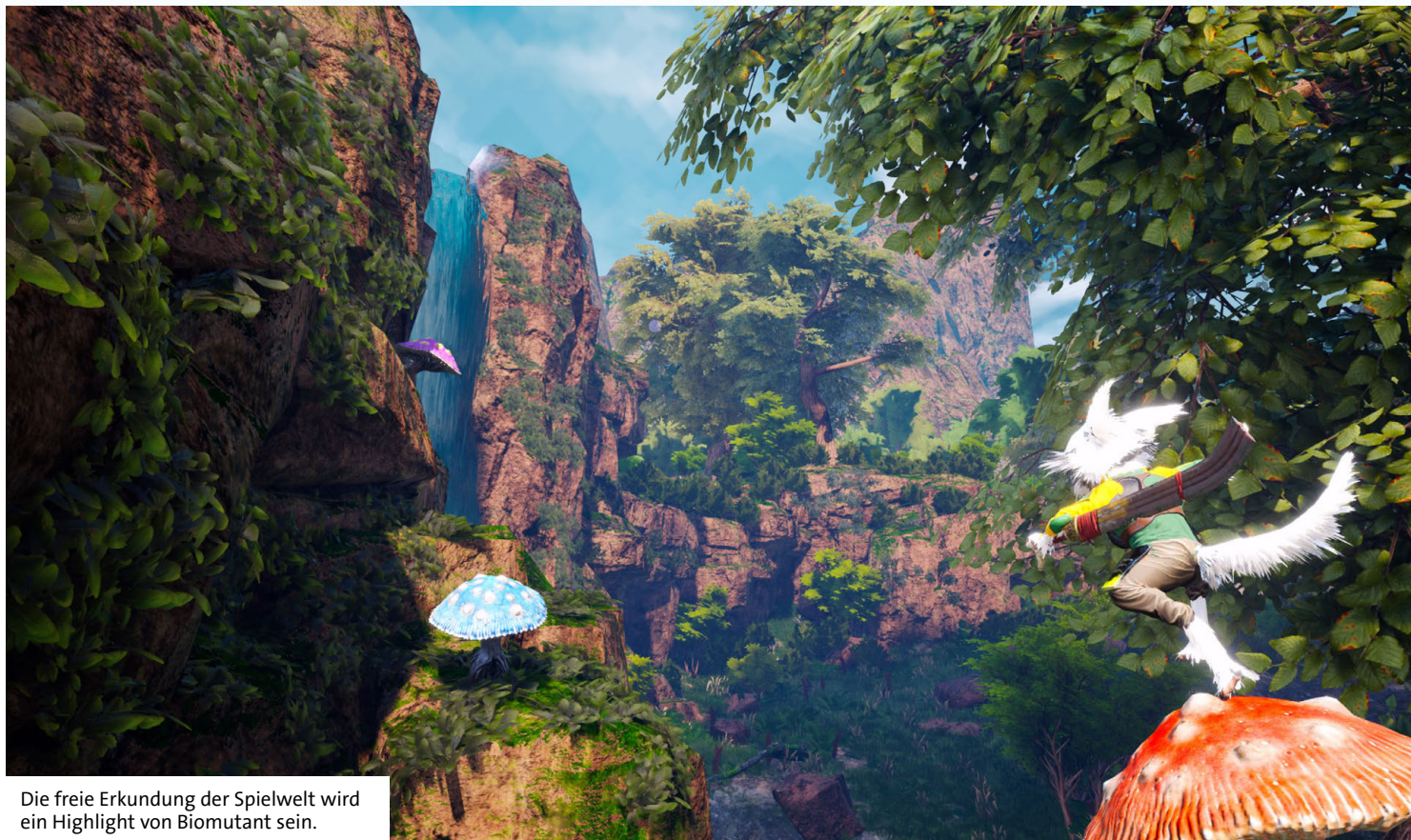
## Mutantiere

Auf den ersten Blick sieht Biomutant schon ein wenig eigenartig aus. Man zieht als grellbunter Mutantenpanda durch die offene

Welt und verkloppt Monster mit selbstgebauten Waffen – zum Beispiel mit einem Schwert, das eine Banane als Griff hat. Das zieht man dann, während man von seinem Reittier springt und Gegnern noch in der Luft einen Stromschlag verpasst. Oder man katalpultiert sie mit gezielt geworfenen Pilzen in den Orbit, weil die Schwammerl unter den Feinden dank Schnellwachstum plötzlich zu Sprungfedern werden. Das klingt ziemlich

## FEHLER DURCH VIELFALT

Biomutant setzt auf mehr Features, als viele Spieler vielleicht vermuten. Das Besondere: Diese Spielelemente sollen ineinandergreifen und kombinierbar sein – Waffen, wechselnde Mutationen mit Boni und Resistenzen, Fähigkeiten und mehr. Das sorgt für spannende Synergieeffekte und viel Freiheit, aber im Zusammenspiel aller Möglichkeiten natürlich auch für Bugs. Deshalb sind die Entwickler seit dem Sommer 2020 mit Hochdruck dabei, Fehler zu beheben. Biomutant ist schon lange komplett spielbar, aber der Feinschliff benötigt viel Zeit.



Die freie Erkundung der Spielwelt wird ein Highlight von Biomutant sein.



verrückt und soll es auch sein. Genauso wie ein per Editor selbst erstelltes knallpinkes Mutantenpandakätzchen als Hauptfigur oder eine mechanische Grille als Sidekick. Denen kauft man schließlich sofort ab, dass sie für allerlei Schabernack zu haben sind.

Biomutant hat keine Angst vor Slapstick, will abgedreht und verrückt sein, einfach anders als andere, wie Stefan uns erklärt. Ins Design sind die persönlichen Vorlieben der Entwickler eingeflossen, Träume oder auch fremde Kulturen wie die im asiatischen Raum oder der Inuit. Das Ziel war immer, den Spielern etwas Neues zu geben, das sie überrascht – auch spielerisch.

### Aufs Werkzeug kommt es an

Das Action-Rollenspiel nimmt euch nur anfangs an die Hand, damit ihr euch zu Beginn nicht gleich so verloren fühlt. Dann werdet ihr in eine offene Spielwelt voller Puzzles, Geheimnisse, unterschiedlicher Biome und Metroidvania-Mechaniken entlassen. Ganz ähnlich wie bei The Legend of Zelda: Breath of the Wild braucht ihr zum Beispiel für ein eisiges Areal erst die entsprechende Winterkleidung, um nicht zu erfrieren. Oder ein U-Boot für eine Unterwasserwelt. Oder das richtige Werkzeug, um eine bestimmte Tür zu öffnen. Statt Spielwelt und -zeit unnötig zu strecken und aufzublähen, will Biomutant den Anti-Ubisoft-Weg gehen und viel auf kleinem Raum bieten. Euch begegnen auch fellnasige Nebenfiguren, die Hilfe benötigen oder euch bei der Hauptmission mit passenden Fahrzeugen oder Ausrüstung den Weg ebnen. Sie gehören den sechs Völkern der Spielwelt

an, das sind Stämme mit jeweils eigenen Eigenschaften, teils böse und teils gut.

Über die Story ist noch nicht allzu viel bekannt, doch das schon: Eure Heimat ist durch die vier Weltenfresser bedroht. Diese Superbosse können wir nur besiegen, wenn wir den Völkern helfen und uns auf eine Seite schlagen. Wen wir unterstützen, beeinflusst unser Karma und damit auch das Ende des Spiels. Einmal gebildete Allianzen können nochmal überdacht und mit anderen Völkern neu geschmiedet werden, um das

Ende des Spiels zu beeinflussen. Zwischen Quatsch und Bananenklingen wird es hier auch mal ernster und emotionaler.

### Zelda mit Action

Ohne Breath of the Wild komplett zu kopieren, hat Biomutant viel von »einem Zelda mit mehr Action«, wie der Entwickler uns erklärt. Weil bereits gewählte Animationen und Aktionen nicht wie in Dark Souls oder Monster Hunter priorisiert werden, darf der Spieler sie abbrechen. Ihr wechselt während



Nicht alle Tiere in Biomutant sind knuffig und freundlich. Der Höhlensalamander hier wirkt brandgefährlich.



Auch die Biomutant-Macher wissen: Ein vollständiges Gebiss ist der erste Schritt in einem reibungslosen Verdauungsprozess.



Wer sich an eine Rakete hängt, kommt deutlich schneller von A nach B.



Die offene Spielwelt von Biomutant wirkt ausgesprochen idyllisch.





Kämpfe in Biomutant sollen schnell und dynamisch ablaufen. Ihr kombiniert (hoffentlich) geschickt Waffen, Fähigkeiten und mehr.



Je nach Biom erfordert Biomutant unterschiedliche Ausrüstung und Fortbewegungsstrategien.



Die gläserne Blase lässt uns Gegner einfach überrollen.



Kämpfen also zum Beispiel blitzschnell zwischen Nah- und Fernkampf, weicht aus, springt, setzt eine Fähigkeit ein und kloppt dann sofort wieder drauf.

### Das alles läuft unglaublich flüssig und dynamisch ab

Wer schnelle Kämpfe mag, kommt also auf seine Kosten. Sonst spielt das freie Erkunden der Biome eine wichtige Rolle und damit einhergehend die Upgrades eurer Ausrüstung. Ihr solltet keine Scheu vor Crafting mitbringen – ohne verbesserte Gasmasken überlebt man in einer giftigen Umgebung sonst einfach nicht besonders lang.

### Was reden die da?

Auch Storyfans kommen wohl auf ihre Kosten – immerhin existieren über 250.000 Wörter an Skript, was in der Welt der Bücher über zwei Romanen entspricht. Allerdings müsst ihr Abstriche bei filmischen Zwischensequenzen und der Vertonung machen. Die Tiergestalten brabbeln nämlich nur Kauderwelsch, was ein Erzähler charmant übersetzt. Darüber hinaus hat der Gute offenbar noch mehr zu bieten – was genau, bleibt aber noch geheim. Dass gerade Humor Geschmackssache ist, hat allerdings schon Immortals: Fenyx Rising bewiesen. Hier muss sich noch zeigen, ob Biomutant wirklich die

## Meinung

Elena Schulz  
@Ellie\_Libelle



Biomutant wirkt wie ein Spiel, in dem man einfach mal versinken kann, um ein bisschen Spaß zu haben. Man verkloppt launig ein paar Monster, läuft ein bisschen durch die bunte Landschaft, löst im Vorbeigehen ein Puzzle oder schnappt sich eine coole neue Mutation aus einer radioaktiven Pflanze, um die neue Fähigkeit gleich an einem Boss zu testen. Ich sehe es damit gar nicht unbedingt als Konkurrenz für große Open-World-Spiele wie ein Assassin's Creed, GTA oder Cyberpunk 2077, wo ich meine Zeit nicht nur mit zig unterschiedlichen Aktivitäten verbringen kann, sondern auch mit einer tiefgreifenderen Story oder komplizierten moralischen Problemen. Biomutant könnte für mich dieses Jahr ein idealer Open-World-Happen für zwischendurch werden, bei dem ich eben nicht so viel Zeit investieren oder tief einsteigen muss. Schon bei Immortals: Fenyx Rising habe ich den klaren Gameplay-Fokus sehr genossen und gerne hier und da mal einen kleinen Rätsel-Dungeon erledigt, wenn ich gerade daran vorbeikam. Biomutant bietet mir noch knuffig-skurile Fellknäuel obendrauf, die für gute Laune sorgen. Auch wenn wir uns intern aktuell noch darüber zanken, ob die Hauptfigur nun ein Panda, ein Waschbär oder eine Pandawaschbärkatze ist.

richtige Balance zwischen lustig und »ins Lächerliche ziehen« schafft.

### Was ist noch unklar?

Den Entwicklern ist klar: Die Spieler erwarten viel von Biomutant. Vielleicht zu viel für ein kleines Team von 20 Leuten? Stefan ist optimistisch, die Erwartungen nicht zu enttäuschen. Das Studio sei zufrieden mit seinem Spiel, das die bisherigen Gameplay-Videos für ihn authentisch wiedergeben. Man habe extra mit der finalen Ankündigung gewartet, bis man sich sicher mit dem Erreichten fühlte. Aber auch er gibt zu: Schiefgehen könne am Ende immer noch was. Es bleibt also abzuwarten, ob Biomutant wirklich die erfrischend andere Open World liefert, die sich viele versprechen. Eine offene Welt stellt nun mal extrem viele Herausforderungen, Stefan berichtet etwa von Bugs. Das Team muss aufpassen, sich nicht zu übernehmen, und die Spieler dürfen kein AAA-Spiel erwarten – Biomutant soll auch nur für zehn bis 20 Stunden unterhalten, nicht für 100. Zu den Next-Gen-Versionen für PS5 und Xbox Series X/S sowie PC-Specs samt besonderen Features wie Raytracing halten sich die Entwickler noch bedeckt. Aktuell ist nur klar, dass Biomutant auf dem PC im Vergleich zu den »alten« Konsolen PlayStation 4 und Xbox Series X grafisch noch eine Schippe drauflegen will. ★



# 3x GameStar XL zum Sparpreis

Einmal im Monat gibt's in der neuen GameStar das Wichtigste aus der Welt der PC-Spiele auf einen Blick – gemütlich Blättern jetzt besonders preiswert.



**33%  
SPAREN**

**3x GameStar XL  
nach Hause**

**nur  
13,99€**

## VERSANDKOSTENFREI

GameStar kommt meist vier Tage vor dem Kiosktermin zu Ihnen nach Hause

## EXKLUSIVES COVER

Die ganze Welt der PC-Spiele jeden Monat besonders elegant verpackt

## ZWEI DVDs

Trailer, Videos aus der Redaktion und tolle Vollversionen ohne Ende

### Ganz einfach

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

### Ja, ich bestelle das GameStar Miniabo für nur 13,99€

Wenn ich GameStar über das Miniabo hinaus lesen möchte, brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte dann weitere zwölf Ausgaben zum aktuellen Abopreis von derzeit 74,50 € pro Jahr. Nach dem ersten Jahr kann ich mein Abo jeweils zur übernächsten Ausgabe kündigen und erhalte zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Ausgaben zurück.

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

oder hier: [www.gamestar.de/miniabo](http://www.gamestar.de/miniabo)

Preise außerhalb Deutschlands: siehe [www.shop.gamestar.de](http://www.shop.gamestar.de)

GameStar erscheint im Verlag Webedia Gaming GmbH, Ridlerstr. 55, 80339 München, Registergericht München, HRB 99187, Geschäftsführer: Nicolas John.

Die Kundenbetreuung erfolgt durch den GameStar Kundenservice, durchgeführt durch die ZENIT Pressevertrieb GmbH, Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Geschäftsführer: Joachim John



# DAS TEAM

## Heiko Klinge

Chefredakteur

[@HeikosKlinge](#)

**ZULETZT GEGEHEN:** Alle Filme des MCU, und zwar in chronologischer Reihenfolge. Ersttaunlich, wie viele neue Zusammenhänge man da entdeckt.

**ZULETZT GEHÖRT:** Evergrey: Escape of the Phoenix. Es wird sehr schwer sein, dieses Album 2021 in Sachen anspruchsvoller Metal noch zu toppen.

**ZULETZT GEDACHT:** Wenn Wolfsburg so weiter spielt, muss ich meine Twitter-Punchline »Mag mittelmäßigen Fußball« bald überarbeiten.

**»TEAM DIABLO 2« ODER »TEAM DIABLO 3«?**

Auch wenn ich mit Diablo 2 die schöneren Erinnerungen verbinde, habe ich Teil 3 deutlich länger und intensiver gespielt. Aber ganz ehrlich: Für mich ist ein neues Diablo immer das schönste Diablo.



## Markus Schwerdtel

Chefredaktion

[@kargbier](#)

**ZULETZT BESTELLT:** Ein Auto! Elektrisch, praktisch, gut – mein Octavia darf endlich in Rente fahren.

**ZULETZT ERARBEITET:** Umfassendes Wissen über Akku-Kapazitäten, Reichweitenberechnungen und Umweltbilanzen (inklusive CO2-Rucksäcke).

**ZULETZT GEDACHT:** Ob ich genug Cetirizin für die kommende Pollensaison im Haus habe?

**»TEAM DIABLO 2« ODER »TEAM DIABLO 3«?**

Diablo 2 natürlich. Das war eins meiner ersten großen Projekte bei GameStar, das Meisterwerk wird mich wohl ein Leben lang begleiten.

## Petra Schmitz

Leitende Redakteurin

[@Flausensieb](#)

**ZULETZT BESTELLT:** Eine lächerlich teure Tastatur, nachdem ich mir jüngst erst eine besonders leichte Maus gegönnt habe. Neue Hosen oder sowas braucht man immer noch nicht, und irgendwie muss ich ja meine Konsumpflicht erfüllen.

**ZULETZT ERWANDERT:** Diverse semilange Touren in der Umgebung. Hessen ist oft wunderschön.

**ZULETZT GEDACHT:** Auf der Wasserkuppe gibt es Wasser! Und einen Ausblick zum Niederknien.

**»TEAM DIABLO 2« ODER »TEAM DIABLO 3«?**

Diablo 3. Ich mag das einfache System. Das Leben ist nicht lang genug für einen Paladin, den man in Lord of Destruction nicht mehr gebrauchen konnte.



## Michael Graf

Chefredaktion

[@Greu\\_Lich](#)

**ZULETZT GESPIELT:** Valheim mit meiner Freundin. Sie geht jagen, ich verschönere das Haus. Also alles wie im echten Leben.

**ZULETZT ANGEGESCHRIEN:** Meinen Backofen, der einfach so beim Backen aus- und nie wieder angelaufen ist – zwei Monate nach dem Kauf.

**ZULETZT GEDACHT:** Nach einem Jahr Homeoffice kann ich mir ein Büro nicht mehr vorstellen. Wie, da verwenden andere Leute meine Kaffeemaschine?

**»TEAM DIABLO 2« ODER »TEAM DIABLO 3«?**

Stimmung und Zwischensequenzen von Diablo 2 waren grandios, dafür fühlen sich die Kämpfe von Diablo 3 wuchtiger an. Wenn jemand beides kombinieren und in eine Open World versetzen würde ...



## Nils Raettig

Redakteur

[@nraettig](#)

**ZULETZT BESTELLT:** Einen Akkustaubsauger, den man auch als halbwegs kompakten Handstaubsauger nutzen kann. Dem Krümelchaos der Kinder muss endlich Einhalt geboten werden!

**ZULETZT GEGEHEN:** The Alienist, Staffel eins und (fast) zwei. Ich mag das Setting und den Cast, bei der Story ist aber noch Luft nach oben.

**ZULETZT GEDACHT:** Huch! Was ist das denn hier für ein Ding? Ah ja, die Teamseite.

**»TEAM DIABLO 2« ODER »TEAM DIABLO 3«?**

Äh, hallo? »Team Diablo 1« natürlich! Mit dem ollen Diablo 2 verbinde ich nur viel zu viele Gegenstände mit Lichtradius +1, und Diablo 3 hat mich trotz seiner Qualitäten irgendwie nicht so recht gepackt.

## Natalie Schermann,

Junior-Redakteurin

[@theycallme\\_lie](#)

**ZULETZT GESPIELT:** Valheim. Dabei mag ich gar keine Survival-Spiele. Aber das Wikingerspiel ist einfach perfekt für einen ruhigen Feierabend.

**ZULETZT GEPACKT:** Kisten. Umziehen macht keinen Spaß, schon gar nicht während eines Lockdowns ...

**ZULETZT GEDACHT:** Ich ziehe in eine Wohnung mit Alpenblick. Ob mir das meinen sonst so eintönigen Homeoffice-Alltag etwas versüßen kann?

**»TEAM DIABLO 2« ODER »TEAM DIABLO 3«?**

Ich habe dieses Jahr zum ersten Mal Diablo 2 gespielt und meine Eindrücke mit Micha und Maurice im Podcast geteilt. Hätte nicht gedacht, dass es mir so viel Spaß macht. Diablo 3 ist mir aber zu bunt.





## Philipp Elsner

Redakteur

🐦 @RootsTrusty

**ZULETZT BESTELLT:** Einen Satz Hanteln mit Wechselgewichten, damit der Fortschritt aus dem Fitnessstudio nicht komplett den Bauch runtergeht.

**ZULETZT GETRUNKEN:** Das Riedenburger Dolden Sud IPA läutet für mich immer das Frühjahr ein – am besten gut gekühlt auf dem Balkon trinken!

**ZULETZT GEDACHT:** Gewichte zu haben ist ja eine nette Sache. Aber wie bringe ich jetzt die nötige Motivation auf, sie auch zu benutzen?

**»TEAM DIABLO 2« ODER »TEAM DIABLO 3«?**

Beides nicht unbedingt ganz mein Fall, aber nach der Pandemie werden wir ganz sicher eine LAN-Party mit alten Klassikern organisieren. Und da gehört Diablo 2 absolut zum Programm!



## Dimitry Halley

Redakteur

🐦 @dimi\_halley

**ZULETZT GESPIELT:** Die Sims 4. Habe mir Architektur-Tutorials angeschaut und dann frustriert aufgegeben, weil ich nie so gut sein werde.

**ZULETZT GESEHEN:** Attack on Titan. Wie konnte ich das all die Jahre bloß ignorieren?

**ZULETZT GEDACHT:** Da lerne ich extra in meiner Freizeit Japanisch und dann haben die in Attack on Titan alle deutsche Namen.

**»TEAM DIABLO 2« ODER »TEAM DIABLO 3«?**

Obwohl ich viel mehr Diablo 3 gespielt habe, bin ich in »Team Diablo 2«. Der Look, die Stimmung, der Soundtrack – viel mehr meins. In der Theorie.

## Maurice Weber

Redakteur

🐦 @Froody42

**ZULETZT GESEHEN:** WandaVision. Die Serie ist echt alles, was ich mir erhofft hab. Und noch mehr!

**ZULETZT GEGESSEN:** Meine erste selbstgemachte Pizza! Mit Unterstützung von Kollegin Mary hab ich ein neues kulinarisches Kapitel aufgeschlagen!

**ZULETZT GEDACHT:** Wenn Anthem gestorben ist, damit Dragon Age 4 kein Service Game wird, dann hat sich's doch alles irgendwie gelohnt.

**»TEAM DIABLO 2« ODER »TEAM DIABLO 3«?**

Ich mochte beide enorm gern, finde aber, dass Diablo 3 die Serie in manchen Punkten in die falsche Richtung geführt hat. Dass Diablo 4 wieder düsterer und tiefer zu werden scheint, ist genau richtig!



## Elena Schulz

Redakteurin

🐦 @Ellie\_Libelle

**ZULETZT GESPIELT:** Den Outbreak-Modus in CoD: Cold War. Obwohl ich Zombies eigentlich längst überdrüssig bin, macht der überraschend viel Spaß.

**ZULETZT GESEHEN:** Attack on Titan. Hey, besser spät als nie! Immerhin muss ich jetzt nicht so lange auf neue Folgen warten wie alle anderen.

**ZULETZT GEDACHT:** Ich spiele immer noch lieber Modern Warfare als Cold War, aber die Hühner auf Cartel sind fantastisch. Jede Map braucht Hühner!

**»TEAM DIABLO 2« ODER »TEAM DIABLO 3«?**

Diablo 3. Weil ich Teil 2 nicht gespielt habe. Das Remaster könnte aber die perfekte Gelegenheit werden, diese Wissenslücke zu schließen. Vielleicht wird es dann ja Zeit für einen Teamwechsel!



## Peter Bathge

Redakteur

🐦 @GameStar\_de

**ZULETZT ANGESCHAUT:** Wohnungen, die am Ende immer jemand anderes bekommt.

**ZULETZT RAUSGEKRAMT:** Die Sonnenbrille. Im Februar. Bei 17 Grad. Verrückt!

**ZULETZT GEDACHT:** Will jemand circa 600 DVDs kaufen? Ich brauche mehr Platz!

**»TEAM DIABLO 2« ODER »TEAM DIABLO 3«?**

Teil 2 natürlich, aber nur wegen der Monsternamen. Schlamm-Schaum der Schläger, ich liebe dich!

## Géraldine Hohmann

Trainee

🐦 @mighty\_dinomite

**ZULETZT GESTOSSEN:** Mein Knie. Und ich schreibe das hier natürlich nicht, weil es das aufregendste war, das ich in dieser Woche erlebt habe.

**ZULETZT GESPIELT:** Desperados 3. Ein geniales Spiel, aber irgendwie muss ich immer zwanghaft alle anwesenden Personen töten, alles andere fühlt sich irgendwie unbefriedigend an.

**ZULETZT GEDACHT:** Wie offen darf man eigentlich mit solchen Informationen umgehen, ohne verdächtigt zu werden, ein Serienkiller zu sein?

**»TEAM DIABLO 2« ODER »TEAM DIABLO 3«?**

Mit Diablo 3 verbinde ich schöne Erinnerungen an Koop-Abende mit Maurice. Aber wow, was sieht das Remaster geil aus! Lust auf eine Runde, Maurice?



## WAS MACHT EIGENTLICH ...



### Martin Deppe

Freier Redakteur 🐦 @GameStar\_de

**ZULETZT GESEHEN:**

The Expanse. Ja, ich bin too late to the party, aber erst im zweiten Anlauf mit der Sci-Fi-Serie warm geworden. Wann kommt eigentlich dieses Star Citizen?

**ZULETZT ERRADELT:**

Den »Kartoffelturm«, 140 Meter hoch in den Weinbergen über dem Main. Also quasi senkrecht. Zusammen mit Tochter 2 (laut fluchend, aber tapfer schiebend).

**ZULETZT GEDACHT:**

Huiiiiiii, bergab geht's ja viel schneller.

**»TEAM DIABLO 2« ODER »TEAM DIABLO 3«?**

»Team Grim Dawn« – die Titan-Quest-Macher haben mich mit ihrer viktorianisch angehauchten Spielwelt noch länger gefesselt als Blizzards hektischer Dauerklicker.



Martin mit Maiskolben, nach zwei Monaten Lockdown ohne Friseur.



# 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: Iceborne	Actionspiel	90



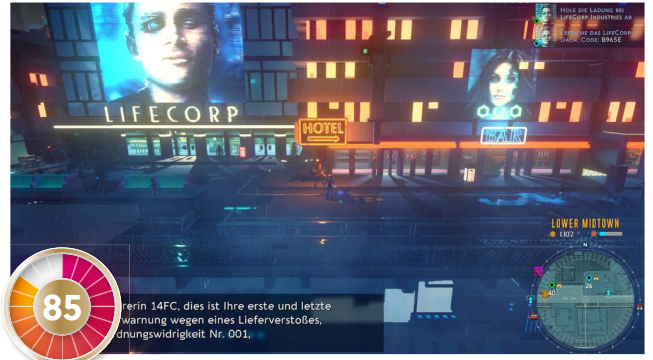
### FABIANO MAFIA: DEFINITIVE EDITION

Die Definitive Edition ist genau das geworden, was ich mir erhofft habe. Das Remake mit aktueller Technik emotionalisiert eine sowieso schon mitreißende Geschichte noch mehr.



## ABENTEUER-CHARTS

Platz	Name	Sub-Genre	Wertung
1	Divinity: Original Sin 2	Rollenspiel	93
2	Pillars of Eternity 2: Deadfire	Rollenspiel	92
3	Hades	Action-Rollenspiel	90
4	Disco Elysium	Rollenspiel	90
5	Path of Exile	Action-Rollenspiel	90



### ELENA CLOUDPUNK

Technik, KIs, menschliche Abgründe, eine aufregende Mischung aus unterschiedlichen Kulturen, coole Hacker und geheimnisvolle Verschwörungen. All das finde ich in Cloudpunk.



## 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	87
5	Oxygen Not Included	Aufbaustrategie	87



### MANUEL PARTISANS 1941

Das Spiel ist lange nicht so ausgereift wie Desperados 3, aber dafür punkten die russischen Entwickler mit großer spielerischer Freiheit. Außerdem mag ich das ungewöhnliche Szenario.



## 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



### SASCHA PROJECT CARS 3

Es fährt sich klasse, sieht klasse aus, hat eine große Streckenauswahl und haufenweise spaßige Autos, auch wenn die Aufteilung der Fahrzeugklassen sicher nicht furchtbar realistisch ist.





# TEST

## SO WERTEN WIR



GameStar  
für Präsentation



GameStar  
Gold-Award



GameStar  
Platin-Award

Genre: **Action** Publisher: **Xbox Game Studios** Entwickler: **Rare**  
Termin: **20.3.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 12 Jahren**  
Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Microsoft Store, Steam)**  
Enthalten in: **Xbox Game Pass**

### 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 anspruchslos ist, ob es Frustmomente gibt, ob das Tutorial alles Nötige erklärt, ob das Spielgeschehen immer nachvollziehbar bleibt, und wie gut das Spiel den Spieler führt.

### Atmosphäre/Story:

Hier bewerten wir unter anderem, wie gut die Charaktere geschrieben sind, ob es Logiklücken gibt, ob das offene Ende nervt, und wie stimmig 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 habet ihr es mit überdurchschnittlichen Titeln zu tun, ab 80 können Genre-Fans bedenkenlos zugreifen.

## SEA OF THIEVES

### SYSTEMANFORDERUNGEN

1 MINIMUM	EMPFOHLEN
Q9450 / Phenom II X6 GTX 650 / Radeon 7750 4 GB RAM, 60 GB Festplatte	Core i7 4790 / Ryzen 5 1600 GTX 1080 / Radeon RX Vega 64 16 GB RAM, 60 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- sehr gute Wasserdarstellung
- atmosphärische Beleuchtung
- liebvoll gestaltete Inseln
- gelungener Comic-Look
- passende Musik

### 2 SPIELDESIGN



- coole Schatzsuchen
- spannende Seeschlachten
- schöne Koop-Mechaniken
- umfangreiche Storymissionen
- einfaches Kampfsystem

### BALANCE



- Anfänger und Profis spielen gemeinsam
- leichter Einstieg
- viele Aufgaben
- keine Levels für Waffen oder Schiffe
- PvP teils unfair

### ATMOSPHÄRE / STORY



- im Koop eine Spaßgratante
- tolles Segelgefühl
- witzige Aktionen möglich
- kleine Geheimnisse zu entdecken
- viele Storyaufgaben

### UMFANG



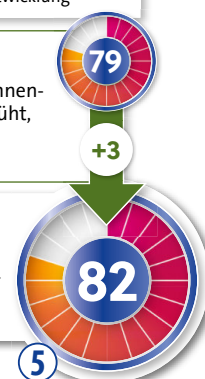
- große Spielwelt
- PvP-Arena
- 64 handgestaltete Inseln
- wiederholbare Storykampagne mit Zufallsfaktor
- keine Charakterentwicklung

### AUFWERTUNG

- 3 Rare hat sich mächtig um spannenden Aufgabennachschub bemüht, die Sea of Thieves ist deutlich gehaltvoller geworden.

### FAZIT

- 4 Sea of Thieves ist ein vollwertiges Piratenabenteuer geworden. Aufgaben und Missionen bieten sehr viel Abwechslung.





## Imperator: Rome im Nachtest

## EINE KAISERLICHE STEIGERUNG

Genre: **Strategie** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Paradox Development Studio** Termin: **25.4.2019**Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

**Seit Release hat sich Imperator: Rome deutlich verbessert, Update 2.0 setzt dem Ganzen nun die Krone auf. Höchste Zeit für den Nachtest.** Von Michael Graf

Wenn ich nun schreibe, dass seit unserem ursprünglichen Test von Imperator: Rome viel Wasser den Po hinabgeflossen ist, dann könnt ihr das als Ausdruck persönlicher Körperhygiene deuten oder schlicht als Metapher dafür, dass sich in den knapp zwei Jahren seit Release sehr viel getan hat. Denn Imperator: Rome ist längst nicht mehr das Strategiespiel, das es einmal war. Seit unserem Test sind sechs große Patches erschienen, statt spielerischem Einerlei erwarten euch deutlich interessantere strategische Abwägungen. Also rafft eure Toga zusammen, erhebt euch von euren Plätzen.

Wir schreiten zum überfälligen Nachtest von Imperator: Rome und werfen auch gleich einen Blick auf den neuen DLC Heirs of Alexander.

### Tatenlos durch die Macht

Nun wurde Rom bekanntlich nicht an einem Tag erbaut, und Rom 2.0 erst recht nicht. Schon die vorigen Patches ließen kaum einen Stein auf dem anderen, Imperator: Rome 2.0 setzt dem Ganzen lediglich die Krone auf. Beziehungsweise den Cassis (Bronzehelm), denn das neue Update verfeinert unter anderem das Militärsystem. Bevor wir dazu kommen, schauen wir zurück auf einen Patch, der so alt ist, dass wir ihm eigentlich eine Marmorstatue errichten müssten: Version 1.2 aus dem September 2019. Das »Cicero« getaufte Update beseitigte nämlich den größten Kritikpunkt an der ursprünglichen Spielmechanik von Imperator: Rome, die Machtpunkte.

Ursprünglich musset ihr fast jede Aktion im Spiel mit Zählern aus den Kategorien Militär, Redekunst, Verwaltung und Religion bezahlen. Das fühlte sich fast an wie ein Mana-Pool in einem Rollenspiel: Im-





## ÜBERBLICK: WAS BRACHTE WELCHER PATCH?

- 1.1:** individuelle Boni für Völker, Doppelherrscher (etwa für Republiken), neues Seekampfsystem
- 1.2:** Machtpunkte abgeschafft, besser verzahntes Ressourcensystem, neues Siedlungssystem
- 1.3:** Missionssystem, Armeen brauchen jetzt auch Versorgung, große Familien fordern Posten
- 1.4:** neues Loyalitätssystem, neues Religionssystem, angepasste Loyalitätsformel für mehr Nachvollziehbarkeit
- 1.5:** facettenreicherer Senat, kulturelle Integration, Rebellionen in einzelnen Provinzen möglich
- 2.0:** neues Militärsystem, erweiterte Forschung, neues Interface

mer wieder zwang euch das Spiel zum Warten, bis genügend Punkte aufs Konto geträpelt waren. Erst dann konntet ihr endlich wieder handeln. Statt strategischer Entscheidungen erwartete euch oft Leerlauf. In Friedenszeiten gibt es den zwar aktuell immer noch, aber längst nicht mehr so krass wie zuvor. Denn Patch 1.2 warf das Machtpunktesystem über den Haufen und ersetzte es durch verzahnte Spielmechanismen, die euch sinnvollere und vielfältigere Einflussmöglichkeiten eröffnen. Dahinter stecken neue Ressourcen wie die Militärerfahrung, mit der ihr Militärtraditionen (also Boni) freischaltet. Erfahrung gewinnt ihr durch kriegserfolgreiche Erfolge; Kriegsmüdigkeit und der Einsatz von Söldnern leeren den Erfahrungspool hingegen. Hier müsst ihr also abwägen,



Die Senatsfraktionen (deren deutsche Namen hier nicht ins Fenster passen) verfolgen jeweils eigene Ziele.

ob ihr lieber Dauerkriege führt und eure Bevölkerung strapaziert oder ob ihr einzelne, idealerweise siegreiche Feldzüge anordnet, um eure Erfahrung anzuhäufen.

### Politik ist wichtiger geworden

Ebenfalls seit Patch 1.2 gibt es den politischen Einfluss, der – logisch – politische Aktionen erlaubt, beispielsweise fingiert ihr Ansprüche auf Nachbarprovinzen oder zerschlägt Intrigen. Einfluss sammelt ihr durch loyale Regierungsmitglieder und niedrige Korruptionsraten, weshalb ihr euch mehr als vorher mit den Charakteren und Familien eures Reiches auseinandersetzen müsst. Noch mehr, seit Patch 1.4 das Loyalitätssystem überarbeitet hat. Während Charaktere früher je nach Laune automatisch Treuepunkte hinzugewannen oder verloren, errechnet sich ihr Loyalitätswert nun aus mehreren Faktoren, etwa dem Landbesitz, der

generellen Zufriedenheit mit der eigenen Kultur und der Beliebtheit im Senat (falls vorhanden). Das gibt euch mehr Hebel, um die Loyalität zu beeinflussen und beispielsweise Bürgerkriege zu verhindern. Oder vom Zaun zu brechen, um unliebsame Rivalen ein für alle Mal auszuschalten.

Apropos Senat: Seit Patch 1.5 spielt sich der Politikbetrieb in Republiken abwechselungsreicher, weil die Zustimmung des Parlaments für mehr Aktionen gebraucht wird. Wer den Senat gegen sich hat, regiert auf Sparflamme – wobei ich dazu sagen muss, dass ich es bislang nie geschafft habe, das Gremium komplett gegen mich aufzubringen. Selbst die Verhaftung von Anführern hat ihre jeweilige Fraktion kaum aufgestachelt. Jeder Senat unterteilt sich nämlich in drei rivalisierende Fraktionen samt einflussreichen Oberhäuptern; jeder Partei könnt ihr Gefallen tun, um ihre Unterstützung zu erhö-



Praktische Neuerung: Wenn ihr den Mauszeiger auf den Namen eines Charakters bewegt, zeigt ein Tooltipp dessen wichtigste Werte.





In Städte passen mehr Gebäude, doch sie haben nicht nur Vorteile.

hen. Die Mehrheitsfraktion kann zudem eine Agenda verfolgen, beispielsweise wollen Demokraten die Reichensteuer einführen, Oligarchen sie wieder abschaffen. Diese Agenden könnt ihr unterstützen oder ignorieren, Letzteres kann die entsprechende Fraktion dazu veranlassen, sie ohne Rücksicht auf den Herrscher durchzudrücken. Das wiederum lässt sich per Dekretmittelfinger verhindern, was wiederum den Tyranniewert erhöht, der die Loyalität senkt und die Senatsdemokraten verärgert, aber zugleich die Sklaven im Reich produktiver (weil ängstlicher) macht. Ich hatte die verzahnte Mechanik erwähnt, oder?

### Endlich sinnvolle Städte

Auch viele zuvor mühselige Aufgaben hat Patch 1.2 entschlackt. Ursprünglich musset ihr etwa Kultur und Religion unterjochter Bevölkerungen per Machtpunktüberweisung »umschalten«. Und zwar einzeln pro Bevölkerungseinheit (Pop), eine unwürdige Pflichtaufgabe für einen Kaiser. Nun gliedern sich Neulinge erst nach und nach in euer Reich ein. Beeinflussen könnt ihr die kulturelle und religiöse Anpassung mit Gesetzen und erforschten Technologien.

Auch das Umsiedeln von Pops läuft seit Patch 1.2 differenzierter. Zwar lassen sich Stammesmitglieder und Sklaven gegen Geld weiterhin zur gewünschten Provinz verschieben, Freie Männer, Bürger und Adelige (neu seit Patch 1.5) migrieren aber selbstständig dorthin, wo es ihnen passt. Ihr könnt ihnen Landstriche lediglich schmackhaft machen, indem ihr dort Siedlungen errichtet.

Womit wir bei der nächsten Errungenschaft von Patch 1.2 wären, dem neuen Siedlungssystem. Während der Ausbau von Provinzen im ursprünglichen Imperator:

Rome mangels Gebäudetypen so spannend war, wie verrostete Speere zu polieren, müsst ihr nun erst mal Städte errichten, die ihr dann weiter ausbaut. In unbebaute Provinzen passt nämlich nur ein rudimentäres Bauwerk à la Mine oder Festung, Städte hingegen beherbergen unterschiedliche Produktionsstätten, Bibliotheken, Steuerämter und so weiter, und das sogar jeweils in mehreren Stufen, sodass sie sich spezialisieren lassen. Problem nur: Der Auf- und Ausbau von Städten (die sich nochmals zu »Metropolen« hochrüsten lassen) verschlingt viel Geld und Einfluss, außerdem produziert die Stadt ein neues Handelsgut, das den alten Rohstoff der Provinz ersetzt. Das hat Vorteile, weil Stadtprodukte wie Glas mehr Handelseinkommen abwerfen, allerdings solltet ihr aufpassen, dass ihr die Siedlung nicht versehentlich auf euer einziges Eisenvorkommen pflanzt oder euren Fischrohstoffbonus in der Hauptstadt ausradiiert.

Zudem machen überbevölkerte Städte ihre Bewohner unglücklich (die dann zurück aufs Land migrieren) und verschlingen Tonnen von Nahrung, die wiederum auf dem Land hergestellt werden wollen. Stadtreiche Provinzen sind also auf Bauernhöfe oder Nahrungsimporte angewiesen, die wiederum wertvolle Provinzbauplätze oder Handelsrouten belegen (auch das Nahrungssystem war eine Änderung von Patch 1.2). Auch hier ist Abwägung gefragt, es reicht nicht, die Karte einfach mit Städten vollzupflastern.

### Mehr Tiefe für die Religion

So entfaltet Imperator: Rome inzwischen auf fast allen Ebenen mehr Tiefgang als zum ursprünglichen Release. Etwa bei der Religion: Zu Beginn war das Glaubenssystem erschreckend platt. Eigentlich ging es nur darum,

mit möglichst vielen Angehörigen der Staatsreligion möglichst viele Religionsmachtunkte anzuhäufen, mit denen sich dann Omen auslösen ließen, die Boni brachten. In Patch 1.4 wurde dieses System maßgeblich erweitert und umgemodelt. Die Omen gibt es zwar immer noch, sie kosten aber nun keine Punkte mehr, stattdessen dürft ihr alle fünf Jahre die gewünschte Gottheit anrufen, um den Bonus zu bekommen. Dessen Stärke hängt von der religiösen Einheit ab, also letztlich auch davon, wie viele Untertanen an die Staatsgötter glauben.

Alles beim Alten also? Von wegen, im neuen Glaubenssystem steckt noch mehr. Zunächst mal bringt jede Gottheit auch Boni, wenn ihr Omen gar nicht aktiv ist. Und wenn euch dieser Bonus nicht passt, könnt ihr sie gegen einen anderen Himmelsheerherr austauschen, und zwar in den vier Kategorien Militär, Wirtschaft, Verwaltung und Redekunst. Jede Religion umfasst nun nämlich ein ganzes Pantheon, das pro Kategorie mindestens zwei Alternativen bereithält. Die germanische Wirtschaftsgöttin Nehallenia beflügelt beispielsweise den Handelsertrag, ihre Rivalin Tamfana hingegen die Nahrungsernte. Ein Wechsel kann sich lohnen, kostet aber Stabilität, was die Bewohner unglücklicher macht. Im Falle des Judentums, das nur einen Gott anbetet, besteht das Pantheon übrigens aus Propheten, die wie vergöttlichte Herrscher funktionieren. Noch dazu besitzen manche Götter eine heilige Stätte, in der ihr die ebenfalls neuen heiligen Schätze ausstellen könnt. Diese Kostbarkeiten lassen sich bei Eroberungen erbeuten, sie geben besondere Boni auf Zufriedenheit, Kampfkraft und mehr. Die genießt ihr aber natürlich nur, wenn euch die entsprechende heilige Stätte gehört! Ein Al-



tar in einem Nachbarreich kann ein verlockender Kriegsgrund sein, zumal sich Heiligtümer gewaltsam entweihen lassen, um dann natürlich ihre Schätze zu stehlen.

Wer das Content Pack Magna Graecia besitzt, kann prestigeträchtige Herrscher sogar vergöttlichen und mit ihnen eine Gottheit des Pantheons ersetzen. Zusätzlich zu den Boni jener Gottheit erhöhen sie dann das Bekehrungstempo von Andersgläubigen um 15 Prozent. Wer vier Gottkaiser im Pantheon verewigt hat, genießt also um 60 Prozent schnellere Konvertierungsraten und saugt fremde Religionen förmlich auf. Das kommt allerdings erst sehr spät in einer Partie wirklich zum Tragen, bis dahin ist das eigene Reich ohnehin meist übermächtig.

### Kultur: Integration statt Assimilation

Parallel zur Religion hat Paradox auch das Kultursystem verfeinert, allerdings erst in Patch 1.5. Während sich eine fremde Kultur zuvor nur assimilieren ließ, also zur eigenen Kultur bekehren, könnt ihr sie seit dem Update auch zur integrierten Kultur ernennen. Das heißt, dass die Römer die unterjochten Etrusker eben nicht zu Römern umerziehen, sondern ihre Kultur als gleichberechtigt anerkennen. Ihr könnt Angehörige fremder Kulturen nämlich in den Bürger- oder sogar den Adelsstand erheben. Das macht sie glücklicher und steigert ihr Handelseinkommen sowie ihren Wissenschafts-Output. Allerdings verärgert jede integrierte Kultur entweder die Angehörigen eurer Primärkultur (Bürgerstand) oder gleich alle anderen Kulturen (Adelsstand). Außerdem könnt ihr Kulturen zusätzliche Bürgerrechte einräumen, etwa den Schutz vor Folter, was die Stabilität eures Imperiums senkt.



Je mehr Kulturen ihr integriert, desto gereizter wird also der Rest des Reiches. Und wieder müsst ihr abwägen: Ist eine Kultur groß und einflussreich genug, um die Nachteile der Integration in Kauf zu nehmen? Oder wartet ihr ab, bis die Kultur assimiliert ist, was Jahrzehnte dauern kann und das Risiko von Rebellionen birgt? Patch 2.0 macht diese Entscheidung dank eines neuen Features sogar noch schwerer, dazu kommen wir gleich! Der Vollständigkeit halber sei vorher erwähnt, dass ihr fremde Kulturen auch herabstufen könnt zu Stammesmitgliedern oder sogar zu Sklaven. Letzteres stößt auf wenig Gegenliebe, aber hey, was wollen die dagegen machen? Einen Aufstand anzett... oh.

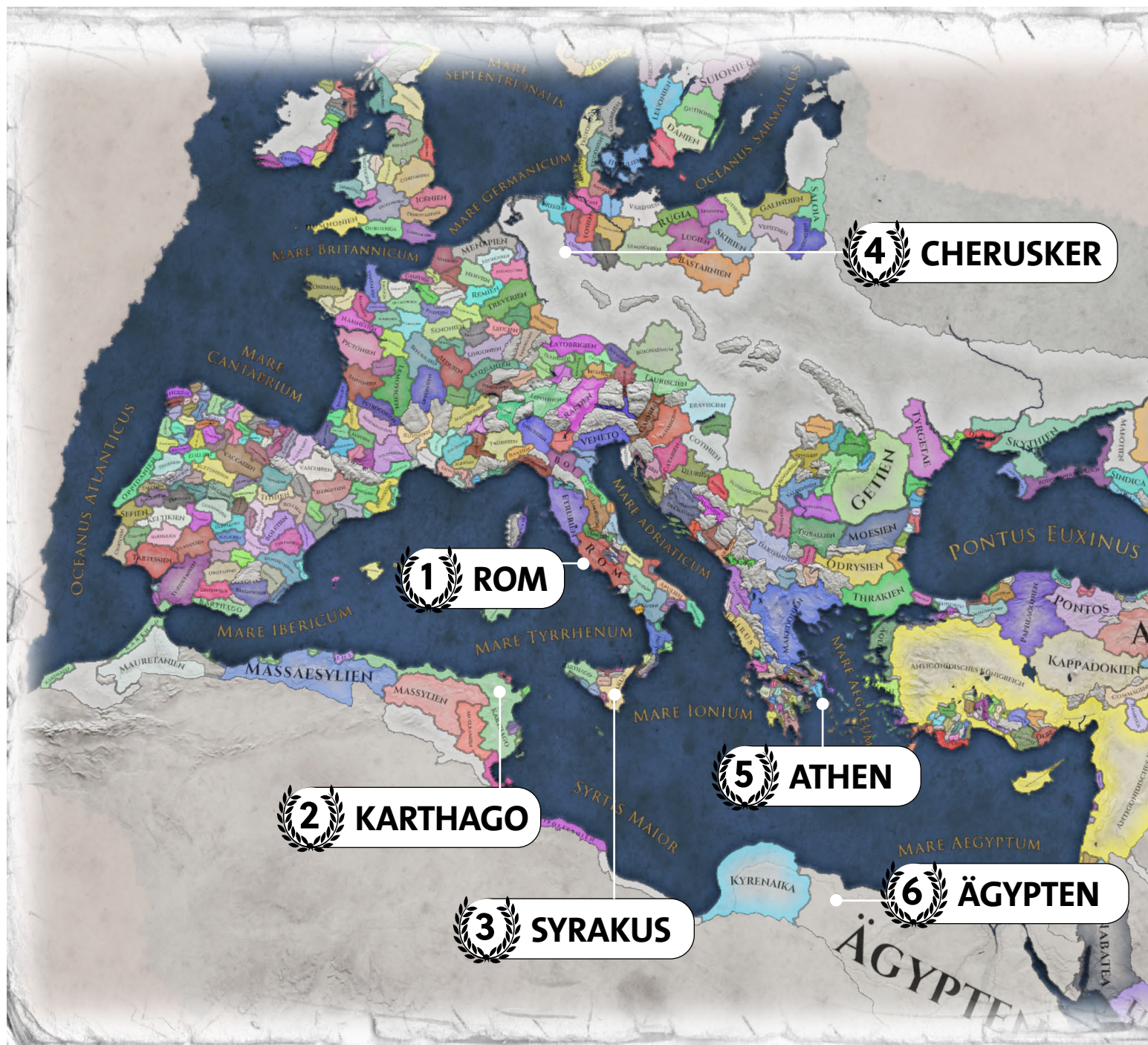
### Eine Prise Crusader Kings

Und damit wären wir endlich beim Update 2.0 für Imperator: Rome, das gravierende Neuerungen bringt, allem voran beim Mili-

tärsystem. Statt wie bisher ausschließlich stehende Heere auszuheben, besteht der Kern eurer Armee nun aus Aufgeboten, die aus der Bevölkerung einer Provinz rekrutiert werden. Wie in Crusader Kings 3 drückt ihr gewissermaßen den Bürgern Waffen in die Hand. Allerdings sind die Aufgebote von Imperator: Rome wehrhafter als die Bauernheere aus Crusader Kings, weil neben der Größe auch ihre Zusammensetzung von der Bevölkerung des Landstrichs abhängt. Bürger etwa stellen schwere Infanterie, freie Männer oder Stammesmitglieder leichte. Auch die jeweilige Kultur beeinflusst die Truppenwahl, Steppenvölker rekrutieren mehr Reiterei als Bergbewohner. Der Clou: Aufgebote dürft ihr nicht einfach überall rekrutieren, sondern nur von Angehörigen integrierter Kulturen! Das erschwert die Überlegung, ob ihr eine Kultur integrieren oder assimilieren solltet. Letzteres dauert ewig.







Was also tun, wenn ihr schnell Verstärkung für den nächsten Krieg braucht? Lohnt es sich, kleinere Völker zu integrieren, um Truppen zu bekommen? Ist das die Zufriedenheitsstrafe auf lange Sicht wert? Genau solche strategischen Entscheidungen erwarten wir doch von Spielen wie *Imperator: Rome*.

Nun sind die Aufgebote erst mal »geschenkte« Truppen, die Rekrutierung ist kostenlos. Dennoch hat sie ihren Preis, denn für die Aufgebote werden Bevölkerungseinheiten (Pops) verpflichtet, die während ihres Militärdienstes nichts produzieren. Ausgehobene Armeen schaden also der Wirtschaft. Wer eine Schlacht verliert, läuft zudem Gefahr, Pops zu verlieren – was sich in meinem Test aber im Rahmen hielt. Einmal etwa starb eine Pop, nachdem ich 2.000 Mann in den Tod geschickt hatte ... äh, absichtlich natürlich! Gravierende Niederlagen mit Zehntausenden von Toten können die

Bevölkerung aber gehörig dezimieren. Zumindest für kleinere Völker erschweren die Aufgebote so auch die frühe Expansion – weil ihr keine zusätzlichen Truppen rekrutieren könnt, sind eure Streitkräfte oft genauso stark wie die eurer Nachbarn. Ein Krieg will also wohlüberlegt sein, denn das Risiko, dabei wertvolle Bevölkerung einzubüßen, ist groß. Je länger die Aufgebote ausgehoben sind, desto höher klettert zudem die Kriegsmüdigkeit im Volk – auch in Friedenszeiten. Es ist also nicht ratsam, Aufgebote als stehende Heere einzusetzen.

### Legionen mit Traditionen

Aber dafür gibt es ja die stehenden Heere! Zusätzlich zu den Aufgeboten könnt ihr in *Imperator: Rome* Legionen (heißen der Einfachheit halber für alle Völker so) ausheben, deren Zusammensetzung ihr auch selbst bestimmt und denen ihr bis zu vier Komman-

danten zuweist. Dafür müsst ihr jedoch zuerst eine bestimmte Technologie erforschen, das entsprechende Gesetz erlassen und durch Expansion den Status einer Regionalmacht erreicht haben.

Nun kosten stehende Heere viel Unterhalt, ohne starke wirtschaftliche Basis braucht ihr daran nicht mal zu denken. Dafür sind die Legionen schlagkräftig und dürfen auch auf Truppentypen zurückgreifen, die Aufgeboten nicht zur Verfügung stehen – etwa die neuen Belagerungsingenieure, die Festungen schneller schleifen. Außerdem können Legionen mit der Zeit Ehrungen à la »besondere Hingabe« ansammeln, die Boni auf Moral und Co. bringen. Es gibt allerdings auch Entehrungen wie »Feiglinge« für Heere, die oft geschlagen werden, also aufpassen.

Mit dem richtigen Strategenhändchen könnt ihr mit der Zeit sogar regelrechte Elitetruppen heranzüchten. Dank einer Änderung



**1 ROM**

Die Römische Republik ist die ideale Fraktion für den Einstieg: Zu Beginn ist alles noch recht überschaubar, gleichzeitig besitzt ihr die größte Armee weit und breit. Mit Hilfe der römischen Missionen erhaltet ihr sofort Kriegsgründe gegen alle Nachbarn und könnt ruckzuck ganz Italien erobern. Dann wartet mit Karthago die erste echte Herausforderung. Oder ihr wendet euch gegen die Gallier. Wenn ihr Großmacht seid, achtet auf illoyale Charaktere – die Gefahr von Bürgerkriegen steigt!

**Schwierigkeit: Leicht.**

**2 KARTHAGO**

Wenn euch Rom für den Einstieg zu konventionell ist, dann kann ich Karthago empfehlen. Ihr seid die unangefochtene Seemacht der Region und dadurch erst einmal sicher. Ein hohes Einkommen sichert euch Macht. Die erste Herausforderung wartet mit den renitenten griechischen Städten auf Sizilien. Danach solltet ihr nach Spanien expandieren, um schließlich stark genug zu sein, euch gegen Rom zu wenden und die Geschichte umzuschreiben. Nicht vergessen: Ihr habt Kriegselefanten!

**Schwierigkeit: Leicht.**

**3 SYRAKUS**

Ihr liebt die Herausforderung? Dann wählt Syrakus! Die sizilianische Stadt liegt genau zwischen den Großmächten Rom und Karthago und droht von diesen zerrieben zu werden. Wenn ihr nicht sehr schnell an Stärke gewinnt, euren Erzfeind Karthago von der Insel werft und nach Süditalien expandiert, werdet ihr kaum gegen Rom bestehen können. Oder geht ihr lieber auf Nummer Sicher und werdet gleich ein Bundesgenosse Roms?

**Schwierigkeit: Schwer. Missionen erhältlich im Content Pack Magna Graecia.**

**4 CHERUSKER**

Wenn ihr keine Lust habt auf die große Politik am Mittelmeer, dann versucht es einmal mit einem Stamm etwas abseits des Geschehens, zum Beispiel mit den germanischen Cheruskern. Allerdings solltet ihr wissen, dass sich Stämme sehr anders spielen als die anderen Regierungsformen. So könnt ihr euch etwa mit eurem Stamm woanders ansiedeln, solltet aber eure Clanchefs stets loyal halten. Versucht, die germanischen Stämme zu vereinen und dann zur Monarchie oder Republik zu werden. Die Plünderung Roms wäre ein schöner Abschluss einer solchen Kampagne.

**Schwierigkeit: Mittel.**

**5 ATHEN**

Die großen Jahre Athens sind vorbei. Die einst stolze Großmacht fristet ein Schattendasein unter dem Joch der Diadochenreiche. Das könnt ihr ändern! Befreit euch von den Antigoniden, sammelt Verbündete und erschafft erneut den legendären Attischen Seebund. Mit Hilfe der Missionen werdet ihr euch auf dem Weg dorthin entscheiden müssen, ob ihr lieber als Tyrann herrschen oder die Demokratie zur neuen Blüte bringen wollt.

**Schwierigkeit: Schwer. Missionen erhältlich im Content Pack Magna Graecia.**

**6 ÄGYPTEN**

Ägypten (oder besser: das Ptolemäerreich) hat vermutlich die beste Ausgangslage der fünf griechischen Diadochenreiche. Das Nildelta gewährt Unmengen an Nahrung und großen Reichtum. Damit könnt ihr eure Besitztümer am Oberlauf des Nils erweitern, gen Osten in Richtung Kyrenaika ziehen oder euch gegen die anderen Diadochen wenden. Hierbei ermöglicht euch ein besonderer Kriegsgrund gegen die anderen Diadochen das schnelle Erobern größerer Gebiete. Schließlich erlauben es euch die ägyptischen Missionen auch, Alexandria zur neuen Weltmetropole auszubauen.

**Schwierigkeit: Leicht. Missionen erhältlich im Content Pack Heirs of Alexander.**

**7 ANTIGONIDENREICH**

Auf der Landkarte ist das Antigonidenreich zwar riesig, aber es steht kurz vor dem Zusammenbruch. Wenn ihr es nicht schafft, Korinth zu erobern, bevor euer 78-jähriger Herrscher stirbt, zerfällt das Reich, und ihr müsst euch entscheiden, ob ihr mit dem östlichen Reich in Syrien oder mit den griechischen Besitzungen im Westen weiterspielen wollt. Für Letzteres gibt es spannende Missionen, die euch gegen Makedonien führen und die Rückeroberung der verlorenen Gebiete ermöglichen.

**Schwierigkeit: Schwer. Missionen erhältlich im Content Pack Heirs of Alexander.**

**8 SELEUKIDENREICH**

Als König Seleukos herrscht ihr zwar über das größte Reich bei Spielstart, aber das ist nicht unbedingt von Vorteil. Die Gebiete sind meist dünn besiedelt, und deren Bewohner unterscheiden sich kulturell stark von der griechischen Oberschicht, was Ärger bedeuten kann. Außerdem habt ihr mit dem indischen Großreich Maurya einen mächtigen Feind im Osten, während ihr eigentlich mit den anderen Diadochen im Westen um die Nachfolge Alexanders kämpfen wollt. Aber immerhin gehört euch das Zweistromland, dessen Hauptstadt Babylon ihr zur vollen Blüte bringen könnt.

**Schwierigkeit: Mittel. Missionen erhältlich im Content Pack Heirs of Alexander.**

**8 SELEUKIDENREICH****5****7 ANTIGONIDENREICH****6**

im Terrainsystem können die es sogar mit einer feindlichen Übermacht aufnehmen. Die »Kampfbreite« einer Provinz hängt nun nämlich vom Terrain ab, ein enger Gebirgspass etwa kann auch von einer Handvoll Eliteregimenter gehalten werden, weil der Feind nicht über die Flanke angreifen kann. Andererseits besitzen Legionen die Angewohnheit, ihren Anführern gegenüber treuer zu sein als der Nation gegenüber. Wohl dem, dessen Generäle loyal bleiben.

Mit gesammelter Militärerfahrung schaltet ihr weiterhin Traditionen fürs gesamte Heer frei, die nun in Talentbäume gegliedert sind – und jede Kultur bringt eigene davon mit. Die Hellenen etwa investieren ihre Erfahrung in »Griechische Stadttraditionen« (stärkere Infanterie und Kavallerie) oder »Griechische Königreichstraditionen« (größere Flotten, günstigere Söldner). Durch bestimmte Traditionen schaltet ihr zudem



## MEINUNG

Michael Graf  
@Greu\_Lich



Die bisherigen Patchnotes zu *Imperator: Rome* zu lesen, ist geradezu absurd: Es gibt kein System, an dem Paradox seit Release nicht geschraubt hätte. Fast alles hat sich seit unserem ursprünglichen Test verändert, was oft heißt: verbessert. Wenn ich all das im Artikel vollständig wiedergeben und einordnen wollte, würdet ihr wahrscheinlich daran lesen, bis Update 3.0 erscheint. Am wichtigsten bleibt aber ohnehin die Quintessenz. *Imperator: Rome* wird durch die bisherigen Patches samt 2.0 nicht zum ganz anderen Spiel, aber zum durchdachten und verzahnten, in dem ich mein Imperium viel mehr anpassen und unterschiedliche Wege beschreiten kann. Zwar hatte auch die »alte« Spielmechanik ihren Reiz, aber gerade im späteren Partieverlauf tendierte sie zur Monotonie. Jetzt bietet *Imperator* mehr Optionen, mehr interessante Entscheidungen, die ich treffen kann, statt immergleiche Aktionen runterzuspulen. Es gibt natürlich auch weiterhin Baustellen. Dass das neue Interface noch Ecken und Kanten hat – okay, daran dürfte Paradox weiter feilen. Wichtiger wäre mir mehr Tiefgang für Stammesgesellschaften. Denn Germanen, Gallier und Co. spielen sich weiterhin zu geradlinig; eigentlich geht es nur darum, einen bis zwei große Verbündete zu suchen, mit deren Hilfe ich nach und nach meine Nachbarn erobere – bis ich groß genug bin, um auch die Verbündeten zu fressen. Da fehlt noch das gewisse Etwas, das passende Content Pack ist bei Paradox womöglich schon in Planung. Auch ein gewisser Leerlauf in Friedenszeiten ist immer noch enthalten, und das Latageme könnte mehr Abwechslung vertragen. Sobald mein Reich eine gewisse Größe erreicht hat, bin ich zwar übermächtig, kann nach gewonnenen Kriegen aber weiterhin nur einzelne Stückchen aus anderen Imperien schneiden. Das wird dann schnell langweilig, da fange ich lieber mit einem neuen Volk von vorne an. Dennoch finde ich es absolut lobenswert, dass Paradox *Imperator: Rome* eben nicht aufgegeben, sondern weiter daran gearbeitet hat – und zwar kostenlos. Denn die Content Packs vertiefen zwar einzelne Völker beziehungsweise Kulturgruppen, die grundlegenden spielerischen Verbesserungen steckten aber in den Gratis-Patches. Das beschert *Imperator: Rome* die verdiente Aufwertung.

weitere Kulturtalentebäume frei, die Römer können sich beispielsweise den Griechen oder Kelten zuwenden. So könnt ihr euer Militär noch detaillierter konfigurieren.

Dank dieser Umstellungen hat das Militärsystem von *Imperator: Rome* an Tiefe und Vielfalt gewonnen. Hinzu kommt, dass schon Patch 1.1 das Seekampfsystem überarbeitet und etwa die Rollenverteilung zwischen leichten und schweren Schiffen ge-



schärft hat: Ohne leichte Eskorte sind eure schweren Pötte nahezu nutzlos, dafür können superschwere Schiffe sogar ohne Armeegestützung Küstenprovinzen besetzen.

### Bessere Forschung

Patch 2.0 überarbeitet zudem das Forschungssystem. Statt frische Technologien wie gehabt mit Geld zu kaufen, investiert ihr nun »Innovationen«, eine neue Währung, die von euren Forschern generiert wird. Verfügbare Fortschritte landen auch nicht mehr in einer schmucklosen Liste, stattdessen umfasst jede Kategorie (Verwaltung, Militär, Redekunst, Religion) zwei bis drei komplette Technologieebenen. Darin könnt ihr dann auch sehen, welche Fortschritte auf den aktuellen folgen, um euer Reich gezielter zu spezialisieren. Wobei »sehen« hier relativ ist, denn das Forschungs-Interface entpuppt sich als gewöhnungsbedürftig. Denn alle Technologieebenen einer Kategorie werden nebeneinander angezeigt, sodass ihr zwangsläufig zoomen und scrollen müsst, um darin etwas zu erkennen. Noch dazu ist es schwer, gezielt vorzugehen, weil nicht immer klar ersichtlich ist, welcher »Ast« welche Schwerpunkte hat.

Zur besseren Übersicht könnt ihr Suchbegriffe wie »Steuern« eingeben, damit alle zugehörigen Technologien aufleuchten. Und einige zentrale Fortschritte hebt *Imperator: Rome* mit farbigen Rahmen hervor. Trotzdem: Das könnte Paradox viel übersichtlicher darstellen, am Anfang werden euch die Forschungsbäume regelrecht erschlagen. Das ist ein Symptom der neuen Benutzeroberfläche von *Imperator: Rome* 2.0. Die soll schlanker und übersichtlicher aussehen als der ursprüngliche Marmortafel-Look – und an manchen Stellen gelingt das auch. So zeigt die Ressourcenleiste oben nun konkret, wie viel Geld, Rekruten, Einfluss etc. ihr gerade gewinnt, statt nur einen kleinen grünen oder roten Pfeil, den ihr erst per Tooltipp näher untersuchen müsst. Und statt der schwer unterscheidbaren Götterbilder, die früher zu den Untermenüs für Wirtschaft und Co. führten, gibt's jetzt eine Seitenleiste à la *Stellaris* mit eindeutigeren Icons.

Außerdem unterstützt *Imperator: Rome* nun Tooltips à la *Crusader Kings 3* – allerdings in kleinerem Umfang. Beispielsweise kann ich mir im Bevölkerungs Menü per Mouseover erklären lassen, was »Bürger« bringen, dann allerdings keinen weiteren Tooltipp über die »Rekrutenreserve« anzeigen lassen, die von besagten Bürgern erhöht wird.

Manchmal fehlen Verknüpfungen. Beispielsweise zeigt in der Ressourcenleiste ein Daumen samt Zahlenwert die Senatszustimmung, ich kann jedoch nicht darauf klicken, um direkt ins Senatsmenü zu gelangen. Dafür muss ich das Regierungsmenü öffnen und dort zum Senat wechseln. Außerdem sind manche Textfenster zu klein für die deutsche Übersetzung, und die Darstellung von Fähigkeiten ist seltsam inkonsistent: Wenn ihr Charaktere direkt betrachtet, seht ihr deren Talentwerte als arabische Zahlen, bei der Besetzung von Ämtern zeigt *Imperator: Rome* hingegen römische Nummern. Grundsätzlich empfinde ich das neue Interface aber als eine Verbesserung, dennoch wird man weiter daran arbeiten müssen.

### Lieber von vorne

Weiterhin arbeiten sollte Paradox auch an der KI, die schwankt immer noch. Beispielsweise sind KI-Bündnisse durchaus in der Lage, ihre Truppen zu sammeln, aussichtslosen Schlachten aus dem Weg zu gehen und gezielt wertvolle Hauptstadtprovinzen zu besetzen. Andererseits schlagen KI-Verbände seltsame Kapriolen, wenn etwa ein verbündetes Heer eine fast abgeschlossene Belagerung abbricht, um bei einer Schlacht zu helfen, zu der es dann zu spät kommt.

Sobald ihr die Anfangsphase überstanden und euch einigermaßen ausgebreitet habt, sind die meisten KI-Völker alleine auch keine große Herausforderung mehr. Klar, es können Bündnisse entstehen, die euch in Bedrängnis bringen, aber irgendwann greift auch hier die Schneeballregel: Ab einer bestimmten Größe gibt es fast nichts mehr, das euch aufhalten kann.

Sobald ihr zur dominanten Großmacht geworden seid, kann es deshalb mehr Spaß machen, mit einem neuen Volk von vorne zu





beginnen, denn die Ausgangssituationen können sich deutlich unterscheiden. Ein neues Feature aus Patch 1.3 trägt dazu bei und erleichtert zudem die ersten Schritte, nämlich das Missionssystem, das heimliche Herzstück des Spiels. Für jedes beliebige Volk generiert Imperator: Rome einen zur Region passenden Missionsbaum, dem ihr folgen könnt, um eure frühe Expansion zu lenken. Diese Missionen folgen zwar Schema F (erobere dies, beanspruche jenes), geben für eine neue Kampagne aber eine mögliche Richtung vor. Ob ihr der folgt oder nicht, könnt ihr selbst entscheiden.

Manchen Völkern hat Paradox zudem handgebaute, oft mehrstufige Missionsketten spendiert, die mit Content Packs ins Spiel gekommen sind:

- The Punic Wars (kostenlos): Besondere Missionen für Rom und Karthago.
- Magna Graecia: Missionen für Athen, Sparta und Syrakus.
- Epirus: Eine spezielle Missionskette für, Moment ... Epirus!
- Heirs of Alexander: Ausführliche, mehrstufige und historisch klasse recherchierte Missionsbäume für die Diadochen, die zerstrittenen Nachfolgeherrscher Alexanders des Großen.

### Die Erben Alexanders

Womit wir beim neuen Content Pack wären. Heirs of Alexander dreht sich um den Vierkampf zwischen den Makedonen, den Thraern, dem Antigonidischen Königreich in Anatolien, den Seleukiden in Persien und dem Ptolemäischen Reich in Ägypten. Alle davon wollen Alexander den Großen beerben, und alle davon haben mehrere umfangreiche Missionsbäume mit abwechslungsrei-

chen Aufgaben. So müsst ihr nicht nur Regionen erobern, sondern auch Bündnisse schmieden, Klientelkönigreiche gründen, Festungen errichten und so weiter.

Braucht ihr dafür unbedingt den DLC? Nun, es kommt darauf an, ob ihr Spiele wie Imperator: Rome auch aus historischem Interesse spielt. Denn die Missionsbäume und ihre Ereignisse basieren auf geschichtlich belegten Hintergründen und münden – sobald ihr es geschafft habt, Alexanders Reich wieder zu vereinen – in einem riesigen Bürgerkrieg als größter Herausforderung.

Die Kriege zwischen den Diadochen – den ehemaligen Feldherren Alexanders – könnt ihr aber auch ohne den DLC nachkämpfen. Und das macht Spaß! Im Gegensatz zu normalen Waffengängen folgen die Diadochenkriege nämlich der Spiellogik von Bürgerkriegen. Das heißt, dass besetzte Provinzen sofort den Besitzer wechseln, nicht erst nach einem Friedensschluss. Mit einem einzigen, erfolgreichen Vorstoß erobert ihr komplette Regionen im Handstreich. Umgekehrt kann das auch euer Gegner, sodass ihr eure Grenzen viel besser schützen müsst als in normalen Kriegen. Sollte der Feind überraschend in euer Kernland einfallen, heißt es sonst schnell »Game Over«.

Das einzige große Feature des DLCs ist der Bau eigener Weltwunder, bei denen ihr neben dem Look auch die Materialien und die gewünschten Boni auswählt: je hochwertiger das Material, desto mächtiger das Bauwerk. Allerdings sind die Eigenbauweltwunder enorm teuer und damit erst sinnvoll, wenn ihr ohnehin schon mächtig seid und die Boni gar nicht mehr braucht. Da ergibt es mehr Sinn, die vorhandenen Wunder zu erobern, etwa die Pyramiden von Gizeh oder die Akropolis (nicht den Koloss!) von Rhodos. ★

## IMPERATOR: ROME

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i3 550 / Phenom II X6 1055T  
GTX 460 / Radeon HD6970  
4 GB RAM, 5 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i5 3570K / Ryzen 3 2200G  
GTX 660 / Radeon R9 380  
6 GB RAM, 5 GB Festplatte

### PRÄSENTATION

- wunderschöne Karte ➤ aufgeräumtes Interface
- gute, neu komponierte Musik ➤ hübsche Armee-Animationen
- spröde Schlachtendarstellung

### SPIELEDISIGN

- spannende Kriegsführung ➤ motivierendes Handelssystem
- lebendige Welt ➤ verzahnte Mechaniken
- in Friedenszeiten wenig zu tun

### BALANCE

- mehr Tooltips ➤ diverse Schwierigkeitsgrade
- Bürgerkrieg als Herausforderung
- dennoch unzureichende Tooltips
- teils unübersichtlich

### ATMOSPHÄRE/STORY

- Identifikation mit den Charakteren ➤ atmosphärischer Umgebungssound
- viele Zufallsevents
- glaubwürdige Welt
- nüchterne Präsentation

### UMFANG

- zig Fraktionen ➤ Regierungsformen mit eigenen Mechaniken
- riesige Spielwelt ➤ gute Modbarkeit
- Stammesgesellschaften recht eintönig

### AUFWERTUNG

Fast alle Spielelemente hat Paradox überarbeitet – vom Militärsystem über Kultur und Religion bis zum Provinzmanagement.

### FAZIT

Solide Umsetzung bekannter Spielmechaniken. Welteroberer kommen auf ihre Kosten, Friedensfürsten weniger.

78

+3

81



## Little Nightmares 2

RÜCKKEHR DES  
REGENMANTELS

Little Nightmares 2 beginnt in einem düsteren Wald mit einer neuen Hauptfigur. Statt Regenmantel trägt Mono eine Papiertüte über dem Kopf.

Genre: **Action** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **Tarsier Studios** Termin: **11.2.2021** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**  
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **8 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **nein** Enthalten in: –

Auf DVD: Test-Video

**Der erste Teil gefiel uns wegen seiner morbiden Atmosphäre und des unverwechselbaren Looks. Die Fortsetzung knüpft an diese Stärken an.** Von Manuel Fritsch

Ein kleines, barfüßiges Mädchen in einem gelben Regenmantel hat uns 2017 mit auf ein gruseliges Hüpfabenteuer genommen: Little Nightmares war eine der angenehmen Überraschungen des Jahres, nicht zuletzt durch seine morbide und einzigartige Ästhetik. Im Nachfolger Little Nightmares 2 kehren wir nun in die schaurig-schöne Miniaturwelt zurück und erleben eine neue Geschichte mit einer ebenso neuen Hauptfigur. Als kleiner Junge Mono wachen wir in einem verlassenen Wald neben einem alten Röhrenfernseher auf. Nach einem gut gemachten Tutorial treffen wir auf die Regenmantelträ-

gerin Six (die Hauptfigur aus dem ersten Teil), die sich unserer Mission anschließt. Die beiden Kinder wollen mit vereinten Kräften das mysteriöse Signal eines Funkturms abschalten, das die gesamte Menschheit in willenlose Zombies verwandelt.

#### Der Six-te Sinn

Six ist nicht spielbar, fungiert aber als KI-gesteuerte Koop-Partnerin. In den passenden Situationen stellt sie sich zum Beispiel selbstständig an Wände, um uns per Rüberleiter auf einen Fenstersims zu hieven. Oder sie reicht uns bei gefährlichen Sprüngen die Hand. Schieben wir eine große Kiste, kommt sie hilfsbereit angerannt und stemmt sich mit vollem Einsatz gegen das schwere Ding. Auf nervige Beschützermissionen verzichtet das Spiel glücklicherweise. Die computergesteuerte Figur kümmert sich gut um sich selbst, und auch in hektischen Fluchtsequenzen müssen wir ihretwegen nie einen

neuen Versuch starten. Das Mädchen und Mono sind allerdings nicht permanent als Team unterwegs. Wendungen in der Story und die Levelarchitektur sorgen dafür, dass wir über weite Strecken immer wieder mal allein unterwegs sind.

#### Abwechslungsreiche Rätsel und Anspannung

Little Nightmares 2 ist ein Puzzle-Plattformer mit 2,5D-Schauplätzen. Meistens laufen wir von links nach rechts, aber innerhalb eines begrenzten Spielraums wird auch die Tiefe genutzt. Wie im Vorgänger stehen unserer Reise etliche Hindernisse und Gefahren im Weg. Die Puzzle- und Rätselaufgaben sind zwar kreativ und abwechslungsreich, aber größtenteils sehr einfach. Mal springen wir gemeinsam im Takt, um ein Klavier durch einen Boden krachen zu lassen, mal suchen wir in einem Gefängnis nach Sicherungen und nehmen einen alten Aufzug in Betrieb.



Grafisch knüpft Little Nightmares 2 nahtlos an die außergewöhnliche und skurrile Ästhetik des Vorgängers an.

Der Gruselfaktor ist noch eine Stufe größer als im Vorgänger. Auch im zweiten Teil werden wir des Öfteren von bedrohlichen Kreaturen gejagt.





## MEINUNG

Manuel Fritsch  
@manuspielt



In diesen Look könnte ich mich reinlegen – wenn er nicht so anziehend und abstoßend zugleich wäre! Little Nightmares 2 erfüllt meine Erwartungshaltung an einen Nachfolger nahezu perfekt. Es fühlt sich vertraut an, bringt aber dennoch eine ganze Reihe von Neuerungen und ist deutlich umfangreicher. Nur auf das Kämpfen hätte ich gerne verzichtet. Das waren die einzigen Situationen, in denen mich das Spiel eher genervt als unterhalten hat.

Mich stört es nicht, dass einen das Ende der Geschichte ratlos und fragend zurücklässt. Mir ist nach dem Spielen nicht mal klar, ob Little Nightmares 2 wirklich der Nachfolger oder vielleicht nicht sogar ein Prequel sein könnte. Egal! Der erste Teil war schon sehr vage und ließ viel Raum für Spekulationen. Auch diesmal bringt mich das Erlebte dazu, mich nach dem Durchspielen in Foren und auf YouTube mit Theorien und Deutungen zu beschäftigen und tiefer in das Mysterium einzutauchen. Ich mag es, wenn sich Spiele trauen, auch mal Sachen ungeklärt zu lassen und nicht alles haarklein aufzudröseln. Gerade weil es um Träume und Ängste geht, verzeihe ich Little Nightmares 2 diese bewusst vage Erzählweise und freue mich umso mehr über die spielerischen und künstlerischen Freiheiten, die sich das Studio nimmt. Jedes Kapitel überrascht mich mit neuen absurden Bildern, und ein visuelles Highlight reiht sich an das andere.

Oder wir lassen uns von Six an einer Seilwinde hochziehen, damit wir einen Schlüssel von einem Fleischerhaken angeln können. Nur selten geraten wir wirklich ins Grübeln oder brauchen länger für eine Lösung. Die naheliegendste Idee führt meist direkt zum Ziel, aber die Umsetzung und Gestaltung der Aufgaben machen dennoch Freude.

Besonders gelungen ist die Mischung aus Action, aktivem Knobeln und ruhigen Entdeckungsphasen. Nach pulstreibenden Bossbegegnungen, bei denen wir uns beispielsweise leise durch eine Bibliothek schleichen und vor dem langen Schlangenhals der Aufpasserin verstecken, laden ausreichend Verschnaufpausen zum Erkunden der atmosphärischen Umgebung ein. Hinter leeren Pappkartons verbergen sich Zugänge zu geheimen Räumen, oder Mono entdeckt neue Kopfbedeckungen in Schubladen und Schränken, die als optionale Sammelgegenstände dienen. Zusätzlich gibt es in jedem der fünf Kapitel Fragmente von verlorenen Kinderseelen zu finden, die bei Komplettierung ein Geheimnis lüften – mehr verraten wir aus Spoiler-Gründen nicht. So erhöht sich zumindest für Sammler der Wiederspielwert, denn alternative Wege oder unterschiedliche Lösungsansätze für die Rätsel fehlen.

Anders als Six kann sich Mono, der Protagonist des zweiten Teils, diesmal auch verteidigen. Dazu dienen mal Suppenlöffel, oft aber auch Hämmer, Äxte oder ein Wasserrohr.

### Mono-Klinge statt Sixth Sense

Nicht nur die Spieldauer ist mit rund sechs bis acht Stunden fast doppelt so lang, auch die optische Varianz und gefühlte Größe der Welt fallen spürbar umfangreicher als im Vorgänger aus. Auf dem Weg zum Funkturm werden Mono und Six in einem Sumpfgebiet von einem Jäger verfolgt, retten sich durch enge Erdlöcher in eine alte Waldhütte und infiltrieren eine Schule in der Stadt. Während der erste Teil nahezu komplett auf einem Schiff spielt, umfassen die genannten Szenen nur das erste Drittel der Geschichte.

Eine weitere Neuerung: Gegen kleine Gegner (abgehackte Hände, die auf ihren Fingern laufen, oder angriffslustige Porzellanpuppen) kann sich Mono im Gegensatz zu Six auch aktiv verteidigen. Die für seine Körpergröße riesigen Waffen, wie eine Suppenkelle oder ein abgebrochenes Wasserrohr, sind allerdings extrem schwer. Nur mit größter Kraftanstrengung kann er sie für einen Schlag hochheben und fallen lassen, um der Bedrohung ein Ende zu setzen.

Das Timing für diese Schläge erfordert etwas Übung, was die Kampfsituationen zu nervigen Trial-and-Error-Passagen degradiert. Bei einem Fehlschlag geht die gesamte Sequenz von vorne los, da die flinken Feinde sofort über Mono herfallen. Die Checkpoints sind immerhin fair verteilt, und Kämpfe kommen nur selten vor, daher sind die kurzen Frustrationsmomente zu verkraften. Die sehr knapp getimten Fluchtsequenzen, in denen uns unbesiegbare Monstrositäten kreuz und quer durch mehrere Räume jagen, sind ebenfalls potenzielle Kandidaten für Frustration, machen das jedoch durch ihre tolle und packende Inszenierung wieder wett.

### Kein Held der großen Worte

Wie schon im ersten Teil kommt die Erzählung komplett ohne Worte aus. Die bildgewaltigen Szenen mit ihren deformierten Kreaturen und der morbiden Atmosphäre sprechen ihre eigene Sprache, aber lassen oft klare Zusammenhänge vermissen. Der schlaksige Mann mit Hut ist uns nicht wohl gesonnen, so viel ist schnell klar. Auch ist er eindeutig nicht lebendig, und das statische Flackern seines grauen Körpers hat ziemlich sicher etwas mit dem Funkturm und dem geheimnisvollen Rauschen der Fernseher zu

tun. Eine echte Erklärung gibt es aber nie, wir sitzen nach dem Finale mit einem großen Fragezeichen über dem Kopf da. Wenn ihr von einem Spiel eine kohärent erzählte Geschichte mit eindeutiger Auflösung erwartet, seid ihr hier falsch.

Der Weg und das wohlige Gruseln im Moment sind das Ziel in Little Nightmares 2, nicht die Geschichte. Die titelgebenden »kleinen Albträume« sind keine logischen Traumgebilde, daher darf die Serie auch gerne weiterhin so fantastisch und geheimnisvoll bleiben. Dank seiner angenehm beklemmenden Inszenierung, der kreativen Rätsel und seines einzigartigen Stils können wir Little Nightmares 2 empfehlen. ★

## LITTLE NIGHTMARES 2

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i5 2300 / FX-4350  
GTX 570 / Radeon HD 7850  
4 GB RAM, 10 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7 3770 / FX-8350  
GTX 760 / Radeon HD 7870  
8 GB RAM, 10 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- toler Grafikstil
- gute Licht- und Schatteneffekte
- Monsterdesign
- stimmungsvolle Klangkulisse
- auf Dauer zu monoton-düster

### SPIELDESIGN



- kreatives Rätseldesign
- Mischung aus Action und Erkunden
- gute KI-Kooper-Partnerin
- frustige Kampfsequenzen
- sehr linear

### BALANCE



- gutes Tutorial
- steigender Schwierigkeitsgrad
- faire Checkpoints
- teils naheliegende Lösungen
- nervige Trial-and-Error-Passagen

### ATMOSPHERE / STORY



- skurrile Traumwelten
- gruselige Grundstimmung
- beklemmende Bedrohung
- stimmige Sammelgegenstände
- wenig bis kaum Story

### UMFANG



- fünf umfangreiche Kapitel
- sechs bis acht Stunden lang
- versteckte Hütte
- freischaltbare Bonusinhalte
- mäßiger Wiederspielwert

### FAZIT

Bildgewaltiger und kreativer Puzzle-Plattformer mit bizarrer Optik und packender, splatterfreier Gruselatmosphäre.





Nioh 2

# GRANDIOS, ABER UNRUND

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Koei Tecmo** Entwickler: **Team Ninja** Termin: **5.2.2021** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**  
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

## Fast ein Jahr nach den Konsolenversionen erscheint Nioh 2 als Complete Edition mit allen DLCs für den PC. Wie gut ist die Umsetzung?

Von Dmitry Halley und Mathias Dietrich

Na endlich! Fast ein Jahr nach Release für die PlayStation 4 gibt es Nioh 2 als Complete Edition (mit allen DLCs) auch für den PC. Dark-Souls-Fans können also die gewetzten Klingen aus dem Schrank holen, doch eine Frage muss natürlich vorher geklärt werden: Verdient Nioh 2 auch auf dem PC so überragende Wertungen wie die Konsolenversion? Schließlich haben die Kollegen von GamePro damals eine stattliche 89 gezeugt.

Das Souls-like erntete viel Begeisterung bei Presse und Spielerschaft gleichermaßen. Dem kann auf dem Rechner eigentlich

nur noch eine miese Portierung in die Quere kommen. Und tatsächlich: Genau hier hätten die Entwickler noch ein bisschen mehr Feinschliff investieren müssen. Doch bevor wir darauf eingehen, klären wir erstmal all die anderen wichtigen Fragen: Was ist Nioh 2 überhaupt? Warum flippen Dark-Souls-Fans bei diesem Spiel aus? Wo geht es seinen ganz eigenen Weg? Und danach dann die alles entscheidende Gretchenfrage: Nioh 2, wie hast du's mit der PC-Portierung?

### Worum geht's eigentlich?

Wie schon in Nioh 1 lässt sich gar nicht so leicht beantworten, worum es in Nioh 2 überhaupt geht. Ein Großteil der Geschichte spielt vor den Ereignissen des ersten Teils, mitten in der kriegerischen Sengoku-Ära Japans, von 1477 bis 1573. Wir geraten in eine düstere Fantasy-Geschichte aus Yokai-Dämonen und historischen Machthabern wie No-

bunaga Oda. Diesmal spielen wir aber keinen vorgefertigten William, sondern basteln nach Gutdünken eine eigene Figur. Angefangen beim Geschlecht über Haar- und Augenfarbe sowie Gesichtsform könnt ihr wirklich so gut wie alles anpassen. Sehr löblich!

Doch auch nach etlichen Stunden Spielzeit wissen wir kaum etwas über unsere Hauptfigur oder deren Motivation. Wir erfahren nur durch eine schnöde Missionsbeschreibung, dass wir offenbar nicht tot sind, sondern unseren Lebensunterhalt als Söldner verdienen, indem wir gegen die Yokai kämpfen. Im Gegensatz zum großen Vorbild Dark Souls ziehen wir dafür aber nicht durch eine offene Welt, sondern wählen auf einer Übersichtskarte Missionen aus.

### So geht Leveldesign

Die Story mag vielleicht verwirren, das Leveldesign trifft aber sowohl künstlerisch als auch vom Design her voll ins Schwarze. Ihr durchstreift brennende Burgen und ebenso mysteriöse wie riesige Höhlen, die von imposanten Torbögen geziert werden. Obwohl die Größe der Levels überschaubar (aber größer als im Vorgänger) ist, macht die Erkundung Spaß. Denn das Motto hier lautet: »Viele Wege führen nach Rom.« Immer wieder öffnen sich alternative Pfade zu eurem Ziel, oder ihr findet ein verstecktes Item.

Checkpoints gibt's Souls-typisch in Form von Schreinen, die ihr fairerweise durch Abkürzungen leichter zugänglich macht. Dadurch ist man zudem viel motivierter, auch härtere Bosskämpfe immer und immer wieder zu probieren. Denn die könnt ihr nach dem Heldentod meist innerhalb von nur wenigen Sekunden wieder erreichen.



Schreine sind Checkpoints und vergleichbar mit den Leuchtfuern aus Dark Souls.





Gegner wie dieser gewaltige Yokai wirken durchaus furchteinflößend.

## ÄNDERUNGEN DER PC-VERSION

Die PC-Version von Nioh 2 erscheint etwa ein Jahr nach den Konsolen, enthält dafür jedoch bereits alle bisher erschienenen DLCs. Dadurch gibt es nicht nur mehr Storykapitel, sondern auch mehr Waffen und Rüstungen. Zudem existieren einige kleinere Anpassungen:

- Ultra-Wide-Support
- Unterstützung für bis zu 120 FPS
- DLCs The Tengu's Disciple, Darkness in the Capital und The First Samurai
- zwei zusätzliche Waffentypen: Split Staff und Fäuste
- Endgame-Inhalt »Underworld«
- zusätzliche Schwierigkeitsgrade
- sämtliche Boni der PS4-Version: Demon-Horde-Waffen (neun Typen), Kodama Netsuke, Demon-Horde-Rüstungsset, Sudama Netsuke und mehr

### Das Highlight: die Kämpfe

Die Kämpfe selbst sind jedoch das wahre Highlight von Nioh 2. Denn sie sind wundervoll komplex. Yokai und Banditen verprügelt ihr mit insgesamt elf unterschiedlichen Waffenarten, die sich nicht nur in ihrem Design, sondern auch in ihrer Nutzung unterscheiden. Mit Metallhandschuhen schlägt ihr verdammt schnell zu, verursacht aber nur wenig Schaden. Eine Klingenkette lässt euch Gegner heranziehen. Oder aber ihr setzt auf eine riesige, transformierbare Sense und haut einfach alles kaputt. Schilde gibt es keine, geblockt wird mit der Waffe selbst.

Doch egal, welchen Prügel ihr wählt: Kämpfen will gelernt sein, und gerade zu Beginn kann einen die Komplexität ein wenig erschlagen. Ihr habt drei unterschiedliche Kampfstile, müsst nicht nur eure eigene (Ki genannte) Ausdauer im Blick behalten, son-



Jede Waffe spielt sich anders. Mit dem Kusarigama etwa könnt ihr Gegner an euch heranziehen.

dern auch die der Gegner. Dann gibt es ein Abwägen zwischen Blocken und Ausweichen. Dazu kommen Konter, magische Fähigkeiten und, und, und. Doch sobald die Grundlagen sitzen, geht es permanent rund, und Nioh 2 entfaltet seinen vollen Charme.

### Neue Dämonenverwandlung

Im Kampf selbst setzt ihr allerdings nicht nur auf Waffen aus Holz und Stahl, sondern auch auf mythische Fähigkeiten. Besonders spannend sind dabei die Yokai-Skills. Denn egal, ob ihr einen Magier spielt oder nicht: Jeder Charakter kann von seiner dämonischen Herkunft Gebrauch machen und zum Beispiel einen Feuertornado beschwören. Am beeindruckendsten ist jedoch die Möglichkeit, euch kurzzeitig selbst in einen Yokai zu verwandeln. Das sieht richtig cool aus, ihr werdet praktisch zum unverwundbaren Giganten. Wenn euch ein Gegner trifft, verkürzt das zwar die Dauer der Transformation, ihr nehmt aber keinen Schaden.

Je öfter ihr eine Waffe oder auch eure Transformation einsetzt, umso effektiver werdet ihr damit. Denn ihr erhaltet durch die

bloße Nutzung Skillpunkte, die ihr in neue Fähigkeiten wie etwa Kombos oder passive Boni wie mehr Schaden investieren könnt. Zusätzlich bekommt ihr Erfahrungspunkte, mit denen ihr Attribute wie Stärke und Geschicklichkeit verbessern dürft. Souls-typisch verliert ihr zudem nicht verteilte XP beim Tod, könnt die aber zurückerhalten, wenn ihr euer Grab erreicht, ohne vorher noch einmal zu sterben.

Wenn es euch schwerfällt, voranzukommen, könnt ihr zudem die Charaktere anderer Spieler an deren Gräbern als KI-Gefährten beschwören oder alternativ über den Online-Modus kooperativ gemeinsam in den Kampf ziehen. Das hilft schon allein deshalb weiter, weil sich die Bosse stets nur auf einen Spieler konzentrieren.

### Motivierende Schnetzelei

Was noch mehr motiviert als die Kämpfe selbst, ist jedoch die Belohnung danach. Ständig findet ihr neue Waffen und Rüstungen mit gefühlt einer Bazillion möglicher unterschiedlicher Werte. Anima-Charge? Ki-Charge? Ninjutsu Power? Gar nicht so leicht



## MEINUNG

Mathias Dietrich  
@Kawaraban



Mit Nioh 2 gibt es endlich mal wieder ein Action-Rollenspiel, das mich zur Abwechslung nicht in westliche Gefilde verschleppt, sondern in das ferne und etwas exotische Japan. Hier erkunde ich als Samurai alte japanische Burgen und verprügle die abgedrehten Yokai aus der örtlichen Mythologie. Das ist exakt die Abwechslung, die ich seit Langem gesucht habe! Spielerisch gibt es mit knackigen Kämpfen und zahlreichen Gegenständen auch kaum etwas zu bemängeln. Doch so viel das Kampfsystem richtig macht, wenn ich Nioh 2 spiele, schwelge ich doch immer in guter Erinnerung an den hervorragenden Konkurrenten Sekiro. Auch das rühmt sich mit seiner Schwierigkeit und einem Japan-Setting. Doch da passte irgendwie alles noch mal ein Stück besser zusammen. Die Atmosphäre wurde nicht von abgedrehten Charakteren gestört, und das viel offensivere Kampfsystem sorgte für spannendere und nervenaufreibendere Konfrontationen. Zum Ausgleich bietet Nioh 2 mehr Inhalt. Dafür sorgen vor allem das tiefere Rollenspielsystem und die damit verbundenen Spielstile. Die Kämpfe von Sekiro waren super, nagelten mich jedoch auf Schwert und den Einsatz der Prothesen fest. In Nioh kann ich in jedem Durchlauf einen neuen Charakter erstellen und mich auf eine andere der elf Waffenarten spezialisieren. Jetzt bleibt nur noch zu hoffen, dass der Entwickler die technischen Probleme ausbessert, damit ich mir das Spektakel nicht so häufig in Zeitlupe ansehen muss.

zu verstehen. Die Item-Jagd motiviert den noch gewaltig. Denn bessere Ausrüstung findet ihr in viel höheren Taktraten als etwa in Sekiro oder Dark Souls.

Gefällt euch das Aussehen einer Rüstung oder Waffe besonders, dann könnt ihr es einfach auf einen anderen Gegenstand übertragen. So zieht ihr stets mit den besten

Eure Dämonenform sieht nicht nur imposant aus, sondern ist auch sehr mächtig.



Werten in den Kampf, ohne euer Äußeres ändern zu müssen. Eine Möglichkeit, die jedes Rollenspiel bieten sollte.

### Wie schlägt sich die PC-Version?

Nioh 2 sieht richtig gut aus und bietet brennende Burgen, mysteriöse Wälder, Höhlen und groteske Gegner. Aus der Entfernung ist das Spiel ein absoluter Traum. Doch die Texturen wirken teilweise ziemlich verwaschen. Zudem ploppen im Hintergrund nicht selten Charaktere oder Details sichtbar auf. Im Falle von Schatten geschieht das beizeiten sogar nur wenige Meter vor euch. Der Performance-Hunger steht obendrein in keinem Verhältnis zu diesen Mängeln. Um das Spiel mit einer 4K-Auflösung bei 60 FPS genießen zu können, benötigt ihr laut Entwickler bereits eine RTX 3070. Noch ärgerlicher: Die regelmäßigen Framerate-Einbrüche können einem so manchen Kampf verderben. Denn unabhängig von eurer Hardware gerät Nioh 2 immer mal wieder ins Stottern. Vor allem bei Bosskämpfen kann das nerven! Die technischen Probleme machen Nioh 2 zwar nie unspielbar, allerdings profitieren gerade so unverzeihlich harte Geschicklichkeitsspiele von einem verlässlichen Spielfluss. Und eine RTX 3070 müsste eigentlich in der Lage sein, ein so altbacken anmutendes Spiel problemlos am Laufen zu halten.

Dennoch ist Nioh 2 auch auf dem PC ein verflucht gutes Actionspiel, das die span-

nenden Kämpfe eines Dark Souls mit dem unverwüstlichen Loot-Sammeltrieb eines Diablo kombiniert und das Ganze mit einem unverbrauchten Setting mischt. Freunde von Action-Rollenspielen dieser Bauart kommen hier voll auf ihre Kosten und können mit immer neuen Durchläufen mehr als hundert Stunden im alten Japan verbringen, wenn sie sich reingefuchst haben. ★

## NIOH 2: COMPLETE EDITION

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i5 4460 / Phenom II X3 740  
GTX 970 / Radeon R9 390  
6 GB RAM, 85 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7 6700K / AMD FX-8320  
GTX 1660 / Radeon RX Vega 56  
16 GB RAM, 85 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



tolle Landschaften + abwechslungsreiche Yokai  
viele Rüstungs- und Waffendesigns + grobe  
Texturen + technisch altbacken

### SPIELEDISIGN



spannende Levelareale + motivierende Rollenspielelemente + Loot-Spirale + komplexes Kampfsystem + herausfordernde Bosskämpfe

### BALANCE



hart, aber fair + ausgewogene Waffentypen  
viele Kampfstile + frustrierend kleinteilige Mechaniken + unnötig viele Gegenstandswerte

### ATMOSPHÄRE/STORY



wundervoll bedrückende Atmosphäre + gute Zwischensequenzen + unverbrauchtes Szenario + wirr erzählte Geschichte + blasse Hauptfigur

### UMFANG



umfangreiche Storykampagne + New Game Plus  
Koop-Modus + hoher Wiederspielwert + sämtliche DLCs der Konsolenversion

### ABWERTUNG

Häufige Bildrateneinbrüche bei vielen Effekten stören den Kampffluss des Spiels und treten selbst bei sehr guter Hardware-Ausstattung auf.

### FAZIT

Ein Souls-like mit einem unverbrauchten Setting, das dank flottem Kampfsystem und Loot-Spirale motiviert.

87

-3

84



Dieses gigantische Pferd zeigt sich wenig beeindruckt von unserer neuen Form.



# HADES' KLEINER BRUDER

Genre: Action Publisher: Focus Home Entwickler: Passtech Games Termin: 23.2.2021 Sprache: Deutsch, Englisch  
USK: nicht geprüft Spieldauer: 20 Stunden Preis: 20 Euro DRM: ja (Steam) Enthalten in: –



In Curse of the Dead Gods fühlen sich die Kämpfe wie Tänze an. Ausweichen und Parieren sind mindestens genauso wichtig wie eine gute Offensive.

## Ihr habt Hades schon durch? Curse of the Dead Gods verzichtet zwar auf die erzählerischen Stärken des Vorbilds, stillt aber den Appetit nach mehr Dungeon-Crawler-Action.

Von Manuel Fritsch

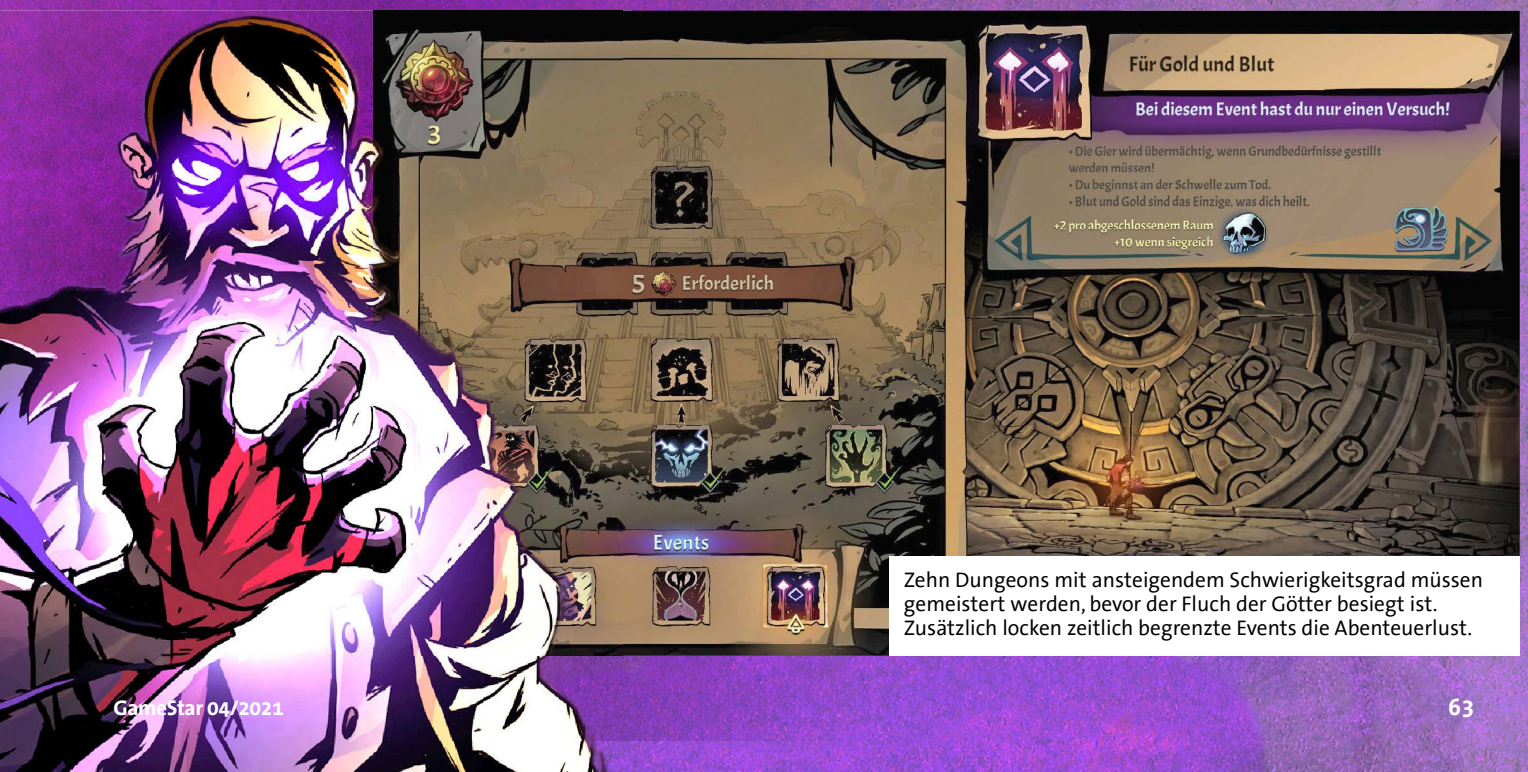
Da betritt man nichtsahnend eine dunkle Höhle und wird bei der ersten Berührung mit einer alten Steintafel direkt von ein paar totergegläubten Göttern verflucht. Zu allem Unglück ist auch noch der Eingang der Höhle hinter uns zusammengestürzt, sodass nur

noch der Weg nach vorn bleibt, um aus dieser Misere zu entkommen. Zugegeben, so richtig innovativ hört sich die Ausgangslage von Curse of the Dead Gods nicht an, aber es geht ja noch weiter. Die Steintafel entpuppt sich nämlich als magisches Dimensi-

onstor, es führt zu drei unterirdischen Tempelanlagen, die jeweils anderen Gottheiten gewidmet scheinen. Der Jaguar-Tempel ist mit wilden Urwaldpflanzen überwuchert und macht uns mit tödlichen Bodenfallen oder feuerspeienden Statuen das Erkunden schwer. Der Adler-Tempel erinnert an das Innere eines mechanischen Uhrwerks. Elektrofallen und Feinde, die die Kraft des Windes beherrschen, trachten uns hier nach dem Leben. Der Schlangen-Tempel schließlich ist passend zum Namen eine giftige Angelegenheit. Feinde mit schweren Schilden brüten stinkige und explodierende Maden aus, die einem die Luft zum Atmen rauben.

### Fluch und Segen zugleich

Um den Fluch der alten Götter loszuwerden, müssen wir uns in klassischer Diablo-Manner durch insgesamt zehn Dungeons mit immer schwerer werdenden Gegnern und Zwischenbossen kämpfen, um schließlich dem finalen Bösewicht gegenüberzustehen. Erst dann können wir den Fluch ablegen und nach Hause zurückkehren. Die Tempel bauen aufeinander auf und bestehen anfangs nur aus neun, später aus bis zu 20 Etagen mit Zwischenbossen und einem finalen Champion. Nach jedem bestandenen Raum planen wir auf einer Übersichtskarte die nächsten Schritte. Symbole zeigen an, was uns in den nächsten Räumen erwartet. Eine



### Für Gold und Blut

Bei diesem Event hast du nur einen Versuch!

- Die Gier wird übermächtig, wenn Grundbedürfnisse gestillt werden müssen!
- Du beginnst an der Schwelle zum Tod.
- Blut und Gold sind das Einzige, was dich heilt.

+2 pro abgeschlossenen Raum  
+10 wenn siegreich

Zehn Dungeons mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad müssen gemeistert werden, bevor der Fluch der Götter besiegt ist. Zusätzlich locken zeitlich begrenzte Events die Abenteuerlust.



## MEINUNG

Manuel Fritsch  
@manuspielt



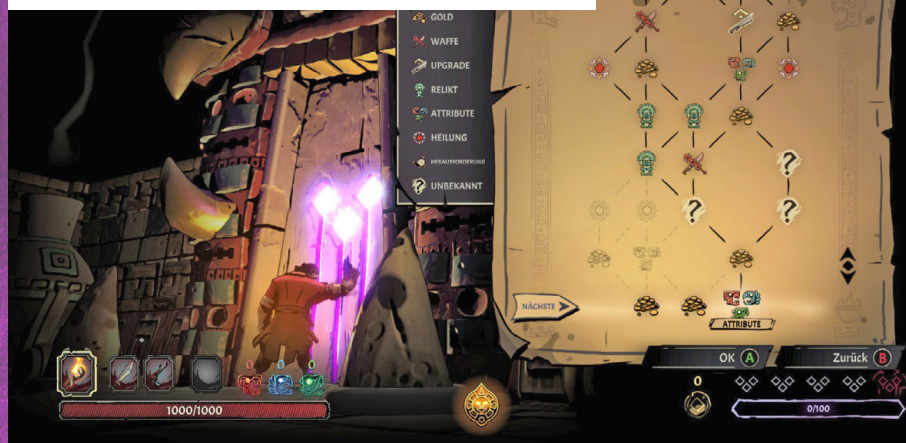
Sich direkt mit einem der besten Spiele der letzten Jahre messen zu müssen, ist kein leichtes Unterfangen. Die beiden Dungeon-Crawler-Rogue-likes sind sich aber so ähnlich, dass sich der Vergleich mit Hades zwangsläufig aufdrängt. Curse of the Dead Gods schlägt sich tapfer, auch wenn es wenig überraschend gegen das Meisterwerk von Supergiant Games den Kürzeren zieht. Ich hatte dennoch großen Spaß mit dem Fluch der toten Götter, denn das Gefühl, mit jedem Run etwas zu erreichen und neue Verbesserungen freizuschalten, hat sich das Studio hervorragend abgeschaут. Ich bin stets motiviert, noch eine Runde zu wagen. Und dann noch eine und noch eine ... Die Waffen und Flüche bieten eine große Bandbreite, sodass sich jeder Durchgang anders anfühlt und mich vor neue Herausforderungen stellt. Besonders gut gefallen haben mir außerdem der Einsatz von Licht und Schatten sowie der gelungene Cel-Shading-Grafikstil, der an die Illustrationen von Darkest Dungeon erinnert. Wer Hades bereits durch hat und neues Schnetzelfutter sucht, findet in diesen verfluchten Dungeons einen guten Ersatz.

Schatztruhe voller Gold, ein Opferaltar mit dem Versprechen einer besseren Waffe oder gar Heilung? Wir entscheiden, welcher Pfad aktuell am meisten Vorteile verspricht.

## Göttliche Hilfe

Der Fluch sorgt dafür, dass wir nie ganz sterben, sondern aus dem aktuellen Tempel zu-

Jedes Gebiet ist in mehrere Abschnitte unterteilt. Auf der Übersichtskarte planen wir den für uns idealen Pfad. Die Icons symbolisieren Belohnungen, die in den Räumen auf uns warten.



rück zur Steintafel geworfen werden, von wo wir einen neuen Anlauf unternehmen. Besiegen wir den letzten Gegner eines Kapitels, gilt es als abgeschlossen und muss nicht erneut durchlaufen werden. Das macht die Kapitel zu kleinen Rogue-like-Häppchen.

Gefundene Schätze wie Kristallschädel oder Jaderinge können wir nach jedem gescheiterten Versuch in neue Ausrüstungsgegenstände und weitere Erleichterungen investieren. Großzügige Opfergaben schalten sogenannte »Segen der Götter« frei, aus denen wir jeweils bis zu drei gleichzeitig als Unterstützung auswählen. Sie erhöhen beispielsweise unsere Reflexe, steigern die Widerstandskraft gegen den Fluch (dazu weiter unten mehr) oder erhöhen den Schadensfaktor, wenn wir mehrere Feinde schnell hintereinander erledigen.

## Vielfältiges Waffenarsenal

Bis zu vier Altare, die wir ebenfalls mit den gesammelten Schätzen freischalten können,

bieten uns vor jedem Durchgang eine Auswahl an zufällig zusammengestellten Waffen an. Neben Schwertern, Äxten und schweren Zweihandkeulen finden wir dort auch Pistolen, elektrisch aufgeladene Peitschen, Wurf-dolche mit Gift oder Feuerschilde. Die Qualität des Waffenarsenals lässt sich ebenfalls durch die Ausgabe von Kristallschädeln und Ringen gezielt verbessern.

Im Tempel erhalten wir durch das Besiegen von Feinden ganz klassisch Goldmünzen. Im Gegensatz zu den Kristallen und Ringen können wir diesen Reichtum nicht dauerhaft anhäufen und mitnehmen, er steht nur für Verbesserungen im aktuellen Versuch zur Verfügung. An Opferaltären tauschen wir das Gold gegen neue Waffen oder Relikte, die unsere Fähigkeiten temporär verbessern. Fehlt uns das nötige Kleingeld, akzeptieren die Altäre auch ein Blutopfer, das allerdings den Verfluchtheitswert erhöht. Diese Zahl sollten wir ohnehin mindestens genauso gut im Auge behalten wie die Lebensanzeige. Denn je tie-

Besonders gelungen ist die düstere Atmosphäre, die durch tolle Licht- und Schatteneffekte verstärkt wird.







Fallen wie hier diese entzündliche Brandbombe fügen uns erheblichen Schaden zu. Wir können sie aber auch geschickt nutzen, um Feinde zu erledigen.

fer wir in den Dungeon vordringen, desto mehr müssen wir uns um die geistige Gesundheit sorgen. Mit jedem weiteren Raum, den wir betreten, wächst der Verfluchtheitswert, obendrein können uns einige Gegnertypen und Fallen zusätzlich verfluchen. Überschreiten wir eine der insgesamt fünf Belastungsstufen, manifestiert sich der Fluch, und unser Charakter leidet unter negativen Auswirkungen. Das kann zum Beispiel dazu führen, dass wir Feinde nur noch im Lichtkreis unserer Fackel wahrnehmen oder sich alle Statuen in Fallen verwandeln. Auf der letzten Stufe des Wahnsinns verlieren wir mit jeder Sekunde permanent Lebensenergie. Nur das Besiegen des Champions kann diesen tödlichen Countdown dann stoppen. Der Tod des Helden setzt alle Flüche zurück, sodass wir immer unbelastet in die Tempel gehen.

## Spiel mit dem Feuer

Licht und Feuer sind zentraler Bestandteil der Spielmechanik und liefern mehr als nur hübsch anzusehende Schattenspiele der im Cel-Shading-Look dargestellten 3D-Umgebung. Im Licht nimmt unser Held weniger Schaden. Gegner versuchen daher regelmäßig, die von uns entzündeten Feuerstellen zu löschen und im Schatten anzugreifen.

Spielerische Abwechslung entsteht durch die Kombination der negativen Auswirkungen

des Fluchs mit Relikt- und Waffenfähigkeiten. So passt der Nachteil, der die Fackel unbrauchbar macht, ideal zu einem Dolch, der in der Dunkelheit 30 Prozent mehr Schaden verursacht. Das flexible Anpassen des Spielstils auf die zufälligen Bedingungen und Waffenfunde motiviert enorm. Dass wir mit jedem Durchgang neue Kristallschädel erhalten, Abschnitte dauerhaft erledigen können und ständig neue Dinge freischalten, sorgt für ein gutes Progressionsgefühl. Das macht Curse of the Dead Gods zu einem soliden Einsteiger-Rogue-like.

## Ein blutiger Tanz

Neben der Fackel kann unser Held bis zu drei Waffen gleichzeitig führen. Aufgeladene Schläge führen zu Spezialattacken. So lässt uns die Peitsche Gegner heranziehen, oder wir brechen mit einem Feuerschild durch Gegnerhorden. Die begrenzte Ausdauer verhindert, dass wir die Feinde dauerhaft mit den mächtigsten Angriffen malträtieren, denn Ausweichen und Blocken verbrauchen ebenfalls einen der Ausdauerpunkte, die sich nach kurzer Ruhephase regenerieren.

Das Meistern des perfekten Timings beim Ausweichen und Parieren ist gleichermaßen bedeutend wie eine gute Offensive. In seinen besten Momenten fühlt sich Curse of the Dead Gods wie ein blutiger Tanz an, bei

dem wir zum Choreographen und Taktgeber werden. Um das martialische Ballett vollends genießen zu können, empfehlen wir dringend die Benutzung eines Gamepads. Zwar lässt sich das Rogue-like auch mit Maus und Tastatur steuern, aber lange nicht so elegant und geschmeidig.

## Mechanik im Vordergrund

Im direkten Vergleich zum Genrekönig Hades fühlt sich Curse of the Dead Gods etwas nackt an. Erzählerisch können sich die beiden Spiele nicht miteinander messen. Hier gibt es schlicht keine Geschichte oder Rahmenhandlung, und auch die Umgebung in den Tempelanlagen erzählt kaum etwas Spannendes über die Welt, auch wenn sie schön anzuschauen ist.

Curse of the Dead Gods ist eine motivierende Alternative für alle, denen Hades zu geschwätzig ist, und die ihren Spielspaß aus einem ansprechenden und sauberen Kampfsystem ziehen. Wer außerdem mit dem stark überstrapazierten griechischen Göttermýthos nichts anfangen konnte, wird hier die morbide Atmosphäre und den deutlich düsteren Look zu schätzen wissen, die stark an Darkest Dungeon erinnern. An die Klasse von Hades kommt der Tempelausflug zu keinem Zeitpunkt heran, bietet aber dennoch genug eigene Ideen und einen hohen Wiederspielreiz für Fans des Genres. ★

## CURSE OF THE DEAD GODS

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i3 2125 / AMD FX-4100  
Geforce GTX 660 / R7 370  
4 GB RAM, 2 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7 3820 / AMD FX-8350  
Geforce GTX 760 / R9 280  
8 GB RAM, 2 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- stillichere Grafik ➤ Licht- und Schatteneffekte
- abwechslungsreiche Gegner ➤ flüssige Framerate
- auf Dauer optisch wenig Abwechslung

### SPIELDESIGN



- Kampfsystem ➤ viele Waffen und Kampfstile
- motivierende Progression ➤ Licht/Schatten- und Fluchmechanik
- Maus-Tastatur-Steuerung hakelig

### BALANCE



- drei Einführungslevels ➤ langsam ansteigender Schwierigkeitsgrad
- Verbesserungen ➤ fair verteilte Heilung
- Kombinationen glücksabhängig

### ATMOSPHERE / STORY



- morbide Grundstimmung ➤ Bedrohung durch Fluch
- minimale Rahmenhandlung ➤ Welt bleibt blass
- gesichtslose Bosse und Champions

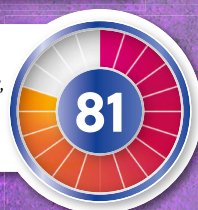
### UMFANG



- drei Tempelarten ➤ zehn fordernde Kapitel
- tägliche Herausforderungen ➤ dauerhaft hoher Wiederspielwert
- nur eine Charakterklasse

### FAZIT

Hades' kleiner Bruder. Ohne Story, dafür mit motivierendem Kampf- und Belohnungssystem.



Für Geld oder Blut lassen sich im Dungeon neue Waffen und Upgrades erwerben. Zahlen wir mit Blut, steigert sich unsere Verfluchtheit, die negative Statuseffekte bringt.





**GameStar**  
für Präsentation



**GameStar**  
für Atmosphäre

Sea of Thieves im Nachtest

# EINES DER AKTUELL BESTEN KOOP-SPIELE

Genre: **Action** Publisher: **Xbox Game Studios** Entwickler: **Rare** Termin: **20.3.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Microsoft Store)** Enthalten in: **Xbox Game Pass**



## Florian Franck

Unser neuer Autor Florian ist als Hamburger seit Kindheitstagen vom Piratenmythos fasziniert. Lange Zeit vermisste er ein gutes Piratenspiel und hat nach dem Release von Atlas über 600 Stunden gebaut, gehandelt und gebrandschatzt – wie einst die Piratenlegende Klaus Störtebeker. Während er die Sea of Thieves erkundet, hört er gerne alte Metal-Klassiker von Running Wild oder modernen Pirate- und Viking-Metal. Seiner Crew gibt er vor der Abreise die folgenden Worte mit auf den Weg: »Kein Wind ist demjenigen günstig, der nicht weiß, wohin er segeln will.«

**Sea of Thieves ist nach drei Jahren ein vollwertiges Piratenabenteuer geworden. Allerdings vor allem für Koop-Freibeuter.** Von Florian Franck

Sea of Thieves versprach zu Beginn, eine fantastische Reise mit jeder Menge Abenteuern zu werden. Nach dem Release des

Multiplayer-Titels am 20. März 2018 traf viele Spieler aber die Ernüchterung fast so stark wie der Kater nach einer mit Grog durchzechten Nacht. Sowohl Endgame-Inhalte als auch abwechslungsreiche Mechaniken fehlten. Obwohl Sea of Thieves die Seefahrt so intensiv wie kein anderes Spiel umsetzte, reichte das nicht, um die Spieler langfristig zu binden. Entwickler Rare versprach, das Spiel kontinuierlich weiterzu-

entwickeln und regelmäßig neue Inhalte zu veröffentlichen. Und das Studio hielt Wort: Das Sandbox-Piratenabenteuer hat im Jahr 2021 volle Fahrt aufgenommen.

Mit den bisher veröffentlichten Inhalts-Updates und den neu eingeführten Seasons bekommen Freibeuter endlich ein vollwertiges und abwechslungsreiches Abenteuer präsentiert. Wer Sea of Thieves schon immer einmal ausprobieren wollte oder überlegt, dem Spiel eine zweite Chance zu geben, sollte jetzt die Holzbeine in die Hand nehmen und sich ins Abenteuer stürzen. Mit Beginn der ersten

## Wie Sea of Thieves über die Jahre besser wurde

Nach dem Release versprach Rare, Sea of Thieves über Jahre hinweg mit neuen Inhalten zu versorgen. Das Entwicklerstudio hielt Wort, und auch kurz vor seinem dreijährigen Geburtstag erhält Sea of Thieves weiterhin kostenlose Content-Updates. In der nachfolgenden Übersicht seht ihr eine Auswahl der bisher veröffentlichten Inhalte:

Mai 2018

### *The Hungering Deep*

Unterwassermonster, neue Instrumente und Flaggen

Juni 2018

### *Skeleton Thrones*

neue Fraktion »Die Schiffsratten« und zweite Währung Dublonen

Juli 2018

### *Sunken Cursed und Gunpowder Skeleton*

Verfluchte Meerjungfrauenstatuen und Skelette mit Sprengstofffässern

Juli/August 2018

### *Cursed Sails*

Skelettschiffe, verwunschene Kanonenkugeln und die Brigantine als Schiff für drei Spieler





Während der Fahrt wird es nie langweilig, und im Koop-Modus zeigt Sea of Thieves sein ganzes Potenzial.

Erfüllt ihr Missionen für die Kompanien, steigt euer Ansehen, und ihr könnt diese als Botschafter repräsentieren.



Season startet in Sea of Thieves in eine ganz neue Piratenära.

In unserem Nachtest haben wir uns die neuen Storymissionen und die Änderungen seit Release genauer angeschaut. Das Hauptaugenmerk lag dabei auf Gameplay-Mechaniken, der Questvielfalt und dem Zusammenspiel im Koop. Weiterhin stellten wir uns die Frage, für wen die neuen Inhalte besonders spannend sind und welche Änderungen die Spieler noch erwarten dürfen.

### Die See ist unsere Heimat

Zu Beginn unseres Abenteuers wählen wir eine Piratin oder einen Piraten aus und schlagen das erste Kapitel unserer Geschichte auf dem Weg zur Legende der Meere auf. Die See bereisen wir mit einem von

drei verschiedenen Schiffstypen:

- Die kleine Schaluppe hat mit zwei Kanonen wenig Feuerkraft, gleicht dies aber durch ihre Wendigkeit aus. Ihr bereist mit ihr allein oder zu zweit die Sea of Thieves.
- Der Zweimaster besitzt vier Kanonen und zwei Segel und ist ideal für Crews mit bis zu drei Spielern.
- Die Galeone ist mit ihren drei Masten und acht Kanonen das größte Schiff und sollte von einer erfahrenen Vier-Mann-Crew über die Meere manövriert werden.

Bevor das Abenteuer starten kann, ladet ihr Vorräte auf euer Schiff. Dies ist bei jedem Start notwendig, denn Vorräte werden nach dem Logout nicht gespeichert. Zu Beginn ist euer Charakter übrigens nicht anpassbar.

Der Pirat oder die Piratin wird zufällig generiert. Im späteren Verlauf können wir unseren Seeräuber aber durch kosmetische Items anpassen. Teilweise müssen auch Skins für Ausrüstungsgegenstände neu angelegt werden. Beim Login ergibt sich daraus eine Routine: Styling des Charakters, Anpassungen für das Schiff auswählen und Vorräte auf das Schiff laden. So sammelt ihr an einem der Außenposten Nahrung, Holzplanken und Kanonenkugeln ein. An jedem Außenposten findet ihr außerdem Händler, die euch Items verkaufen, sowie Repräsentanten der einzelnen Kompanien.

Die Handelskompanien sind dabei die erste Anlaufstelle für Missionen in Sea of Thieves. Die Goldsammler, der Seelenorden und der Handelsbund versorgten Spieler bereits zum Release des Titels mit Aufträgen, die allerdings sehr repetitiv waren. Durch Inhalts-Updates fanden die Säbelrassler, der Ruf des Jägers und die Schnitterknochen eine neue Heimat in Sea of Thieves. Bei je-

September 2018

### *Forsaken Shores*

Vulkangebiet und Ruderboot hinzugefügt

November 2018

### *Shorted Spoils*

Nebel, neue Skelettschiffe und Schätze

April 2019

### *Anniversary Update*

Storymissionen »Tall Tales«, Schiffe wurden überarbeitet, zwei neue Fraktionen »Die Säbelrassler« und »Ruf des Jägers«, Angeln und Kochen als neue Features

Juli 2019

### *Black Powder Stashes*

Vorbereitung für neue Story und Beginn der monatlichen Updates



Mit den Seasons erhalten Spieler annähernd 100 Items kostenlos. Der »Beute-Pass« (auf Englisch: Plunder Pass) ist optional und kostet 999 antike Münzen oder umgerechnet knapp zehn Euro. Beute-Pass-Inhaber erhalten auf der ersten Stufe und bei jeder zehnten Stufe eine zusätzliche Belohnung.



Sea of Thieves sorgt mit stimmungsvollen Kompositionen immer wieder für Wow-Momente.

der der fünf Kompanien erhält ihr Belohnungen für erfolgreiche Seefahrten, und einige bemühen sich um eure Gunst mit Ansehen und Beförderungen.

Mit einer Schatzkarte in der Hand und unserem Laderaum voll mit Vorräten stechen wir in See und pflügen durch die Wellen der karibisch angehauchten Spielwelt. Auf hoher See schaukelt unser Schiff hin und her, und die Gischt spritzt uns ins Gesicht. Wo die Sea of Thieves einst trostlos und leer war, erleben wir auf unseren Fahrten nun immer wieder Überraschungen: heftige Stürme, versunkene Schiffswracks, Treibgut, Megalodons (Riesenhaie) und der mächtige Kraken sorgen für Abwechslung während der Kaperfahrten.

Doch auch ohne Gefahren gibt es eine Menge zu tun. Das Segeln wur-

de von Rare stark vereinfacht, erfordert dennoch Teamwork und Disziplin: Der Wind beeinflusst unsere Fahrt, und wir sind flotter unterwegs, wenn die Segel den Wind greifen. Trotz der vereinfachten Steuerung fühlt sich jedes Manöver schwerfällig an, und es bleibt das Gefühl, ein tonnenschweres Schiff zu bewegen. Im Koop werden die Aufgaben unter den bis zu vier Spielern sinnvoll verteilt: Der Kapitän übernimmt das Ruder, ein Späher beobachtet aus dem Krähenest die offene See, der dritte richtet die Segel aus, und der vierte steht in der

Kombüse und brät den frisch gefangenen Fisch für die Crew. Oder trinkt heimlich den Grog leer, um mit schlechten Piratenwitzen die Stimmung zu lockern. Gerüchten zufolge wurde selbst der ein oder andere Kapitän schon kielgeholt.

### Fortschritt statt Rückschritt

Alte Seebären werden euch Geschichten von den Sea of Thieves erzählen und über mangelnden Fortschritt berichten. Mit den neuen ins Spiel eingeführten Seasons erhält ihr nun aber eine visuelle Anzeige über euren Fortschritt und einen Anreiz, Neues zu entdecken und auszuprobieren. Die Seasons werden für alle Spieler kostenlos bereitgestellt und enthalten annähernd 100 Belohnungen wie kosmetische Items für euren Charakter und euer Schiff.

Bis zum Start der Seasons bekam ihr für die typischen Tätigkeiten als Pirat keine Belohnung. Nautische Meilen zurücklegen, an Land gehen, Skelette und deren Festungen zerlegen, Fische kochen, Schätze ausbuddeln: nichts. Es war ein notwendiges Übel, um den Ruf bei den jeweiligen Kompanien zu verbessern. Mit dem Start jeder Season erhält ihr nun eine Vielzahl von Herausforderungen, bei deren Abschluss ihr belohnt werdet. Das Battle-Pass-ähnliche System

August 2019

### Dark Relics

neue Missionen und Schätze, Schnittertruhen wurden eingeführt

September 2019

### Smugglers Fortune

Haustiere wurden gegen Echtgeld hinzugefügt, Schwarzmarkt wurde eingeführt

Oktober 2019

### Fort of the Damned

Mega-Fort mit sehr viel Loot, Banjo als neues Instrument

November 2019

### The Seabound Soul

neue »Tall Tales«-Saga, Feuerbomben, und Schiffe können in Flammen aufgehen



Captain Flameheart ist der legendärste Feind der Spieler. Warum, das erfahrt ihr während der Storymissionen.

### FLAMEHEART

Deine selbstgerechte Sturheit ist der Beweis, dass die Sea of Thieves von Ehre und Opferbereitschaft heimgesucht wurde.

sorgt für Abwechslung und ist seit Ende Januar 2021 für alle Besitzer des Spiels gratis.

Rare plant, alle drei Monate eine neue Season zu starten. Zusätzlich gibt es mit dem »Beute-Pass« einen kostenpflichtigen Pass, welcher zusätzliche kosmetische Items enthält. In diesem sind auch Items aus dem sogenannten Piraten Emporium, dem Echtgeld-Shop von Sea of Thieves.

Die rein kosmetischen Items aus dem Piraten Emporium werden speziell ausgewählt und dem Pass hinzugefügt. Wer extravagante oder stilvolle Items mag, die gleichzeitig nicht sehr weit verbreitet sind, sollte sich den »Beute-Pass« (kostet zehn Euro) zulegen. Einen spielerischen Vorteil erhält man durch den Erwerb des Passes allerdings nicht. Und: In der ersten Season gibt es annähernd 100 kostenlose Items. Neueinsteiger sollten sich daher erst mit dem Spiel vertraut machen, bevor der Pass erworben wird, vielleicht ist euch der kostenlose Kram ja schon genug. Entscheidet ihr euch wäh-

rend der Season zum Kauf des Passes, erhältet ihr die damit verbundenen Belohnungen auch rückwirkend. Und: Der »Beute-Pass« ist zwar nett, aber ihr verpasst nichts, wenn ihr ihn nicht sofort kauft.

### Rätsel unter Zeitdruck: Die Tall Tales

Mit den »Tall Tales« erhielt Sea of Thieves eine zusammenhängende Geschichte, die sich wie ein roter Faden durch das Spiel zieht. Auf der Jagd nach Artefakten erleben Crews längere Abenteuer in der Spielwelt und lösen dabei Rätsel unter Zeitdruck. Eine der Geschichten führt die Spieler in eine verborgene Höhle auf einer einsamen Insel. Dort angekommen werden in einer Kammer Feuerschalen entfacht, die Kammer schließt sich, und der Ausgang ist versperrt. Von der Decke strömt Wasser in den Raum. Nur wer das Rätsel löst und die Symbole auf den Säulen richtig anordnet, wird nicht als Wasserleiche enden und kann im Anschluss die Tall Tales fortführen. Eure Hauptarbeit be-

steht darin, Hinweisen in Form von Reise-schilderungen in Tagebüchern, verwischten Kartenzeichnungen oder auch Symbolen am Himmel auf eine der vielen Inseln zu folgen, wo ihr in Höhlen oder anderen besonderen Ecken nach Statuen, Medaillons oder anderem Kram stöbert. Obacht: Für Neueinsteiger eignen sich die Tall Tales nur bedingt, denn die Hinweise in den Tagebüchern sind teilweise schwer zu entschlüsseln und setzen gute Kenntnisse der Spielwelt voraus. Mit einem alten Seebären an der Seite bringen die Storymissionen jedoch viel Spaß.

### Der Mast ist gebrochen

Die Schadensmodelle der Schiffe waren zum Release von Sea of Thieves eher schlicht. Nach diversen Updates sind sie wesentlich umfangreicher, jedoch nicht komplexer beim Reparieren geworden. Die Löcher am Schiffsrumpf werden immer noch mit Brettern geflickt. Zusammen mit einem brennenden Deck und einem gebrochenen Mast wird

Dezember 2019

### *Maiden Voyage*

erstmalig ein Tutorial, Super-Fort wurde eingeführt

Januar 2020

### *Legends of the Sea*

Reise quer durch die Spielwelt, um Easter Eggs zu finden

Februar 2020

### *Crews of Rage*

eine explodierende Schatztruhe, die gekühlt werden muss, sowie feuerresistente Skelette finden ihren Weg ins Spiel

März 2020

### *Heart of Fire*

neue Storymission zu »Captain Flameheart«, dem legendärsten Bösewicht in Sea of Thieves



Der Mast steht, doch das Schiff war nicht mehr zu retten und sinkt langsam auf den Meeresgrund.



## MEINUNG

Florian Franck  
@SirMetalizer



Zu Beginn war ich von Sea of Thieves sehr angetan und habe mich auf das Leben als Pirat sehr gefreut. Relativ schnell verlor ich aber das Interesse, da die Aufgaben und Mechaniken sich wiederholten. Ich verlor Sea of Thieves aus den Augen und widmete mich dem Piraten-Survival-Game Atlas. Dieses bot deutlich mehr Abwechslung. Dennoch vermisste ich die einfachen Mechaniken, und so entschloss ich mich Anfang 2021 wieder mit Sea of Thieves voll durchzustarten. Ich war überwältigt von all den neuen Inhalten und Möglichkeiten und verliebte mich aufs Neue in das Piratenabenteuer. Sea of Thieves schafft es, sowohl Casual-Spieler als auch Hardcore-Gamer abzuholen. Mit den Seasons bekommt Sea of Thieves auch endlich ein gutes Progressionssystem, das den Spieler auch dann belohnt, wenn er scheitert. Wie viele Skelette habe ich noch mal erledigt? Ah! Das Fortschrittssystem gibt mir eine Auskunft und belohnt mich. Das Schiff wird im PvP mit vollem Laderaum versenkt? Ärgerlich, aber immerhin habe ich einige Belohnungen für den vorherigen Fortschritt erhalten! Wer sich einen ersten Eindruck von Sea of Thieves verschaffen möchte, der kann mit dem Xbox Game Pass relativ risikofrei reinschnuppern. Im Koop mit Freunden lohnt sich Sea of Thieves auf jeden Fall, und der Einstieg gelingt durch das Tutorial sehr gut. Während des Tests stieß beispielsweise ein Freund zu mir, der das Spiel erstmals ausprobierete. Innerhalb von zwei Stunden war er im Sea-of-Thieves-Fieber.



Die Begleiter sind im Echtgeld-Shop erwerbbar. Sie sind eine willkommene Abwechslung auf hoher See.

es jedoch schnell hektisch. Trifft euch dann auch noch eine verzauberte Kanonenkugel, die euren Charakter zum Tanzen bringt, ist Eile geboten. Schafft ihr es, den Rumpf zu flicken, den Mast zu richten und das Feuer zu löschen, ist die Gefahr längst noch nicht gebannt. Ist der Spill zum Einholen des Ankers beschädigt, könnt ihr außerdem nicht lossegeln. Und auch das Steuerrad kann beschädigt werden. Dies ist besonders dann unangenehm, wenn ihr auf einen riesigen Felsen zusteuert und weder lenken noch den Anker werfen könnt.

### Der Fisch steht in Flammen

Nach all den Abenteuern sehnt man sich nach einer romantischen Fahrt dem Sonnenuntergang entgegen. Die Segel stehen auf halbmast, die See ist ruhig, und an der Angel hängen Maden oder Regenwürmer als Köder. Ja, in Sea of Thieves könnt ihr angeln und sogar Köder verwenden. Beißt ein Fisch an, folgt ein intensiver Kampf. Die Angelrute

wird entgegen der Schwimmrichtung des Fisches gezogen, um diesen zu ermüden. Das kann auch mal ein paar Minuten in Anspruch nehmen. Hat der Fisch sein Schicksal akzeptiert, wird er in der Kombüse stilecht gebraten. Neben gewöhnlichen Nahrungsmitteln lassen sich auch alle anderen Nahrungsmittel zubereiten. Unter anderem stehen Schweine- und Schlangenfleisch sowie Haifisch auf der Speisekarte. Ja, Haifisch.

Während der Fisch in der Pfanne langsam gebraten wird, kann die Aussicht genossen werden. Sollte allerdings schwarzer Rauch aufsteigen, ist Eile geboten. Ein Küchenbrand auf offener See kann schnell in einer Katastrophe enden, und euer Fisch findet seinen Weg zurück in den Ozean – zusammen mit eurem Schiff.

Es gibt verschiedene Fischarten, die während Stürmen, bei Nacht oder in der Nähe von Skelett-Forts gefangen werden können. Gebratene Fische lassen sich verkaufen, haben aber einen zusätzlichen Nutzen: Ihr er-

April 2020

### *Ships of Fortune*

Botschafterstatus wurde eingeführt, »Schnitterknochen« als neue Kompanie, Katzen im Echtgeld-Shop und überarbeiteter Arenamodus

Mai 2020

### *Lost Treasures*

Checkpoints für Storymissionen, tägliche Kopfgeldmissionen

Juni 2020

### *Haunted Shores*

Geisterschiffe und Fortführung der »Captain Flameheart«-Story



Der mysteriöse Fremde schickt euch auf eure erste Tall Tale: die Suche nach dem Schleierbann.

#### MYSTERIÖSER FREMDE

Es erzählt von seinem ersten Schiff, der Magpie's Wing, und seiner Reise, um den mythischen Schleierbann zu finden.

## SEA OF THIEVES

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Intel Q9450 / Phenom II X6  
GTX 650 / Radeon 7750  
4 GB RAM, 60 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7 4790 / Ryzen 5 1600  
GTX 1080 / Radeon RX Vega 64  
16 GB RAM, 60 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- sehr gute Wasserdarstellung
- atmosphärische Beleuchtung
- liebvoll gestaltete Inseln
- gelungener Comic-Look
- passende Musik

### SPIELEDISIGN



- coole Schatzsuchen
- spannende Seeschlachten
- schöne Koop-Mechaniken
- umfangreiche Storymissionen
- simples Kampfsystem

### BALANCE



- Anfänger und Profis spielen gemeinsam
- leichter Einstieg
- viele Aufgaben
- keine Levels für Waffen oder Schiffe
- PvP teils unfair

### ATMOSPHÄRE/STORY



- im Koop eine Spaßgranate
- tolles Segelgefühl
- witzige Aktionen möglich
- kleine Geheimnisse zu entdecken
- viele Storyaufgaben

### UMFANG



- große Spielwelt
- PvP-Arena
- 64 handgestaltete Inseln
- wiederholbare Storykampagne mit Zufallsfaktor
- keine Charakterentwicklung

### AUFWERTUNG

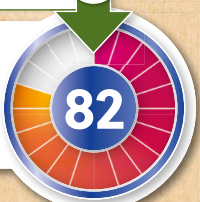
Rare hat sich mächtig um spannenden Aufgabennachschub bemüht, die Sea of Thieves ist dadurch deutlich gehaltvoller und besser geworden.

### FAZIT

Sea of Thieves ist zum vollwertigen Piratenabenteuer gewachsen. Aufgaben und Missionen bieten sehr viel Abwechslung.



+3



haltet nicht nur normale Lebenspunkte beim Verzehr, sondern ebenfalls einen passiven Heilung-über-Zeit-Effekt, der immer dann einsetzt, sobald ihr verletzt werdet. Der Heileffekt verbraucht sich bei Aktivierung nach und nach und wird als Kreis um das Totenkopfsymbol eures Lebensbalkens angezeigt. Bei der Erkundung oder im Kampf müsst ihr also nicht sofort wieder nach Essen greifen, um euch schnell zu heilen.

Apropos: PvP-Kämpfe stehen bei Sea of Thieves an der Tagesordnung, einen alleinigen PvE-Modus wird es in absehbarer Zeit nicht geben. Spieler sind somit einer ständigen Gefahr ausgesetzt und wissen nicht, was sie hinterm Horizont erwartet. Nicht selten passiert es, dass das eigene, mit Schätzen beladene Schiff kurz vor dem sicheren Hafen von einer anderen Crew versenkt wird. Das ist äußerst ärgerlich und kann frustrierend sein. Selbst wer einen der Außenposten unbeschadet erreicht, sollte seine Fracht schnell entladen und verkaufen.

### Sea of Thieves in 2021

Mit den Events wie »The Hungering Deep« brachte Rare kurz nach dem Release Inhalte ins Spiel, die bald darauf nicht mehr verfügbar waren. Das verärgerte die Spieler wegen der zeitlichen Begrenzung. Mittlerweile gibt es aber eine Vielzahl von Möglichkeiten, eine Piratenlegende zu werden. Als Botschafter für eine der Kompanien gibt es beispielsweise einen zusätzlichen Anreiz, verschiedene Missionen durchzuführen. Als Botschafter erhält man von der jeweiligen Kompanie Belohnungen und steigt in ihrer Gunst weiter auf. Und mit den Schnitterknochen wurde eine Kompanie hinzugefügt, die PvP-Fans in die Karten spielt. Die mysteriöse Gruppe macht Jagd auf andere Kompanien und belohnt euch, wenn ihr Botschafterflaggen von anderen Spielern abliefern. Aus Sea of Thieves wurde so eine abwechslungsreiche Sandbox. Nach eigenen Aussagen will Rare noch für mindestens drei weitere Jahre neue Inhalte bereitstellen. ★

Oktober 2020

### Festival of Giving

Live-Events und Vorbereitungen auf die neuen Seasons

Januar 2021

### Season One

Beginn der Seasons, überarbeitetes Progressionssystem



## Warcraft 3: Reforged

# BESSER IST NICHT GUT GENUG

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Blizzard Entertainment** Entwickler: **Blizzard Entertainment** Termin: **29.1.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Battle.net)** Enthalten in: –

Auf DVD: Test-Video

**Ein Jahr nach Release stat-  
ten wir Warcraft 3: Reforged  
einen Kontrollbesuch ab. Die  
gute Nachricht: Es ist besser  
als vorher. Die schlechte: Das  
reicht nicht.** Von Fabiano Uslenghi

Was haben wir schon für Comeback-Geschichten erlebt. Spiele, die zum Release den heftigsten Shitstorms ausgesetzt waren. Spiele, denen man ein frühes und schmerzvolles Ende vorausgesagt hat. Spiele, die es dann doch irgendwie geschafft haben. Man denke etwa an No Man's Sky, das sich wie der Rocky Balboa der Videospieleschichte wieder nach ganz oben gekämpft hat. Oder Star Wars: Battlefront 2, das eigentlich arm- und beinlos seinem Tod überlassen wurde, sich dann doch wieder erheben konnte und letztlich sogar auf die helle Seite der Macht zurückfand.

Und dann haben wir da Warcraft 3: Reforged. Das Remaster zu einem der besten Echtzeitstrategiespiele aller Zeiten, in das die Fans so große Hoffnungen gesteckt haben. Das diese Hoffnungen aber enttäuschte. Das auf Metacritic so dermaßen abgestraft wurde, dass es laut Spielerwertungen einige Zeit lang das schlechteste Spiel der Welt war. Inzwischen liegt es nur noch auf



Egal ob im Hauptspiel oder wie hier in Frozen Throne: Die Singleplayer-Kampagnen von Reforged sind mittlerweile nahezu bugfrei.

dem drittletzten Platz, knapp vor Borderlands 3: Designer's Cut und Madden NFL 21.

## Aufwertung? Ja, aber ...

Seit dem Release sind über zwölf Monate vergangen. Ein Jahr hatte Blizzard also Zeit, sich ein Beispiel an No Man's Sky oder Battlefront 2 zu nehmen. Wurde diese Zeit genutzt? Ja, schon irgendwie. Aber gleichzeitig auch nicht. Denn in unserem Nachtest müssen wir Reforged zwar aufwerten, im selben Atemzug wollen wir aber mit Nachdruck betonen: Dieses Remaster ist auch nach zwölf

Monaten noch eine Frechheit. Für unseren Nachtest haben wir uns wieder in die Welt von Warcraft begeben und sowohl den Singleplayer mit seiner weiterhin grandiosen Kampagne als auch den früher mal recht beliebten Multiplayer-Modus ausprobiert. Dabei fassten wir als erstes ins Auge, ob unsere ursprüngliche Abwertung noch Bestand hat.

## So war es zum Release

In unserem ursprünglichen Test zu Warcraft 3: Reforged gab es eine Abwertung von zehn Punkten. Diese Abwertung nahmen wir aufgrund technischer Probleme vor. Beispielsweise war es zum Release keine Seltenheit, dass sich Kampagnenmissionen nicht starten ließen. Es gab zudem regelmäßige Soundbugs. Obendrein machte der Klassikmodus Probleme, und online hatten viele Spieler mit heftigen Lags zu kämpfen.

Das Spiel an sich wurde unabhängig von seinen Bugs mit einer 76 versehen. Letztlich kamen wir durch die Fehler auf eine Wertung von 66. Sicherlich nicht so katastrophal, wie es viele Fans gern darstellen. Aber als Wertung für eines der besten Strategiespiele aller Zeiten trotzdem ein Armutszeugnis.

## So ist es jetzt

Ein Jahr nach Release hat Warcraft 3: Reforged durchaus einige Patches verabreicht bekommen. Insgesamt gab es nach dem

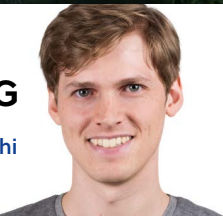


Der Knopf für Clans bleibt in Reforged ausgegraut. Im Menü steht immer noch, dass die Funktion in einem zukünftigen Patch wiederkommen soll.



## MEINUNG

Fabiano Uslenghi  
@StillAdrony



Ich verstehe Blizzard nicht. Ich bin ja nun wirklich ein nachsichtiger Mensch und gehe selten komplett an die Decke, wenn sich jemand mal ein Missgeschick leistet. Und obwohl Blizzard mit Reforged nicht das erste Mal über die Stränge geschlagen hat, war ich nach dem Release deutlich optimistischer als die meisten anderen Fans. Wir haben immerhin schon sehr oft erlebt, dass ein so katastrophaler Release nicht das Ende eines Spiels bedeutet. Sofern ein Studio dadurch nicht in den Ruin getrieben wird, hat es immer noch die Möglichkeit, alles zum Guten zu wenden. Und genau das hat Blizzard auch versprochen. Doch während selbst ein Electronic Arts nach dem Debakel um Battlefront 2 noch die Kurve bekommt und Hello Games sein No Man's Sky zurück in die Herzen seiner Spieler patcht, pfeift Blizzard auf diese Chance. Hat gar keine Lust, guten Willen zu zeigen. Es ist mir unbegreiflich, wie ein einst so glanzvolles Studio hier den Kopf in den Sand stecken kann und darauf hofft, dass niemand mehr darüber redet. Auf der Blizzconline 2021 wurde kein Wort über Warcraft 3 verloren. So behandelt man einen solchen Meilenstein nicht! Technisch gesehen ist Warcraft 3: Reforged jetzt besser (weil annehmbar), aber dass nach zwölf Monaten kein einziger Inhalt nachgereicht wurde, zeugt einfach von absolutem Desinteresse, irgendeine Wiedergutmachung zu leisten. Dabei wäre es so einfach gewesen.

Launch neun größere Updates. Mit diesen Patches wurden grobe Bugs angegangen, die Optik ein wenig überarbeitet, und es gab Balanceänderungen. Insbesondere das Bugfixing hat Früchte getragen. Anders als noch zum Release hatten wir in der Singleplayer-Kampagne keinerlei technische Probleme. Weder wurden Soundfiles fehlerhaft oder gar nicht abgespielt, noch waren Missionen unspielbar. Jeder Auftrag ließ sich einwandfrei starten, durchspielen und beenden. Das gilt auch für den Klassikmodus.

Online gab es ebenfalls weniger Probleme. In unseren Partien (1v1, 4v4 und FFA) hatten wir keine Verbindungsabbrüche oder störende Lags. Allerdings berichten viele Spieler davon, dass es noch immer nicht komplett rund laufe. Je nach Wochentag, Uhrzeit und Standort des Gegners soll es weiterhin zu Verzögerungen kommen.

### Bissertl besser

Mit all diesen spürbaren Verbesserungen haben wir uns entschlossen, Warcraft 3: Reforged aufzuwerten. Oder besser gesagt, wir reduzieren unsere damaligen Abwertung. Die zehn Punkte Abzug wegen technischer Fehler bilden zum aktuellen Zeitpunkt nicht



Die Singleplayer-Kampagne ist mit ihrer packenden Geschichte immer noch ein Hit, die verbesserten 3D-Modelle sind hübsch.

mehr den Stand des Spiels ab. Stattdessen reduzieren wir die Abwertung um sieben Punkte. Wir behalten jedoch drei Punkte Abzug bei, da der Multiplayer-Modus noch immer nicht vollkommen rundläuft.

### Noch immer eine Frechheit

Jetzt kommen wir jedoch zu dem wohl größten Aber in der Aufwertungsgeschichte von Warcraft 3: Reforged. Denn es ist schlichtweg eine Farce, dass wir zwölf Monate nach dem Release lediglich sieben Punkte der ursprünglichen Abwertung streichen können. 73 Punkte für ein Remaster von Warcraft 3 – das ist immer noch eine Katastrophe. Das Problem wird sogar noch ein wenig verschärft. Denn schuld daran, dass Reforged trotz ansehnlicher Optik und eines bis heute großartigen Gameplay-Gerüsts nur auf eine niedrige 70 kommt, sind eben die gestrichenen Inhalte – die nach wie vor fehlen!

Warcraft 3: Reforged wurde von seinen Fans aus vielen Gründen zerrissen. Etwa weil dieses Remaster bis auf bessere Grafik so gut wie nichts verändert hat. Dabei wurden uns mal ganz andere Dinge versprochen. Filmreife Zwischensequenzen, die von den neuen Charaktermodellen profitieren sollten. Storyergänzungen, um Charakteren wie Jaina oder Sylvanas mehr Tiefe zu verleihen. Solche gebrochenen Versprechen sind richtig schlimm. Aber sie spielen bei unserer Wertungsfindung tatsächlich nur eine untergeordnete Rolle, weil selbst ein kaum erweitertes Warcraft 3 nach wie vor ein hervorragendes Strategiespiel wäre.

### Es fehlt zu viel

Aber Reforged ist eben nicht nur ein kaum erweitertes Remaster, es liefert sogar weniger als das 20 Jahre alte Original. Keine Profile, keine Clans, keine automatischen Turniere und vor allem keine Rangliste. Durch das de facto erzwungene Upgrade via Battle.net nahm Blizzard seinen Kunden zudem die Möglichkeit, einfach beim Original zu bleiben. Und so hätte Reforged fast einer lebendigen Multiplayer-Szene das Licht ausgeblasen, wenn sich die Fans nicht einfach selbst eine Ladder gebaut hätten.

Es ist uns unerklärlich, warum Blizzard solche eigentlich simplen Features in zwölf Monaten der Fanproteste nicht nachliefern konnte. Es sei denn, Blizzard hat Reforged einfach endgültig aufgegeben oder arbeitet an einem wirklich, wirklich großen Paket. Das letzte Update bekam das Remaster übrigens schon im Oktober 2020. ★

## WARCRAFT 3: REFORGED

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i3 530 / Phenom II X4 910  
GeForce GTX 450 / Radeon HD 5750  
4 GB RAM, 26 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i5 6400 / Ryzen 7 1700X  
GeForce GTX 960 / Radeon R9 280X  
8 GB RAM, 26 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



➤ hübscher Grafikstil ➤ neue HD-Modelle ➤ neue, überwiegend gute Sprecher ➤ kaum verbesserte Cutscenes ➤ Interface zu groß und nicht skalierbar

### SPIELEDISIGN



➤ exzellenter Genremix ➤ abwechslungsreiche Kampagnen ➤ einzigartige Helden ➤ sehr gutes Missionsdesign ➤ unübersichtliche Menüs

### BALANCE



➤ drei Schwierigkeitsgrade ➤ gute Steuerung ➤ ausbalanciert ➤ nur zwölf Einheiten parallel anwählbar ➤ Hotkeys ingame nicht editierbar

### ATMOSPHÄRE/STORY



➤ rundes Fantasy-Universum ➤ starke Story ➤ vieles taucht in WoW wieder auf ➤ null Leerlauf ➤ weniger Wettkampfatmosphäre im Multiplayer

### UMFANG



➤ 62 Missionen ➤ viele Multiplayer-Karten ➤ keine Nutzerprofile, Ranglisten, Turniere ➤ keine User-Kampagnen ➤ Zwangs-Upgrade des klassischen WC3

### AUFWERTUNG

Nach insgesamt neun Updates ist es Blizzard gelungen, die schlimmsten Bugs zu beseitigen. Ärgerliche Lags gibt es aber nach wie vor.

### FAZIT

Bleibt hinter seinen Möglichkeiten und verschlechtert den Multiplayer-Modus. Für Solisten aber immer noch klasse!

66

+7

73





## GAMESTAR-PC TITAN Z

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

**MAINBOARD** ASUS ROG Strix Z490-E Gaming

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

**ARBEITSSPEICHER** 32 GB DDR4-3200 Corsair Vengeance

**SSD** 2.000 GB NVME SSD

**FESTPLATTE** 4.000 GB HDD

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



### GAMESTAR-PC ULTRA XTREME

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

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

**ARBEITSSPEICHER** 16 GB DDR4-3200 RAM

**SSD** 1.000 GB NVME SSD

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



### GAMESTAR-PC ULTIMATE RYZEN 5800X

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

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

**ARBEITSSPEICHER** 16 GB DDR4-3200 RAM

**SSD** 2.000 GB NVME SSD

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

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

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



Konfiguriert von den Hardware-Experten von GameStar

GAMESTAR-PC

# RYZEN 5 SPECIAL EDITION 3070

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



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

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

**ARBEITSSPEICHER** 16 GB DDR4-3200 RAM HyperX Fury

**SSD** 1.000 GB NVME SSD Kingston A2000

**GEHÄUSE** Corsair 220T iCue RGB

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



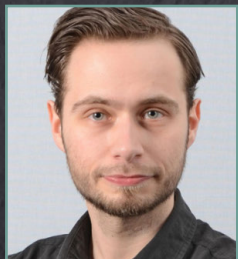
[www.gamestarpc.de](http://www.gamestarpc.de)



Wie Command & Conquer mit euch kommuniziert

# PLANSPIEL IM GLASKASTEN

Wir schauen genauer hin: Auf den tiberiumverseuchten Schlachtfeldern des Echtzeitklassikers geht es um weit mehr als nur um Befehle und deren Ausführung. Von Christian Schwarz



## Christian Schwarz

Christian fühlt sich berufen, über Militärspele zu schreiben, obwohl er seinerzeit ausgemustert und für dienstuntauglich erklärt wurde. Denn dadurch konnte er direkt nach der Schulzeit in sein Bachelorstudium der Germanistik und Skandinavistik starten sowie darauf den Master in »Sprache und Kommunikation« erlangen. Als »Gothic-Geschädigter der ersten Stunde« liebt er es, in Spieluniversen einzutauchen, aber auch deren Mechaniken und Prozesse einzuordnen – wie bei seiner Analyse der Gothic-Sprache in der letzten Ausgabe. Hier befasst sich Christian am Beispiel von Command & Conquer noch einmal mit dem Thema seiner Abschlussarbeit: Kommunikation in Videospielen.

Man könnte meinen, dass die Frage nach den kommunikativen Abläufen in einem Spiel, das »Command and Conquer« heißt, also auf Deutsch »Befehlen und erobern«, völlig überflüssig sei. Schließlich steht schon im Titel, mit welcher Aufgabe wir Spieler in den einzelnen Ablegern der mittlerweile knapp 20 Einträge umfassenden Serie immer und immer wieder betreut werden. Außerdem bringt allein die Genrebezeichnung »Echtzeitstrategie« eine gewisse Erwartungshaltung mit, aus der wir wiederum einige Ableitungen bezüglich der Spielerfahrung treffen können. Wenn ich mir heute ein Echtzeitstrategiespiel kaufe, weiß ich, dass mich eher Gefechte, Einheitenmanagement und Basisbau statt Tierpflege und Erntepäne erwarten (außer natürlich, der Sammler macht wieder, was er will).

Was ich damit sagen möchte: Egal, ob Shooter, Rollenspiel, Action-Adventure oder eben Echtzeitstrategie – das zugrunde liegende Genre kommuniziert uns als Spielern bereits vor dem ersten Spielstart einen gewissen Rahmen. Bewusst verallgemeinert können wir hier im weitesten Sinne aus den

Sozialwissenschaften das Wort »Framing« entlehnen: Das Genre beeinflusst unsere Wahrnehmung des Spiels und lässt Rückschlüsse zu, wie es zu spielen sein wird.

Aber ganz so klar geschnitten ist die Sache doch nicht: Beim genaueren Blick auf die Psychologie hinter Command & Conquer

offenbaren sich clevere Methoden des Entwicklers, den Spieler zu manipulieren.

## Der Verpackungstext

Command & Conquer aus dem Jahr 1995 gilt zusammen mit dem ein Jahr vorher erschienenen Warcraft: Orcs and Humans sowie

Geht es hier vielleicht um Cyborg-Ameisen? Oder doch um dieses grüne Zeug? Kohl?



E.V.A.  
Ist die Bildung von Tiberiumkristallen. Sie sind nicht nur reich an wertvollen Metallen.



seinem Vorgänger im Geiste Dune 2: Kampf um Arrakis (1992) als Urvater der Echtzeitstrategie. Erscheint etwas völlig Neues auf der Bildfläche, ist es schwer, auf vorhandenes Wissen zurückzugreifen. Zwar haben sich auch die genannten Spiele aus anderen entwickelt, dennoch können wir an dieser Stelle davon ausgehen, dass es bis Ende August 1995 in dieser Form nichts Vergleichbares gab. Und dann gibt es plötzlich doch wieder Sinn zu fragen, wie ein PC- oder Konsolenspieler Mitte der 90er-Jahre ohne Vorkenntnisse wusste, was er in diesem »Befehlen und erobern« überhaupt machen soll. Dieser Frage wollen wir hier in einer kleinen und stark vereinfachten Kommunikationsanalyse, hauptsächlich am Beispiel des ersten Command & Conquer (Bilder aus der Remastered-Fassung), nachgehen.

Der Titel liefert zwar Ansatzpunkte, bleibt aber dennoch kryptisch. Command and Conquer: Der Tiberiumkonflikt, so der komplette Name des Spiels, kommuniziert was genau? In meinen Augen einzig und allein ein militärisches Setting. Mit dem Wort »Tiberium« können wir als Spieler zunächst nichts anfangen, aber wir können ableiten, dass es wohl wichtig sein muss, wenn es zu einem Konflikt führt. Command & Conquer ist zu diesem Zeitpunkt noch nicht als Marke etabliert, daher bleibt uns Rezipienten tatsächlich nur die Ableitung, dass es eben um Befehle und Eroberungen geht.

Wenn wir den englischen Titel im Imperativ übersetzen, also »Befehl und erobere!«, können wir hier bereits präzisere Rückschlüsse auf Spielinhalt und -ziel ziehen: Wir haben als Spieler die Möglichkeit, in einem Konflikt, in dem es um Tiberium geht, Befehle zu erteilen, zu kommandieren und etwas zu erobern. Diese Gedanken und das Wort »Konflikt« lassen außerdem die Vermutung zu, dass es mindestens eine weitere Partei gibt, die in diese Auseinandersetzung involviert ist – und die möglicherweise uns erobert, wenn wir nicht erfolgreich sind.

Neben dem Titel ist die Spielverpackung ein weiterer Anhaltspunkt, der sich im Rahmen dieser Analyse von Command & Conquer zu betrachten lohnt. Diese losen Fäden

Command & Conquer setzt auf kurze, klare Anweisungen. Sir, jawohl, Sir!



sind wichtig, weil sie eine Art Erstkontakt des Spielers mit dem Universum darstellen und es sehr interessant ist, wann sie in der Erzählung wieder aufgegriffen werden. Auf der Rückseite der Verpackung heißt es:

### Die Weltherrschaft als Planspiel

Die Detailvernarrtheit von Command & Conquer ist unglaublich – Sie haben eine voll funktionsfähige, aus den Angeln geratene Miniaturwelt in einem Glaskasten vor sich, voller winziger Armeen aus intelligenten Cyborgs, und alles hört auf Ihr Kommando.

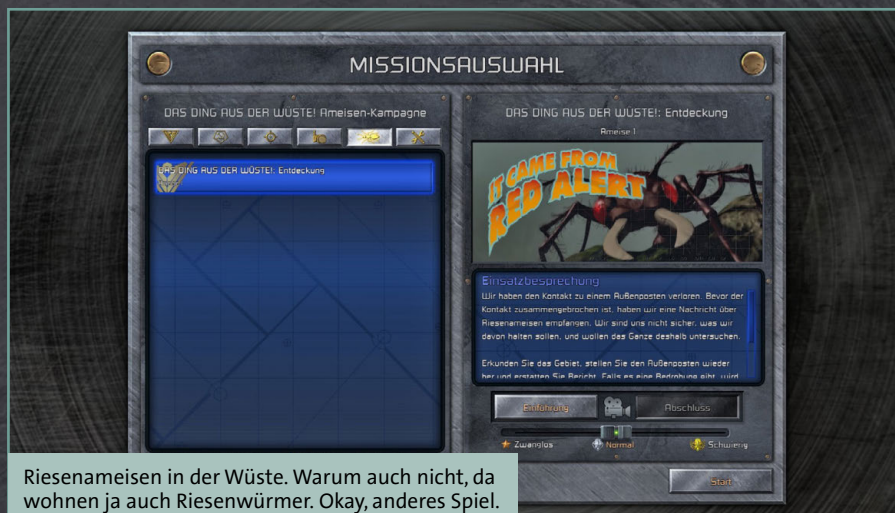
### Die Weltherrschaft als Planspiel



Die bekannte Verpackung des Klassikers Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt (Vorder- und Rückseite).

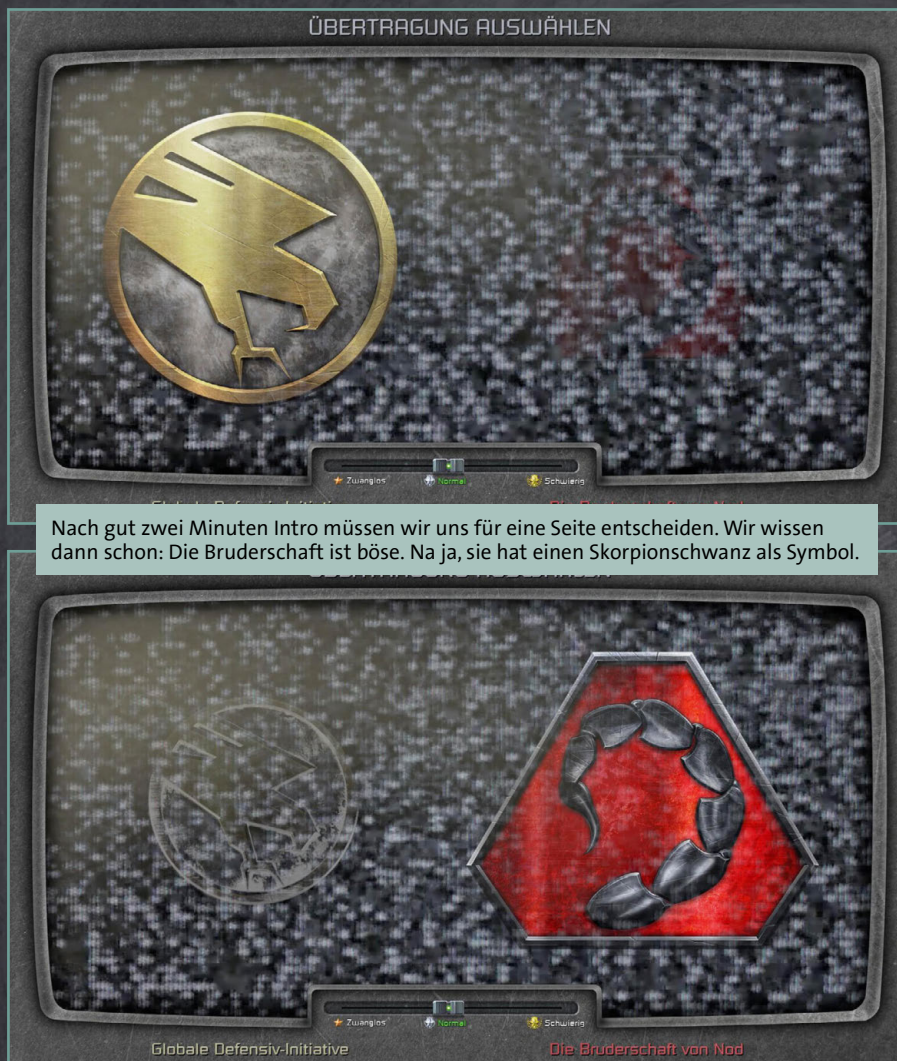
Zunächst einmal sei mir der kleine Einwurf bitte gestattet: Waren das nicht tolle Beschreibungstexte in den 90ern? Aber zurück zur Sache. Sprachlich ist hier vor allem die Formulierung über die »voll funktionsfähige, aus den Angeln geratene Miniaturwelt in einem Glaskasten« interessant, die wir »vor uns« haben. Zwar frage ich mich, wie etwas gleichzeitig voll funktionsfähig und aus den Angeln geraten (oder eher aus den Fugen geraten/aus den Angeln gehoben?) sein kann, aber wahrscheinlich sind es diese Details, die den Grundstein für das legen, was wir spätestens ab Alarmstufe Rot 2 als »abgedrehtes C&C-Universum« bezeichnen.

Wir als Spieler sind hier durch die Verwendung der Höflichkeitsform direkt angesprochen. Die »winzigen Armeen«, die auf unser Kommando hören, bestätigen die Annahme des militärischen Settings, genau wie die aus den Angeln geratene Welt. Allerdings lässt uns die Beschreibung weiter im Unklaren, was die Rahmenhandlung, die Ausgangssituation, unsere Rolle als Spieler und nicht zuletzt eben unsere konkrete Aufgabe betrifft. Wären da nicht die vielen Panzer, Fluggeräte, Gebäude und Landschaften zusammen mit den Logos von GDI und Nod nebengeordnet, könnten wir bis hierhin nach



Riesenameisen in der Wüste. Warum auch nicht, da wohnen ja auch Riesenvürmer. Okay, anderes Spiel.





Nach gut zwei Minuten Intro müssen wir uns für eine Seite entscheiden. Wir wissen dann schon: Die Bruderschaft ist böse. Na ja, sie hat einen Skorpionschwanz als Symbol.

alleiniger Betrachtung von Titel und Text auch zu einem völlig anderen Schluss kommen. Nämlich dass wir beispielsweise die Kontrolle über eine Kolonie abgefahrener Cyborg-Ameisen übernehmen, die in einem aus den Angeln gehobenen Terrarium, Glaskasten oder einer anderen Form von »Miniaturland« nach der absoluten Herrschaft strebt. Dass das gar nicht so weit hergeholt ist, wird spätestens beim Nachfolger Alarmstufe Rot deutlich, wenn wir uns im Rahmen der Erweiterungsmissionen tatsächlich gegen mutierte Taillenwespen zur Wehr setzen.

### Von der Packung zum Spielbeginn

Inwiefern hilft eine Analyse des Titels und der Verpackung dabei, die Frage nach den konkreten Aufgaben im Spiel zu beantworten? Sie ermöglichen uns, einen ersten Rahmen zu zeichnen. Wir können den Ergebnissen an dieser Stelle bereits vorwegnehmen, dass Command & Conquer zunächst wenige Informationen preisgibt und eigentlich für unsere Spielfigur essenzielles Wissen erst relativ spät kommuniziert. Es dauert, bis an besagte lose Fäden angeknüpft wird. Daher ist dieser minimale Rahmen bitter nötig, denn nach dem ersten Spielstart und ohne vorher ein Menü gesehen beziehungsweise ein »Neues Spiel« gewählt zu haben, müssen wir bereits eine folgenschwere Entscheidung treffen. Spielen wir aufseiten der Glo-

balen Defensiv-Initiative (GDI) oder der Bruderschaft von Nod? Unmittelbar vor diesem Auswahlbildschirm sehen wir ein obligatorisches Intro, das uns als Spieler ein paar weitere Informationen gibt, auf denen unsere Entscheidung fußen kann. In diesen gut zwei Minuten wird durch eine fiktive TV-Landschaft geschaltet. Wir sehen Ausschnitte von Nachrichtensendungen, Werbung und auch seltsame Aerobic-Kurse sowie Seifenoper. Durch Formulierungen wie »Der Anschlag auf die Getreidebörse in Wien« und »Seit Beginn dieser Welle von Nod-Attenta-

ten in Slowenien« bekommen wir gleich zu Beginn des Videos wichtige Informationen mitgeteilt. Zum einen handelt es sich bei der »Miniaturland« doch nicht um ein Terrarium, sondern um eine Interpretation unserer echten Welt, in der es Länder wie Österreich und Slowenien gibt. Allein das gibt uns schon ein riesiges Puzzlestück. Denn wenn wir wissen, dass wir uns in »unserer« Welt der aktuellen Zeit bewegen, können wir das Gezeigte und Gespielte viel besser einordnen und sind so weniger auf explizite Kommunikation angewiesen. Inwiefern diese Welt »aus den Angeln« geraten ist, erfahren wir auch, denn der »Konflikt« wird ebenfalls etabliert. »Nod-Attentate in Slowenien«, »Terroristen von Nod« und »diese fanatische Terroristengruppe« sind nur einige Beispiele dafür, um eine Partei dieses Konflikts und nicht zuletzt eine Bedrohung der Welt zu zeichnen. Interessant ist hier außerdem die Perspektive: Wir Spieler sehen diesen Film aus einer vermeintlichen Neutralität heraus. Vermeintlich, weil die Informationen über das Massenmedium Fernsehen kommuniziert werden und nicht von einer der beiden Parteien an den Spieler. Allerdings zeichnet das Spiel hier durch die Wortwahl ein klares Bild von Freund und Feind, von Gut und Böse. Wir sind in unserer Wahrnehmung bereits gefärbt und daher nicht mehr neutral. Wollen wir wirklich Terroristen spielen?

Zwei wichtige Dinge sind aus kommunikativer Sicht noch erwähnenswert, was das Intro angeht. Auf der einen Seite ist hier eine Mechanik zu beobachten, die Command & Conquer immer wieder verwendet. Anstatt die Spielsituation vollständig zu etablieren, bekommen wir Spieler immer nur ein bisschen mehr Karotte vor die Nase gehalten. Wir wissen jetzt zwar schon, was es mit dem Konflikt und der Welt auf sich hat, welche Parteien daran teilnehmen, und können uns schon in etwa vorstellen, wie das Thema »Weltherrschaft« da reinpasst. Aber es gibt noch immer die große Unbekannte, nämlich das Tiberium. Darüber wissen wir nur, dass es weltweit vorkommt, sehr wertvoll ist, geerntet werden kann und dass die Bruderschaft von Nod dadurch viel Einfluss gewon-



Dass Tiberium schlecht für die Gesundheit unserer Infanterie ist, müssen wir zunächst selbst herausfinden.



nen hat. Erste Informationen über das Mineral, um diesen zentralen Spielgegenstand, erhalten wir erst nach der dritten GDI-Mission, als ein Briefing-Video diesen losen Faden weiterknüpft. Dass wir unsere Infanterie besser nicht mehr über die grüngelben Felder schicken, lernen wir Spieler bis dahin erst durch ein paar schmerzliche Verluste. Sowas nennt man dann wohl »Feldstudie«.

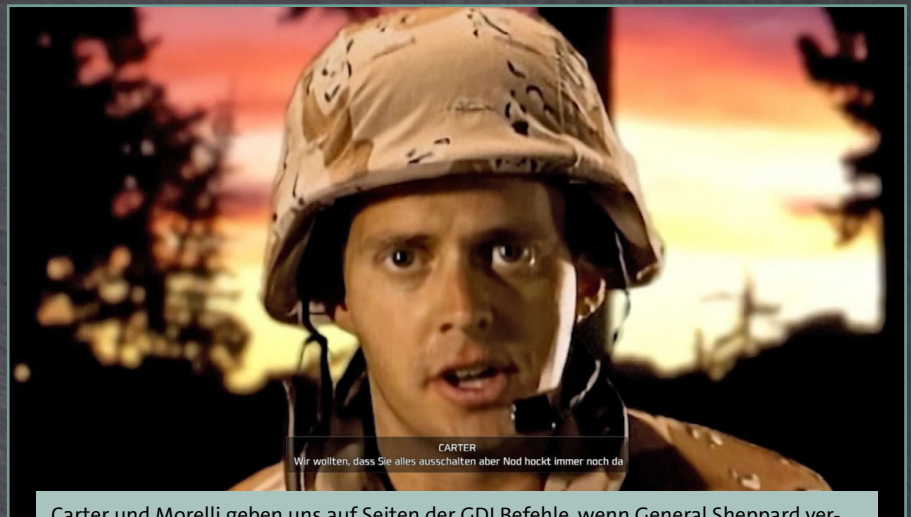
Aus dieser Situation kann ich zwei Dinge exemplarisch schlussfolgern: Gefühlt erhalten wir immer ein bisschen weniger Informationen, als wir gerade brauchen. Das bedient zwar den motivationalen Aspekt des Spielers, ist aber für unsere Rolle als »Commander« wenig glaubhaft. Denn als solcher sollten wir immer bestens informiert sein.

Und: Das Spiel markiert am Ende des Intros explizit die Stelle, an welcher der Spieler die Szenerie betritt. Dort heißt es: »Während die GDI-Truppen zu einem weiteren Angriff auf Nod-Stellungen ausrücken, hält die freie Welt den Atem an«. Was bedeutet das? Der Konflikt ist längst ausgebrochen, Kämpfe finden in diesem Augenblick statt, und die Welt sieht einer ungewissen Zukunft entgegen. Unmittelbar im nächsten Moment treffen wir unsere Entscheidung für eine Seite. Hier wird überdeutlich, dass wir als Spieler diesen Konflikt maßgeblich beeinflussen. Das viel zitierte Schicksal der Welt bekommen wir in dieser Situation in unsere Hände gegeben. Wir erhalten den Staffstab und müssen unsere Entscheidung treffen. Für die einen und gegen die anderen.

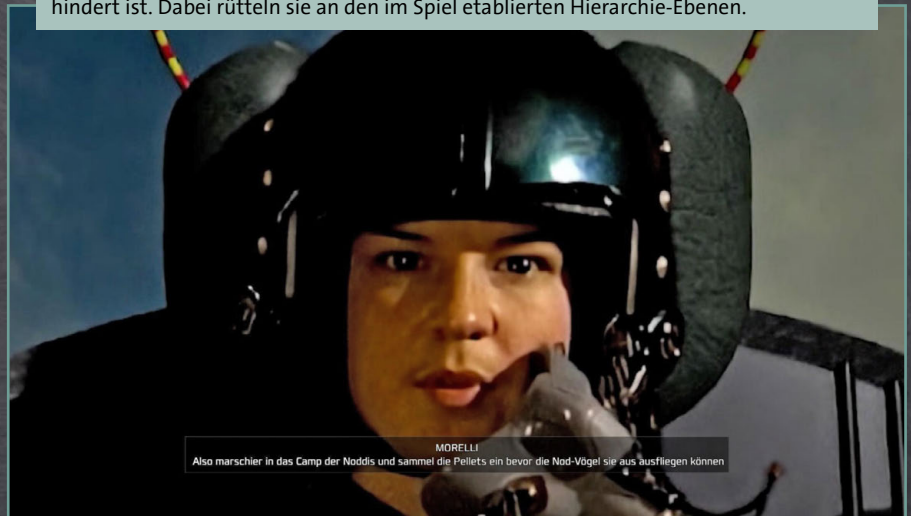
### Wer sind wir eigentlich?

Um die Frage danach, woher wir wissen, was wir in diesem Spiel machen müssen, zu beantworten, haben wir mit der Exposition schon einen Anhaltspunkt bekommen. Um der Antwort näherzukommen, ist es außerdem wichtig, darauf zu schauen, wen wir in diesem Spiel verkörpern und wie diese Figur ins Spielgeschehen sowie in die kommunikativen Abläufe eingebunden ist.

Das Einzige, was wir über unsere Figur erfahren, ist, dass wir der »Commander« sind. Nach der Entscheidung für eine Seite sehen wir ein als direktes Gespräch getarntes Vi-



Carter und Morelli geben uns auf Seiten der GDI Befehle, wenn General Sheppard verhindert ist. Dabei rütteln sie an den im Spiel etablierten Hierarchie-Ebenen.



deo, entweder mit General Sheppard oder Seth. Die Spielerkommunikation und die Kommunikationsverhältnisse in Command & Conquer sind bilateral. Vor den etwa 20 Missionen pro Kampagne erhalten wir unser Briefing für den kommenden Auftrag entweder von einer ranghöheren Person (Sheppard, Seth, Kane) oder einer Person, deren Rang nicht weiter definiert ist, die aber einen Wissensvorsprung besitzt (Morelli, Carter). Wir sind zwar der »Commander«, merken davon in den Videosequenzen allerdings sehr wenig. Wir erhalten die für die

kommende Mission relevanten Informationen (manchmal sogar unvollständig) als direkten Appell via Imperativ (»Ihre Mission ist simpel. Sie dringen in die Befestigung ein, schalten alle Nod-Droiden aus und errichten eine Basis als Brückenkopf«). Dieses kommunikative Muster können wir so auf die anderen Missionen übertragen. Wir bekommen immer direkt gesagt, was wir zu tun haben. Die Einsatzziele sind fest vorgegeben und werden klar kommuniziert.

Damit dieses System so funktionieren kann, müssen wir dem »Gesprächspartner« hierarchisch untergeordnet sein. Wir sind der Befehlsempfänger, haben keine Möglichkeit, uns selbst kommunikativ einzubringen, mehr Informationen zu erlangen oder gar Aufgaben abzulehnen. Da Seth uns als den »Neuen in der Bruderschaft« begrüßt, ergibt es Sinn, hierarchisch untergeordnet zu sein. Aufseiten der GDI deutet nichts darauf hin, dass wir nicht schon länger dabei sind und ein entsprechendes Standing haben müssten. Diese Art und Weise zieht sich durch alle Teile von Command & Conquer. Die Ausnahme bildet da Tiberian Sun, die Fortsetzung des Auftaktspiels. Hier sind wir nicht mehr ein namen- und gesichtsloser Commander. Entweder Michael Biehn (als Michael McNeil, GDI) oder Frank Zagarino (als Anton Slavik, Nod) verkörpern in den Zwischensequenzen die Avatare der Spieler.

Auch bei einer vermeintlichen Solomission eines Commando-Soldaten sind wir als Commander mit von der Partie. Das macht es schwerer, uns als Spielfigur greifbar zu machen.











Es gibt nur Sieg oder Niederlage: Beenden wir eine Mission nicht erfolgreich, triumphiert der Gegner.

ropa und Afrika lässt darauf schließen, dass parallel auch andere Schlachten anderer Commander geschlagen werden. Dagegen spricht, dass wir von diesen anderen Scharmützeln nie etwas mitbekommen. Auch die Tatsache, dass ein Verpassen unserer Ziele direkt zum Ende des Spiels führt, unterstreicht, dass sich das ganze Geschehen nur um uns dreht. Hier sehen wir einen krassen Widerspruch: Wir sind in den Gesprächen hierarchisch untergeordnet, aber gleichzeitig innerweltlich so wichtig, dass der globale Konflikt zu Ungunsten unserer Fraktion verläuft, sollten wir eins unserer Ziele nicht erreichen. Da der Commander über keinen Avatar auf der Echtzeitkarte verfügt, schließe ich die Möglichkeit aus, dass er während des Einsatzes stirbt und das Spiel deshalb vorzeitig vorbei ist.

### »Die Gefechtskontrolle wird übergeben!«

Die eine Seite der bilateralen Kommunikationsverhältnisse in Command & Conquer – die Rolle des Spielers in den Videosequenzen – haben wir uns intensiv angeschaut. Den nahezu kompletten Gegenentwurf dazu stellen die Echtzeitschlachten auf den Karten der einzelnen Einsätze selbst dar. »Nahezu komplett« deshalb, weil sich die Sache mit der asynchronen Kommunikationssituation nicht ganz abschütteln lässt. Obwohl es in der Spielwelt die mächtige Ionenkanone gibt, die aus dem Weltall Tod und Zerstörung bringt, bekommen wir in den Missionen nicht einmal Satellitenaufklärung, sodass unsere Karte zu Beginn immer verdeckt ist. Wie stark die Spieler auch während der Missionen von der Dramaturgie geführt werden, lässt sich ab Tiberian Sun feststellen. Hier bekommen wir vor und während der Mission von den künstlichen Intelligenzen EVA (GDI) oder CABAL (Nod) mitgeteilt: »Gefechtskontrolle wird übergeben« oder »Gefechtskontrolle offline«. Aus sprachwissenschaftlicher Sicht lässt uns das mehr und mehr an unserer Rolle als Commander sowie unserer hierarchischen Stellung zweifeln: Wenn sogar eine KI – die uns assistieren sollte – dem Befehlshaber die Gefechtskontrolle temporär oder komplett entreißen kann, ja, wo kommen wir denn da hin? Gut, dass Michael

Biehn an Bord ist, der weiß bekanntlich, wie man mit aufmüpfigen Maschinen umgeht.

Aber dennoch funktioniert diese individuelle und teils widersprüchliche Art und Weise der Spielerführung in Command & Conquer bestens. Wir fühlen uns durch die Video-Briefings motiviert, und weil Missionsgeber direkt zu uns sprechen, schafft das Spiel Identifikation. Durch den gesichtslosen Commander ist die Hürde zwischen Spieler und Spielfigur sehr gering.

Das dem Spieler fehlende innerweltliche Wissen wirkt sich meines Erachtens aber schon negativ auf die Immersion aus. Ich denke, wir können davon ausgehen, dass der Commander im Spiel mehr über die gegenwärtigen Ereignisse der Spielwelt weiß, als der Spieler aus dem Intro erfahren hat. Jedenfalls möchte ich das glauben, denn andernfalls frage ich mich, wie schnell man GDI- oder Nod-Commander werden kann.

Bei Tiberian Sun ist es ähnlich, obgleich an ein paar Stellschrauben gedreht wird. Durch die Schauspieler und die individuellen Handlungen sowie Äußerungen ihrer Charaktere identifizieren wir uns nicht so schnell, greifen das Narrativ aber stärker

auf, was zum Weiterspielen motiviert. Die scheinbar eigenständige Charaktermotivierung kaschiert die appellativen Befehle. Wissenslücken zwischen Spieler und Spielfigur werden damit zu schließen versucht, dass es auch Szenen gibt, die nur der Spieler sieht, in denen dessen Spielwelt-Avatar aber gar nicht anwesend ist.

### »Ich kann hier eine Basis bauen?«

Schauen wir aber abschließend noch einmal genauer auf die Echtzeitgefechte und damit auf das Herzstück des Spiels. Wenn wir wirklich in der »Miniaturwelt« agieren, funktioniert die Rolle des Commanders sehr gut. Auch die aus Karte, Bauleiste, Konto- und Energieanzeige bestehenden HUD-Elemente verleihen uns das Gefühl, dass wir das Mastermind hinter diesen gewaltigen Stützpunkten und fetten Verteidigungsanlagen sind. Ein Bruch der Immersion liegt meines Erachtens durch die Bildschirmenblendung nicht vor – ganz im Gegenteil. Und woher wissen wir, was wir zu tun haben? Die unmittelbar vor der Mission im Briefing erhaltenen Ziele werden nach dem Spielstart in einer Bildschirmcke eingeblendet und sind außerdem über das Menü nochmal nachzulesen.

Doch wie weiß ich denn nun konkret, wie ich diese Ziele erreichen kann? Wir erinnern uns: Nach Spielstart folgt ein Intro, wir wählen eine Seite und beginnen direkt mit der Kampagne. Es gibt weder ein Tutorial noch weiterführende Erklärungen. Die Missionsziele werden für den Spieler in der Rolle des Commanders eingeblendet, aber nicht für den Spieler als solchen. Daher suchen wir Hinweise wie »Klicke auf das mobile Baufahrzeug, um einen Stützpunkt zu errichten!« vergeblich. Eine Anekdote dazu: Mein ältester Freund und ich waren begeisterte Zehnjährige, als wir Der Tiberiumkonflikt spielten. Er kam wiederholt bei der ersten GDI-Mission nicht weiter und fragte mich ir-



Hightech-Basen und SciFi-Einheiten sind ein Merkmal von Command & Conquer.





gendwann, wie ich das gemacht habe. Als ich dann von Basisbau und Einheiten erzählte, verstand mein Gegenüber – Achtung, schlechter Wortwitz – nur Bauhof: »Wie, ich kann hier eine Basis bauen? Wie geht denn das? Ich habe hier nur so ein doofes Auto, das unglaublich langsam fährt und immer kaputtgeschossen wird.«

### Simple Systeme

Ich gehe nicht davon aus, dass es vielen Spielern so ging. Wir waren kleine, doofe Kinder und haben es dann ja auch noch rausbekommen. Außerdem gab es einen textlichen Hinweis in den Missionszielen zu finden. Aber diese Geschichte bringt die Art der Spielerführung in Command & Conquer auf den Punkt: Es wird großer Aufwand betrieben, um ein innerweltlich funktionierendes System zu etablieren, von dem das Spiel nicht mehr abweicht. Einfache Gut-Böse-Verhältnisse sowie die Ergebnisse Erfolg und Misserfolg sind maßgebliche Faktoren für das Funktionieren. Der Spieler kann sich mit seiner Rolle des Commanders trotz Widersprüchen identifizieren und sie innerhalb des Spielgeschehens einordnen. Bei einem wesentlichen Punkt werden wir aber dann doch weitestgehend alleingelassen: dem Bestreiten des Spiels selbst. Wir erhalten keine Tooltips, Hilfevideos, FAQs oder gar Tutorials. Wenn wir nicht wissen, wie wir eine Basis bauen, wissen wir es erstmal nicht. Daraus lassen sich zwei Punkte ableiten. Zum einen die spielerische Freiheit, denn wie wir die gestellten Aufgaben erfüllen, bleibt uns überlassen. Wir müssen keine Basis bauen, es wäre aber einfacher. Zum anderen nimmt uns keine KI der Welt ab, dass wir uns mit den Spielmechaniken befassen müssen. Oder wir nutzen den ultimativen Livehack: Wir schauen ins Handbuch des Spiels – pardon, ins »vertrauliche Gefechtsbandbuch« –, denn hier schließt sich der Kreis zu Spieltitle und Verpackung.

Ja: Command & Conquer muss gar keine Spielmechaniken kommunizieren, denn diese Aufgabe hatte damals das 64-seitige Handbuch. Bereits auf der achten Seite holen uns die Entwickler unter dem Punkt »Spielregeln« ab. Dort heißt es: »Wählen Sie

Ihr Team: GDI oder die Bruderschaft von Nod. Bei Command & Conquer müssen Sie sich für eine von zwei Seiten entscheiden. GDI ist die Globale Defensiv-Initiative der Vereinten Nationen. Sie sind in diesem Spiel die »Guten«. Die Bruderschaft von Nod hingegen sind die »Bösen«. Am Ende des Vorstands werden Sie aufgefordert, entweder GDI oder die Bruderschaft zu wählen.« Sämtliche an den Spieler gerichtete Kommunikation zur erfolgreichen Bedienung des Spiels sowie einige grundlegende Hintergrundinformationen befinden sich im Handbuch, sodass die im Spiel stattfindende Kommunikation nahezu ausschließlich auf den Spieler als Commander abzielen kann.

Was lässt sich aus der bahnbrechenden Erkenntnis »Guck ins Handbuch«, in dem übrigens auch exakt beschrieben steht, wie man eine Basis baut, im Rahmen dieser Analyse ableiten? Handbücher wie sie seinerzeit zum Standard gehörten, gibt es lange nicht mehr. Da die Informationen zum erfolgreichen Bestehen des Spiels dennoch an den Spieler kommuniziert werden müssen, durchbrechen HUD-Elemente in modernen Spielen die innerweltliche Wand und wenden sich direkt an den Spieler. Es wird hervorgehoben, wo ein guter Bauplatz wäre, Spielmechaniken werden textlich oder durch kurze Videos erklärt, und das alles wird bei Bedarf wiederholt. Das mit dem

»vertraulichen Gefechtsbandbuch« mag zwar Spaß klingen, aber genau das war es auch aus sprachwissenschaftlicher Sicht: ein wichtiger Bestandteil der Spielerfahrung und nicht zuletzt der essenzielle Kommunikationskanal, um die Frage zu beantworten, woher wir wissen, was wir in Command & Conquer zu tun haben.

### Unser Fazit

Command & Conquer ist auf der einen Seite sehr einfach gestrickt. Wir Spieler bekommen unsere Rolle, unsere Truppen und damit einhergehend unsere Aufträge zackig-militärisch mit der klaren Aufforderung zur Erfüllung zugewiesen. Dabei gibt es nur den Erfolg, alles andere ist keine Option. Auf der narrativen Ebene dieses handlungsorientierten Spiels finden wir uns trotz anfangs offensichtlichen Wissensrückstand zu unserer Commander-Rolle und den anderen Handlungsträgern durch den situativen Rahmen schnell zurecht. Auf dem Schlachtfeld wechseln wir dann von unserer passiven Rezeptionshaltung zu einem aktiven Befehlshaber. Was wir in diesem Spiel zu tun haben, wissen wir durch die Briefings und die eingeblendeten Missionsziele. Wie wir das Spiel korrekt spielen, müssen wir aber entweder durch Ausprobieren selbst herausfinden oder aus dem Handbuch erfahren, dessen erklärend-informative Texte die an den Spieler gerichtete Information enthalten. In der Gegenwart haben wir mit der Neuauflage Command & Conquer Remastered nun aber eine besondere Situation: Das Spiel funktioniert zwar noch genauso wie anno 1995, allerdings gibt es diesmal kein altmodisches Handbuch mehr. Von daher ist es wahrscheinlich gut, dass Command & Conquer ein ganzes Genre entscheidend mitgeprägt hat, sodass mittlerweile eben doch fast jeder intuitiv weiß, wie man es spielt. Denn andernfalls – und das ist sehr theoretisch gedacht – bliebe die Neuauflage dieser spannenden, aus den Angeln geratenen Miniaturwelt voll mit ihren Cyborg-Ameisen und Armeen vielen Spielern verborgen, die gar nicht erst in den Glaskasten gucken könnten. Gefechtskontrolle offline. ★





Gaming Virgin: Gothic 3

# AUSGERECHNET MYRTANA!

Die ersten beiden Teile hat unser Versuchskaninchen Sascha Penzhorn gehasst. Doch beim Spielen von Gothic 3 erlebt er eine faustdicke Überraschung. Von Sascha Penzhorn



## Sascha Penzhorn

Freelancer Sascha hat die Gothic-Reihe bisher immer ignoriert und mit Verachtung gestraft, bis er sie für die Gaming-Virgin-Reihe zum ersten Mal richtig spielen musste. Den ersten Teil spielte er widerwillig komplett durch, den zweiten Teil brach er relativ schnell wieder ab. Zu altbacken, zu klobig, zu urdeutsch. Angesichts der Tatsache, dass Gothic 3 selbst bei vielen Gothic-Fans nur mäßig beliebt ist, lehnte er sämtliche Aufträge zu diesem Spiel vehement ab. Eine Position, die sich nur so lange verteidigen lässt, wie der Kontostand im Plus ist. Doch Hunger und Verzweiflung treiben manche Autoren zum Äußersten. Sogar zu Gothic 3.

2020 war eines der miesesten Jahre, die viele von uns jemals erlebt haben. Pandemie, Demonstrationen, Verschwörungstheorien, Cyberpunk 2077 auf Last-Gen-Konsolen ... und dann startet 2021 mit einem Ereignis, über das spätere Generationen in Geschichtsbüchern lesen werden. Diese Generationen werden fragen, wie so etwas geschehen konnte. Ob es denn wirklich niemand geahnt und zu verhindern versucht hat. Ob manche Leute denn wirklich gar kein Gewissen haben und sich der dramatischen Folgen ihrer Taten überhaupt nicht bewusst sind. Kurz: Ich habe Gothic 3 gespielt.

### Der Release-Horror

Die ersten beiden Teile habe ich damals überhaupt nicht, im vergangenen Jahr nur widerwillig und gegen sehr gute Bezahlung

angefasst. Doch vor dem Grauen der ungepatchten Launch-Version eines Gothic 3 blieb auch mein Haus nicht verschont. Bis 2006 war mein Vater nämlich einer der größten Gothic-Fans, die es jemals gegeben hat. Er hat mir von seinen Spieldurchläufen erzählt, ob ich wollte oder nicht. Dass er diesmal Feuermagier geworden ist. Seine Windows-Systemsounds waren Sprüche aus Gothic. Er hat mir stolz den Abspann des zweiten Teils und der Erweiterung gezeigt. »Alles wird gut.« Natürlich hat er mir auch Bilder und Konzeptkrepel vom kommenden Gothic 3 gezeigt. Das sah für damalige Verhältnisse echt umwerfend aus. Ich werde nie vergessen, wie enttäuscht er war, als das Spiel dann endlich rauskam: »Stell dir vor, du wirst einfach in ein Spiel geworfen, sollst dein Schwert ziehen, hast überhaupt

keine Ahnung, was los ist, und du musst gegen hundert Orks kämpfen! Bevor du weißt, was eigentlich Sache ist, bist du schon tot!« Das Teil war unfertig, mehr oder weniger unspielbar, es gab viel Drama im Forum und Stress mit dem Publisher. Ich muss euch das überhaupt nicht alles noch mal im Detail erzählen, denn ihr wisst ohnehin viel besser darüber Bescheid als ich.

Worauf ich hinaus will: Selbst ich, als jemand, der mit Gothic absolut nichts anfangen kann und es damals auch nicht gespielt hat, habe recht deutlich mitbekommen, in welch katastrophalem Zustand das Spiel 2006 in die Läden kam.

### Organisch, freilaufend und biologisch abbaubar

Ganz ehrlich, ich hätte lieber einen Text über Shadowlands gebracht, weil das für mich die beste WoW-Erweiterung seit Wrath of the Lichking ist. Oder über kriminell vernachlässigte Spiele wie Door Kickers 2, Wildermyth oder Star Renegades. Hätte lieber die umwerfende Demo zum neuen Monster Hunter auf Switch analysiert. Halt irgendwas, das so weit von Gothic entfernt ist wie irgendwie möglich. Aber Konto und Kühlschrank sind leer, also füge ich mich meinem Schicksal und installiere Gothic 3 samt Community-Patch 1.75, denn es existiert nicht genügend Geld auf der Welt, um mich zum Spielen der ungepatchten Fassung zu bewegen. Von irgendwelchen Mods und Extras lasse ich die Finger und bastle ausschließlich ein wenig an der Ini herum, um die Sichtweite für Krepel wie Gras und detaillierte Texturen zu erhöhen. Groß was verändern an einem



Direkt zum Spielstart gibt's haufenweise Orks und volles Pfund aufs Maul. Willkommen in Gothic 3.





Spektakuläre Bilder vor Release schürten den Hype auf Gothic 3.

## GOTHIC 3 HEUTE FLÜSSIG SPIELEN

Gothic 3 bekommt ihr zu Winzpreisen ganz bequem über Steam oder GOG. Für ein relativ fehlerfreies Spielerlebnis empfehlen wir aber dringend, dass ihr Community-Patch 1.75 installiert. GOG-Benutzer finden diesen bei [Worldofgothic.de](http://Worldofgothic.de).

Spielt ihr über Steam, könnt ihr den entsprechenden Patch einfach über den Steam-Beta-Branch installieren. Eine Anleitung dazu gibt es direkt bei Steam. Beachtet aber, dass es beim Spielen per Steam zu Problemen mit den deutschen Spracheinstellungen kommen kann. Schlimmstenfalls müsst ihr die Sprache per Ini-Datei anpassen und die deutschen Sprachdateien manuell herunterladen.

uralten Spiel darfst du ja eh nicht, sonst kommen direkt wieder die Puristen und fordern deinen Kopf auf einem Spieß.

Dann starte ich den unbeliebten Teil einer Spielereihe, bei der ich schon an den guten Teilen keinen Spaß hatte. Los geht es mit einem Intro, das ich nicht verstehe. Der namenlose Held schippert auf einem Schiff durch die Gegend, ein paar Typen in Kutten fuchteln herum, Orks rufen Tschakka. Entweder spinnt mein Sound oder der Erzähler hatte am Tag der Aufnahme frei, jedenfalls erhalte ich null Kontext für das, was auf meinem Bildschirm abläuft. Dann stehe ich auch schon in diesem Dorf, das von Orks überrannt wird, und prügte sie mit den Gefährten aus den ersten beiden Spielen weg. So furchtbar schlimm wie einst mein Vater finde ich das nicht, zumal ich mit dem

Kampfsystem direkt eine Ecke besser klar komme als bei den Vorgängern und weil Diego, Milten und Gorn mir sowieso den größten Teil der Arbeit abnehmen.

Statt wieder komplett als Null anzufangen und von irgendwelchen Monsterhühnern gekillt zu werden, bekämpfe ich diesmal richtige Gegner, steige direkt zwei Levels auf und plündere nach getaner Arbeit erst mal sämtliche Kisten, Körbe und überhaupt alles, was in den verlassenen Häusern des Dorfes herumliegt. Dabei fällt mir direkt positiv auf, dass Dietriche einfach so benutzt werden, und ich hab nicht mehr dieses elende Gefummel: links, rechts, rechts, links, links, rechts, abgebrochen, von vorn. Weniger angenehm fällt mir auf, dass aus irgendwelchen Gründen ausgerechnet Comic Sans als System-Font eingestellt ist. Das kann doch unmöglich so gewollt sein!

## Unerwartet gut

Als ich dem Startdorf und seiner umliegenden Umgebung entlang der Klippen schließlich den Rücken kehre, erhalte ich zum ersten Mal einen Blick auf die Spielwelt, die ich in den nächsten Tagen erkunden werde. Wow! Vor mir erstreckt sich ein gräsernes Meer, das scheinbar endlos bis zum Horizont reicht. Bäume wiegen sich im Wind, ohne komplett auszurasen wie die Flora beim Kollegen Geralt in den Nördlichen Königreichen. In der Ferne sehe ich Wolfsrudel, Bauernhütten und Lagerfeuer, vor denen irgendwelche Gestalten sitzen. Die wirklich unglaublich gute Musik trägt ihren Teil bei und suggeriert Abenteuer und weites Land. Klar, Animationen und Charaktermodelle sind längst nicht mehr zeitgemäß, aber für ein Spiel, das 15 Jahre auf dem Buckel hat, sieht Gothic 3 einfach beeindruckend aus.

Apropos Modelle: Anscheinend ist dem namenlosen Helden sein Vier-Polygon-Zöpfchen abgefallen, dafür zielt jetzt ein monst-



Für ein 15 Jahre altes Spiel sieht Gothic 3 echt gut aus. Viel Gegend und beinahe grenzenlose Weitsicht – ich bin angenehm überrascht.





Ich jage Hirsche, um mir mit deren Fellen und Geweihen erste Ausrüstung zu erspielen.



Endlich mehr Talente – Gothic 3 hat eine komplexere Charakterentwicklung als seine Vorgänger.



röser Pornobalken seine Oberlippe. Neu ist neben der Rotzbremse auch eine schickere, verbesserte Menüführung, die mir Einblicke in mögliche künftige Fertigkeiten gewährt: Schildparade, Kampf mit zwei Klingen, neue Handwerks- und Diebestalente. Cool! Ich begutachte ein paar Spruchrollen, die

ich aus einer Truhe gezogen habe. Eine macht mich sofort neugierig: Tiere zähmen. Ich schleiche mich an das nächstgelegene Wolfsrudel heran, verwende die Rolle und tatsächlich: Ab sofort folgt mir ein Wolf, der Treffer für mich einsteckt, minimalen Schaden verursacht, pausenlos heult, knurrt und sämtliche Türen blockiert. Das ist spieltechnisch nur begrenzt hilfreich, aber ich bin so happy, dass ich in Gothic endlich mal ein Pet habe, dass mich die Macken an diesem

System erst mal nicht stören. Weniger begeistert bin ich von ein paar Talentbeschreibungen. »Der Held macht mehr Schaden.« Das triggert mich. Schaden richtet man an, man verursacht ihn, meinetwegen wirkt man ihn auch. Andererseits: Wenn mir erst mal sonst nichts negativ ins Auge fällt, ist das doch ein gutes Zeichen.

## Zu dumm für Gothic

Ich stolpere über ein Lager von Rebellen, die sich gegen die Orks auflehnen. Für die soll ich zwei Patrouillen ausschalten. Eine auf einem Bauernhof, die andere marschiert angeblich pausenlos zwischen dem Startdorf und dem Rebellenlager herum. Das verwirrt mich, schon weil die als mobil beschriebene Patrouille immer nur vor einem Lagerfeuer sitzt und sich überhaupt nicht rührt. Vor allem kann man die Orks einfach so anquatschen, sie greifen nicht an, und wenn man sie verprügelt, sterben sie auch nicht wie reguläre Feinde, sondern stehen immer wieder auf, bis man diesen Finisher einsetzt, der am Boden liegende NPCs tötet. Ich bin nicht stolz drauf, aber bis ich endlich kapiere, dass es sich dabei genau um die gesuchten Orks für meine Quest handelt, vergeht einige Zeit. Bis ich sie schließlich besiege, dauert es noch länger, denn das Kampfsystem ist zwar besser als in den ersten beiden Teilen, aber noch lange nicht gut. Leichter wird es erst, als ich mein neues Spezialmanöver erlerne: die rechte Maustaste. Wenn man wild darauf herunklickt, kommt man recht locker durch die meisten gegnerischen Attacken. Wahrscheinlich hätte ich auf Magie und Fernkampf setzen sollen.

Die Rebellen verticken allerlei mächtige Rüstungen, lehren fortgeschrittene Kampftaktiken und bieten zahlreiche weitere Waren und Dienste an, die mein Abenteuer erheblich erleichtern könnten. Dumm nur: Ich bin so pleite wie im richtigen Leben. Ich verspüre einen unglaublichen Drang, zu cheaten. Aber ich bleibe ehrlich, erspiele mir über die nächsten Stunden die Fähigkeit, Felle und Klauen abzuziehen, und verdiene



Ich soll Milch und Weizen für irgendwelche Nebenmissionen sammeln. Nicht jeder Job ist heldenhaft.





Mit meinem Wolf erkunde ich die Spielwelt und ärgere mich über die Schriftart im Spiel.

mir so schließlich meine erste halbwegs passable Ausrüstung, ganz ohne zu beschäßen. Ich bin ein bisschen stolz auf mich.

Ich erreiche das von Orks besetzte Dorf Kap Dun und helfe zum Schein den Orks und ihren Söldnern bei allerlei Dienstbotengängen und Nebenaufträgen, um ihr Vertrauen zu gewinnen und sie schließlich für die Rebellen zu stürzen. Toll daran ist, dass ich mich theoretisch auch auf die Seite der Besatzer schlagen darf. Weniger toll: Es gibt absolut keinen Grund dazu, außer dass es eben geht. Ich mag Freaks, Außenseiter und Underdogs, aber zu diesem Zeitpunkt gibt mir Gothic 3 absolut nichts, was die Orks irgendwie weniger arschig macht. Sie hassen Menschen, machen sich (mit Recht) darüber lustig, dass einige auch noch als Söldner für sie arbeiten. Bisher gibt es keine Grauzone, die mich dazu bewegt, die Geschichte aus der Perspektive der Orks zu betrachten. »Ich habe die Unterstützung der Rebellen in dieser Stadt und werde dich nun töten.« Damit strecke ich den Ober-Ork Uruk nieder. Andere Orks haben viel lustigere Namen wie Pankratz, Topork und Urkrass.

### Gameplay toll, Story nicht so

Das aus meinem Attentat resultierende Gemetzel ist toll. Überall kämpfen Rebellen, Sklaven, Söldner und Orks, Leichenberge türmen sich auf, und nichts bleibt so, wie es war. Ein wenig wie die Prügeleien zwischen den Imperialen und den Sturmmänteln in Skyrim, nur weniger enttäuschend. Meine Arbeit ist getan, und ich reise mit meinem Wolf in Richtung Montera. Unterwegs stoßen wir auf zahlreiche Höhlen, versteckte Schätze und natürlich Nebenaufträge.

Die Spielwelt gefällt mir immer besser, weil es überall was zu tun und was zu entdecken gibt. Mit der Spielmusik summe ich inzwischen laut mit. Ich will sehen, was in der nächsten Stadt los ist, will den Kampf mit zwei Klingen freischalten und möchte wissen, was Xardas mit den Orks zu schaffen hat. Zum ersten Mal habe ich ehrlich Spaß mit Gothic. Ich habe mehr als genug Spiel-

zeit für meinen Artikel hinter mir, könnte hier Schluss machen, spiele aber weiter.

In Montera stellt sich dann erst mal Ernüchterung ein: Die Orks haben alles unter Kontrolle, die Söldner halten die Sklaven in Schach, und rund um die Stadt befinden sich kleine Rebellenlager, die von mir verlangen, dass ich die Stadt infiltriere, das Vertrauen der Orks gewinne und sie anschließend rauswerfe. Geht das jetzt in jeder Stadt so?

Komisch auch, dass die Orks inzwischen misstrauisch sind, weil sie von den Ereignis-

sen in Kap Dun gehört haben, mich aber trotzdem reinlassen. Noch komischer: Die Rebellen vertrauen mir überhaupt nicht, und ich muss mich ihnen erst noch beweisen, obwohl ich gerade erst eine komplette Stadt vor den Orks gerettet habe. Also wieder Dienstbotengänge und Nebenaufträge für sämtliche Fraktionen der Stadt.

Inzwischen schließt man sich wohl niemandem mehr an, sondern tätigt nur Jobs für alle Seiten. Ich habe nach wie vor keinen Grund, den Orks zu helfen, auch wenn ich es könnte. Was passiert eigentlich, wenn ich in einigen Städten die Orks, in anderen die Rebellen rauswerfe? Ein wenig kribbelt es mir in den Fingern, aber die Orks sind einfach zu nervig, denen will ich nicht helfen. Der namenlose Held gefällt mir in Gothic 3 echt gut. Kommt ein Elite-Ork auf mich zu und motzt mich an, während er eine Axt mit sich rumschleppt, die so groß ist wie ein Auto. Und der Held: »Geh du mir jetzt nicht auch noch auf die Nerven!« Ich lache.

### Murphy's Law

Eine Weile geht alles gut. Ich sortiere Sklaven für die Söldner, sammle Waffenbündel für die Orks, vertrimme Typen in der Arena und werde schließlich sogar in die Burg gelassen, wo der Anführer der Besatzer residiert. Bald ist alles bereit für die Revolution. Blöd nur, dass überall in der Burg Kisten vol-



Inzwischen hat Gothic 3 nicht mehr so viele Bugs, merkwürdige Aussetzer wie fliegende Banditen kommen aber immer noch recht häufig vor.



Ich habe mich lange genug bei Uruk eingeschlیمt und mache ihn nun endlich platt.



Ein Rebell möchte, dass ich Milchkühe plattmache. Das bringe ich nicht übers Herz.



gen zwei Stunden an dieser Aufgabe, schalte einzelne Ziele mit Feuerpfeilen, beschworenen Tieren und provozierten KI-Aussetzern außer Gefecht. Zum Glück bleiben Feinde gerne mal grundlos stehen, erheben sich in den Himmel oder verschwinden im Boden und irgendwelchen Objekten. Ich muss extrem viel tricksen, doch am Ende sind die Besatzer vernichtet, und Gothic 3 rechnet mir tatsächlich den Sieg an und erklärt die entsprechende Quest für abgeschlossen. Wow! Wenn man bedenkt, dass ich das absolut nicht so erledigt habe, wie vom Spiel vorgesehen, bin ich mit dem Resultat echt zufrieden.

### Das Abenteuer geht weiter

Ich zähme meinen ersten Snapper und mache einen kurzen Abstecher zu den Assassinen, um den Kampf mit zwei Klingen zu erlernen, bevor ich weiter der Story folge. Zum ersten Mal überhaupt spiele ich Gothic, einfach weil ich Bock darauf habe und nicht, weil ich muss. Es ist erstaunlich.

Die Spielwelt, die verbesserte Steuerung und Menüführung, die erweiterten Möglichkeiten in der Charakterentwicklung, aber auch die Tatsache, dass ich nicht alle zehn Minuten von irgendwelchen Bauern und mies gelaunten Bordellbesuchern mit einem Schlag ins Koma befördert werde, tragen dazu bei, dass ich mich hier nicht zum Spielen zwingen muss.

Gothic 3 ist stellenweise immer noch verdammt schwer, aber es macht einfach einen Unterschied, ob ich einen Spielstand laden muss, weil 20 angepisste Orks über mich hinweggetrampelt sind oder weil ich mich geweigert habe, einem Bauern 50 Gold Wegzoll zu blechen. Einem Bauern! Mag sein, dass ich auch einfach deshalb positiv überrascht bin, weil ich anhand diverser Kommentare und Artikel über Gothic 3 eines der katastrophal schlimmsten Spielerlebnisse aller Zeiten erwartet habe. Ich spiele das jetzt tatsächlich fertig. Ha!

Aber weil die Menschen bei GameStar mir keinerlei Spaß gönnen, soll ich dieses Götterdämmerung hinterherschieben. Davon lest ihr aber erst im nächsten Heft. ★



Ich locke die Orks und Söldner in umliegende Rebellenslager, damit ich nicht ganz alleine kämpfen muss.

ler Wertsachen herumstehen. Die kann ich natürlich nicht einfach so ignorieren, sondern plündere sie selbstredend komplett aus – so schreibt es das Gesetz vor. Kommt ein Ork und wundert sich, dass immer, wenn ich einen Raum verlasse, lauter Zeug verschwindet. Auf mein freundliches »Leck mich doch am Arsch« möchte er mir eine Massage mit dem Knüppel verabreichen. Ich renne aus der Stadt, bis in den nächsten Wald, wo uns keiner sehen kann. Als der Ork mich einholt, mache ich ihn platt und kehre nach Montera zurück. Da spricht mich der Wach-Ork vor den Toren an und fragt, ob ich weiß, weshalb hier neuerdings laufend Orks verschwinden. Die Leck-mich-Methode funktionierte schon beim letzten Mal nicht, da klappt sie diesmal ganz best... oh, da zieht er auch schon die Waffe. Als ich kurze Zeit später auch noch einen dritten Ork in den Wald verschleppe und dort abmurkse, hat sich rumgesprochen, dass ich ein Killer bin. Jetzt habe ich sämtliche Besatzer und deren Söldner-Handlanger an der Backe.

Auch toll: Weil ich diesen Zustand nicht durch eine Quest, ein Event oder anderweitig durch die Story vorgesehen ausgelöst habe, sitzen die Rebellen weiterhin untätig vor der Stadt rum, da ihnen niemand das Signal zum Angriff erteilt hat. Ich habe mir eine komplette Stadt zum Feind gemacht, und meine willigen Unterstützer wissen

nichts davon. Ich fliehe also heldenhaft vor dem ersten Rudel Orks und zerze es direkt bis ans erste versteckte Rebellenslager, um nicht ganz auf mich allein gestellt zu sein. Das geht eine Weile gut, ein paar Wellen später sind alle Rebellen in dieser Ecke des Waldes allerdings mausetot.

Ich wiederhole das Spiel mit den anderen Camps des Widerstandes rund um Montera, bis schließlich alle Rebellen das Zeitliche segnen und ich immer noch gut zwei Dutzend Orks und Söldner im Alleingang ausschalten muss. Insgesamt sitze ich ungelo-



Montera gehört endlich m... äh, natürlich den echt coolen Rebellen.





So spielt ihr erfolgreich Mind Games

# ICH WAR'S NICHT!

**Sogenannte Deduction-Games erfreuen sich großer Beliebtheit, doch Lügen zu stricken oder zu entlarven, ist gar nicht so einfach. Ein Experte erklärt, wie wir flunkern, und gibt Tipps, wie uns Mind Games gelingen. Denn das Flunkern will geübt sein.** Von Natalie Schermann

200 Mal. So häufig lügt der Mensch am Tag, heißt es. Das sozialpsychologische Phänomen Lügen ist ein derart fester Bestandteil unseres Alltags, dass es sogar seinen Weg in Gesellschafts- und Videospiele gefunden hat. Etwa in den Steam-Titel Among Us, der sich 2020 ganze zwei Jahre nach Release in die Verkaufs-Charts katapultierte.

In den sogenannten Deduction-Games geht es meist darum, einen oder mehrere Verräter unter den Mitspielern ausfindig zu machen, die Ziele der anderen sabotieren. Um von der eigenen Schuld abzulenken, müssen die Spieler lügen. Und hier wird es spannend: Denn wo Lügen gestrickt werden, können auch Mind Games gespielt werden. Doch wie trickst ihr eure Mitspieler am besten aus? Und wie verhindert ihr, selbst Opfer einer Lüge zu werden? Der Sozialpsychologe Prof. Dr. Hans-Peter Erb erklärt die Grundlagen des Lügens und wie Mind Games darauf aufbauen können. Doch Vorsicht: Das Phänomen Lügen ist sehr komplex und äußerst individuell.

## Warum lügen wir?

Lügen, ob kleine oder große, sind ein fester Bestandteil unseres Alltags. Doch warum machen wir das eigentlich? Prof. Dr. Erb von

der Helmut-Schmidt-Universität Hamburg erklärt uns zwei häufige Arten des Lügens:

»Eine Art der Lüge ist es, wenn wir versuchen, eine soziale Beziehung zu einer Person nicht zu gefährden.« Wenn uns also jemand fragt, ob uns die neue Frisur gefällt oder ob das Neugeborene nicht unglaublich

süß sei, entscheiden wir uns für eine Antwort, die keinen Konflikt einleitet. Unter Umständen entspricht diese Antwort aber nicht unbedingt ganz der Wahrheit.

»Eine andere wichtige Art der Lüge ist die Selbstdarstellung«, so Erb. Ein Phänomen, das besonders heutzutage im Internet weit verbreitet ist. Selbstdarstellung in den sozialen Medien gehört für viele mittlerweile zum Alltag. »Man zeigt also, was man so Tolles besitzt oder was man so Tolles erlebt hat, und da wird gerne mal ein bisschen geflunkert. Das machen vor allem Männer gerne«, erklärt der Sozialpsychologe. Durch die kleinen Flunkereien ist der eigene Status er-



Among Us gehört zu den beliebtesten Deduction-Games und wurde 2020 zu einem Hit auf Steam und Twitch. Gemeinsam mit einem Psychologen geben wir euch Tipps, wie euch Mind Games gelingen können.





Lügen sind fester Bestandteil unseres Alltags. Selbst in der Lebenssimulation Die Sims 4 können wir die Charaktere beim Flunkern erwischen, die versuchen, sich in ein besseres Licht zu rücken.

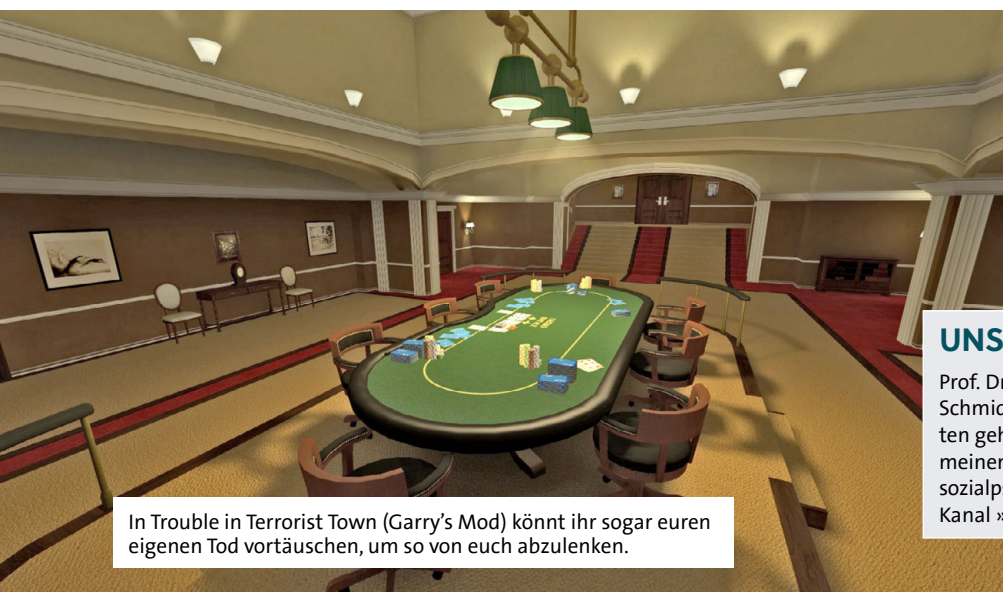


Project Winter ist eine Mischung aus Survival- und Deduction-Game. Die Gruppe der Spieler muss überleben. Wenn nicht die Verräter dazwischenkommen.

höht werden und wir für die anderen in einem positiveren Licht erscheinen.

»Das wären die zwei häufigsten Arten der Lüge, aber es kommt natürlich immer darauf an, was man als Lüge definiert«, fährt unser Experte fort. Wenn uns beispielsweise ein Bekannter im Supermarkt fragt, wie es uns

geht, werden die meisten lediglich mit »Gut!« antworten. Denn es reicht weder die Zeit, noch sind es die richtigen Umstände, um ausführlich über seine wahren Gefühle und die Befindlichkeit zu sprechen. Aber ob das tatsächlich schon als Lüge zählt, ist letztlich Definitionssache.



In Trouble in Terrorist Town (Garry's Mod) könnt ihr sogar euren eigenen Tod vortäuschen, um so von euch abzulenken.

## Kann man das Lügen lernen?

Den geborenen Lügner gibt es laut unserem Experten übrigens nicht: »Mir ist nicht bekannt, dass es Studien gibt, die Persönlichkeitseigenschaften und Merkmale untersucht hätten, die mit häufigem oder weniger häufigem Lügen einhergehen.« Man kann also nicht pauschal sagen, dass beispielsweise extravertierte Menschen häufiger zu Lügen neigen und diese auch besser verkaufen können als introvertierte Menschen. Die gute Nachricht für Gamer: Das Lügen kann man lernen. Wenn ihr also im realen Leben immer die Wahrheit sagt und mit Lügen und Flunkern Schwierigkeiten habt, heißt das im Umkehrschluss nicht, dass ihr in Spielen wie Among Us oder Project Winter keine Chance habt.

»Häufig hat das mit dem Beruf zu tun, wenn eine Person gut lügen kann«, erklärt Prof. Dr. Erb. Ein Verkäufer wird beispielsweise bei Verhandlungen häufiger flunkern, um einen besseren Deal für sich herauszuschlagen: »Es kam ein besseres Angebot von der Konkurrenz, da müssten Sie schon hochgehen...« Dass dieses Angebot tatsächlich besser war oder überhaupt existiert, kann in dem Moment vollkommen gelogen sein. »Wir wissen, wenn Leute häufig bei der Arbeit lügen, dass sie dann auch im Alltag dazu neigen, nicht die Wahrheit zu sagen. Man kann sich das also angewöhnen und wird auch sicherer darin.«

## So gelingen euch Mind Games

Als Mind Game bezeichnet man im Kontext unseres Hobbys die bewusste Manipulation der Mitspieler. Häufig benutzt man dafür kleine Lügen, um das Gegenüber zu verwirren. In (Gesellschafts-)Spielen wie Werwolf, Garry's Mod (TTT) oder dem Steam-Hit Among Us bedeutet das, dass man von seiner eigenen Schuld ab- und auf andere umzulenken versucht. Um Mind Games richtig spielen, Regeln brechen, Teammitglieder gegeneinander ausspielen und Tricks anwenden zu können, ist es wichtig, die Grundlagen zu verstehen: Wie lügen wir? Wie reagieren wir auf Lügen? Und wie können wir Lügen entlarven? So könnt ihr Mind Games erlernen.

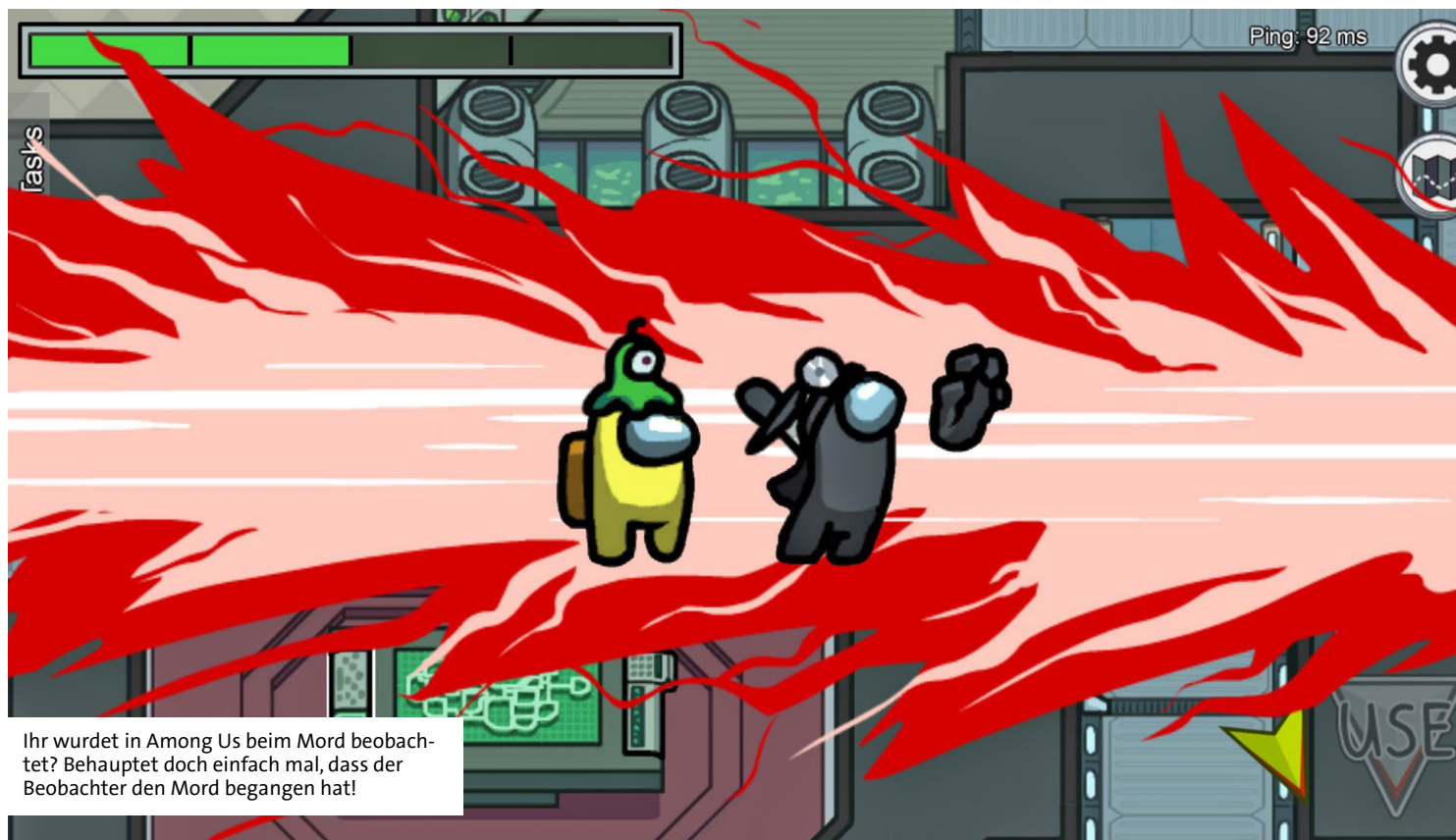
## TIPP 1: Muster identifizieren

»Lügen ist etwas, was immer mindestens zwei Personen betrifft«, betont Prof. Dr. Erb. »Wenn wir lügen, dann wird diese Lüge auch auf eine bestimmte Person oder eben meh-

## UNSER EXPERTE

Prof. Dr. Hans-Peter Erb ist Sozialpsychologe an der Helmut-Schmidt-Universität in Hamburg. Zu seinen Forschungsgebieten gehören die Themen Persuasion, Urteilsbildung im Allgemeinen und sozialer Einfluss. Über das Lügen und andere sozialpsychologische Themen spricht er auch auf dem YouTube-Kanal »Sozialpsychologie mit Prof. Erb«.





Ihr wurdet in Among Us beim Mord beobachtet? Behauptet doch einfach mal, dass der Beobachter den Mord begangen hat!

rere Leute ausgerichtet, die wir belügen wollen.« Hinzu kommt, dass wir in asymmetrischen Multiplayer-Spielen wie etwa Among Us, Project Winter, TTT oder auch Barotrauma einen besonderen Kontext haben: Jeder geht davon aus, dass die anderen lügen. »Diese Situation haben wir im Alltag nicht. Deshalb ist mir auch nicht bekannt, ob bereits untersucht wurde, ob wir in unseren Lügen bestimmten Mustern folgen«, erklärt der Experte. Versucht mal, bei euren Mitspielern auf solche Muster zu achten: Fangen sie in einer Diskussion vielleicht immer als erste an zu reden, wenn sie gerade lügen? Vielleicht täuscht ein Mitspieler auch in Garry's Mod immer seinen eigenen Tod vor, wenn er Terrorist ist. Solche sich wiederholende Abläufe können sich beim Lügen und Täuschen im Kontext eines Spiels bilden. Denn funktioniert ein Trick einmal, dann dürfte er ja auch ein zweites Mal funktionieren. So verfallen wir in bequeme Muster, auf die wir (vielleicht unbewusst) immer wieder zurückgreifen. Umgekehrt könnt ihr auch euer eigenes Verhalten analysieren. Wenn ihr etwa in einer Runde, in der ihr der Impostor seid, immer schweigsam bleibt, solltet ihr beim nächsten Mal die Routine durchbrechen und auch mal das Gespräch starten.

## TIPP 2: Verhalten beobachten

»Wir wissen, dass sich Leute beim Lügen anders verhalten«, bestätigt Prof. Dr. Erb. Dabei kann sich sowohl unsere Körpersprache, Stimmlage als auch Wortwahl ändern. Beim gemeinsamen Spielen sehen wir uns häufig nicht, weshalb es unmöglich ist, auf die Körpersprache der Mitspieler zu achten. Aber es gibt ein paar Tricks, mit deren Hilfe man



In Among Us geht jeder davon aus, dass man lügt. Mitspieler davon zu überzeugen, dass man die Wahrheit sagt, ist oft gar nicht so einfach.

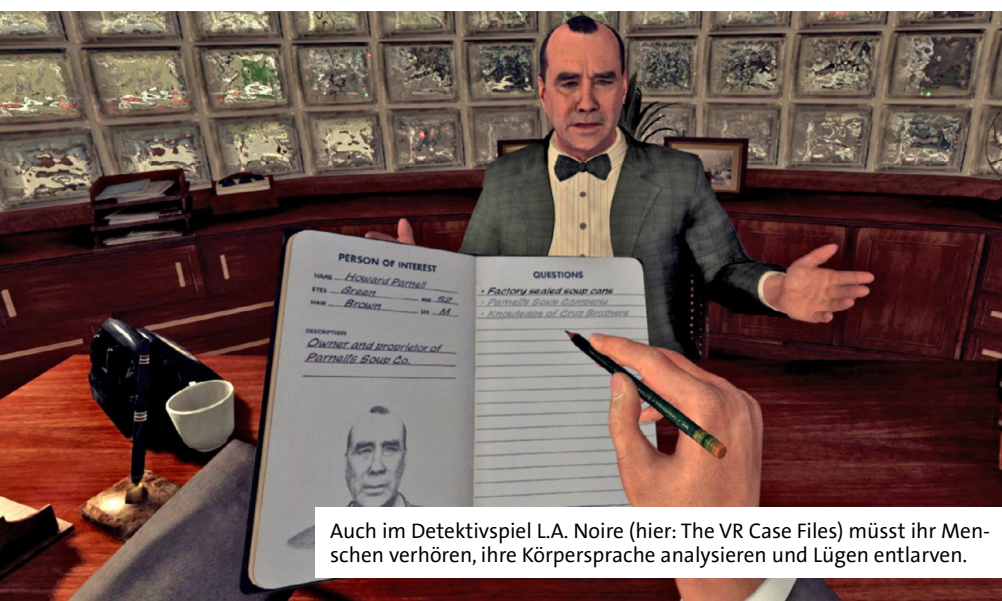
einen Lügner entlarven kann. »Das setzt natürlich voraus, dass wir das Gegenüber gut kennen«, fügt der Psychologe hinzu. »Wenn das Verhalten also auffällig ist, kann das durchaus bedeuten, dass gerade gelogen wird.« Wenn eine Person, die sonst gern im Mittelpunkt steht und viel erzählt, plötzlich ganz leise wird, kann das ein Hinweis auf eine Lüge sein. »Muss es aber nicht!«, ergänzt Erb. »Es gibt viele Gründe, warum sich Leute auffällig verhalten.« Stress könnte einer der Gründe sein. Im Kontext eines Spiels wie Among Us kann auch Stress entstehen, wenn man versucht, die Wahrheit zu erzählen, welche von der Gruppe allerdings in Frage gestellt wird. »Auch das kann Erregung produzieren und Stresssignale aussenden, die dann unter Umständen falsch gedeutet

werden«, erklärt der Experte. Dennoch können solche Indizien dabei helfen, Lügner zu entlarven. Auch professionelle Verhörer bedienen sich einfacher Methoden, um Verhaltensauffälligkeiten zu provozieren. »Es gehört zu professionellen Verhörtechniken, dass man plötzlich eine überraschende Frage stellt«, sagt Prof. Dr. Erb. Dabei fängt man in aller Regel harmlos an und stellt einfache Fragen, auf die man vielleicht sogar selbst schon die Antwort weiß. Etwa: Was arbeiten Sie? Wie heißen Sie? Wo wohnen Sie? So kann man sich auch einen Eindruck darüber verschaffen, wie sich die befragte Person verhält, wenn sie die Wahrheit sagt. Hat man also einen Mitspieler eine Weile lang beobachten können, kann man zu nächst Fragen dazu stellen und schauen,





Barotrauma ist ein U-Boot-Simulator mit SciFi- und Horrorelementen. Doch neben Monstern lauert noch eine weitere Gefahr: eure Mitspieler, die alles sabotieren können.



Auch im Detektivspiel L.A. Noire (hier: The VR Case Files) müsst ihr Menschen verhören, ihre Körpersprache analysieren und Lügen entlarven.

wie diese Person reagiert. Stellt man dann eine überraschende Frage, kann das das Gegenüber aus dem Konzept bringen.

»Es gibt das Phänomen des Zeitschindens bei einer Lüge«, fährt der Experte fort. Der Befragte könnte die Frage wiederholen, um sich mehr Zeit zu verschaffen, in der er sich eine Antwort überlegt. Oder es werden Gegenfragen gestellt. »Wo warst du am Ende der Runde?« – »Wo wurde denn der tote Spieler gefunden?« Auch sprachlich kann sich eine Lüge abzeichnen: Benutzt der Befragte vielleicht viele Selbstbestätigungen wie »ehrlich gesagt« oder »zweifelsfrei?« Manche Menschen distanzieren sich auch von einer Lüge, indem sie »man« statt »ich« verwenden oder auch solche Phrasen benutzen wie: »Warum sollte man so etwas tun?«

»Man muss aber natürlich dazu sagen, dass die Leute, die ein Verhör durchführen, gut geschult sind«, merkt Prof. Dr. Erb an. »Im Alltag ist das nicht ganz so einfach umzusetzen.« Außerdem sind das lediglich Auffälligkeiten, die auf eine Lüge hindeuten könnten, jedoch keine eindeutigen Belege. »Wenn wir also nicht wissen, ob das Gesagte die Wahrheit oder eine Lüge ist,

dann sind solche Charakteristika eigentlich nur Hinweise, die auf alles Mögliche hindeuten könnten, jedoch keine eindeutigen Belege. Wenn wir aber wissen, dass es eindeutig eine Lüge ist, können wir eine Handvoll Charakteristika ableiten.« Quetscht eure Mitspieler also regelmäßig aus, um zu sehen, wie sie sich verhalten. Vielleicht findet ihr heraus, wie sie ticken.

Pro-Tipp: Wenn ihr diese Verhaltensauffälligkeiten offenlegt, könnt ihr euer Gegenüber verunsichern. Durch die Aussage »Du bist sicher ein Impostor. Immer wenn du lügst, sagst du XY.« So könnt ihr dem Impostor die Argumentationsbasis zerstören, oder – und hier kommen die Mind Games ins Spiel – ihr lenkt von euch ab und spielt das Team gegen eine andere Person aus. Dabei kann es sogar passieren, dass eine zu Unrecht beschuldigte Person nichts mehr zu ihrer Verteidigung sagt.



### TIPP 3: Unerwartetes tun

Bei professionellen Verhören wird häufig darauf geachtet, wie viele Details eine Geschichte enthält. »Ein Lügner möchte ja möglichst schnell aus ei-

ner Situation herauskommen, denn für ihn ist das eine Stresssituation«, erklärt der Sozialpsychologe Prof. Dr. Erb. »Dann tendiert man dazu, die Geschichte zu vereinfachen.« Ihr könnt also bei euren Mitspielern darauf achten, wie detailliert sie über Ereignisse erzählen. Wenn sie über ihren Aufenthaltsort berichten, erzählen sie von ihrer Umgebung oder Personen, die sie sehen? Oder geben sie nur wenige Anhaltspunkte? Je mehr Details eine Lüge hat, desto leichter kann sie widerlegt werden. »Ich kann mir aber auch vorstellen, dass das im Spiel anders sein kann«, sagt Erb. »Denn hier ist man ja aufs Lügen programmiert und legt sich vielleicht viele Details zurecht.« Der Psychologe vergleicht das mit einer Gerichtsverhandlung, in der ähnliche Umstände herrschen. Man bereitet sich also darauf vor, eine Lüge zu erzählen, und versucht, diese mit überzeugenden Details auszuschnücken und sie so zu festigen. »Natürlich ist das eine sehr ausgefallene Strategie des Lügens, die aber durchaus zu diesen Spielen passt!«, betont Erb. Brecht also die Regel des Alltags: Je ausgeklügelter und detaillierter eine Lüge ist, desto glaubhafter erscheint sie. »Hier kann man natürlich noch einen Schritt weitergehen und sagen: Die erwarten jetzt alle, dass meine Lüge unglaublich detailliert ist«, sagt Prof. Dr. Erb. Vielleicht kann man seine Lüge daher auch mal bewusst simpel halten, um die Mitspieler zu verunsichern. »Man kann Leute oft täuschen, wenn man etwas Unerwartetes tut«, sagt Erb. Oder versucht doch einfach mal als Traitor oder Impostor die Wahrheit zu sagen. Das ist zwar eine gefährliche Taktik, aber sie könnte als Lüge oder Scherz interpretiert werden.



### TIPP 4: Partner in Crime suchen

Bei genug Mitspielern seid ihr als Traitor oder Impostor oft nicht allein, sondern habt einen Komplizen. Der Tipp unseres Experten: Nutzt euren Partner in Crime für eure Lügen! »Zusammen zu lügen, ist einfacher«, erklärt der Psychologe. »Man kann sich untereinander absprechen und dieses Lügengewebe dichter weben, weil dabei auch an mehr Aspekte gedacht wird.« Eine Logiklücke kann so vom Partner gefüllt werden. »Und natürlich ist das auch eine seelische Unterstützung.« Das setzt voraus, dass man sich auf die andere Person verlassen kann. Das ist selbst bei Spielen nicht gegeben, in denen zwei Impostors auf der gleichen Seite kämpfen. Denn fällt man seinem Kumpel in den Rücken, lenkt man damit gleichzeitig von sich ab. Genauso kann es sich aber lohnen, an einer gemeinsamen Lüge festzuhalten und die Gruppe glaubwürdig von der Schuld eines anderen zu überzeugen.

Ihr merkt: Das soziale Phänomen Lügen ist komplex und sehr individuell. Daher gilt es, die Situation und die Beteiligten genau zu analysieren. Was bei einem wunderbar funktioniert, kann nur wenig bis gar keinen Effekt auf jemand anderen haben. ★



Die Open World von Cyberpunk 2077

# GRENZEN VON NIGHT CITY

Cyberpunk 2077 wollte die nächste Generation der Open World werden. Stattdessen zeigt es, wieso uns offene Welten zugleich faszinieren und nerven. Von Martin Dietrich



## Martin Dietrich

Martin schreibt schon seit Jahren tiefgehende Reportagen und Hintergrundberichte für GamePro und GameStar. Cyberpunk 2077 hat er gleich zu Release gespielt und zwar viel Spaß gehabt, sich aber auch über enttäuschte Versprechen zur im Vorfeld gepriesenen Open World geärgert. Also hat er ein paar Entwickler kontaktiert und mit ihnen Gedanken zur Spielwelt ausgetauscht.

Cyberpunk 2077 und seine Open World stecken im »unheimlichen Tal« fest, dem Uncanny Valley. Der Japaner Masahiro Mori beschrieb das Phänomen schon 1970 in seinem viel beachteten Essay »Bukimi no tani genshō« (mehr dazu im Infokasten). 50 Jahre später ist es das neueste Action-Rollenspiel aus dem Hause CD Projekt Red, das ein ähnliches Gefühl bei Spielern auslöst. Denn Cyberpunks Szenario Night City ist als handlungsgebender Schauplatz, Spielweise und Panorama zum Durchlaufen ein immer wieder betörend imposantes Abbild einer modernen Stadt, die Wohlstand propagiert und für viele doch nur in Armut und Ausbeutung endet. Eine Stadt, die in Vierteln wie Westbrook Prunk zur Schau stellt und Gegenden wie Pacifica und Santo Domingo den brutalen Straßengang überlässt.

Die grafische Opulenz ist aber nur die eine Seite von Night City. Neben den vielen technischen Unzulänglichkeiten, die Spielcharaktere in T-Pose durch Fußgängerzonen watscheln lässt, bricht die Open World von Cyberpunk 2077 auch an anderen Stellen auf: Wer genauer hinsieht, entdeckt überall kleine und große Risse in der Simulation. NPCs sind statische Puppen ohne Tagesablauf und kennen nur rudimentäre Reaktionen, wenn ihnen Granaten um die Ohren fliegen und das halbe Polizei-Department aufmarschiert. Viele verschlossene Türen stehen dem Entdeckerdrang der Spieler im Weg, und die aufdringlichen Icons und Missionshinweise auf der Karte machen Night City beliebig und vorhersehbar. Klingt erstmal sehr negativ. Die Schwächen der offe-

nen Welt sind aber auch deswegen so deutlich sichtbar, weil das Spiel an anderer Stelle ein handwerklich fein orchestriertes Dystopieschauspiel inszeniert. Der Fluch des Uncanny Valley eben.

Der Test (in Ausgabe 02/2021) findet viele Argumente, warum Cyberpunk 2077 insgesamt ein Ausnahmispiel ist, auch wenn es in seinem derzeitigen Zustand unter vielen Fehlern leidet. Night City bleibt aber eine Erinnerung daran, wieso selbst in einem großartigen Spiel noch viel ungenutztes Potenzial schlummert. CD Projekt Red hat eine Open World geschaffen, die dem Genre vielleicht keine neue Facette abgewinnt, dafür aber die generellen Probleme offener Spielwelten sehr genau abbildet.

## Cyberpunk 2077 zeigt eine andere Welt

Vor der Veröffentlichung von Cyberpunk 2077 wurde CD Projekt Red nicht müde, immer wieder zu betonen, dass sie noch nie etwas so Komplexes geschaffen hätten wie Night City. Die Vertikalität der Spielwelt würde völlig neue Wege eröffnen. Zufallsbegegnungen am Wegesrand sollten für Abwechslung sorgen. Die riesigen Mega-Buildings, die als rechteckige Betonklötze Hunderttausende von Menschen beherbergen, seien wie eine Stadt in einer Stadt. Ein kurz vor Release veröffentlichter Gameplay-Trailer spricht gar von der »next generation of open world adventure«. Hört man sich bei anderen Entwicklern um, dann wird aber vor allem ein ganz spezielles Merkmal der Open World positiv hervorgehoben: die Atmosphäre. »Das Spiel ist sehr gut darin, dich in seine Welt zu ziehen und bei Laune zu halten. Ich kann mich nicht daran erinnern, wann ich das letzte Mal so viel Zeit damit verbracht habe, Charakteren bei zufälligen Gesprächen auf der Straße zuzuhören«, meint zum Beispiel der Indie-Entwickler Zach Berglund, der mit dem Satirespiel

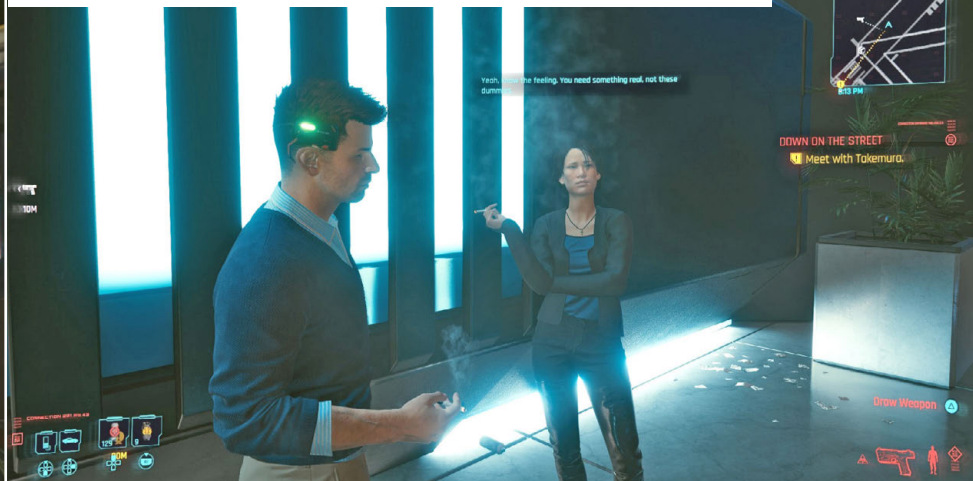


In den durchinszenierten Missionen ist die Welt von Cyberpunk am stärksten. Hier wird nichts dem Zufall überlassen. Alles hat seinen Platz und ist der Story untergeordnet.





NPCs verfügen über keinen nennenswerten Tagesablauf. Sie dienen einzig und allein der Kulisse. Eine Lebenssimulation möchte Cyberpunk 2077 nicht sein.



Wenn Cyberpunk 2077 will, kann es herrliche Panoramen erzeugen, die gar keinen Dialog brauchen, um für sich zu sprechen.



Open World Game: The Open World Game dem Genre mit sinnlosen Fähigkeitsbäumen und Sammel-Items den Spiegel vorhält.

Auch Marcel Schaika, Lead Environment Artist bei Crytek und Gründer des Game Dev Podcasts, genoss seine über 80 Stunden in der Metropole: »Was mir besonders gut gefallen hat, war diese einzigartige Welt. So eine offene, große Welt, die man frei erkunden kann, habe ich bisher in diesem Setting noch nicht gesehen.« Überall passiert etwas in Night City. Seien es die wuseligen Straßenmärkte, die omnipräsente Werbebeschallung oder einfach nur Schach spielende Passanten. Trotz der Detailversessenheit vermisste er aber Überraschungsmomente, sagt Schaika: »Es gibt eine Ebene, die mir fehlt, um für mich wirklich ein waschechtes Open-World-Spiel zu sein. Und das ist das freie Erkunden der Welt und die dadurch resultierende Tatsache, dass ich einfach zufällig in irgendeine Quest hineinstolpere.« Konkurrenten wie Skyrim sind Schaikas Meinung nach wesentlich besser darin, die Spieler die Welt auf eigene Faust erkunden zu lassen und Entdeckungen zu machen. CD Projekt Red nutzt besonders häufig Handy-

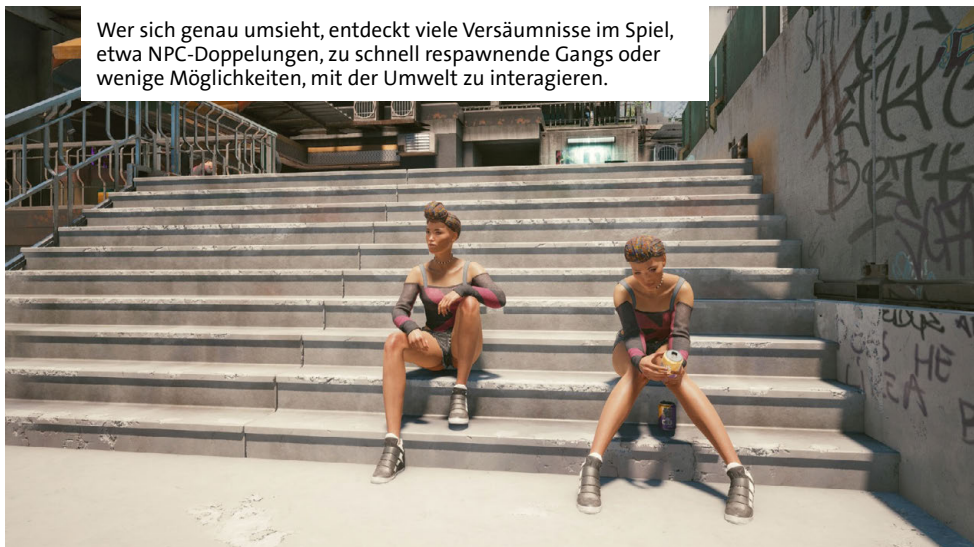
anrufe, um uns auf umfangreiche Aufträge und die deutlich kleineren Nebenquests, im Spiel Gigs genannt, hinzuweisen. Wenn Hauptfigur V in die Nähe eines schwer bewachten Lagerhauses kommt, klingelt uns meistens kurz darauf jemand an und sagt uns, was wir darin stehlen sollen, wen wir töten müssen oder welche Wanze wohin soll. Eine Möglichkeit, den Anruf nicht anzunehmen, gibt es nicht. Wenn wir zu lange warten, nimmt das Spiel automatisch das Telefonat entgegen. Zwar wird es uns dadurch schwerer gemacht, etwas zu verpassen. Im Umkehrschluss verliert Cyberpunks

Welt aber ihre Unberechenbarkeit. Das Spieldesign dahinter kommt zum Vorschein und brüllt uns zu: Schau mal, hier habe ich was für dich! Einfach mal so einen verminnten Keller mit einem eingesperrten Netrunner finden? Vergiss es, weil sich seine Arbeitgeberin wenige Meter vor Betreten meldet, um mit dem Zeigefinger auf den vermissten Hacker zu weisen. Zudem erzeugt das Spiel dadurch den Eindruck, als drehe sich die Welt nur um V, weil es keine anderen Söldner oder Söldnerinnen zu geben scheint, die diese Aufträge erledigen könnten. Die besten Open Worlds drehen sich auch ohne unser Zutun weiter oder verschleiern besser, dass alles lediglich auf unsere Kommandos wartet.

### Das Versprechen der Freiheit

Offene Welten erfüllen in Spielen verschiedene Funktionen. Just Cause braucht den Platz, um Inseln und Diktatoren in die Luft zu jagen. Agent 47 könnte in Hitman ohne die großen Levels nur halb so variantenreich morden, und Mitteleuropa: Schatten des Krieges braucht sie für sein Nemesis-System. Cyberpunk 2077 will durch die Weitläufigkeit von Night City seine Geschichte anreichern. Die Korruption und der ungleich verteilte Wohlstand sollen nicht in isoliert voneinander erzählten Geschichten deutlich werden. Stattdessen soll jeder Schritt in der Stadt Zeuge davon sein, wie kaputt das gesamte System ist. Für den Indie-Entwickler Zach

Wer sich genau umsieht, entdeckt viele Versäumnisse im Spiel, etwa NPC-Doppelungen, zu schnell respawnende Gangs oder wenige Möglichkeiten, mit der Umwelt zu interagieren.







Obwohl Cyberpunks Spielwelt manchmal Probleme mit der Übersicht hat, gibt es auch immer wieder nette visuelle Tricks. Hier leitet uns ein umgefallenes Riesenrad zu einem interessanten Ort.

## DER URSPRUNG DES UNCANNY VALLEY

In seiner Kindheit waren es Wachsfiguren, die beim Japaner Masahiro Mori ein beunruhigendes Gefühl auslösten. Sie sahen so lebensecht aus, blinzelten oder bewegten sich aber nie. Später bemerkte er dasselbe Gefühl bei einer Handprothese. Rein äußerlich war die Imitation des echten Lebens nahezu perfekt. Untersuchte man die Prothese genauer, fühlte gar ihre unechte Haut oder sah, wie sie sich bewegte, dann zerbrach die Illusion. Laut Mori steigert sich unsere Affinität zu Robotern und anderen künstlichen Wesen, je menschenähnlicher diese aussehen. Kurz bevor eine Ununterscheidbarkeit vom echten Menschen erreicht ist, können annähernd fehlerlose Imitate allerdings negative Reaktionen hervorrufen. Bereits kleine Details, die das Gesamtbild stören, betonen die Künstlichkeit viel stärker, als es simplere Konstruktionen je könnten. Das fast Vollkommene wird zum unübersehbaren Makel. Heutzutage wenden wir das »Uncanny Valley« gerne auf computergenerierte Effekte bei Filmen oder Videospielen an.

Berglund verpasst Cyberpunk hier aber die Chance, der Welt einen eigenen Stempel aufzudrücken: »Wenn Immersion eine der wesentlichen und einzigartigen Eigenschaften eines Open-World-Spiels ist, muss die Möglichkeit, einen individuellen Charakter darin spielen zu können, der andere wesentliche Aspekt sein. Abgesehen vom Skill-System habe ich in Cyberpunk 2077 einfach nicht viel davon gesehen.« So sind viele der Straßengangs und Großkonzerne im Spiel nichts weiter als Staffage und erlauben keine tiefgehende Interaktion. Fallout: New Vegas ist beispielsweise deutlich offener gestaltet und erlaubt uns, ganze Clans auszulöschen, gegeneinander auszuspielen oder sie auf unsere Seite zu ziehen.

»Cyberpunks Spielwelt nervt dich mit Bot-schaften, wer du sein möchtest, aber funktional ist fast jede Wahl außerhalb des Skill-Systems zweidimensional. Es geht eher um mehr oder weniger Inhalt als um welchen Inhalt. Ich wäre von V weniger enttäuscht gewesen, wenn nicht so getan würde, als könne ich bestimmen, wer sie oder er sein will.«

Es ist auch eine Krux des Genres an sich. Viele Open Worlds versprechen, ob im Marketing oder mit ihren Gameplay-Elementen, die maximale Freiheit. Gehe, wohin du willst! Alles, was du tust, hat Konsequenzen! Erfüllen kann das eigentlich kaum ein Spiel.

Red Dead Redemption 2 bietet eine sorgfältig vollgestopfte, wahnsinnig detaillierte Spielwelt, die von über 2.000 Rockstar-Angestellten zum Leben erweckt wurde. Sobald das Spiel aber in den Missionsmodus wechselt, ist von der versprochenen Freiheit nicht mehr viel übrig. Wer nicht haargenau Rockstars Anweisungen folgt und in einer

Schleichmission den vorgeschriebenen Pfad verlässt, sieht prompt ein Game Over.

Auch Cyberpunk 2077 muss viele Kompromisse eingehen, weil die Open World andere Prioritäten setzt. »Es wurde eine relativ detaillierte Stadt mit ganz, ganz vielen umherlaufenden Passanten erstellt, die aber funktionslos wirken, sobald du stehen bleibst und dir das anguckst«, klagt Marcel Schaika, der Crytek-Mitarbeiter. »Es ist einfach nur eine Kulisse, die für dich erstellt wurde, wenn du mit dem Auto vorbeifährst. Aber an sich ist sie inhaltslos. Das heißt, sie hat keinen Mehrwert, was das Gameplay angeht.« Die allerwenigsten Gebäude in der Stadt sind überhaupt betretbar. Man kann zwar viele Dächer erklimmen, dort oben gibt es aber selten etwas von Wert zu finden. Wer in der Ferne eine Rauchschwade erspät

und nachsehen will, was es dort zu holen gibt, muss sich auf Enttäuschungen gefasst machen. Außer brennenden Autoreifen und ein paar leeren Blechhütten gibt es hier nicht viel zu entdecken.

## Buntes Einerlei

Night City brilliert meistens dann, wenn CD Projekt Red die Kontrolle hat und auf jeden unserer Schritte vorbereitet ist. Japantown ist vielleicht beim normalen Erkunden kein erinnerungswürdiges Highlight. Sobald das Viertel aber während einer Hauptmission eine Parade veranstaltet, klicken die Einzelteile zusammen. Dann sind die Straßenverkäufe, Müllberge und Leuchtreklamen nicht nur einfach da. Sie sind die Deko, die die Geschichte braucht. Im Klartext heißt das auch: Die Welt funktioniert am besten, wenn es ein klares Ziel gibt und keine Ablenkung. Im Gegensatz zu vielen anderen Open-World-Titeln wie The Witcher 3 stand CD Projekt Red vor der Herausforderung, eine mehrstöckige Großstadt eben so chaotisch machen zu müssen, wie es eine solche Metropole verlangt, und gleichzeitig klar durch die Welt zu führen. Eine mittelalterliche Burg auf einer Anhöhe inmitten einer Wald- und Wiesenlandschaft ist sofort als interessanter Ort zu erkennen. Eine Fabrik in einer eng bebauten Science-Fiction-Stadt schon weniger. »Man kann innerhalb dieser Welt nur sehr schwer Kontraste erzeugen«, erklärt Lead Environment Artist Schaika. »Alle sehen total bunt aus, alle Häuser haben komische Formen, überall blinkt und leuchtet es. Für den Entwickler ist es gar nicht so einfach, diesen Kontrast zu erstellen, wie es in klassischen Fantasy-Rollenspielen möglich ist.«

Industriedesigner und Concept Artist Georg Löschner (Nickname »Paw« im Game-Star-Forum) geht noch einen Schritt weiter und vermisst eine eindeutige Designsprache, wie es schon andere Spiele vorgemacht haben. »Deus Ex hat eine sehr distinktive Gold-Schwarz-Farbkodierung. Das wurde alles in ein Spektrum gezogen. Dadurch kannst du gewisse Sachen rauspoppen lassen, aber wenn die ganze Welt von oben bis

Im Gegensatz zu den Cyberpunk-Welten in Deus Ex oder Blade Runner ist Night City deutlich flippiger und weniger von einer einzigen Designrichtung geprägt.





unten knallbunt ist, dann ist es schwer, das Auge irgendwo hinzulenken.«

Am Beispiel einer riesigen Statue, die von Hochhäusern eingeschlossen wird und an deren Fuß ein Straßenmarkt beginnt, macht Löschner die Beliebigkeit bei der Gestaltung fest. »Das fuselt einfach dermaßen mit so vielen Farben und so vielen geometrischen Strukturen. Du merkst halt, dass sie den Eindruck einer gewachsenen Stadt vermitteln wollten, aber unterm Strich ist es einfach nur wild zusammengebastelt.« Es fehlt seiner Meinung nach eine klare Linie, die Night City stärker differenziert und alles einem wiedererkennbaren Look unterordnet: »Es wirkt insgesamt einfach wie eine Kiste, wo du alles reinwirfst, durchschüttelst und sagst: Tada, hier ist das Spiel.«

Mit insgesamt sechs Stadtvierteln, die jeweils nochmal in unterschiedliche Subviertel unterteilt sind, ist Night City ein Schmelztiegel unterschiedlicher Kulturen. Hier treffen asiatische Gangs und Großkonzerne auf westliche Militärapparate und Bronx-ähnliche Wohnviertel. Wenige Kilometer trennen versiffte Slums vom Villenviertel mit Hollywood-Anstrich. Night City vermengt New York, Los Angeles, Tokio, Hongkong, San Francisco und noch andere Städte zu einem Metropolenmischmasch, der nicht immer zu einem kohärenten Ganzen findet.

### Ist das noch Punk?

Am optischen Durcheinander ist natürlich auch ein wenig das Setting schuld. Cyberpunk als Genre entstand und festigte sich in den 1970er- und 1980er-Jahren, als in einigen Bevölkerungskreisen der USA die Skepsis gegenüber einem entfesselten Kapitalismus und fortschreitender Technologisierung wuchs. Auch die irrationale Angst, von asiatischen Ländern wie Japan kulturell und technologisch überholt zu werden, spielte eine entscheidende Rolle. Zusammen mit der damals seit einigen Jahren präsenter gewordenen Punk-Bewegung, die sich ebenfalls gegen das konservative Establishment stellte, war ein wüstes, unangepasstes Genre geboren. 40 Jahre später ist aus der eins-

Night City ist eine Stadt der vielen Einflüsse. Hier sehen wir Wohnblöcke, die an den New Yorker Stadtbezirk Bronx erinnern.



tigen Mahnung ein beliebtes Szenario geworden, wenn einem die Ästhetik der maroden Zukunft zusagt. Elemente wie das Austauschen staatlicher Strukturen durch die Machtspiele global agierender Superkonzerne sind geblieben, ihre Brisanz ist aber verblasst. Wer in Cyberpunk 2077 herumliegende Notizen liest und andere Sekundärinformationen in der Welt aufschnappt, erfährt, dass Unternehmen noch nie so wenige Steuern zahlten mussten wie jetzt. Politiker behaupten, die dadurch frei gewordenen Ressourcen der Superreichen kämen der Allgemeinbevölkerung zugute. Jeder Quadratzentimeter der Spielwelt beweist das Gegenteil. Mehr als diese Diskrepanz darzustellen, ist CD Projekt Red aber nicht eingefallen. Eine interessante Weiterführung des Cyberpunk-Gedankenspiels sucht man vergebens. Die Armen sind weiterhin arm. Sie haben jetzt nur auch verchromte Gliedmaßen. Dass Vs Ansehen, die Street Cred, steigt, wenn er oder sie mit der Polizei zusammenarbeitet und die Straßen von Gangs säubert, passt ins Bild einer mittlerweile verwässerten Cyberpunk-Interpretation.

Die polnischen Entwickler verstehen die Dystopie zudem ein bisschen zu sehr als Gewaltmultiplikator. Wenn man in Night City jenseits von Quests Entdeckungen macht, sind es vor allem Leichen in Hinterhöfen und abseitigen Gassen. Liegengelassene Noti-

zen erzählen von schiefgegangenen Deals, Streitigkeiten zwischen rivalisierenden Gangs und Journalistinnen, die Serienkillern zu nahe gekommen sind. Die schiere Masse an herumliegenden Toten erweckt den Eindruck, die Welt von Cyberpunk kenne auf Konflikte nur eine Antwort.

Die beiden Medienwissenschaftler Nick Dyer-Witheford und Greig de Peuter haben die Open World der GTA-Spiele einmal treffend als zynische Spiegelung der Gegenwart beschrieben. Die Satire in Vice City oder Los Santos sei selbstzweckhaft und nicht an einer Veränderung der Verhältnisse interessiert: »Die Spielwelt behauptet, dass das Universum nun mal nach kriminellen Maßstäben funktioniert, dass so Geld den Besitzer wechselt, Geschäfte gemacht werden, die Gesellschaft organisiert ist, dass es das Wesen der Realität sei.« Cyberpunk 2077 suhlt sich ebenfalls gerne in der Gewalt und hat an anderen Formen des Zusammenlebens deutlich weniger Interesse.

### Die Story macht's

Die Open World ist dann am besten, wenn sie nicht für sich allein stehend funktionieren muss. Wenn wir nicht daran erinnert werden, dass auch eine offene Welt ihre Grenzen hat. In den schlechtesten Momenten werden zwar die allzu konventionellen Designtricks des Entwicklerteams deutlich, wenn Night City aber strahlen darf, dann entsteht eine verführerische Symbiose mit der Story, obwohl längst nicht alle Potenziale des Genres ausgenutzt werden.

»Das ist ein Markenzeichen von CD Projekt. Sie wissen, was eine gute Geschichte ist und wie man sie mit dem Gameplay vermischt«, meint Pascal Luban. Er ist Level Designer und arbeitet als externer Berater mit Spielefirmen wie Ubisoft, Activision und Dice zusammen. Er beobachtet, dass in den letzten Jahren Publisher großer Open-World-Titel vermehrt auf Elemente wie eine gut erzählte Geschichte setzen. »Für mich steht CD Projekt Red diesbezüglich an vorderster Front«, sagt Luban. »In der Branche haben wir ein Sprichwort: Grafik macht dich auf ein Spiel aufmerksam, das Gameplay bringt dich dazu, weiterzuspielen, und die Story dazu, es auch wirklich zu beenden.« ★

Gemeinsam mit der Polizei kämpfen wir gegen eine Straßengang. Obwohl wir damit dem Staat und den Konzernen helfen, steigt unser Ruf als Söldner oder Söldnerin.





Das Morrowind, an dem Bethesda scheiterte

# TAMRIEL REBUILT

**In Morrowind erlebt ihr Tamriel jetzt so, als hätte es Skyrim und The Elder Scrolls Online nie gegeben. Dafür braucht es nur ein 20 Jahre altes Spiel und ein paar Downloads.** Von Mario Donick



## Mario Donick

Mario genießt seit Jahren die dichte Atmosphäre der Elder-Scrolls-Spiele: Er kann stundenlang zu Fuß durch Himmelsrand gehen und sich einfach nur die Landschaft anschauen, den Bäumen beim Wiegen im Wind zusehen, den Sonnenaufgang von der Veranda seines Landhauses betrachten oder dem Rauschen des Wasserfalls lauschen. Für seinen Liebling Morrowind stellt er euch in diesem Artikel neben den zwei Riesenspielen TR und SHotN auch fünf zusätzliche Mods vor, die das fast 20 Jahre alte Rollenspiel wie neu erscheinen lassen.

Matop Domovl, erfolgreicher Schriftgelehrter aus Ald'ruhn, sitzt auf der alten Holzbank vor dem Gästehaus und schaut aufs Meer hinaus. Die Sonne scheint warm auf seine ergrauenden Haare herab, das Wasser schwappt sanft an den Strand, und von weitem sind die Rufe der Hafenarbeiter Bal Oyras zu hören. Morgen wird Matop in die große Bibliothek von Firewatch aufbrechen, um seinen Reisebericht für den Tribunal-Tempel fortzusetzen, bevor nächsten Monat schon eine neue Reise beginnt. Nach einem Zwischenstopp in Old Ebonheart geht es nach Dragonstar und Karthwasten, in die noch kürzlich kriegsgeplagte Reach im Südwesten Skyrim. Matop seufzt. Eigentlich will er gar nicht fort von hier, so idyllisch, wie es heute ist. Ach ja, ich bin Matop.

»Was soll das denn?«, fragt ihr euch jetzt vielleicht. Bal Oyra? Firewatch? Old Ebonheart? Falls ihr Elder-Scrolls-Fans seid, kennt ihr all diese Namen sicher aus der umfangreichen Lore der Rollenspielreihe. Besuchen können wir diese Städte jedoch

nur dank der unermüdlichen Modding-Community, die jedes Elder-Scrolls-Spiel weit über sein natürliches Ende hinaus am Leben

hält. Viele, viele Stunden habe ich dank Mods in Oblivion, Skyrim und zuletzt auch Daggerfall (als Daggerfall Unity) verbracht.



Irgendwo in der weiten Gras- und Flusslandschaft auf dem nordöstlichen Festland Morrowinds. Ein idyllischer Platz, um einen Sommersitz zu errichten. Mods machen's möglich!



Keinen Teil der Reihe jedoch spiele ich schon so lange und ausdauernd wie The Elder Scrolls 3: Morrowind. Vvardenfell ist für mich virtuelle Urlaubsregion, die Insel ist Zufluchtsort nach stressigen Arbeitstagen oder während grauer Corona-Lockdowns. Meine Freude war daher riesig, als Anfang 2021 neue Versionen der Mods Tamriel Rebuilt (TR) und Skyrim: Home of the Nords (SHotN) erschienen. Beide Mods sind Langzeitprojekte und noch lange nicht fertig. Und doch bieten sie schon jetzt so viel zum Entdecken. Darunter auch so einiges, was Bethesda nie umzusetzen in der Lage war.

### Tamriel Rebuilt und das Festland Morrowinds

Vvardenfell ist eine Insel, die in der Lore zwar ziemlich groß ist (nach plausiblen Schätzungen in etwa so groß wie Deutschland), aber im spielerischen Maßstab eher klein. Wenn wir unsere Sichtweite mit dem Morrowind Graphics Extender oder in OpenMW (zu beiden Programmen siehe den Schluss des Artikels) auf heute übliche Standards hochschrauben, erkennen wir das deutlich. So manch uralte Festung, die bei Nutzung der offiziellen Laufwege weit entfernt erscheint, liegt in Wahrheit nur ein paar Schritte um die Ecke. Lediglich die geschickte Wegführung, das gemächliche Gehtempo, der schnelle Tag-Nacht-Rhythmus und der ständige Nebel vermitteln in Morrowind die Illusion größerer Entfernungen. Mit hohen Sichtweiten funktioniert diese Illusion nicht mehr, was wir auch in The Elder Scrolls Online: Morrowind sehen. Die Ausmaße Vvardenfells sind in ESO identisch zu Morrowind, da dasselbe Höhenmodell genutzt wird. Aber durch die hohe Sichtweite und die schnelle Fortbewegung erscheint alles noch kleiner als ohnehin schon.

Ein wenig anders ist das auf dem Festland Morrowinds, wie uns die riesige Mod Tamriel Rebuilt zeigt. Bisher ist nur ein Drittel ihres Inhalts fertig, aber schon dieser Teil ist größer als ganz Vvardenfell. Komplett spielbar sind der Ostteil des Festlands und die Küs-

Auch die Totenstadt Necrom hat die für Morrowind typischen Ordinatoren als Wachen – nur dass sie hier Trauer tragen (»Ordinator in Mourning«).



tenregionen südlich Vvardenfells. Mit etwa 350 Quests, vielen Ruinen, Grabkammern, neuer Flora und Fauna, zahlreichen neuen Items und Lore-Büchern gibt es viel zu tun, zu entdecken und zu lesen. Damit seid ihr wochenlang beschäftigt. Das hat nicht nur, aber auch mit den Entfernungen zu tun. Auf Vvardenfell reisen wir in vielleicht einer Stunde fiktiver Zeit von Caldera nach Pelagiad (die beiden kaiserlichen Städte auf der Insel, die aber eher wie Dörfer wirken). Dagegen dauert es mehrere Tagesreisen, um zu Fuß beispielsweise von Old Ebonheart (dem imperialen Zentrum Morrowinds) in die überraschend helle Totenstadt Necrom am Ostrand der Provinz zu gelangen.

Weil auf dem Festland nicht dauernd eine andere Ministadt oder Ruine aufplopt und die Wegführung nicht so sehr in Kurven und im Zickzack verläuft, wirkt das Festland insgesamt ausgedehnter. Hier kann man dann auch die Sichtweite ein bisschen höher schrauben und entsprechend genießen.

Da es manchmal schneller gehen muss, fügen optionale Reise-Plugins neue Boots-, Schlickschreiter- und Therionautenrouten

hinzu. Letztere gibt es nur auf dem Festland, und sie sind wunderbar typisch Morrowind: Therionauten steuern für uns riesige Wasserinsekten, die eine symbiotische Beziehung zu Pilzen eingegangen sind; die Pilze sind ausgehöhlt, um Passagieren Platz zu bieten. Die Flügel des Insekts dienen als Segel, mit denen es auf dem Wasser beschleunigen kann. Leider sind die Reisen nicht animiert, sondern dienen wie im Originalspiel lediglich als Schnellreisefunktion.

Dass sich auch Reisen zu Fuß lohnen, dafür sorgen tolle landschaftliche Ausblicke (ich empfehle euch dringend, zusätzlich eine Gras-Mod zu installieren) und Metropolen wie Old Ebonheart, Port Telvannis, Firewatch und Necrom. Sie sind die wirtschaftlichen, politischen und religiösen Zentren ihrer jeweiligen Region und allesamt atmosphärisch gestaltet. Hier gibt es viele Quests zu erledigen und gute Einkaufsmöglichkeiten. Abseits der großen Städte finden wir interessante kleinere Orte wie Bal Oyra, Ranyon-ruhn oder die Tempelstadt Almas Thirr. Auch hier gibt es einiges zu tun. Abseits der Straßen laden Ruinen, Minen und Gräber zum Plündern ein.

### Baustelle Morrowind

Der Rest des Festlands existiert als unfertige Vorschau. In diesem Teil der Karte gibt es zwar nichts Handfestes zu tun, aber insbesondere der Westen ist landschaftlich schon weit fortgeschritten und eignet sich für lange Wanderungen. Auch Almalexia, die riesige Hauptstadt Morrowinds, in deren Zentrum sich Gramfeste (Mournhold) aus dem Tribunal-Addon befindet, liegt in der Vorschauregion. Die Stadt sieht toll aus, ist aber ohne Funktion – und wird es auch vorerst bleiben, denn sie wird noch einmal völlig umgestaltet. Almalexia ist aktuell einfach zu groß, um sie sinnvoll mit Inhalt zu füllen. Ich bin mir fast sicher, dass Ähnliches auch für die faszinierende Stadt Baan Malur im Westen gilt. Dennoch: Solch grandiose Aus- und Einblicke in ein faszinierend fernes



Schlickschreiter (Silt Strider) kennt ihr alle – aber habt ihr schon von River Stridern gehört, die von Therionauten gesteuert werden?





Baan Malur ist Sitz des Hauses Redoran und befindet sich weit im Westen des Morrowind-Festlands. In Tamriel Rebuilt ist eine Vorschau auf die Stadt enthalten, die auch ohne Einwohner schon recht beeindruckend aussieht.

Land sind es wert, auch die einsamen Wege im Vorschaugebiet auf sich zu nehmen.

Grafisch orientiert sich Tamriel Rebuilt bewusst am Originalspiel. Es soll nicht herausstechen, sondern wie eine natürliche Erweiterung wirken. Bei einem nur flüchtigen Blick, vielleicht verwöhnt von der Grafikqualität heutiger Spiele, könnte deshalb der Eindruck entstehen, als würde Tamriel Rebuilt einfach mehr vom Gleichen bieten. Die Häuser in den Städten des Kaiserreichs sehen eben aus wie in Caldera, die Telvanni leben in Pilzstädten und so weiter. Auch die zahlreichen neuen 3D-Objekte und Texturen wurden so gestaltet, dass sie mit Vvardenfell harmonisieren. Trotzdem sieht jede Region individuell aus und wurde liebevoll angelegt. Nehmt euch daher Zeit, um die Welt auf euch wirken zu lassen, ihre Atmosphäre zu spüren und ihre Details wahrzunehmen, landschaftlich wie historisch. Eine Hauptquest, die euch wie bei einem Museums-

rundgang durch Regionen leiten würde, gibt es nicht und ist auch nicht geplant.

Die fertige Mod wird Questreihen für die großen Häuser Morrowinds bieten. Neben den Häusern Telvanni (deren Aufträge fertig sind), Hlaalu und Redoran sind das auch die Häuser Indoril und Dres. Diese Häuser waren auch von Bethesda ursprünglich geplant, wurden aber wegen des zusätzlichen Aufwands nicht umgesetzt.

Dies ist ohnehin der Leitgedanke von Tamriel Rebuilt: ein Morrowind zu schaffen, das den Geist der ursprünglichen Planung wiedergibt. Auf ihrer Website betonen die Modder, dass sowohl die Community als auch Bethesda damals andere waren als heute: In Foren betrieb man zusammen mit Entwicklern Rollenspiel und diskutierte gemeinsam über die Lore der Spielwelt. Auf diesen alten, fast zwei Jahrzehnte zurückliegenden Ideen beruht Tamriel Rebuilt. Das World Building nimmt das Team daher sehr

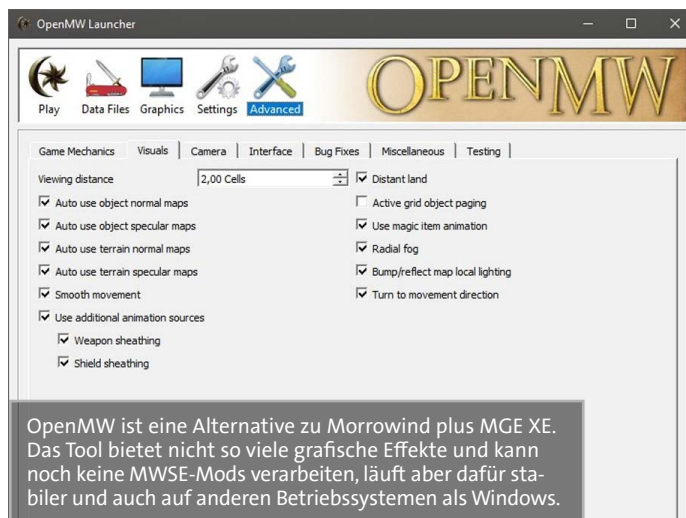
ernst, auch wenn das heißt, in der Vergangenheit hängen zu bleiben.

### Eine Parallelwelt

Schon bevor Morrowind im Jahr 2002 veröffentlicht wurde, begannen die Arbeiten an Tamriel Rebuilt. Nämlich als klar wurde, dass Bethesdas ursprüngliche Pläne für die Provinz stark reduziert werden würden. Eigentlich wollte Bethesda ganz Morrowind umsetzen, teils prozedural generiert wie bei Daggerfall, teils individuell erstellt. Davon blieb nur Vvardenfell übrig, das dafür komplett per Hand gestaltet wurde. Seitdem gibt es Tamriel Rebuilt. Konkrete Pläne und Teammitglieder haben in all den Jahren gewechselt, aber das große Ziel bleibt gleich: Morrowinds Festland zu bauen und zu veröffentlichen, und zwar so, dass es mit Vvardenfell ein konsistentes Ganzes ergibt. Eine dafür vor Jahren getroffene Grundsatzentscheidung mag nicht jedem gefallen: Tamriel



Die aktuelle Version von Tamriel Rebuilt bringt ein kleines Kartenspiel mit, das Hortator heißt und das wir zum Beispiel im kleinen Ort Ranyon-ruhn spielen können. Es ist eine Art Solitär, aber die Regeln habe ich noch nicht ganz kapiert.



OpenMW ist eine Alternative zu Morrowind plus MGE XE. Das Tool bietet nicht so viele grafische Effekte und kann noch keine MWSE-Mods verarbeiten, läuft aber dafür stabiler und auch auf anderen Betriebssystemen als Windows.



Die geteilte Stadt Dragonstar in der westlichen Reach, vom Schloss aus gesehen. Nicht nur, dass es hier häufig regnet. Auch die hohen Felsen ringsum und die politischen Konflikte sorgen für düstere Stimmung.



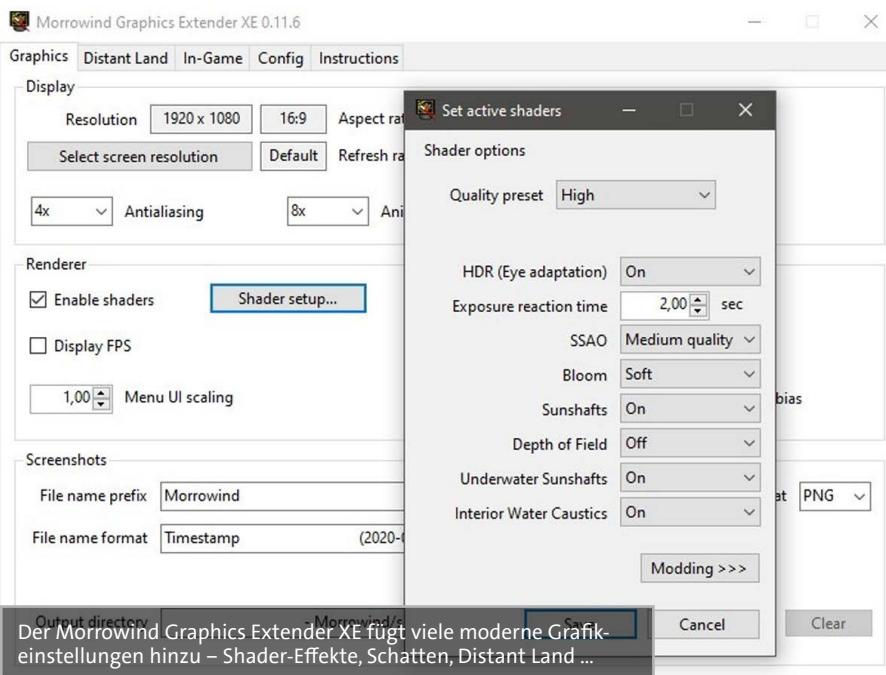
eine Art separate Zeitlinie, in der die Ereignisse Oblivions und Skyrims, aber auch die aus ESO nie oder zumindest nicht in bekannter Form stattgefunden haben. Zwar wird es auch in der TR-Lore eine Oblivion-Krise geben, die sich schon in Morrowinds Dialogen angedeutet hat, sie ist hier jedoch Ergebnis politischer Unruhen in Cyrodiil, weil man dort fürchtet, dass die Thronfolger des Kaisers Uriel Septim VII durch daedrische Doppelgänger ersetzt wurden. Keine Rede ist da von irgendeinem Martin, dem unehelichen Sohn Uriel Septims, dem wir in Oblivion tapfer zur Seite standen.

## Bis nach Hammerfell: Home of the Nords

Auch in Skyrim sieht es in dieser Parallelwelt anders aus, nicht nur landschaftlich. Einen Bürgerkrieg zwischen Sturmmänteln und Kaiserreich wie in The Elder Scrolls 5 gibt es nicht. Solitude (Einsamkeit) ist die Hauptstadt des Königreichs Haafingar, und das hat gerade die Insel Roscrea vom Kaiserreich erobert. Roscrea liegt nördlich Skyrims im Geistermeer; sie wurde im »Pocket Guide to the Empire, 3rd Edition« erwähnt, welcher der Collector's Edition von TES 4 beilag. Spielerisch erkunden wir aber erstmal den Südwesten Skyrims – oder das, was die Nord für einen Teil Skyrims halten. In Skyrim: Home of the Nords besuchen wir die Reach, also die Gegend zwischen Karthwasten und (neu seit Januar 2021) Dragonstar. Die Reach kennen wir aus The Elder Scrolls 5: Skyrim vor allem durch die Stadt Markath; auch im ESO-Addon Greymoor besuchen wir einen Teil. Zumindest aus Sicht expansionistischer Nord reicht die Reach ins angrenzende Hammerfell hinein. Im Krieg der Bend'r-mahk marschierten Nord nach Hammerfell ein und besetzten Dragonstar. Seitdem ist die Stadt nicht nur ziemlich zerstört, sondern auch geteilt: Der Ostteil ist von Nord besetzt, im Westteil leben Rothwardonen (Redguards), die nicht gerade glücklich über die Situation sind. The Elder Scrolls Travels: Shadowkey für das kurzlebige Nokia-Handheld N-Gage erlaubte 2004 erstmals, die geteilte Stadt zu besuchen.

Das ist die Ausgangslage, vor der wir in SHotN für verschiedene Fraktionen und Auftraggeber tätig werden. Die spielbare Landmasse ist ungefähr doppelt so groß wie die Insel Solstheim; wenn wir alles erkunden und die etwa 100 Quests erledigen, sind wir ungefähr 15 bis 20 Stunden lang beschäftigt. Fraktionsquests gibt es zurzeit vor allem für die Magier- und die Diebesgilde. Daneben brauchen viele unabhängige Auftraggeber unsere Hilfe, unter anderem begeben wir uns auf Kopfgeldjagd.

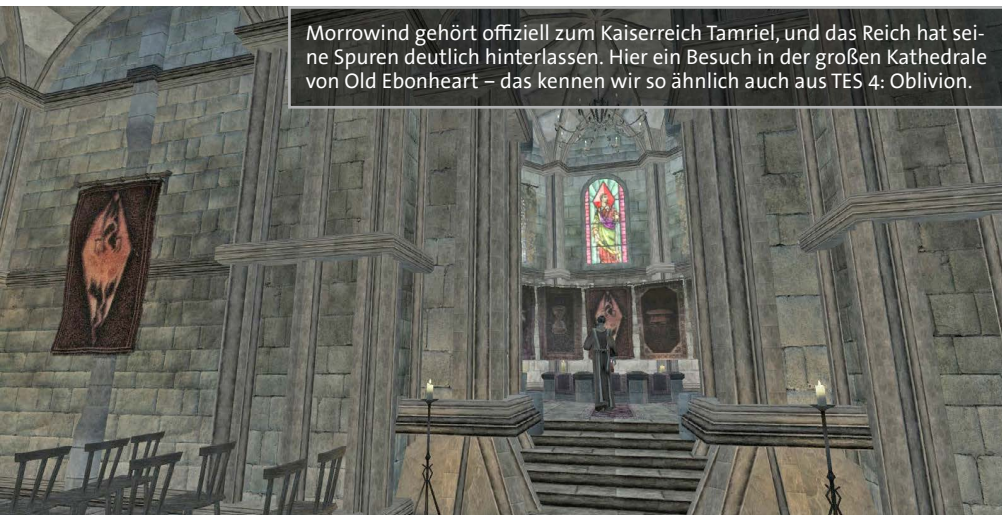
Die Landschaft in der Reach ist sehr markant und durch eine Mischung aus Hochplateaus, Schluchten und Tälern gekennzeichnet. Viele Orte sind nur erreichbar, wenn wir auch vertikal denken und geeignete Wege nach oben oder unten finden. Die beiden Städte Karthwasten und Dragonstar sind an-



Rebuilt basiert auf der Lore der Spiele Morrowind, Redguard und Battlespire. Auf Ereignisse aus den Serienteilen Oblivion und Skyrim, geschweige denn aus (dem vom TR-Team sehr kritisch gesehenen) The Elder Scrolls Online wird höchstens punktuell Bezug genommen. Leicht provokant schreibt das TR-Team auf seiner Website, dass ihr

Projekt zumindest aus heutiger Sicht nicht Lore-freundlich sei. Der Grund: Seit Oblivion entwickle sich die Elder-Scrolls-Lore weg von einer wirklich fremdartigen, aber dafür eben fantasievollen Welt hin zu generischer Fantasy, in gewisser Weise gehe es zurück zur klischeehaften High Fantasy Daggerfalls. Als Konsequenz erleben wir in Tamriel Rebuilt

Morrowind gehört offiziell zum Kaiserreich Tamriel, und das Reich hat seine Spuren deutlich hinterlassen. Hier ein Besuch in der großen Kathedrale von Old Ebonheart – das kennen wir so ähnlich auch aus TES 4: Oblivion.





## FÜNF LIEBLINGS-MODS

Eine besondere Herausforderung hat mir das Tribunal für den Schluss meines Reiseberichts auferlegt: Neben Tamriel Rebuilt und Skyrim: Home of the Nords sollte ich noch weitere Mods empfehlen – aber um Vivecs Willen nicht so viele. Fünf Stück vielleicht, das sollte reichen. Na gut. Die folgende Auswahl zeigt meine absoluten Must-Haves-Modifikationen neben Tamriel Rebuilt und Skyrim: Home of the Nords. Auf reine Grafik-Mods (Meshes, Texturen, Normal Maps, hübscheres Gras) gehe ich hier allerdings nicht ein.

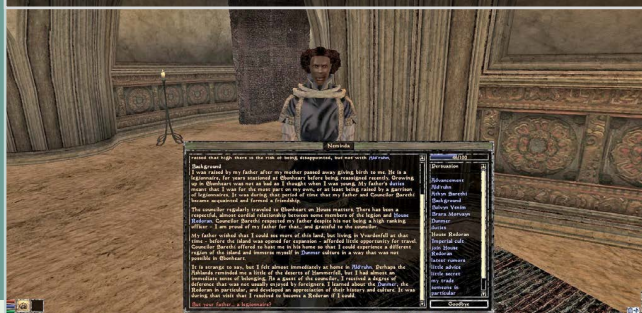
### 1. WENIGER FEHLER: UNOFFICIAL MORROWIND PATCH & MORROWIND CODE PATCH

Der inoffizielle Morrowind-Patch behebt zahlreiche Bugs, die in Morrowind und den Addons selbst nach den offiziellen Updates von Bethesda noch vorhanden sind. Trotz seines Alters sollte der Patch in keiner Installation fehlen. Gleiches gilt für den ebenfalls inoffiziellen Morrowind Code Patch, der Fehler im Programm selbst behebt, unter anderem besonders ärgerliche korrupte Savegames. Der Code Patch ist ein Muss, wenn ihr nicht OpenMW benutzt; den inoffiziellen Patch solltet ihr eigentlich immer verwenden.

### 2. MEHR ZU ERZÄHLEN: LESS GENERIC NPCs (LGNPC) & DJANGOS DIALOGUE

Diese gleichzeitig nutzbaren Mods fügen vielen NPCs auf Vvardenfell neue Textzeilen hinzu; Less Generic NPCs bringt auch neue Quests mit. Ob in Seyda Neen, Ebonheart oder Ald'ruhn: Bereitwillig legen NPCs euch nun ihre Lebensgeschichten sowie Sorgen und Nöte dar. Das mag am Anfang etwas unangebracht scheinen (denn wieso sollten Fremde so viel von sich erzählen?), aber schnell gewöhnt man sich daran und nimmt alles als integralen Teil der nun tiefergründigeren Spielwelt und Gesellschaft wahr. Die Erzählungen fügen sich sehr gut in die bestehende Elder-Scrolls-Lore ein und machen das Spiel noch mehr zum interaktiven Roman.

Wenn euch die NPCs in Morrowind nicht schon genug reden, bieten Mods wie LGNPC oder Djangos Dialogue noch viel, viel mehr ...



Beautiful Cities of Morrowind nimmt auch kleine Verschönerungen außerhalb der Städte Vvardenfells vor. Hier der Schrein von Kummu, den ihr während der Tempel-Questreihe besucht.

### 3. HÜBSCHERE STÄDTE: BEAUTIFUL CITIES OF MORROWIND

Städteüberarbeitungen gehören zu den beliebtesten Elder-Scrolls-Mods. Viele übertreiben es aber – da stehen dann beliebig irgendwelche Statuen herum, die gar nicht zur Lore der Stadt passen, oder ein kleiner Ort wird zur Metropole aufgebläht. Beautiful Cities of Morrowind geht subtiler vor und orientiert sich an Entwürfen, die während der Entwicklung Morrowinds gemacht wurden. Außerdem werden andere Mods in teils entschlackter und fehlerbereinigter Form integriert. Im Ergebnis erhalten wir abwechslungsreichere Städte, die aber nie übertrieben sind und insgesamt einen konsistenten Stil aufweisen. Auch einige Orte außerhalb der Städte wurden überarbeitet.

### 4. WÜRDIGES SOLSTHEIM: TOMB OF THE SNOW PRINCE

Solstheim aus Bloodmoon war vor allem landschaftlich enttäuschend, und so gab es mehrere Überarbeitungen. Die wohl beste ist Solstheim: Tomb of the Snow Prince (TotSP). Die im Norden im Geistermeer gelegene Insel sieht nach der Modifikation wesentlich immersiver aus; dichte Wälder und alte Skaal-Monumente vermitteln Skyrim-Flair. Wer noch mehr Skyrim-Feeling sucht, installiert sich außerdem den Landscape Overhaul for The White Wolf of Lokken. Dieser Klassiker ergänzt eine zwar nicht Lore-konforme, aber ansonsten stimmige und etwa 20 Stunden Spielzeit bietende Insel im Osten Solstheims.



Die Insel Solstheim hatte Bethesda im Morrowind-Addon Bloodmoon nicht sehr liebevoll gestaltet – wie immer musste es die Modding-Community richten. Im Bild sehen wir Solstheim: Tomb of the Snow Prince. Das ist echt gelungen!

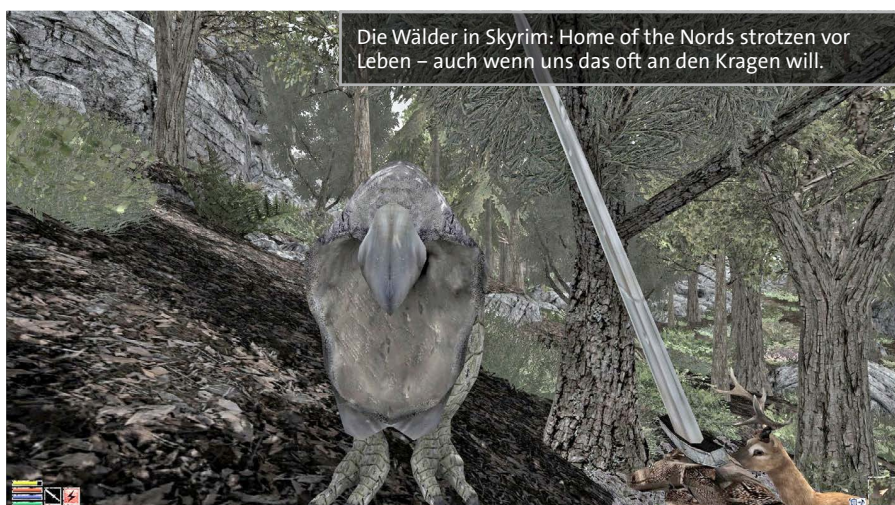


Ein Blick auf das idyllische Bal Oyra im Nordosten des Morrowind-Festlands, wie es in Tamriel Rebuilt dabei ist. Nur das Haus auf der linken Seite gehört nicht dazu – ich habe es mit der Mod Morrowind Constructor (für OpenMW) errichtet und bin nun dabei, es gescheit mit hübschen Möbeln auszustatten.

### 5. PERFEKTES ROLLENSPIEL: CHARGEN REVAMPED – EXPANDED LANDS

Alternativer-Start-Mods, mit denen wir die Hauptstory von Anfang an ignorieren können, sind für die späteren Elder-Scrolls-Teile sehr beliebt. Natürlich gibt es sowas auch für Morrowind. Chargen Revamped – Expanded Lands lässt uns viele Freiheiten. Nicht nur, dass wir aus zahlreichen Orten wählen können (inklusive TR und SHoTN), wir können auch die Werte und Startausrüstung unserer Figur genau einstellen, deren Fraktionszugehörigkeit festlegen oder vom Start weg mit einem Begleiter spielen. Wenn wir das dann noch mit Housing- und Einrichtungs-Mods kombinieren, ist Rollenspiel garantiert. Und falls ihr OpenMW verwendet: Mit der Mod Morrowind Constructor könnt ihr an beliebigen Orten (also ohne selbst zu modden) eigene Häuser errichten.





gemessen groß und haben einen ganz eigenen Baustil, der spezifisch für die Region ist und nichts mit der nordischen Holzbauweise aus ESOs Dragonstar zu tun hat.

Am Rande des Konflikts zwischen Hammerfell und Skyrim stehen die Reachmen, die ursprünglichen Bewohner der Reach, die in ihren eigenen Stämmen und Dörfern leben, eingebettet in eine urwüchsige, übrigens angenehm lebendige Wildnis. Wenn wir diese durchstreifen, auf der Hut vor oder auf der Jagd nach gefährlichen Raubtieren, dann stellt sich schnell das Gefühl ein, wirklich in einem Teil Skyrim zu sein – anders, aber irgendwie doch vertraut.

Mit der erdrückenden Schwere der Landschaft und der komplizierten politischen Situation erschaffen die SHoT-Modder eine dichte Atmosphäre, der man sich nur schwer entziehen kann. Auch hier wieder mein Rat, es einfach auf sich wirken zu lassen und nicht durchzujagen. Diese »Skyrim«-Mod hat mit Skyrim, wie wir es kennen, wenig zu tun, aber dafür viel von bisher vernachlässigten Teilen der Provinz und ihren Bewohnerinnen und Bewohnern zu berichten.

Einen Bug müsst ihr jedoch selbst beheben: An diversen Orten, etwa den Druadach Highlands, sollten einige Fliegen, nun ja, fliegen, einfach so zur Dekoration. Offenbar

fehlt aber das entsprechende 3D-Modell, sodass die Morrowind-Engine statt der Fliegen das gefürchtete gelbe Ausrufezeichen anzeigt. Die entsprechende Datei gibt es unter diesem Link: [nexusmods.com/morrowind/mods/43481](https://nexusmods.com/morrowind/mods/43481). Zum Installieren kopiert ihr die Ordner »textures« und »meshes« aus dem Download in euren Data-Files-Ordner (aber nicht die .esp-Datei). Damit ist dann auch die Fauna vollständig.

## Morrowind Graphics Extender oder OpenMW?

Morrowind im Urzustand? Kann man mal machen, um zu sehen, in welchem Grafikniveau wir mittlerweile leben. Aber auf Dauer ist das doch etwas trist. Um Morrowind aufzuhübschen, könnt ihr den Morrowind Graphics Extender XE (MGE XE) nutzen. Das sehr konfigurierbare Programm erlaubt unter anderem Schatten, Fernsichten, Gras und in einer experimentellen Version auch Normal Maps und sogar PBR. Das Tool bringt auch gleich den Morrowind Script Extender (MWSE) mit, den manche Mods benötigen. Das Hauptproblem beim MGE XE ist, dass Morrowind auf diese Weise ziemlich instabil werden kann; mit häufigen Crashes ist zu rechnen, selbst wenn der inoffizielle Morrowind Code Patch installiert ist.

Außerdem muss MGE XE erstmal richtig konfiguriert werden, was zunächst verwirren kann. Dafür sah Morrowind nie besser aus als mit MGE XE. Probiert es einfach aus; wenn es bei euch inklusive Mods gut läuft, dann ist es eine super Lösung, um Morrowind heute in schöner Optik zu spielen.

Falls es viele Abstürze gibt oder ihr einfach spielen wollt, ohne viel einzustellen, dann kann OpenMW eine Alternative sein. Das ist eine Freeware-Engine, die Morrowind-Daten verwendet. OpenMWs aktuelle Version 0.46 kann das Hauptspiel mit allen Addons sowie den meisten Mods problemlos und vollständig abspielen. Diverse Bugs des Originalspiels treten nicht auf, Ladezeiten sind kürzer, und die Wegfindung von NPCs ist verbessert. Auch Wasserreflexionen, Schatten und Distant Land gibt es; anders als beim MGE XE funktioniert letzteres out of the box und muss nicht erst erstellt werden. Noch schöner wird es mit einem Nightly Build der kommenden Version 0.47 (gibt es bei GitLab). Dann funktionieren auch Normal Maps und Gras-Mods. Die Screenshots in diesem Artikel habe ich alle mit OpenMW 0.47 gemacht. Größter Nachteil von OpenMW: Es können noch keine MWSE-Mods verwendet werden. Das ist insbesondere bei der Survival-Mod Ashfall, der Sound-Mod MUSE oder der Einrichtungs-Mod Decorator Plus schade. Auch einige kreative Quest-Mods setzen MWSE voraus.

Morrowind bleibt ein einzigartiges Spiel, dessen Atmosphäre weder von seinen Nachfolgern noch von der Online-Variante erreicht wurde. Es ist der Modding-Community zu verdanken, dass wir dieses Spiel immer wieder neu erleben können. ★



Covid-19

# SO VERÄNDERT SICH UNSER SPIELVERHALTEN

**Wer im Lockdown mehr spielt, fühlt sich weniger allein? Dieser Frage gehen die zwei Forscher Steve und Manuel in ihrer Studie auf den Grund. Wir haben mit den beiden gesprochen und nachgefragt: Für wen sind diese Ergebnisse überhaupt relevant?** Von Natalie Schermann

Die Covid-19-Pandemie hat uns in unsere vier Wände verbannt – und die Spielebranche profitiert davon: Spielerzahlen, Spieldauer und die Ausgaben für das Hobby steigen rasant. Klar, dass dabei auch die Zusammenhänge zwischen Social Distancing und sozialen Videospielen in den Fokus der Aufmerksamkeit rücken. Auch die beiden Forscher Dr. Steve Nebel von der Universität Chemnitz und Mag. Dr. Manuel Ninaus von der Universität Innsbruck interessieren sich für das Thema und untersuchten in einer Studie, welche Beziehung zwischen dem Spielen und der wahrgenommenen Einsamkeit der Spielenden besteht.

Und sie sind nicht allein: Im Jahr 2020 wurden einige Studien und Umfragen zum Thema »Gaming während Covid-19« durchgeführt. Während die einen Wissenschaftler für Videospiele im Lockdown plädieren, waren die anderen vor krankhafter Spielsucht. Wir haben mit Steve und Manuel über die mittlerweile veröffentlichten Ergebnisse gesprochen. Was haben die beiden Forscher letztlich herausgefunden? Und warum sind derartige Ergebnisse für die Forschung überhaupt von solch großer Bedeutung?

## Wer spielt, ist weniger allein?

Steve Nebel (Universität Chemnitz) und Manuel Ninaus (Universität Innsbruck) sind

beide im Lernspielbereich tätig und setzen sich mit der sinnvollen Nutzung von Videospielen als Lernmethode auseinander. Ihre Arbeit steht häufig im Kontrast zu der altbekannten und immer wieder aufflammenden »Killerspieldebatte«, in der Videospiele gerne als der Ursprung allen Übels dargestellt werden. Das diente den beiden als Motivation für ihre Studie »Does Playing Apart Really Bring Us Together?«. Manuel erklärt im Interview: »Wir haben die Pandemie und die Social-Distancing-Maßnahmen genutzt, um nachzuforschen, ob Spieler Videospiele aus sozialen Gründen spielen.«



So erstellten sie eine Umfrage – an der übrigens auch Leser unseres Online-Premiumbereichs GameStar Plus fleißig teilgenommen haben – und befragten über 700 deutschsprachige Spielerinnen und Spieler zu ihrer Spieldauer, den Motivationen dahinter und zur wahrgenommenen Einsamkeit. In der empirischen Forschung spricht man hierbei vom sogenannten »Convenience Sample«, also von einer willkürlichen Stichprobe. Wie uns Steve Nebel im Gespräch erklärt, lassen sich dadurch jedoch natürlich keinesfalls Rückschlüsse auf die gesamte Bevölkerung ziehen; die Ergebnisse treffen lediglich auf die befragte Gruppe zu – das ist aber mehr als genug für die Studienziele der beiden Forscher.

»Wir waren positiv überrascht, dass sich in der Studie tatsächlich etwas statistisch Signifikantes gefunden hat«, sagt Steve.

Wer kooperative oder kompetitive Spiele mit anderen zusammen spielt, hat in der Studie von Steve und Manuel angegeben, sich weniger einsam zu fühlen.



»Wir können also sagen: Gewisse Typen der sozialen Spiele oder gewisse Motivationen – etwa sozial mit anderen zu interagieren – korrelieren negativ mit der wahrgenommenen Einsamkeit.« Sprich: Befragte Spieler, die angegeben haben, kooperative oder kompetitive Spiele oder eben einfach aus dem Bedürfnis nach sozialer Interaktion heraus zu spielen, gaben an, sich dadurch weniger einsam zu fühlen. »Dass sich das so eindeutig und konsistent in den Daten gefunden hat, ist das Hauptresultat unserer Studie«, betont Steve.

Neben den sozialen Motiven wurden auch andere Gründe fürs Spielen angegeben – wie etwa Eskapismus und Coping. Auch hier haben die beiden Forscher Zusammenhänge mit der von den Befragten wahrgenommenen Einsamkeit erkennen können. Wer Eskapismus betreibt und somit durch das Spielen vor der Realität flüchtet, gibt an, sich einsamer zu fühlen. Auch das Coping – also die Bewältigung von Problemen durch Videospiele – kann wie der Eskapismus im positiven Zusammenhang mit Einsamkeit stehen. Unter Umständen kann Coping die Einsamkeit aber auch senken. Über die Wechselwirkung sagt die Studie allerdings nichts aus: »Wir haben einen Istzustand erhoben und können keine Ursachen oder Wirkungen darlegen«, erklärt Manuel. »Wir sehen zwar, dass es eine geringere Wahrnehmung von Einsamkeit bei sozialer Verwendung von Spielen gibt, aber das kann zweierlei bedeuten.« Ob Leute sich nun weniger einsam fühlen, weil sie aus sozialen Motiven heraus spielen, oder ob sie sich weniger einsam fühlen und deshalb soziale Spiele bevorzugen, verrät die Studie nicht.

Viel wichtiger war den beiden Forschern, zu zeigen, dass man heutzutage Videospiele



Eskapismus korreliert positiv mit der wahrgenommenen Einsamkeit. Das heißt, wer sich in die virtuelle Welt flüchtet, fühlt sich allein.



Bei den deutschen Google Trends lag im März und April 2020 Animal Crossing: New Horizons ganz vorne. Kein Wunder, bringt das Familienspiel uns auch in Zeiten des Lockdowns zusammen.

und ihre Nutzer nicht einfach pauschalisieren und über einen Kamm scheren sollte, sondern dass vor allem bei Art des Spielens und Motivation näher hingeschaut werden muss. »Es ist sehr interessant, dass einzelne Elemente, die für die Kategorisierung von Videospielsucht genommen werden – wie

beispielsweise das Coping –, eine rein negative Konnotation haben«, sagt Steve Nebel. »Aber wir haben in unserer Studie gezeigt, dass es eben auch etwas Gutes sein kann, weil es sich positiv auf die wahrgenommene Einsamkeit auswirkt – es ist also nicht alles schwarz-weiß.«



Die Entwickler von Covid: The Outbreak nutzten das Medium Videospiele, um die Spieler über das Coronavirus und die Folgen einer Pandemie zu informieren.





(Quelle: [twitter.com/Play\\_A\\_Together](https://twitter.com/Play_A_Together))

Derartige Aktionen und die neugewonnene Zeit, die wir Zuhause verbracht haben, führte zu einem Boost im Gaming-Bereich.

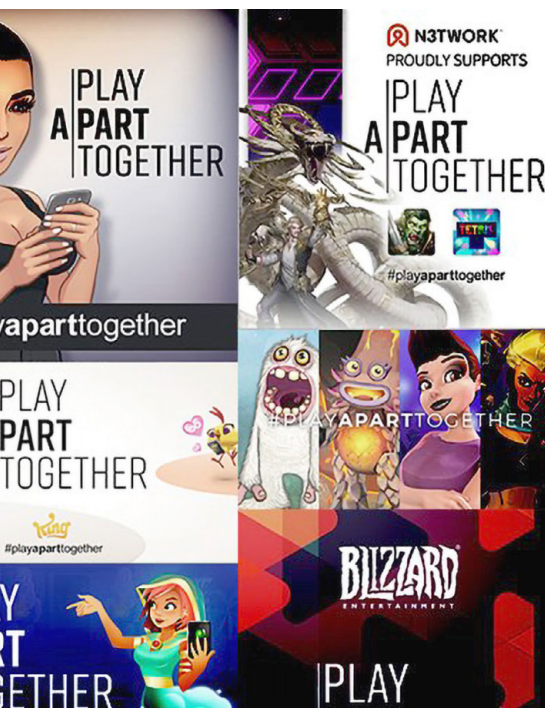
Killerspieldebatte im Fokus der Aufmerksamkeit stehen.



Die Vergleichsseite Compare the Market präsentiert die beliebtesten Spiele jedes Landes, basierend auf den Google Trends im März und April 2020. Auffällig ist, dass es

In der steigenden Spielhäufigkeit und -dauer und dem Eskapismus, den Spieler betreiben, um wenigstens für ein paar Stunden vor der Realität und der allgegenwärtigen Pandemie zu flüchten, sieht die Krankenkasse DAK nun allerdings blinkende Warnsignale, die nur so schreien: »Vorsicht, Spielsucht!« Und so startet die DAK-Gesundheit die Präventionsoffensive »Mediensucht 2020«. Mit Suchtexperten untersuchen sie nun erstmalig die »krankhafte Nutzung von Computerspielen und Social-Media nach den neuen ICD-11-Kriterien der WHO«. Und auch die Folgen der Pandemie sollen dabei berücksichtigt werden. In einer Studie fand die Krankenkasse heraus, dass bei fast 700.000 Kindern und Jugendlichen die Spielzeiten im Vergleich zum vergangenen Jahr um fast 75 Prozent angestiegen sind. Das sei »riskant oder pathologisch«. Warum ein Blick auf die Spielzeit allein aber viel zu oberflächlich ist und warum man – gerade während einer Pandemie – dadurch nicht gleich abhängig ist, haben wir bereits ausführlich in einem GameStar-Plus-Podcast (eine Plus-Mitgliedschaft ist fürs Hören dieser Folge erforderlich) mit Dr. Daniel Illy besprochen, Facharzt für Psychotherapie und Psychiatrie in Berlin, der sich bestens mit dem Thema Spielsucht auskennt.





## Und jetzt? Was bringen die Ergebnisse überhaupt?

Zugegeben: Auf den ersten Blick würde man die Ergebnisse der Studien nicht als bahnbrechend bezeichnen. Dass sich Spieler in Zeiten von Lockdowns häufiger an den PC setzen und aufgrund von Social Distancing auch öfter zu Koop-Titeln greifen, scheint vollkommen selbstredend zu sein. Doch für die Forschung und zukünftige wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Videospielen sind die Ergebnisse ein wichtiger Meilenstein, wie uns Steve und Manuel erklären. »Ich finde es sehr wichtig, dass wir mit unserer Studie viele Graufacetten in ein

Schwarz-Weiß-Thema eingeführt haben«, sagt Steve. Die beiden erzählen, dass sich die Forschung lange Zeit ausschließlich mit den negativen Effekten von Videospielen, sozialen Medien und anderen vergleichbaren Medien beschäftigt habe. »Vor allem wenn man mit Videospielen an Schulen geht, hat man meistens mit Ablehnung und Vorurteilen zu kämpfen«, fährt Steve fort. Denn Videospiele würden von Nicht-Gamern schnell mit der »Killerspieldebatte« oder mit Spielsucht in Verbindung gebracht.

»Mit unserer Studie haben wir aber gezeigt, dass es eben nicht so schwarz und weiß ist«, erklärt Steve Nebel. Man kann also nicht pauschal sagen: Spielen ist schlecht – oder Spielen ist gut. Es kann eine ganze Reihe von Ursachen und Wirkungen geben. Es kommt enorm auf das Spiel, die Motivation und viele weitere Faktoren an, die einer genaueren Betrachtung und Einordnung bedürfen. »Das ist ein Anhaltspunkt, den ich in Zukunft in meiner Argumentation verwenden kann«, freut sich Steve Nebel. »Und vielleicht können sich auch andere Wissenschaftler und Wissenschaftlerinnen darauf stützen – das ist zumindest unsere Hoffnung!«

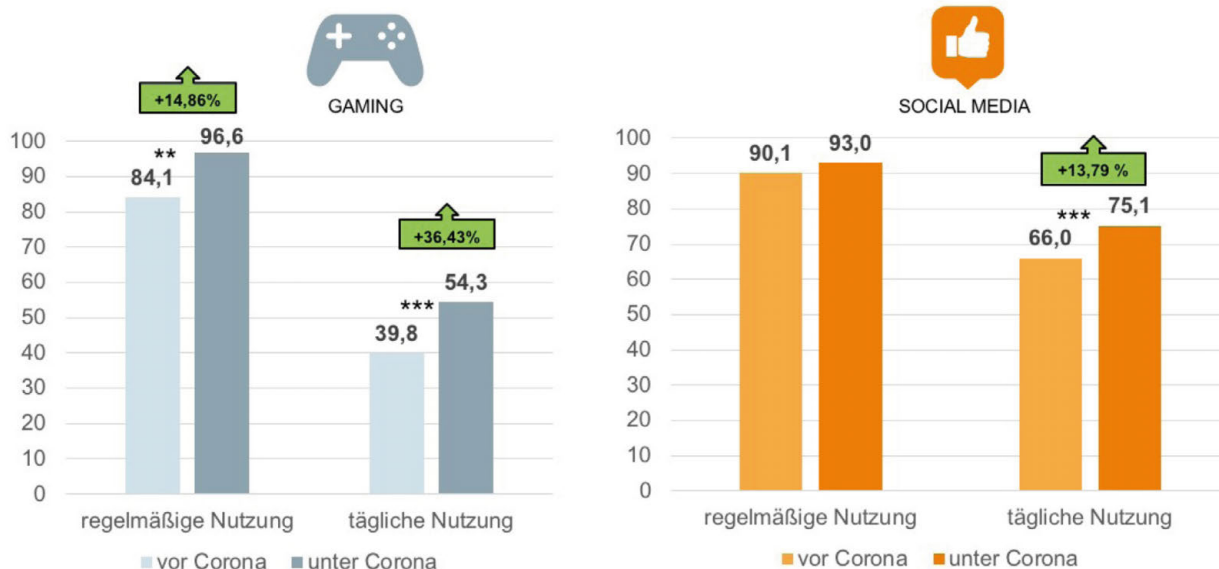
Auch Manuel Ninaus ist sich sicher: Mit ihrer Studie setzen die beiden Forscher ein wichtiges Statement. »Wir zeigen die Grauzonen des Themas auf, und das wirkt dem typischen Stereotyp des im Keller eingesperrten Gamers mit blasser Haut und roten Augen entgegen«, sagt der österreichische Forscher. Denn so langsam beginnt die Forschung, sich auch in der sozialen Domäne mit den positiven Eigenschaften von Videospielen zu befassen. Wissenschaftlich erhobene Ergebnisse, wie die der Studie von Ma-

nuel Ninaus und Steve Nebel, tragen dazu bei, dass sich mehr mit dem Thema befasst wird und dass sich auch die Gesellschaft dem Thema mehr öffnet.

»Solange eine generelle Medienhysterie beim Thema Videospiele herrscht, bleiben die positiven Potenziale von Videospielen – ob das jetzt das Lernen, die psychische Gesundheit oder anderweitige Bereiche betrifft – vollkommen ungenutzt und verschwendet«, bedauert Steve, der sich damit beschäftigt, wie Videospiele auch sinnvoll im Lernbereich eingesetzt werden können. »Das ist die größte externe Wirkung unserer Studie, auf die ich hoffe: dass man das Potenzial von Videospielen und deren positive Effekte nicht mehr ignoriert und in der Medienangst untergehen lässt, sondern diese auch mal gezielt einsetzt.«

Ob Videospiele durch die Covid-19-Pandemie und Initiativen wie Play Apart Together in der öffentlichen Wahrnehmung an Ansehen gewonnen haben, lässt sich nicht sagen – dafür bräuchte es eine weitere Studie. Festhalten kann man aber unumstritten, dass Videospiele vielen Menschen in diesen schwierigen Zeiten geholfen haben und es bestimmt auch weiterhin tun werden. Spieler können nicht nur für wenigstens ein paar Stündchen aus der düsteren pandemischen Realität entkommen, sondern sich trotz Social Distancing mit ihren Freunden verknüpfen. Und vielleicht helfen Studien wie die von Steve und Manuel ja tatsächlich dabei, dass Videospiele aufgrund ihrer positiven Eigenschaften in Zukunft viel gezielter auch in Lern- und medizinischen Bereichen eingesetzt werden, ohne dass sofort bei den kleinsten Anzeichen gleich von krankhafter Spielsucht die Rede ist. ★

## Nutzungshäufigkeiten [%] der Kinder und Jugendlichen vor und unter Corona-Lockdown



Regelmäßige Nutzung = Nutzung mindestens 1x die Woche  
Signifikanzen: \*\*  $p < 0.01$ , \*\*\*  $p < 0.001$

Die DAK hat 2020 in einer Studie zur Spielsucht die Lockdown-Spielgewohnheiten von Kindern und Jugendlichen untersucht.  
(Quelle: DAK)



Den Teufel im Nacken

# WIE »INNERER DRUCK« SPIELEENTWICKLER SABOTIERT

Crunch wird von der Spielebranche mittlerweile als Problem erkannt und aktiv bekämpft. Was aber, wenn sich Mitarbeiter vermeintlich freiwillig überarbeiten? Von Dom Schott



## Dom Schott

Dom Schott ist seit 2017 freier Journalist und beschäftigt sich bei seiner Arbeit schwerpunktmäßig mit Arbeitsrealitäten und -bedingungen in der Spielebranche. Bei seinem Online-Magazin OK COOL interviewt er wöchentlich Entwicklerinnen und Entwickler und erfährt dort immer wieder von Leidensgeschichten, die durch Crunch überhaupt erst möglich wurden – und den Folgen für Betroffene: mal ganz direkt und unmittelbar, mal in Form gesundheitlicher Probleme, die sich erst nach Jahren wirklich bemerkbar machen.

In der letzten Ausgabe konntet ihr einen ausführlichen Report lesen, der von den Erfahrungen deutscher Spieleentwickler mit Crunch erzählte – also monatelangen Phasen der Mehrarbeit, unter denen die persönliche Gesundheit wie die Produkte gleichermaßen leiden. Unser Report drehte sich dabei vorrangig um die Erfahrungen, die aus der klassischen Crunch-Situation heraus entstanden: unfreiwillige, von den Vorgesetzten aufgezwungene Überstunden, die die rechtzeitige Fertigstellung eines Spiels oder das Erreichen eines internen Meilensteins garantieren sollen. Doch in unseren Gesprächen mit Entwicklern und Entwicklerinnen wurden wir noch auf ein weiteres Phänomen aufmerksam, das sich zwar von den gängigen Crunch-Symptomen etwas unterscheidet, aber nicht minder gefährlich für die Betroffenen sein kann: der innere Druck, ein zu hoher Anspruch an die eigene Arbeit, der die Menschen vermeintlich freiwillig zu Überstunden treibt, allerdings weit über die eigenen Belastungsgrenzen hinaus und sie bis in den Burnout treibt – und gleichzeitig im Gegensatz zu Crunch nur selten als echtes Problem erkannt

wird. Wir haben mit Entwicklerinnen und Entwicklern gesprochen, die an ihrem inneren Druck fast zerbrachen. Betroffene erzählten uns, wie sie immer weiter in diese Drucksituationen gerieten, welchen Einfluss die Be-

sonderheiten der Spielebranche auf sie hatten – und wie sie sich aus dem selbstzerstörerischen Kreislauf aus den eigenen Ambitionen und den vermeintlichen Ansprüchen anderer befreien konnten.



Dass Crunch ein Problem ist und nicht nur Menschen krank, sondern auch Spiele schlechter macht, wird selbst den größten Entwicklerteams immer klarer. Rockstar Games bemühen sich deswegen um neue Strukturen, flachere Hierarchien und bessere interne Kommunikation.



## Im Visier der Ansprüche

In unseren Interviews Ende 2020 erzählten viele Betroffene nicht nur von erzwungenen Überstunden und indirekten Aufforderungen zur Mehrarbeit, sondern auch vom »intrinsischen Crunch«. Diesen Begriff wählten viele unserer Gesprächspartnerinnen und -partner spontan und unabhängig voneinander, um ein starkes Gefühl zu beschreiben, das sie über Wochen und Monate zu Überstunden antrieb, obwohl das niemand explizit von ihnen verlangt hatte. Eine Erfahrung, die von den Betroffenen nicht als beflügelnd und euphorisierend, sondern als belastend und ungesund empfunden wurde.

Wir setzen uns mit Jörg Friedrich vor das Mikrofon. Der Berliner hat als Gründer des Indie-Teams Paintbucket Teams (Through the Darkest of Times) nicht nur Erfahrungen mit der Führung eines Teams, sondern kennt als langjähriger AAA-Entwickler auch die Arbeitsrealitäten in den teuersten Projekten der Branche. Für ihn ist der Begriff »intrinsischer Crunch« falsch gewählt, weil er die Ursachen der vermeintlich freiwilligen Mehrarbeit ausblendet: »Meiner Erfahrung nach sind die Gründe, warum Angestellte nicht mehr auf sich selbst achten, sich übernehmen und ihre Grenzen überschreiten, immer mit äußeren Faktoren verknüpft – außer natürlich jemand sagt wirklich ganz bewusst zu sich selbst: Ich bringe mich jetzt selbst mal an mein Äußerstes.«

Laut Friedrich sind diese äußeren Faktoren vielschichtig und verbergen sich in ganz unterschiedlichen Bereichen des Arbeitsalltags in der Spieleentwicklung: »Entweder es heißt explizit: Du musst das schaffen, und wenn du das nicht schaffst, dann passiert etwas Schlimmes. Das erzeugt Druck auf den Empfänger dieser Ansagen. Oder Mitarbeiter machen sich selbst Druck aus Angst vor den Folgen für sich, ihr Team oder das ganze Projekt, falls sie scheitern.« Das letztgenannte Szenario ist nach Friedrichs Erfahrung besonders häufig die Ursache für das Gefühl, welches viele unserer Interviewpartner als einen »intrinsischen Crunch« umschreiben. »Egal wie man das Blatt dreht und wendet: Der innere Druck hat fast immer auch damit zu tun, wie die eigene Arbeit von außen wahrgenommen wird«, fasst Friedrich zusammen. »Ob nun von Vorgesetzten, Mitarbeitern in der Firma oder von Gamern, die ein hartes Publikum sind und schnell schwere Kritik üben, wenn ihnen ein Produkt nicht gefällt.«

## Druck von allen Seiten

Das Gefühl, an sich selbst hohe Ansprüche zu stellen und sich damit zu ungesunden Arbeitsleistungen hinreißen zu lassen, kennen ohne Zweifel viele Menschen aus ganz unterschiedlichen Berufsfeldern. Doch die Spielebranche birgt einige Risikofaktoren, die den Aufbau eines inneren Drucks begünstigen – das wird bereits in unserem Gespräch mit Jörg Friedrich offensichtlich. Er verweist zunächst einmal auf die Besonder-



Einen Tiefpunkt erreichte Friedrichs Arbeitsmentalität bei der Entwicklung von Drakensang, zu dem der Berliner Entwickler bereits frustriert hinzustieß. Es brauchte offene Kommunikation und eine Aussprache mit Kollegen, bevor Friedrich sein Mindset überdachte.

heiten der Zielgruppe eines Videospieles: also Spielerinnen und Spieler, die laut Friedrich schnell zu harschen, unfreundlichen Worten neigen, wenn sie unzufrieden sind. Natürlich gibt es reichlich Ausnahmen von dieser Beobachtung, und doch lassen sich manche Gamer immer wieder dazu hinreißen, ihren Unmut mit Hasstiraden in den sozialen Netzwerken oder Review-Bombings Luft zu machen. Belege und Beispiele dafür kennt die Spielegeschichte zur Genüge. Und genau das haben Entwickler und Entwicklerinnen durchaus im Hinterkopf, wenn sie an einem Spiel arbeiten. So erhöht die Angst vor möglicherweise heftigsten Reaktionen schnell den Druck, sowohl bei Berufseinsteigern als auch bei erfahrenen Mitarbeitern.

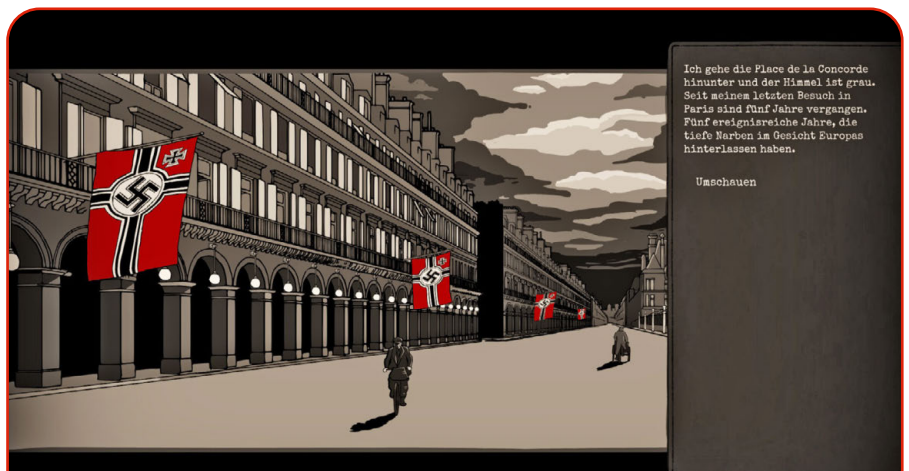
Dazu kommt außerdem die starke emotionale Bindung an die eigene Arbeit, die in der Spielebranche ganz besonders stark ausgeprägt ist – und Entwickler verwundbar macht, wie Friedrich erklärt: »Aus meiner Erfahrung kann ich sagen, dass man sich stark mit dem eigenen Werk identifiziert, in das man ja viel Kreativität, Schweiß und Liebe steckt. Das steigert natürlich die Sorge darum, dass manche Leute das Ergebnis nicht gut finden könnten. Und sowas kann Men-

schen dazu antreiben, mehr auf das Produkt zu achten als auf sich selbst.«

Dem schließt sich eine weitere Besonderheit an, die ganz besonders typisch für die Arbeit mit Spielen ist: eine Art Betriebsblindheit, die sich trotz oder gerade wegen aller Sorgfalt nach Monaten der Entwicklung durchaus einstellen kann, wie Friedrich uns erklärt. »Je länger man auf ein Spiel starrt, desto weniger kann man noch gut und objektiv bewerten, ob es wirklich gelungen ist. Das macht zunehmend unsicherer – und daraus resultiert der Gedanke, noch mehr Arbeit in das Werk stecken zu müssen.«

## Das kennen auch erfahrene Entwickler

Leonie Wolf, freiberufliche Grafikerin und 3D-Artist beim deutschen Indie-Team Giant Door (Derpy Conga), ergänzt Friedrichs Schilderungen um die Perspektive als Studierende an einer Hochschule. Wolf ist seit Jahren erfolgreich berufstätig und beendet parallel zur Arbeit noch ihren Master-Abschluss in Game Art am Cologne Game Lab. Sie berichtet uns von einem Vergleichszwang und Konkurrenzdruck, den wir auch in Gesprächen mit anderen Entwicklern wiederfinden:



Jörg Friedrich stemmte mit seinem kleinen Entwicklerteam den Release von Through the Darkest of Times. Sein Team profitiert von den Lektionen, die Friedrich zu Beginn seiner Karriere hinsichtlich Kommunikation und Stressmanagement lernen musste.





Vor allem im Studium spürte Leonie Wolf viel inneren Druck. Mittlerweile hat sie eine gesunde Beziehung zu sich selbst aufbauen können und spricht ihre Kollegen bei Giant Door offen an, wenn sie Probleme mit Arbeitsprozessen oder der Kommunikation hat. (Bild: Derpy Conga)

»Meine Kommilitonen und ich haben regelmäßig Seiten wie Artstation besucht und die Werke anderer Artists entdeckt, die weitaus weniger Erfahrung hatten als wir, aber schon so viel besser waren. Da haben wir natürlich an uns gezweifelt und das Gefühl bekommen, wir nutzen unsere Zeit nicht richtig.« Dabei könnte dieses Gefühl nicht weiter von der Realität entfernt sein: Wolf erzählt von ihrem hohen Arbeitspensum an der Universität, den vielen Projekten in ihrem Studiengang, den wenigen Pausen. Also kurz: ein Studium an der Leistungsgrenze – und trotzdem das Gefühl, nicht genug zu machen: »In dieser Branche vernetzt man sich viel mit anderen und sieht dann ständig in den Feeds, was diese Menschen so machen. Klar, sowas kann auch inspirierend und motivierend sein – andererseits denkt man sich gleichzeitig auch gerne mal: Mensch, sowas will ich auch mal veröffentlichen.«

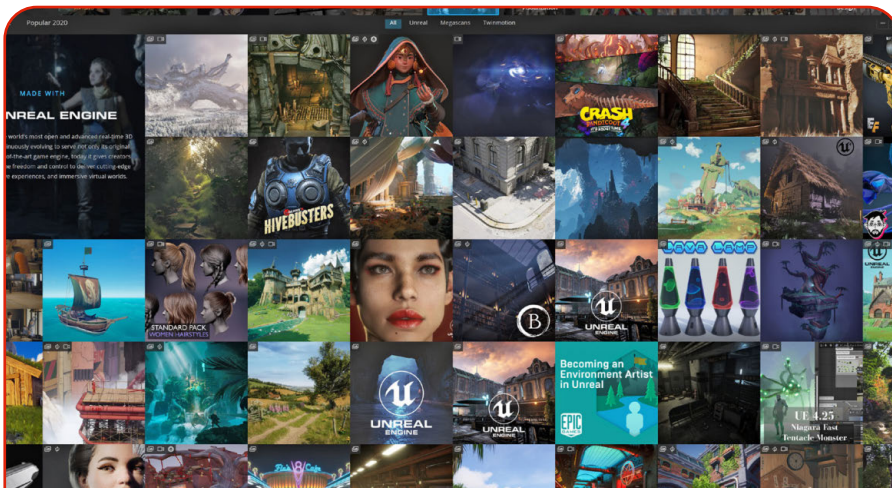
Von ganz ähnlichen Erfahrungen berichtet uns auch ein langjähriger, erfahrener Entwickler im Interview, der aus Angst vor beruflichen Konsequenzen lieber anonym bleiben möchte. Wir nennen ihn hier deswegen Heinz. Heinz arbeitet seit 2007 als Artist in der Spielebranche und mischt mittlerweile bei den größten und bekanntesten Entwicklerteams der Welt mit. Auch ihn lässt der Vergleichsdruck mit anderen aus der Branche alles andere als kalt: »Gerade zum Beginn meiner Karriere hatte ich oft den Eindruck, nicht gut genug zu sein. Um einen herum alles erfahrene Leute. Im Bereich Art gibt es eine riesige Konkurrenz. Da kann man sich an schlechten Tagen ganz schnell ganz klein fühlen. Die Masse an fantastischen Artists und Artworks ist so riesig.«

Die Konsequenz für Heinz wie für so viele andere seiner Branchenkollegen und -kolleginnen: selbstverordnete Überstunden, um

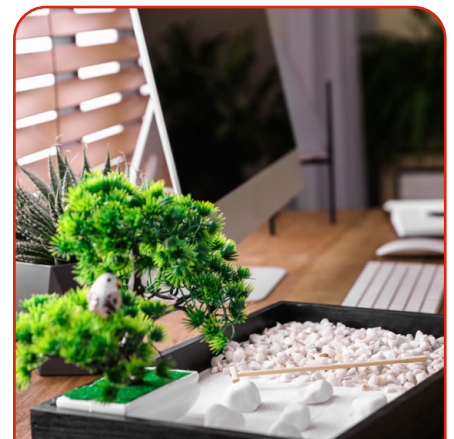
seinen Chefs Engagement zu zeigen und mit der Konkurrenz im eigenen Unternehmen gleichziehen zu können. Und das auf Kosten der eigenen Gesundheit: »Es gab Tage, da bin ich früh im Dunkeln zur Arbeit und abends nach Sonnenuntergang nach Hause und direkt ins Bett. Nach einem Jahr bin ich in eine Depression gerutscht. Das ganze Jahr war rückblickend einfach weg. Da war nur ein großer Klumpen Arbeit.«

### Wege aus der Selbstzerstörung

Für Heinz war es deswegen wichtig, möglichst schnell einen Weg zu finden, den Vergleichszwang und den damit verbundenen inneren Druck auszublenden – sonst wäre es ihm unmöglich gewesen, noch weiter in der Spielebranche berufstätig zu sein. Geholfen hat ihm der Aufbau und die Pflege von Hobbys und Beziehungen abseits der Arbeit. Ein Gegengewicht also, das ihn dar-



Auf Websites wie Artstation können Künstlerinnen und Künstler ihre Werke hochladen und sich mit anderen vergleichen. Letzteres kann auch Druck erzeugen.



Nicht ohne Grund werden solche Zen-Gärten angeboten: Es ist wichtig, auch mal von der Arbeit loslassen zu können und sich bei etwas Anderem zu entspannen.



an erinnerte, dass seine Arbeit und jeder damit verbundene Druck nicht sein einziger Lebensinhalt sind: »Ich nahm mir vor, wieder mehr Zeit mit meiner Familie zu verbringen. Ich suchte mir ein weiteres Hobby neben Videospielen – und entdeckte Lego und Fotografie für mich. Alles, was ich abseits des PC-Bildschirms machen konnte, half mir spürbar.«

Auch Leonie Wolf entdeckte nach und nach Wege aus dem Kreislauf der Selbstzerstörung, nachdem sie sich über Monate hinweg schwer überarbeitet hatte: »Ich habe es rund ein Jahr lang übertrieben und wurde davon richtig krank. Ich trug wirklich gruselige gesundheitliche Folgen davon, weil ich mir jedes Wochenende mit Arbeit vollgeballert hatte.«

Ihr Verhältnis zur Arbeit begann sich mit einer wichtigen Erkenntnis langsam zu entspannen: »Ich habe erkannt, dass es keinen Sinn ergibt, sich mit anderen zu vergleichen, weil jeder einen anderen Lebensweg hinter sich hat.« Sie bemühte sich aktiv darum, die Arbeit ihrer Vorbilder nur noch als Inspirationsquelle für ihr eigenes Schaffen zu sehen – nicht als Vorlage oder Schablone für ihre beruflichen Ziele. »Man muss lernen, sich zu erden und darauf zu achten, sich nicht zu übernehmen. Das klingt total logisch, aber ist in dieser Branche nicht selbstverständlich und wird nur selten wirklich ausgesprochen.«

Auch unterstreicht sie den Wert eines Support-Netzwerkes, das sie in Notlagen unterstützt und nicht etwa ständig noch weiter herausfordert: »Es ist wichtig, sich mit positiven Menschen zu umgeben und von denen zu di-

stanzieren, die Konkurrenz suchen und sich immer nur miteinander messen wollen. Das hinterlässt Schäden, einige meiner Kommilitonen leben deswegen in absoluter Reue, weil sie sich nur noch vergleichen.«

### Empathie statt Machogehabe

Jörg Friedrich will aber auch nicht das Arbeitsumfeld aus der Verantwortung ziehen, wenn Mitarbeiter einen steigenden wachsenden Druck spüren – immerhin hat der

Berliner Entwickler ja herausgestellt, dass dieses Gefühl immer auch von äußeren Faktoren mitverantwortet werde.

Seine wichtigste Forderung dreht sich dabei direkt um die interne Kommunikation, die seiner Erfahrung nach nicht immer optimal verläuft: »In vielen Teams haben die Leute nicht gelernt, wie man Feedback gibt, und glauben, dass es besonders gut ist, wenn man besonders hart kritisiert. Das ist ein typisch deutsches Ding: der Glaube, man sei besonders hilfreich, wenn man extrem harte Kritik übt und sonst nix.« Dabei sei gerade dieses im Kern gut gemeinte, aber fast brutale Verhalten extrem zermürbend für Menschen, die frisch ins Berufsleben eingestiegen sind. Ihre Unsicherheit wächst, und sie beginnen zu glauben, dass ihre Arbeit wirklich nicht den Ansprüchen genügt. »Es gibt da wirklich toxische Arbeitsplätze, vor allem noch vor ein paar Jahren, als fast alle Teams fast ausschließlich von Männern besetzt waren. Da existierte eine Kultur des elitären ›Hart-Seins‹, die durch ständige, harte Kritik gepflegt wurde.« Wer in dieser Kultur aufwächst, könne damit zwar recht gut umgehen – aber Ein-

steigerinnen und Einsteiger gehen in dieser Welt laut Friedrich schlichtweg kaputt.

Außerdem ermuntert er Entwickler in der Branche dazu, Kollegen und vor allem auch Vorgesetzte direkt anzusprechen, wenn man mit dem Kommunikationsverhalten dieser Personen unzufrieden ist. Friedrichs eigene Biographie unterstreicht den Nutzen dieses Ratschlags ziemlich eindrucksvoll: So habe er zum Beginn seiner Karriere selbst einmal zu diesen Menschen gehört, die übertrieben hartes Feedback an Mitarbeiter gaben und dadurch den Druck im Team absichtlich erhöhten. »Irgendwann hat mich ein Producer darauf angesprochen und gesagt, dass das so nicht in Ordnung ist, wie ich mit den Leuten spreche. Dann ist mir klar geworden, wie scheiße das eigentlich sei. Ich bin da wirklich nicht stolz drauf.«

Auch Friedrich betont, dass neben dem Ansprechen der Probleme auch der Ausgleich im privaten Umfeld zur Arbeit wichtig sei. Nur so könne man die vom Tag leeren Batterien nach Feierabend wieder aufladen und sich wirklich erholen: »Es ist ganz wichtig, noch ein anderes Leben zu haben. Man muss Dinge finden, die nichts mit der Arbeit zu tun haben, in denen man Ruhe finden kann. Viel zu oft hatten Leute mal Computerspiele als Hobby, woraus sie dann ihren Beruf machten – und plötzlich war ihr Hobby weg. Das ist nicht gesund.« ★

**2** arigle Sep 11, 2020  
okey I just played this game until the end, the game is not bad. But it does not enjoyable at all because of the writing and the story. Maybe I can tolerate the game if I don't have to played as Abby. Very much hate that experience till the end. Thank you Mr. Neil Druckmann for ruining the game with your \*\*\*\* story and writing.  
130 of 205 users found this helpful All this user's reviews

**1** T\_U\_B\_ Sep 23, 2020  
This review contains spoilers, click expand to view. ... Expand +  
78 of 123 users found this helpful All this user's reviews

**0** Kimis Jun 20, 2020  
I just finished it. I have to admit that in the 17 years I've been playing videogames, I've never been more frustrated. Save your money for some other game.  
128 of 202 users found this helpful All this user's reviews

**1** xGamingfanx Jun 30, 2020  
by far the worst game I've ever played. I give this game 1/10 because of several things: making old characters, that every fan of the part I beyond recognition, false advertising, boring gameplay and new characters, that are not even close to characters from the original game. ND you need to APOLOGISE to the fans FOR THIS HUGE FAILURE.  
102 of 161 users found this helpful All this user's reviews

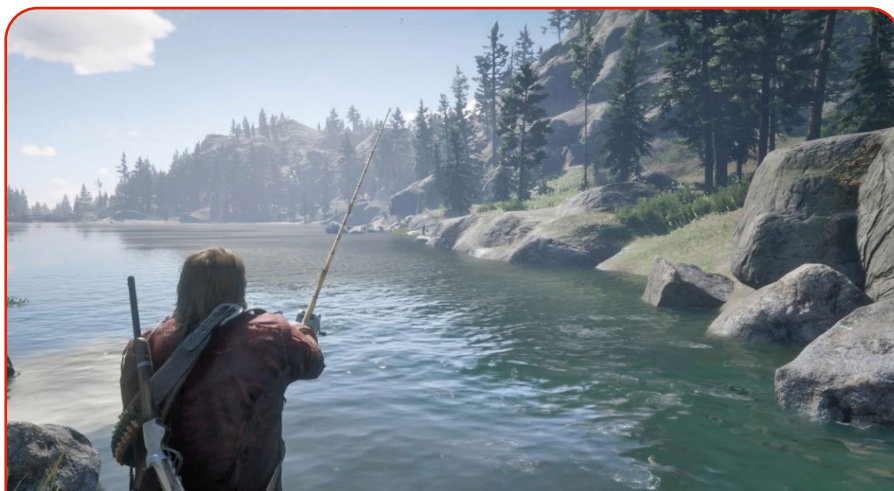
**4** PicklRick Sep 12, 2020  
After playing the game with an open mind - despite the negative reviews - i gotta say the green reviews must be paid. there is just no other explanation who would give this game a really positive review especially the dumb forced storyline. It is like a Netflix game. Grupicis are really great tho.  
102 of 161 users found this helpful All this user's reviews

**0** Penbox Jun 19, 2020  
This review contains spoilers, click expand to view. ... Expand +  
114 of 180 users found this helpful All this user's reviews

**0** lindall Aug 31, 2020  
This review contains spoilers, click expand to view. ... Expand +  
126 of 199 users found this helpful All this user's reviews

**4** SaadAnime Sep 22, 2020  
This review contains spoilers, click expand to view. ... Expand +  
126 of 199 users found this helpful All this user's reviews

**»Review-Bombings« auf Seiten wie Metacritic sind in der Spielebranche ein weiterer Faktor, der bei Entwicklerteams übermäßigen Druck aufbaut. (Bild: User-Reviews zu The Last of Us Part 2)**



Der wohl wichtigste Ratschlag neben einer offenen und konstruktiven Kommunikation ist die Suche nach einem Ausgleich zur Arbeit, um den inneren Druckpegel zu senken. Am besten irgendwas, das nichts mit Spielen zu tun hat – darin sind sich die Branchenmitglieder einig.



Diese Rollenspiele haben es zu Unrecht schwer

# IM SCHATTEN VON BALDUR'S GATE 3

2021 erscheinen viele neue PC-Rollenspiele. Ihre Entwickler bemühen sich darum, die Spieler zu begeistern. Für manche ist das ein aussichtsloser Kampf. Von Peter Bathge



## Peter Bathge

Peter kennt sich mit Rollenspielen aus. So weiß er etwa immer noch die Lösung für das Rätsel im Zirkuszelt auf Waukeens Promenade in Baldur's Gate 2: »Der Prinz ist 30 und die Prinzessin ist 40«. In Gothic hat er jeden Minecrawler in der Alten Mine um seine Zangen gebracht und bei Dragon Age: Origins Leliana stundenlang Geschenke gemacht, bis sie endlich mit seinem Helden ins Bett gegangen ist. Für diesen Artikel hat Peter Interviews mit mehreren Entwicklern geführt, die 2021 auf den Durchbruch hoffen.

Nicht jedes neue Rollenspiel sieht aus wie Baldur's Gate 3. Detaillierte 3D-Grafik, Zwischensequenzen mit Motion Capturing, dazu eine hochwertige Vertonung, zahlreiche Entscheidungsmöglichkeiten und, und, und – nur die wenigsten Konkurrenten auf Steam, GOG.com oder im Epic Games Store können mit Larian's RPG mithalten. Aber auch wenn der Millionen-Seller Baldur's Gate 3 zuletzt alles überschattete: 2021 wagen sich gleich mehrere Rollenspiel-Underdogs auf den Laufsteg. Wir haben mit ihren Entwicklern gesprochen.

## Zwei Wochen zu spät

»Für Baldur's Gate 3 gelten ganz andere Maßstäbe als für uns. Larian Studios haben einen fantastischen Job gemacht, das Spiel ist extrem poliert und sehr groß.« Mathieu

Girard ist der CEO von Tactical Adventures, er hat einst Amplitude Studios mitgegründet und bei Endless Space eine der frühesten Varianten des Early-Access-Konzepts etabliert. Heute arbeitet er an Solasta: Crown of the Magister – und muss mit ansehen, wie sein Fantasy-Rollenspiel im Schatten von Baldur's Gate 3 relativ wenig Platz in der öffentlichen Wahrnehmung einnimmt. Das liegt auch daran, dass Solasta zwei Wochen nach dem Platzhirsch auf Steam erschien – da war der große Hype um ein neues D&D-Rollenspiel schon wieder abgeflaut.

»Wir sind sehr zufrieden«, beeilt sich Girard zu versichern. »Wir haben zu 93 oder 94 Prozent positive Steam-Reviews. Das Feedback war großartig.« Und doch: Aktuell spielen die Early-Access-Version von Solasta nur etwas über 200 Spieler in der Spitze, bei

Baldur's Gate 3 sind es rund 15 mal so viele. Auch die abgegebenen User-Reviews auf Steam sprechen mit 2.458 (Solasta) zu 31.403 Stück (Baldur's Gate 3) eine deutliche Sprache, welchem Spiel die Aufmerksamkeit gehört. »Wir wollen uns damit nicht vergleichen und können damit auch gar nicht konkurrieren«, sagt Girard achselzuckend, als wir ihn darauf ansprechen.

Überhaupt messe Tactical Adventures den Erfolg auf andere Weise als in Verkaufszahlen. Während Solasta Schätzungen zufolge zwischen 200.000 und 500.000 Exemplare absetzen konnte (Quelle: Steamspy), verkaufte sich Baldur's Gate 3 in der Early-Access-Version innerhalb der ersten Woche nach Release über eine Million Mal, inzwischen wohl mindestens doppelt so oft. »Wir sehen sehr viel Aktivität auf dem Discord-Channel, das ist toll«, sagt Solasta-Chef Girard. Man habe sich genau angehört, was die Fans wollen. Manches davon sei freilich nicht umzusetzen: »Wenn die Leute einen Multiplayer-Modus wollen, finden wir das natürlich toll, dass sie Solasta mit ihren Freunden spielen wollen.« Aber das vergleichsweise kleine Budget für das Rollenspiel erlaube eine solche Zugabe nicht. Marketing Director Pierre Worgague gibt zu bedenken: »Wir wissen, wie groß und wie

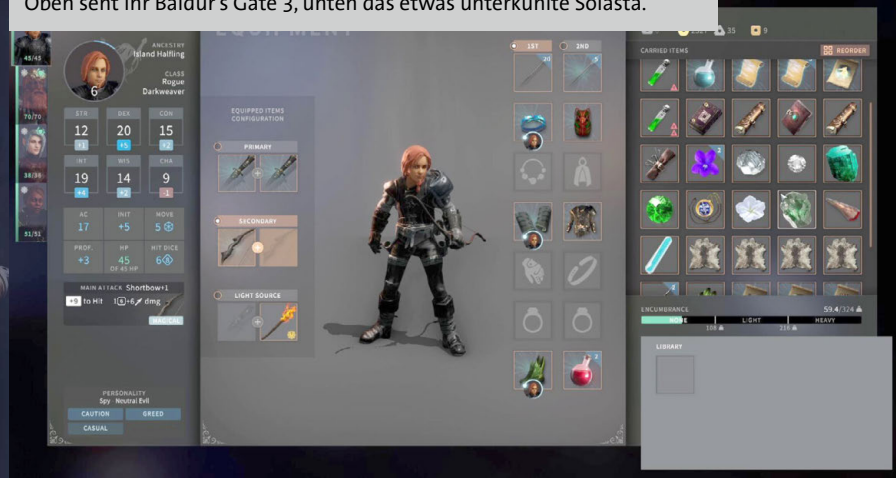


Solasta: Crown of the Magister hat das Pech, fast alles genauso wie Baldur's Gate 3 zu machen, dabei aber weder den großen Namen noch das immense Budget des Konkurrenten zu haben.





Eine Vierergruppe, die ihr durch Abenteuer lenkt und mit immer besserer Ausrüstung bestückt – die beiden Rollenspiele ähneln einander stark. Oben seht ihr Baldur's Gate 3, unten das etwas unterkühlte Solasta.



viele wir sind, und wir müssen ja auch noch den Rest des Spiels produzieren.«

Solasta hat es besonders schwer: Es ist wie Baldur's Gate 3 ein Rollenspiel mit vierköpfiger Abenteurergruppe ohne den zusätzlichen Koop-Modus von Larians Konkurrenzprodukt. Es nutzt wie Baldur's Gate 3 die fünfte Edition des Dungeons&Dragons-Regelwerks. Und es setzt wie Baldur's Gate 3 auf rundenbasierte Kämpfe. Sind sich die Spiele einfach zu ähnlich? Wie Kollege Sa-

scha Penzhorn bereits in einem Artikel auf GameStar.de angemerkt hat, besitzt das Rollenspiel aus Frankreich durchaus eigenständige Merkmale und Vorteile gegenüber der Konkurrenz. An einigen davon muss aber noch gefeilt werden, wie Mathieu Girard erklärt: »Das Lichtsystem haben wir seit der ersten Version beispielsweise überarbeitet. Ursprünglich waren die Helden etwas weniger effektiv bei ihren Kampfwürfen, wenn sie im Dunkeln gekämpft haben, um Lichtquellen wichtiger zu machen. Damit haben wir uns ein bisschen von den D&D-Regeln entfernt. Das hat den meisten Leuten

aber nicht gefallen, weshalb wir es jetzt anders machen: Wir geben den Monstern im Dunkeln mehr Kraft, anstatt die Würfelergebnisse negativ zu beeinflussen und damit die Spieler zu frustrieren.«

## Schwierigkeiten in der Early-Access-Phase

Sechs Monate lang wollte Tactical Adventures nach dem Early-Access-Start im Oktober 2020 mindestens an Solasta arbeiten, die fertige Version könnte Mitte 2021 erscheinen. Doch es ist schwierig, sowohl die bereits ins Spiel eingestiegenen Fans als auch mögliche neue Käufer für Solasta zu begeistern. »Unser Ziel ist, dass die Leute ständig den Fortschritt und die Evolution der Early-Access-Version mitverfolgen können«, sagt Girard. »Aber die Presse macht das natürlich schwer«, gibt der Firmenchef zu bedenken. »Die Presse will exklusive Ankündigungen, das macht es schwer, im Early Access schon alle Geheimnisse oder sogar den Ausgang der Story zu verraten, weil man als Entwickler natürlich etwas für die Presse in der Hinterhand behalten will.«

Eine Marketing-Kampagne erfordert, »die Spieler und die Presse zu überraschen«. Man brauche zum Ende der Early-Access-Phase einen starken Trailer – und habe dann das Problem, dass man während der bezahlten Testphase »praktisch das komplette Spiel verrät«, das mache das Marke-



In Solasta erstellt ihr alle vier Charaktere eurer Heldengruppe selbst zu Spielbeginn selbst.





Besonders die Bossgegner in Black Legend profitieren von dem ungewöhnlichen Setting.



ting sehr schwer. Mit Blick auf seine persönliche Erfahrung mit Endless Space, als Girard und sein Team Early Access im Jahr 2011 als eines von mehreren Teams populär machten, sagt der Solasta-Chef: »Es ist immer noch ein Prozess, den ich liebe. Aber es gibt auch viel berechtigte Kritik an Early Access, es gibt Spiele, deren Entwickler das Geld der Spieler genommen, aber das fertige Produkt nie wie versprochen veröffentlicht haben. Es gibt dadurch einen gewissen Argwohn bei einigen Spielern, die lieber auf das fertige Spiel warten wollen. Für ein Rollenspiel ist Early Access noch ein bisschen schwieriger, weil du die Story spoilerst. Ein Rogue-like oder ein prozedural generiertes Strategiespiel hat es da leichter.«

Gibt's ein Rezept für einen guten Early Access? Mathieu Girard sagt: »Am wichtigsten ist es, ehrlich zu der Community zu sein. Es darf keine Geheimnisse geben. Du zeigst das Spiel, das du machst – sei ehrlich, wenn es um deine Kapazitäten als Entwickler geht, was das finale Spiel sein könnte. Du darfst niemals mehr versprechen, als du halten kannst. [...] Transparenz ist der Schlüssel. Und es ist auch sehr wichtig, auf die Leute zu reagieren.«

Pierre Worgague und sein Chef Mathieu Girard betonen beide, wie wichtig Feedback sei. »Es ist sehr nützlich«, bekräftigt Girard. »Ich bevorzuge diese Art der Spieleentwicklung vor dem Release aus heiterem Himmel.« Aber der Early Access bringe auch Herausforderungen mit sich: »Wenn du Features hinzufügst, baust du auch automatisch Bugs mit ein. Wir müssen daher immer ein paar Wochen damit zubringen, die aktuelle Version zu stabilisieren und Fehler zu beheben, bevor wir ein Update veröffentlichen. [...] Es ist schwer, öfter als einmal im Monat einen Patch zu veröffentlichen.«

Für die Zukunft hat Solasta schwere Aufgaben vor sich: Entwickler Tactical Adventures muss nicht nur die Spieler bei Laune halten, sondern auch quasi nebenbei die Kampagne fertig entwickeln. Mathieu Girard dämpft die Erwartungen: »Natürlich haben

wir nicht die Mittel, um ein 200-Stunden-Rollenspiel zu entwickeln, aber wir versuchen, so viel hinzuzufügen, wie wir können. Das ist sehr zeitaufwendig, auch weil wir natürlich noch viele Nebenaufgaben und anderes Zeug dazu packen.«

Wie gut diese Arbeiten voranschreiten, entscheidet auch darüber, wann Solasta final erscheint. Am Release in diesem Jahr will Tactical Adventures unbedingt festhalten. Und macht nebenbei Hoffnungen auf ein Feature, das sich viele Spieler für ein D&D-Rollenspiel gewünscht haben: einen Level-Editor für eigene Abenteuer. Zwar verhindere die komplizierte Unity-Engine, die bei Solasta zum Einsatz kommt, die Veröffentlichung umfangreicher Mod-Tools, allerdings existiert aktuell der Prototyp eines In-game-Editors, mit dem Spieler direkt im Spiel die mitgelieferten Assets wie Räume, Monster und Schätze per Drag and Drop verschieben und zu neuen Dungeons oder Questreihen verbinden können. »Es sieht gut aus und hat eine Menge Potenzial«, findet Girard. »Es könnte die Leute wirklich dazu bringen, eine Menge eigener Inhalte zu erschaffen, die sie einfach mit ihren Freun-

den teilen können. Wir wollten es dafür so simpel wie möglich gestalten.«

Vielleicht gelingt Solasta: Crown of the Magister mit dem Doppelschlag aus Release und Editor-Veröffentlichung ja der Durchbruch, den das Spiel verdient hätte. Mathieu Girard zumindest ist zuversichtlich: »Ich glaube, die meisten Spieler sind zufrieden.«

### Hat Owlcat seinen Pfad gefunden?

Während Solasta unter den vielen Parallelen zum großen Konkurrenten Baldur's Gate 3 eher leidet, könnte Pathfinder: Wrath of the Righteous gerade durch seine Unterschiede zum Larian-Projekt punkten. Bereits der Vorgänger aus dem Jahr 2018 wurde von Liebhabern als »echter Baldur's-Gate-Nachfolger« bezeichnet, und durch die Designänderungen an Baldur's Gate 3 im Vergleich zur bisherigen Serie könnte auch Pathfinder 2 in dieser Nische groß auftrumpfen. Wo Baldur's







Gate 3 erstmals in der Reihe auf strikt rundenbasierte Gefechte setzt (die Vorgänger nutzten pausierbare Echtzeit) und sich auch sonst bewusst von den alten Bioware-Spielen absetzt, zelebriert Pathfinder: Wrath of the Righteous die altbekannte Gefechtsform plus Iso-Look und großer Heldengruppe. Na gut, wir können diesmal auch in einen optionalen Rundenmodus umschalten, wenn wir es doch mal gemütlich wollen.

Aber Pathfinder: Wrath of the Righteous befährt eben nicht nur den sicheren Pfad der Nostalgie, es beschreitet auch neue Wege, etwa bei der ambitionierten Implementierung von Belagerungen und großen Schlachten. Dabei gibt's auch viel Potenzial für Fehlschläge, zumal das erste Pathfinder nicht frei von Bugs erschien. Für Creative Director Alexander Mishuli aber ist zumindest der Konkurrenzkampf mit Baldur's Gate 3 kein Thema: »Wir entwickeln das Genre in



Wenn das Böse einfällt, kann man es in Wrath of the Righteous ganz gut anhand der Farbe erkennen.

verschiedene Richtungen. Wir vergrößern damit die Vielfalt, und das wird mehr Spieler anlocken. Larian geht es um die kooperative Erfahrung, und das machen sie super. Da gleichzuziehen, ist ziemlich schwer. Wir versuchen Echtzeit mit Pause zu optimieren, es soll taktischer werden, und der Spieler soll mehr Kontrolle haben. Solasta geht einen eigenen Weg mit dem Raster und wie die Fähigkeitenproben dort funktionieren. [...] Ich glaube, das Rollenspielgenre wächst, verändert sich und wird stärker.«

Im Juni 2021 soll Pathfinder: Wrath of the Righteous erscheinen. Der Vorgänger Pathfinder: Kingmaker war aber auch wegen seiner langen Anlaufschwierigkeiten nicht eben ein Steam-Liebling, bis heute sind knapp 16.000 User-Reviews zum Rollenspiel eingegangen, 78 Prozent davon positiv.

Bei den Verkaufszahlen knackte Pathfinder nur in Verbindung mit dem Survival-RPG Outward die Million: Laut Koch Media wurden von beiden Spielen zusammen bis März 2020 etwas mehr als 1,2 Millionen Exemplare verkauft. Im Vergleich zu Baldur's Gate 3 ist die Rollenspielserie des russischen Entwicklers Owlcat also auch nur ein etwas grö-

ßerer Fisch unter vielen kleinen. Dafür kann Pathfinder auf seine engagierte Community zählen: Die Kickstarter-Kampagne für Wrath of the Righteous sammelte über zwei Millionen Dollar zur Verwirklichung des Projekts ein. Darauf kann man aufbauen!

### Ein neues altes Fallout

Nur ein gutes Zwanzigstel dieser Summe konnten die Entwickler von Encased im Jahr 2018 über Kickstarter einsammeln. Dennoch gilt das Rollenspiel in gut informierten Fankreisen als großer Hoffnungsträger für alle, die nach Wasteland 3 im letzten Jahr mehr vom alten Fallout-Feeling wollen. Denn Encased trägt nicht umsonst selbst auf Steam den Untertitel »A Sci-Fi Post-Apocalyptic RPG«. Zu Spielbeginn erstellt ihr einen Charakter, der sich unter dem (Thunder-)Dome der Überlebenden einer von fünf Fraktionen anschließt. Die russischen Entwickler versprechen viele Sandbox- und Open-World-Elemente; bisher sind aber nur der Prolog und ein paar erste Quests verfügbar. Rundenkämpfe, Entscheidungen, NPC-Begleiter, eine gehörige Portion Survival-Elemente – Encased will so einiges. Doch selbst wenn Enthusiasten den Oldschool-Ansatz des Spiels schätzen mögen; leicht wird es Encased 2021 nicht haben. Allein schon deshalb, weil sich nach eineinhalb Jahren Early Access ein Teil der eigenen Fangemeinde gegen die Entwickler gewendet hat: Nach dem verpassten Release 2020 beginnen manche Spieler an den Versprechen des Studios Dark Crystal Games zu zweifeln. Doch es gibt Grund zur Hoffnung: Ende 2020 hat Koch Media das Projekt als Publisher unter seine Fittiche genommen, davon erwarten sich die Entwickler Hilfe bei Vertrieb, Marketing und Übersetzungen. Der Status des Projekts soll weit fortgeschritten sein. GameStar behält Encased jedenfalls im Auge.

### Demo als Hype-Mechanismus

Wie man als kleines Rollenspiel mit überschaubarem Budget und ohne gigantische PR-Abteilung sein Publikum auf Steam fin-



Pathfinder: Wrath of the Righteous schickt euch auf einen Kreuzzug gegen das Böse. Die Königsreichsverwaltung des Vorgängers ist passé.





Das Spielfeld in Black Legend ist in Quadrate aufgeteilt, bei der Bewegung seht ihr sofort die Sichtlinien und welche Gegner sich in Reichweite befinden.

den kann, darüber sprachen wir auch mit dem belgischen Studio Warcave. Die Macher von Black Legend, das XCOM-Kämpfe mit einer besonders düsteren Dark-Souls-Atmosphäre mixt, haben bereits im vergangenen Herbst eine Demo für ihr Spiel veröffentlicht. »Es gab viele Berichte über die Steam-Demo. Auf YouTube und Twitch haben zudem viele Tester von Indie-Spielen, Content Creator und Streamer Videos mit der Demo gemacht und ihre Zuschauer dazu aufgerufen, das Spiel selbst auszuprobieren. All das hat sich darin niedergeschlagen, dass nun mehr Leute Black Legend auf ihre Wishlist gesetzt haben. Das ist für uns ein großartiger Weg, um das Interesse am Spiel abzuschätzen, und hat die Auffindbarkeit von Black Legend auf Steam verbessert.«

Demos feiern aktuell ohnehin gerade ein kleines Revival. Allerdings zeigen Auswertungen der Zugriffszahlen auf GameStar.de ebenso wie ein Blick in die Steam-Statistiken und Google-Suchergebnisse, dass das Werk von Warcave bislang allenfalls moderaten Bekanntheitsgrad erreicht hat. Im Interview mit den Machern zeigt sich: Erfolg oder Misserfolg ist relativ. »Wir sind mit den Reaktionen [der Spieler] bislang sehr zufrieden, besonders wenn man bedenkt, dass Black Legend erst unser zweites Projekt überhaupt und unser Team immer noch recht klein ist. Als wir unseren Trailer auf den offiziellen YouTube-Kanälen der großen Konsolen wie PlayStation, Xbox und Nintendo Switch gesehen haben, war das für uns ein echter Höhepunkt. [...] Wir arbeiten weiter hart daran, mehr Fans von rundenbasierten Rollenspielen anzusprechen.«

Während der vergangenen Wintermonate habe man sich bewusst etwas zurückgehalten mit Ankündigungen, weil »in dieser Zeit üblicherweise die großen Studios ihre nächsten Spiele zeigen«. Aber Warcave hat sich in dieser Periode nach eigener Aussage auf die Entwicklung des Spiels konzentriert, und jetzt »werden wir mit vollem Schwung die Zeit bis zum Release nutzen, um neue Features vorzustellen«.

Black Legend will trotz der bescheidenen Größe Rollenspielfans einiges bieten. Ihr

stellt euch eine Kämpfergruppe aus 15 Klassen zusammen, erforscht die fiktive Stadt Grant und sammelt Ausrüstung, um (teils optionale) Bossgegner zu besiegen und neue Regionen zu erschließen.

»Das Feedback zur Demo war sehr positiv«, freut sich Warcave. »Wenn es negative Reaktionen gab, waren sie überwiegend mit Verbesserungsvorschlägen verbunden, von denen wir uns viele zu Herzen genommen haben. Da die Demo auf einer nicht mehr aktuellen Version basierte, hatten wir viele der vorgeschlagenen Features in der Zwischenzeit bereits selbstständig dem Spiel hinzugefügt. Das war ein gutes Gefühl, weil es uns gezeigt hat, dass wir mit Black Legend auf der richtigen Spur sind.«

### Was braucht ein Rollenspiel heute, um erfolgreich zu sein?

Ob ein Spiel bei Steam ein Millionenpublikum erreicht oder der Vergessenheit anheimfällt, das hängt auch 2021 von einer Vielzahl an Faktoren ab. Entwickler können viele davon nur eingeschränkt beeinflussen. Manchmal ist es ein bekannter Streamer, der ein bis dahin unentdecktes Spiel populär macht, ein anderes Mal begräbt der gleichzeitige Release eines Konkurrenzprodukts den ambitionierten neuen Titel in der Flut der Neuveröffentlichungen. Die Studios, die jahrelang an ihren Herzensprojekten feilen, können nur versuchen, das bestmögliche

Spiel abzuliefern. Aber was macht ein gutes (rundenbasiertes) Rollenspiel denn eigentlich aus? Und wie findet man den Weg ins Herz der Spieler? Mathieu Girard und die Warcave-Mitarbeiter äußerten sich dazu auf ganz unterschiedliche Weise. Für den Branchenveteranen Girard sind es zwei wichtige Punkte, wegen denen er Solasta entwickelt hat: »Zuerst einmal sind da die Diversität und Komplexität der Heldengruppe mit sich gegenseitig ergänzenden Fähigkeiten deines Klerikers oder Kriegers, die zusammenarbeiten. Ein taktisches, rundenbasiertes Rollenspiel mit nur einem Charakter zu spielen, ist langweilig. Man braucht mehrere Figuren, die man befehlen kann, damit es interessant wird. Dafür ist eine vierköpfige Party super geeignet, vor allem wenn du dazu noch Kreaturen beschwören kannst. Zweitens ist es wichtig, dass man mit der Umwelt interagieren kann. Sachen wie Höhenunterschiede oder die wechselnden Lichtverhältnisse geben einem das Gefühl, dass die Umgebung in das Gameplay eingebunden ist. Das ist wichtig.«

Und Warcave? Die Entwickler antworten so: »Alles, was dem Spieler kreative Anpassungsmöglichkeiten gibt, ist gut. Wir sind Fans des Hands-off-Designs, bei dem der Spieler die Kontrolle über das Spielerlebnis hat. Natürlich ist Balancing notwendig, aber es muss einen trotzdem nicht einschränken. Wenn der Spieler eine Technik findet, um XP zu farmen, dann werden wir ihn nicht davon abhalten. Und wenn er eine Kombination aus Skills und Ausrüstung findet, die einen sehr starken Komboeffekt hat, dann müssen wir nicht sofort deren Effektivität im Namen des Balancings reduzieren. Stattdessen sollte es unser Ziel sein, mehr dieser Kombinationen ins Spiel zu integrieren, sodass es mehr Abwechslung gibt. RNG [Zufallsmechaniken] in Spielen bringt uns im Team auf die Palme. Wir verstehen, dass Zufallseffekte in Spielen dazu eingesetzt werden, das Erlebnis nicht schal und formelhaft werden zu lassen. Aber wir wollen nicht, dass der Spieler für etwas bestraft wird, auf das er keinen Einfluss hat. Daher finden wir jedes Rollenspiel interessant, das dem Spieler die Befriedigung gewährt, das Kern-Gameplay zu kontrollieren und zu meistern.« ★



Düstere Atmosphäre, taktische Kämpfe: Die Entwickler von Black Legend orientieren sich beim Look and Feel an Dark Souls, haben aber auch an einen einfachen Schwierigkeitsgrad für alle Nicht-Hardcore-Spieler gedacht.





DIE PERFEKTE VORLAGE

# INDIANA JONES

## UND DIE LEGENDE DER KAISERGRUFT

**Das letzte Indy-Spiel von LucasArts ist gerade volljährig geworden. Harald findet: Der Oldie wäre die (fast) perfekte Blaupause für das kürzlich angekündigte neue Indiana-Jones-Abenteuer der Wolfenstein-Entwickler.** Von Harald Fränkel



### Harald Fränkel

Harald möchte in diesem Beitrag keinesfalls den Eindruck erwecken, ein Indiana-Jones-Fanboy zu sein. Von den Filmen hat er nur zwei gesehen, und zwar »Jäger des verlorenen Schatzes« sowie »Das Königreich des Kristallschädels«. Die Point&Click-Adventures haben unseren freien Autor nie gereizt. Das erste Indy-Spiel überhaupt fand er aber okay: Bei Raiders of the Lost Ark, das 1982 für die Atari-2600-Konsole erschien, benötigte man kurioserweise zwei Joysticks. Mit einem steuerte der Spieler den Protagonisten, mit dem anderen bediente er das Inventar. Controller hatten damals nämlich in der Regel nur einen Button. Das Gamer-Leben war in der Kreidezeit sehr hart.

Ich bin froh, kein aktiver Let's Player zu sein. Denn dann könnte die Welt auf YouTube sehen, was mir bei Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft alles Peinliches passiert ist. Ich bin zum Beispiel vor Feinden weggerannt, als mein Pixel-Harrison-Ford

»Ich brauche einen Vorsprung!« sagte. Wow, jetzt kommt sicher eine packende Verfolgungsjagd, frohlockte ich. Blöd: Indy meinte einen Felsvorsprung. Zum Klettern und so. Ähem. Zum Glück spielt in diesem Artikel meine Doofheit nur eine Nebenrolle. Im Fo-

kus steht das neue Indy-Abenteuer, das Bethesda und Lucasfilm Games jüngst angekündigt haben. Mit Details knausern die Damen und Herren allerdings bislang. Für mich steht mit Blick auf den Entwickler aber ganz klar fest: Uns erwartet ein Actiontitel!

Der Held und seine geliebte Peitsche: Bei Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft nutzt er sie, um Gegner zu entwaffnen oder sich über größere Abgründe zu schwingen.



Das zweite Kapitel des Spiels führt Indy in ein Schloss in Prag. Im Innenhof lauert eine ganze Horde schwarz gekleideter Männer, die alle auffällig schlechte Laune haben.







Blub, blub, blub: Der Recke stirbt beim Kampf mit einem Riesenkaken den Helden tot. Am Ende eines Kapitels steht jeweils die Frage, mit welchem Trick der Levelboss bezwingbar ist.

Das schwedische Studio Machinegames, seit 2014 mit New Order im augenzwinkernenden wie düsteren Wolfenstein-Universum unterwegs, produziert sicher kein klassisches Point&Click-Adventure à la Fate of Atlantis. Das würde sich nicht rechnen und meilenweit am Geschmack des Mainstreams vorbeigehen. Mag sein, dass alle Fans des durch und durch antiken Pixelklick-Genres einen solchen Titel unbedenken und sofort kaufen würden. Aber leider leben nur noch rund zwei bis drei, und einer davon, mein geschätzter Kollege Heinrich Lenhardt, kriegt als Spielejournalist logischerweise sogar ein Freixemplar.

Um meine Vorfreude auf das neue Action-Adventure zu schüren, holte ich den Oldie für einen Retro-Check aus der Mottenkiste (Die Legende der Kaisergruft, nicht Herrn Lenhardt). Was soll ich sagen, es macht noch heute überraschend viel Spaß! Dabei habe ich es wohl gemerkt zum ersten Mal gedaddelt, also völlig ohne Nostalgiebrille.

### The Biggest Loser

Ich finde, das neue Indy-Spiel darf gerne so werden wie Die Legende der Kaisergruft. Dieser Klassiker generiert – abgesehen von den Ratiopharm-Neulingen als ständig wiederkehrende Klongegner – eine ganze Menge Abwechslung. Das beginnt bei den zehn Schauplätzen, die mich unter anderem nach Ceylon (seit 1972 Sri Lanka), Prag, Istanbul



und Hongkong führen. Indy schnauft zwar ständig wie ein Biggest Loser nach einem Marathon, gibt sich aber trotzdem übermenschlich sportlich. So als hinge sein Leben davon ab, was daran liegen könnte, dass sein Leben im Regelfall davon abhängt. Im Vergleich dümpeln die RTL-Ninja-Warrior-Wettbewerbe jedenfalls auf dem Niveau der Kinderturngruppe Posemuckel herum. Der promovierte Archäologe rennt, klettert, hangelt, springt, schleicht, schwimmt und taucht durch 54 Levels. Weil Munition für Pistole, Luger, MP40 und Co. knapp ist, prügelt er sich darüber hinaus immer wieder in feinstem Bud-Spencer-Manier.

### Denk mal!

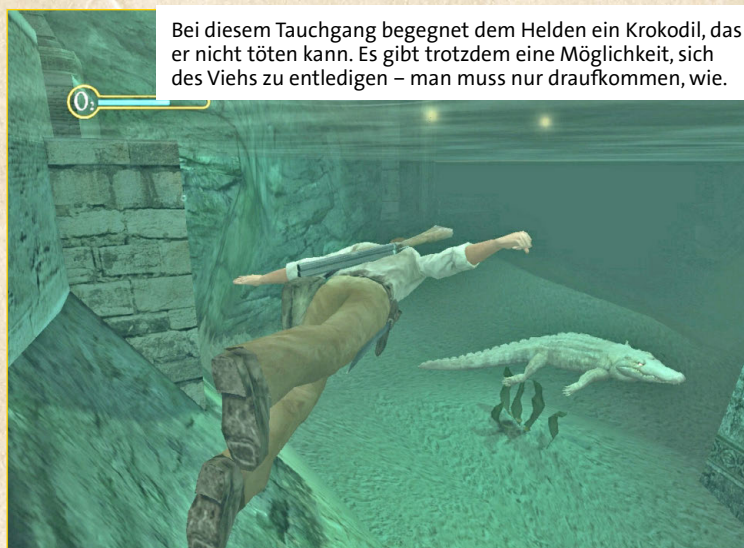
Gut gefallen haben mir auch die Levelbosse. Hier gilt es, immer erst die Schwachpunkte herauszufinden. Ebenfalls nicht zu unterschätzen: Dr. Henry Walton Jones Jr. sieht aus wie Harrison Ford. Wenn ich an das im September erschienene Marvel's Avengers

mit den nichtssagenden Gesichtern aus der Random-Hölle denke, werde ich noch immer depressiv. Ich lausche beim Spielen von Die Legende der Kaisergruft sogar der Stimme von Wolfgang Pampel, der die Filme der US-amerikanischen Schauspielerlegende fürs deutsche Publikum synchronisiert. Besonders bemerkenswert finde ich das, weil der echte Harrison Ford nicht für die englische Fassung des Spiels zur Verfügung stand. Ja, an der Stelle könnt ihr ruhig mal heftig schlucken, ihr Ich-spiele-alles-nur-im-Originalton-Menschen da draußen!

Die Legende der Kaisergruft fährt auch Rätsel auf. Es gibt die obligatorischen Schalter und Hebel, mit denen der Spieler zum Beispiel Plattformen bewegt, um höher oder tiefer liegende Levelbereiche zu erreichen. Im Programmcode lauern aber auch Denksportaufgaben. Mein Favorit im ersten Spieldrittel ist ein Rätsel, bei dem man anhand von vier Gemälden eine astronomische Uhr stellen muss. Das ist so kompliziert, dass



In den Straßen von Hongkong wartet eine actionreiche Verfolgungsjagd in der Ego-Perspektive. Indy zerlegt bei der wilden Hatz gefühlt 10.000 Autos und Motorräder.



Bei diesem Tauchgang begegnet dem Helden ein Krokodil, das er nicht töten kann. Es gibt trotzdem eine Möglichkeit, sich des Viehs zu entledigen – man muss nur draufkommen, wie.



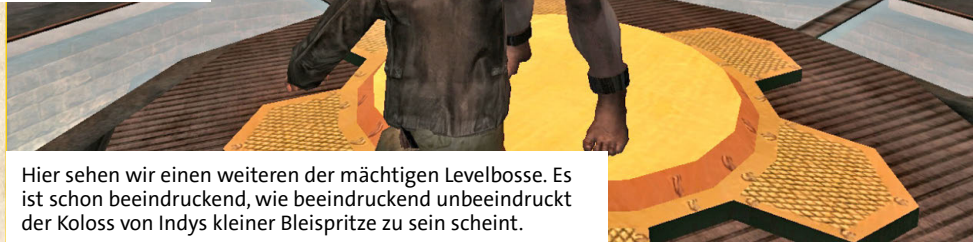


Indiana-Jones-Abenteuer sollten immer auch etwas gruselig sein. In dieser Szene bringen wir dem Typen aus dem Ziegensimulator vier Artefakte. Erst dann geht's in den nächsten Level.

ich es in diesem Artikel nicht erklären kann. Na ja, ehrlich gesagt war es leicht, sonst hätte es ein Rätsel-Legastheniker wie ich nicht ohne Hilfe geschafft. Wenn Machinegames auch die eingangs erwähnten Point&Click-Jünger abholen möchten, sollten sie also bei den Puzzles nachlegen.

### Die Presse machte Mimimi

Die Legende der Kaisergruft handelt von einem alten Artefakt, das die Gabe verleiht, anderen Menschen den eigenen Willen aufzuzwingen. Mich erinnert das an meine Frau, wenn sie was von Ikea möchte. Nur dass es in diesem Zusammenhang keine Nazis gibt, die ich verdreschen kann. Das neue Spiel braucht aber unbedingt Nazis. Ein Indiana-Jones-Abenteuer ohne Nazis ist buh! In diesem Punkt besteht auf alle Fälle Hoffnung: Bethesda hat ja in seinem Teaser-Video angedeutet, dass das Abenteuer eine neue Geschichte während der 30er- oder 40er-Jahre erzählt. Es wird also auch keine Umsetzung des für 2022 angekündigten neuen Kinofilms sein. Was ich mir noch wünsche: spannend inszenierte Zwischen- und Skriptsequenzen nach dem Vorbild der Uncharted-Spiele von Naughty Dog. Steuerbare Fahrzeuge wären ebenfalls nicht übel. Als Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft vor 18 Jahren wenige Wochen nach



Hier sehen wir einen weiteren der mächtigen Levelbosse. Es ist schon beeindruckend, wie beeindruckend unbeeindruckt der Koloss von Indys kleiner Bleispritze zu sein scheint.

Greta Thunberg auf die Welt kam, machte die Presse einen Hauptkritikpunkt aus: die Speicherfunktion. Georg Valtin resümierte in der GameStar-Rezension, dass er ohne dieses Manko deutlich mehr als 80 von 100 Punkten vergeben hätte. Da ich alle Dark-Souls-Spiele mit einem Lenkrad durchgespielt habe, kann ich über derlei Mimimi nur lachen. Dachte ich. Bevor ich Die Legende der Kaisergruft gestartet hatte. Am Ende des Tages musste ich konstatieren, dass Uppsala nicht nur der Firmensitz von Machinegames ist, sondern auch der Ausruf, der während des Spielens häufig meine Lippen verließ. Die Steuerung versprüht einen Hauch von ADHS, sie reagiert also hyperaktiv. Deshalb macht Indy bei Jump&Run-Passagen in schwindelerregenden Höhen gern mal einen Schritt zu viel. Allerdings darf man nicht vergessen, dass diese Spielmechanik spannende Herzstillstände generiert. Wenn ich etwa nach einem Sprung knapp mit den Händen an ein Felssims komme.

### Neulich im Schwingerclub

Dem »Uppsala!« folgten im Laufe des Spiels irgendwann immer weniger knuffige Ausdrücke. Indy wird nach dem Dahinscheiden nämlich gnadenlos an den Levelbeginn zurückgesetzt. Das geschieht schon, wenn er beim Tauch-Tutorial absäuft, nachdem der Spieler eine wichtige Info überlesen hat. Mir würde das selbstverständlich nie passieren. Ich weiß von vielen anderen Spielen, welche Taste ich drücken muss, wenn ich auftauchen will, um zu atmen – was hier aber natürlich ganz anders funktioniert. Soll sich die Peitsche um einen Balken wickeln, um über einen tödlichen Abgrund zu schwingen, trägt es erheblich zum Gesundheitszustand bei, sie vorher in die Hand zu nehmen. Sonst springt man beherzt in die Tiefe. Das zu vergessen, ist mir natürlich mehrfach nicht passiert. Vielleicht sollte ich doch einen lukrativen YouTube-Kanal betreiben, der allen schlechten Spielern dieser Welt richtig nice Pro-Tipps kredenzt. ★



Die Klettereinlagen machen Spaß, bestrafen den Spieler bei tödlichen Fehlern aber sehr hart: Er muss den Level wieder von vorn beginnen, weil nur dort gespeichert wird.



Bei Nazis passt die Faust besonders gut aufs Auge. Indy kann nicht nur boxen und treten, er nimmt Gegner auch in den Schwitzkasten oder schleudert sie kopfveran an Wände.





Erhältlich bei ONE.de

[one.de/nvidia-rtx-30](https://one.de/nvidia-rtx-30)



# THE ULTIMATE PLAY

## GEFORCE RTX™ 30ER-SERIE

AMD



Jetzt **ONE PC Systeme** mit **AMD** und der **NVIDIA-Power** entdecken:

[one.de/amd-nvidia](https://one.de/amd-nvidia)

intel



Jetzt **ONE PC Systeme** mit **Intel** und der **NVIDIA-Power** entdecken:

[one.de/intel-nvidia](https://one.de/intel-nvidia)



GEFORCE  
RTX

RTX 3060

RTX 3070

RTX 3090



**ONE.DE** 0 44 61/74 87-4 00

JETZT DEINEN WUNSCH-PC  
ZUSAMMENSTELLEN & BESTELLEN



one.de IT-Handels GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens  
Informationen zu den Versandkosten findest Du unter: [www.one.de/versandkosten](https://www.one.de/versandkosten)

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich und von der gewählten Konfiguration abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. 1) Alle genannten Preise inkl. MwSt. zzgl. Versandkosten. Abbildung enthält Sonderausstattung. Der Käufer erhält ein 14-tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB. 2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499€. Effektiver Jahreszins von 9,9% bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 9,47% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die BNP Paribas S.A. Niederlassung Deutschland, Standort München: Schwanthalerstr. 31, 80336 München. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 4 PangV dar.



Google



4,9 / 5 Sternen



## ONE GAMING NOTEBOOKS MIT DER GEFORCE RTX™ 30ER-SERIE

Die Grafikprozessoren der GeForce RTX 30-Serie versorgen die weltweit schnellsten Notebooks für Gamer und Entwickler mit herausragender Leistung.

[one.de/rtx30-mobil](https://one.de/rtx30-mobil)



GEFORCE  
RTX

RTX 3060

RTX 3070

RTX 3080

Das ONE.de  
*Oster-Gewinnspiel*  
Mit Gewinnen im WERT VON 30.000€



mitmachen unter:  
[one.de/ostern](https://one.de/ostern)



DRUCKER



one.de IT-Handels GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens  
Informationen zu den Versandkosten findest du unter: [www.one.de/versandkosten](https://www.one.de/versandkosten)



Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich und von der gewählten Konfiguration abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. 1) Alle genannten Preise inkl. MwSt. zzgl. Versandkosten. Abbildung enthält Sonderausstattung. Der Käufer erhält ein 14-tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB.



## Ryzen 5 5600X



# DER AKTUELL BELIEBTESTE SPIELEPROZESSOR

**Mit dem Ryzen 5 5600X stellt sich im Test eine sehr begehrte Spieler-CPU unserem Benchmark-Parcours. Wie schlägt sich das AMD-Modell in neuen und alten Spielen?** Von Nils Raettig

In Preisvergleichen steht eine CPU aktuell ganz oben in den Toplisten: der Ryzen 5 5600X. Während es um Verfügbarkeit und Preis zum Release Ende 2020 eher schlecht bestellt war, hat sich die Situation deutlich

## HINWEIS

Wir arbeiten derzeit an der Erstellung eines neuen CPU-Testsystems. Darin werden wir uns voraussichtlich ganz auf die Spieleleistung konzentrieren und sie unter Berücksichtigung verschiedener Auflösungen unter die Lupe nehmen.

verbessert. Grund genug, die CPU durch unseren Benchmark-Parcours zu schicken.

Was macht den Ryzen 5 5600X eigentlich so interessant? Eine Sechskern-CPU für derzeit etwa 350 Euro klingt auf den ersten Blick vielleicht gar nicht so günstig, schließlich gibt es solche Modelle auch für unter 200 Euro. Der 5600X ist als aktuelle Zen-3-CPU im Vergleich zur Konkurrenz aber deutlich flotter unterwegs. Wie schnell genau, schauen wir uns mit Benchmarks in Spielen und in Anwendungen an. Neben unserem Standardtestlauf mit vielen älteren Vergleichs-CPUs haben wir den Ryzen 5 5600X außerdem in neuen Titeln und mit einer RTX 3080 gegen den Ryzen 9 5900X und Intels Core i9 10900K antreten lassen.

## Ryzen 5 5600X vs. Ryzen 5 3600X

Bevor wir uns die Benchmark-Ergebnisse ansehen, klären wir, was der Ryzen 5 5600X im Vergleich zu seinem beliebten Vorgänger Ryzen 5 3600X anders macht. Die wichtigsten Unterschiede zum Ryzen 5 3600X sind:

- neue CPU-Architektur (Zen 3 statt Zen 2)
- höherer Boost-Takt (4,6 GHz statt 4,4 GHz)
- neue Kern-Anordnung (acht bzw. sechs statt vier Kerne auf einem Core-Complex)
- besserer Cache-Zugriff (jeder Kern mit direktem Zugriff auf 32,0 MByte L3-Cache statt 16,0 MByte)
- niedrigere TDP (65 Watt statt 95 Watt)

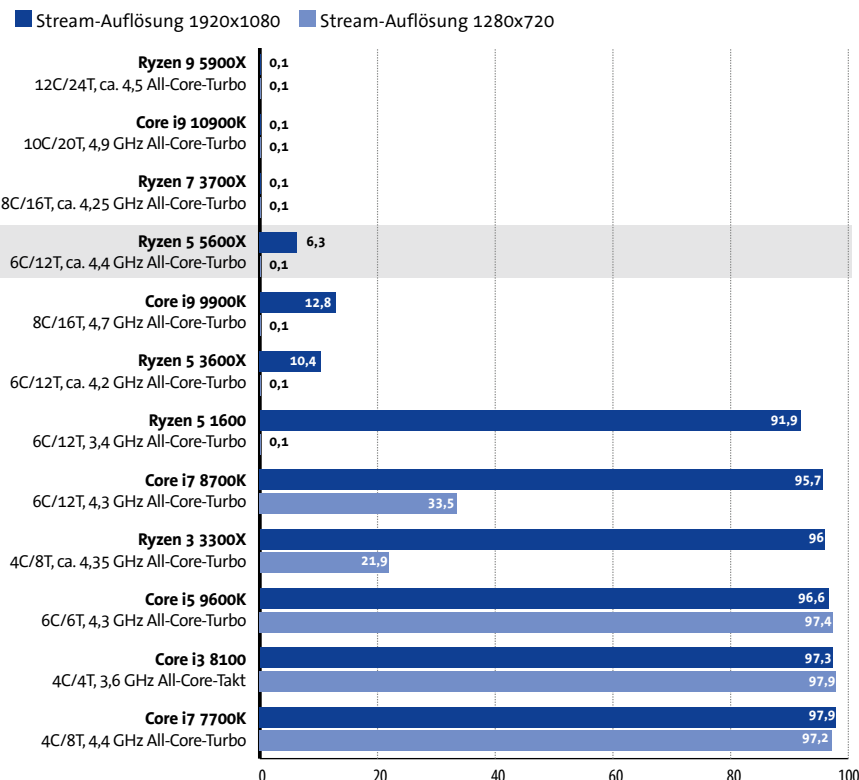
Zusammengenommen sollen diese Vorteile für ein klares Leistungsplus gegenüber dem Vorgänger sorgen.

Und welches Mainboard benötigt man für den Ryzen 5 5600X? Garantiert ist die Kompatibilität mit einem aktuellen Modell für den Sockel AM4, das einen 500er-Chipsatz verwendet (X570, B550, A520). Mittlerweile

## STREAMING

### Verlorene Frames im Stream

OBS zu Twitch.tv, AC:Origins (CPU-Preset »Medium«, Bitrate 5.000, 60 FPS, x264)



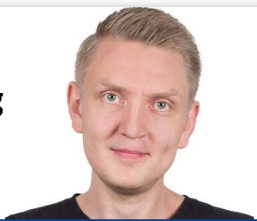
Angaben in Prozent. Je niedriger, desto besser.

Testsystem: GeForce GTX 1080 Ti, 16,0 GByte DDR4-2933, Windows 10



## Meinung

Nils Raettig  
@nraettig



Der Ryzen 5 5600X setzt im Test AMDs Tradition von sehr flotten und attraktiven Sechskern-Prozessoren eindrucksvoll fort. Was bereits für Ryzen 5 1600, Ryzen 5 2600 und Ryzen 5 3600 galt, trifft also auch auf den aktuellen Hexa-Core zu: In Spielen ist er nur minimal langsamer als seine großen AMD-Brüder mit mehr Kernen. Fehlt nur noch eine günstigere Variante ohne »X« im Namen – und generell weiter sinkende Preise in Richtung der UVP von 299 Euro. Mit Blick auf die Entwicklung auf dem Spielmarkt finde ich das aber gleichzeitig auch etwas schade, insbesondere in Bezug auf die Benchmarks in aktuellen Titeln wie Watch Dogs Legion und Co. Schließlich legt es nahe, dass Achtkern-CPU's seit Release der ersten Ryzen-Modelle vor etwa vier Jahren nur geringe Vorteile gegenüber Sechskern-Modellen in Spielen hinzugewonnen haben. Ich bin gespannt, wann wir in diesem Bereich größere Sprünge verzeichnen können. Wenn man aber bedenkt, wie viele Spieler auf die große Masse gesehen noch mit maximal vier Kernen unterwegs sind – die aktuelle Hardware-Umfrage von Steam kommt auf etwa 60 Prozent –, könnte es trotz acht Kernen in älteren und aktuellen Konsolen wohl noch eine Weile dauern.

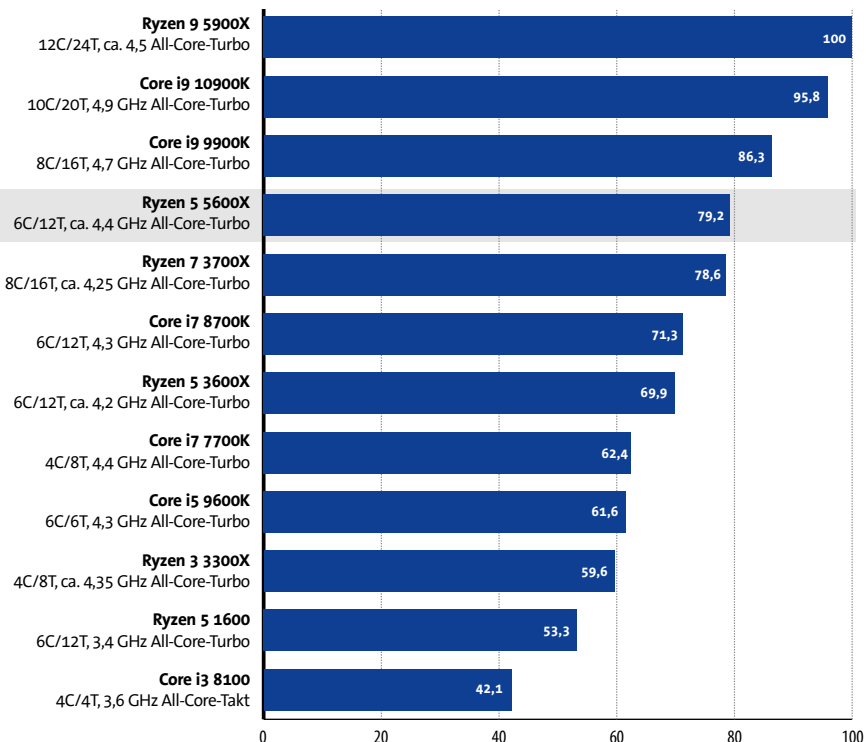
haben die Mainboard-Hersteller auch für viele Modelle der 400er-Reihe (X470, B450) passende BIOS-Updates veröffentlicht. Darunter finden sich beliebte Mainboards wie das Asus ROG Strix B450-F Gaming II, das Gigabyte B450 Aorus Elite oder das MSI B450M Pro-VDH Max. Vor dem Kauf des Ryzen 5 5600X solltet ihr aber zur Sicherheit überprüfen, ob das Mainboard eurer Wahl auch dazugehört, wenn es nicht auf einen 500er-Chipsatz setzt. Platinen mit 300er-Chipsatz unterstützen Ryzen 5000 dagegen nicht. Bei einer Neuanschaffung bieten sich mit Blick auf das Preis-Leistungs-Verhältnis Platinen mit B550-Chipsatz an.

## Spiele-Benchmarks

Wir schauen uns die Leistung des Ryzen 5 5600X zunächst nur im Vergleich mit dem Core i9 10900K und dem Ryzen 9 5900X in den aktuellen Titeln Assassin's Creed Valhalla, Horizon: Zero Dawn, Microsoft Flight Simulator und Watch Dogs Legion an. Als Grafikkarte kommt Nvidias extrem schnelle GeForce RTX 3080 zum Einsatz, der Arbeitsspeicher ist mit 3.800 MHz getaktet. Im Flight Simulator und in Watch Dogs gibt es nur geringe Unterschiede zwischen Full HD (1920x1080) und WQHD (2560x1440). Hier limitieren die CPUs die Leistung der RTX 3080 also selbst in WQHD noch. Ein Kopf-an-Kopf-Rennen: Beim allgemeinen Vergleich der drei Prozessoren fällt vor allem

## PERFORMANCE RATING

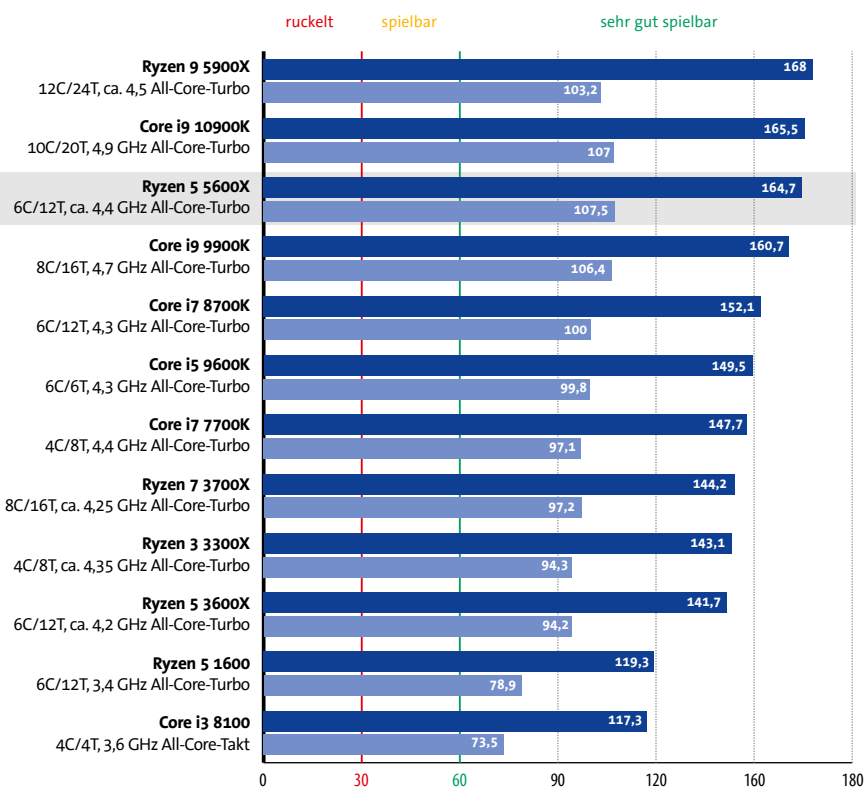
### Performance Rating Anwendungen



Angaben in Prozent. Je mehr, desto besser.

Testsystem: GeForce GTX 1080 Ti, 16,0 GByte DDR4-2933, Windows 10

### Performance Rating Spiele



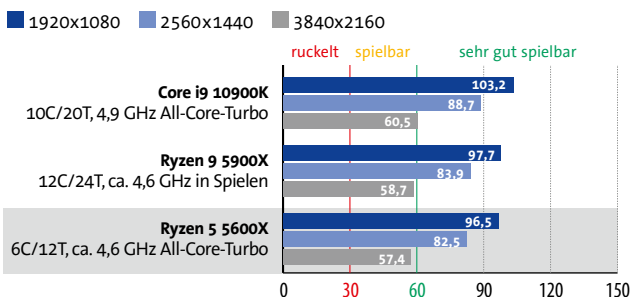
Gemessen in FPS. Je höher, desto besser. Unter 45 FPS nicht mehr optimal spielbar.

Testsystem: GeForce GTX 1080 Ti, 16,0 GByte DDR4-2933, Windows 10

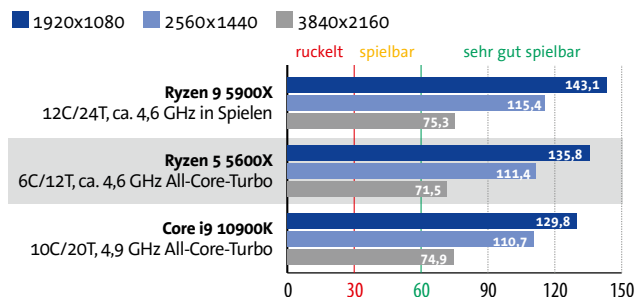


## SPIELE-BENCHMARKS

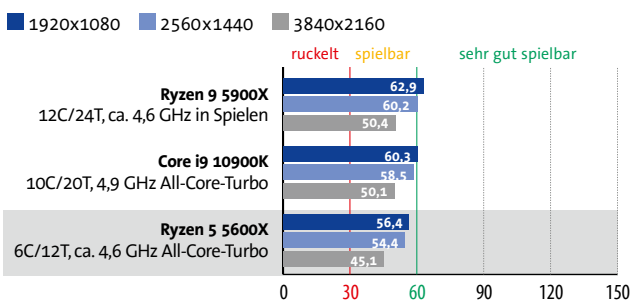
## Assassin's Creed: Valhalla DirectX 12, sehr hohe Details



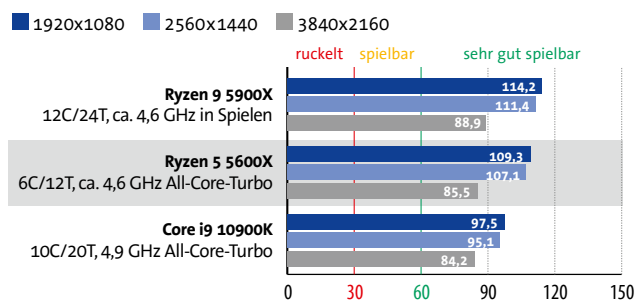
## Horizon: Zero Dawn DirectX 12, Qualität bevorzugt



## Microsoft Flight Simulator DirectX 11, hohe Details



## Watch Dogs Legion DirectX 12, hohe Details



Angaben in durchschnittlichen FPS. Je mehr, desto besser.

Testsystem: GeForce RTX 3080, 16,0 GByte DDR4-3800, Windows 10

auf, dass sie meist sehr nahe beieinander liegen. Das ist insbesondere für den Ryzen 5 5600X eine sehr gute Nachricht, da er sich in diesem Duell mit einem Preis von etwa 350 Euro mit Abstand am günstigsten ausfällt (10900K: aktuell ca. 500 Euro, 5900X: aktuell ca. 800 Euro). Gleichzeitig legt das den Schluss nahe, dass man auch aktuelle Titel noch sehr gut mit einer CPU mit sechs Kernen spielen kann. Der Core i9 10900K setzt dagegen auf zehn Kerne, der Ryzen 9 5900X sogar auf zwölf.

An unseren grundlegenden Aussagen zu der Spieleleistung des Ryzen 5 5600X ändert sich nichts, wenn wir uns die Ergebnisse im umfangreicheren, aber auch klar älteren Benchmark-Parcours (unter anderem mit Civilization 6, Project Cars 2 und Kingdom Come: Deliverance) mit GeForce GTX 1080 Ti und DDR4-2933 ansehen. Dass der Ryzen 5 5600X fast genauso schnell ist wie das Spitzenmodell Ryzen 9 5900X, hängt auch mit den Taktraten zusammen. Beide Prozessoren erreichen unter Spielelast ungefähr Werte im Bereich von 4,6 GHz. Der größere Cache und die zusätzlichen Kerne des 5900X verschaffen ihm also zumindest in unseren Spiele-Benchmarks keinen nennenswerten Vorteil. Im Duell mit dem Vorgänger Ryzen 5 3600X kann sich der 5600X ungefähr um 15 Prozent absetzen.

## Anwendungs-Benchmarks

Da Anwendungen stärker von einer höheren Kernzahl profitieren als Spiele, fällt der Ryzen 5 5600X in diesen Tests stärker gegenüber den aktuellen Topmodellen zurück. Im Vergleich mit seinem direkten Vorgänger Ry-

zen 5 3600X liegt der Vorteil dagegen in einem ähnlichen Rahmen wie bei den Spieltests (ca. 13 Prozent). Insgesamt ist der Ryzen 5 5600X klar die schnellste Hexa-Core-CPU aus dem Testfeld. Der Core i7 8086K auf Platz zwei dieses Rankings kann um elf Prozent auf Distanz gehalten werden. Teilweise landen außerdem auch ältere Achtkern-Prozessoren wie der Ryzen 7 3700X und der Core i7 9700K hinter dem 5600X.

## Streaming mit dem Ryzen 5 5600X

Auch beim Streaming über die CPU in möglichst hoher Videoqualität ist es von Vorteil, wenn der Prozessor viele Kerne besitzt. Während der Ryzen 5 5600X das Stream-Bild in 1280x720 bei 60 Bildern pro Sekunde noch ohne Aussetzer darstellen kann, hakt es in 1920x1080 ab und an. In dieser Auflösung sinken gleichzeitig auch die FPS im Spiel selbst beim Streamen merklich: Ein Verlust von 22 Prozent ist durchaus spürbar. Wer also vorhat, nicht seine Grafikkarte oder einen Zweit-PC für das Streaming zu nutzen, der sollte besser zu einem Prozessor mit acht oder mehr Kernen greifen.

## Wie effizient ist der Ryzen 5 5600X?

Grundsätzlich gute Nachrichten gibt es mit Blick auf die Effizienz: Der Ryzen 5 5600X leistet sich keinen unerfreulichen Ausreißer, auch wenn er nicht zu den effizientesten Modellen im Testfeld gehört. Die Leistungsaufnahme des gesamten PCs fällt beim Spielen mit 319 Watt vergleichsweise überschaubar aus. Zum Vergleich: Der Ryzen 9 5900X kommt auf 374 Watt bei aber nur geringfügig höherer Leistung. ★

## FÜR WEN LOHNT SICH DER RYZEN 5 5600X?

Auch im Jahr 2021 gilt immer noch, dass die Leistung in Spielen meist deutlich stärker von der Grafikkarte als vom Prozessor abhängt. Das ist auch ein Grund dafür, warum ihr nicht unbedingt immer auf die neueste CPU-Generation setzen müsst. Letztlich lohnt sich der Ryzen 5 5600X deshalb vor allem in den folgenden Fällen:

- Du besitzt eine ältere CPU (bis einschließlich Ryzen 1000 / Core i 4000).
- Du besitzt eine ältere AMD-CPU mit maximal vier Kernen (bis einschließlich Ryzen 2000).
- Du besitzt eine CPU mit maximal vier Kernen, aber nutzt häufig Anwendungen, die von vielen Kernen profitieren.

Grundsätzlich ist der Ryzen 5 5600X zwar auch in anderen Fällen potenziell schneller unterwegs, also beispielsweise wenn ihr einen Ryzen 7 2700X (acht Kerne) oder einen Core i5 8400 (sechs Kerne) verwendet. Aus unserer Sicht sind die Unterschiede in Spielen aber in der Praxis nicht groß genug, um den Wechsel zu einem neuen Prozessor wirklich zu rechtfertigen.

Wenn ihr dagegen nicht nur die CPU aufrüsten wollt, sondern euch einen komplett neuen PC zulegt, ist der Ryzen 5 5600X generell eine sehr gute Wahl für einen Spielerechner. Das gilt auch deshalb, weil wir nicht davon ausgehen, dass Spiele kurz- oder mittelfristig deutlich besser mit acht (oder gar mehr) statt sechs Kernen laufen werden.



LC-POWER™

www.lc-power.com

34" / 86,36cm  
21:9

# CURVED HIGH-END GAMING

LC-M34-UWQHD-100-C-V2

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

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

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

Weitere Features des Monitors sind u.a. eine Bildschirmaktualisierungsrate von **100 Hz** für eine flüssige Darstellung, **FreeSync** für einen reibungslosen Spieleablauf, **Picture-by-Picture (PBP)**, **Picture-in-Picture (PiP)** sowie eine Krümmung von **1500R**.

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



## Radeon RX 6800

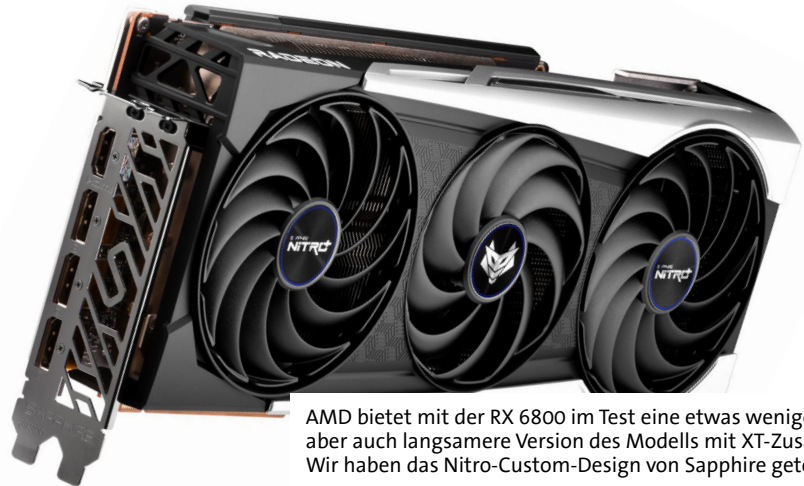
# SPIELE-BENCHMARKS GEGEN RTX 3070 UND 3080

**Sapphires Radeon RX 6800 Nitro+ zeigt viele Stärken und eignet sich bestens für Spieler, die Marktsituation ist aber mehr als nur ein Haar in der FPS-Suppe.** Von Nils Raettig

Mit der Radeon RX 6800 stellt sich besser spät als nie die (vorerst) letzte aktuelle Grafikkarte von AMD dem GameStar-Test. Genaue gesagt testen wir ein Custom Design: die Sapphire Nitro+ Radeon RX 6800.

Einen großen Haken müssen wir gleich zu Beginn ansprechen. Wie alle anderen Grafikkarten derzeit könnt ihr auch die RX 6800 derzeit nicht kaufen – zumindest nicht zu einem Preis, der auch nur in der Nähe der UVP liegt. In Preisvergleichen liegen sie bei etwa 1.000 Euro, bei Ebay gibt es Angebote ab

etwa 800 Euro. Offiziell beträgt die UVP des Referenzdesigns dagegen 579 Euro. Ihr müsst momentan also einen gesalzenen Aufpreis zahlen. Das gilt genauso für das hier getestete Modell von Sapphire wie für alle ande-

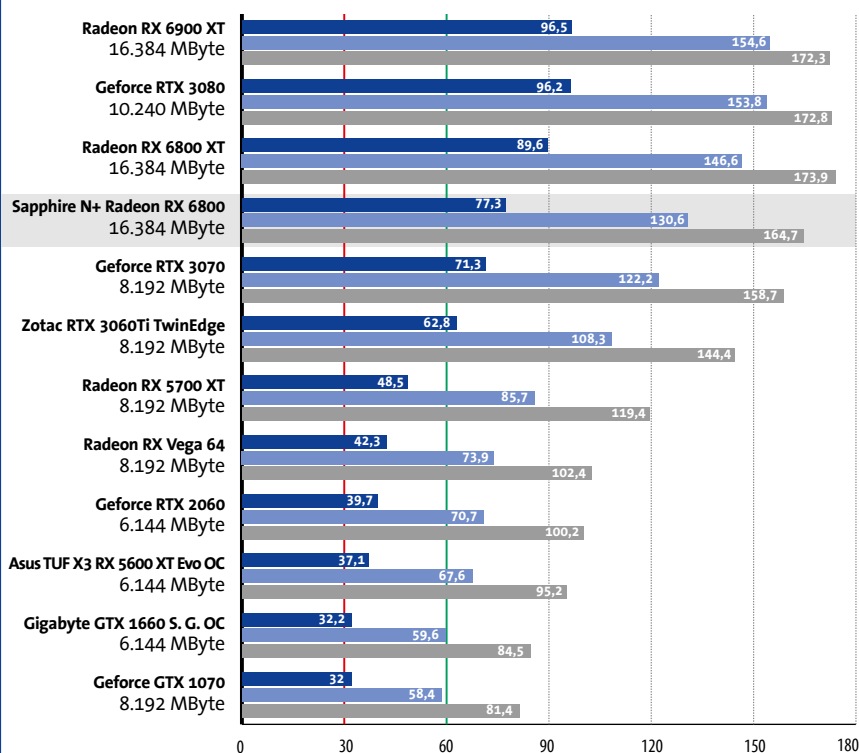


AMD bietet mit der RX 6800 im Test eine etwas weniger teure, aber auch langsamere Version des Modells mit XT-Zusatz an. Wir haben das Nitro-Custom-Design von Sapphire getestet.

## PERFORMANCE RATING

Ø Anno 1800, Assassin's Creed Odyssey, Battlefield 5, Metro Exodus, Shadow of the Tomb Raider und Wolfenstein: Youngblood

■ 3840x2160 ■ 2560x1440 ■ 1920x1080



Durchschnittliche FPS, mehr ist besser.

Testsystem: Intel Core i9 9900K, be Quiet! Dark Rock Slim, Asus Maximus XI Hero, 16,0 GByte DDR4, be Quiet! Straight Power 11 850 Watt, Windows 10

ren Custom Designs. Wir wollen aber dennoch wissen, was die Nitro+ anders macht als AMDs Referenzdesign und wie gut sie in unseren Spiele-Benchmarks abschneidet.

Gegenüber AMDs standardmäßigem Referenzdesign weist das Testmodell von Sapphire in Form der Nitro+ RX 6800 primär die folgenden Unterschiede auf:

- höherer Boost-Takt (offiziell bis zu 2.190 MHz statt 2.105 MHz)
- höhere TDP (290 Watt statt 250 Watt)
- eigene Kühlkonstruktion (2 x 100 mm + 1 x 90 mm Lüfter statt 3 x 80 mm)

Für Freunde von Lichtspielereien kommt außerdem eine RGB-Beleuchtung an der Oberseite (Sapphire-Schriftzug und eine schmale Lichtleiste) und Rückseite (Logo) zum Einsatz.

Zu guter Letzt verfügt die Nitro+ über zwei verschiedene BIOS-Versionen mit den Bezeichnungen »Performance« und »Silent«. Sie lassen sich entweder direkt über den Schalter an der Oberseite der Karte einstellen (Schalterposition ganz innen = Performance, mittlere Schalterposition = Silent) oder per Windows-Software (Schalterposition ganz außen). Wir testen die Karte im ab Werk eingestellten Performance-Modus.

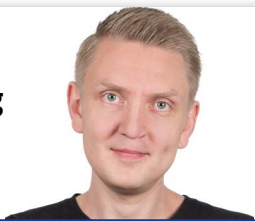
## Spiele-Benchmarks

Insgesamt ist die RX 6800 in der Variante von Sapphire die fünftschnellste Grafikkarte aus unserem Testparcours. Aufgrund der geringen Taktunterschiede im Vergleich zum Referenzdesign von AMD dürfte für dieses Modell das Gleiche gelten. Der Vorsprung der teureren Radeon RX 6800 XT fällt dabei mit steigender Auflösung immer größer aus, auch weil die CPU dann Stück für Stück weniger zum limitierenden Faktor wird. Er



## Meinung

Nils Raettig  
@nraettig



Der Test der RX 6800 in der Nitro-Variante von Sapphire hat mich zu einem großen Fan dieser Karte gemacht. Sie bietet sehr hohe Leistung, aber der Energiehunger hält sich gleichzeitig noch in Grenzen. Das macht es wiederum möglich, die RX 6800 mit sehr langsamen Lüfterdrehzahlen und einer niedrigen Geräuschkulisse zu kühlen, ohne dass die Temperaturen Probleme bereiten würden. Und wer mich kennt, der weiß, dass mir eine geringe Lautstärke bei PC-Komponenten extrem wichtig ist. Da die Raytracing-Performance und DLSS für mich (noch) wegen der eher geringen Zahl an unterstützten Spielen eine untergeordnete Rolle spielt, kann ich euch die RX 6800 eigentlich nur wärmstens empfehlen – stünde da nicht der Elefant in Form der schlechten Verfügbarkeit und der viel zu hohen Preise im Raum. Es ist so schade, dass eine derart gute Grafikkarte durch die aktuelle Marktsituation für viele Spieler nicht für einen Kauf in Frage kommt. 800 Euro oder mehr sind eine echte Hausnummer, vor allem wenn man AMDs Preisempfehlung von 579 Euro für das Referenzdesign bedenkt. Hoffen wir, dass sich die Situation möglichst schnell bessert, auch wenn es für diese Hoffnung aktuell leider keinen echten Anlass gibt.

wächst von sechs Prozent in Full HD auf 16 Prozent in 4K an. Die RX 6800 kann Nvidias GeForce RTX 3070 in allen Auflösungen knapp in Schach halten. Die RTX 3080 ist dagegen im Schnitt etwa 13 Prozent schneller als die Nitro+ von Sapphire.

### Flüsterleise

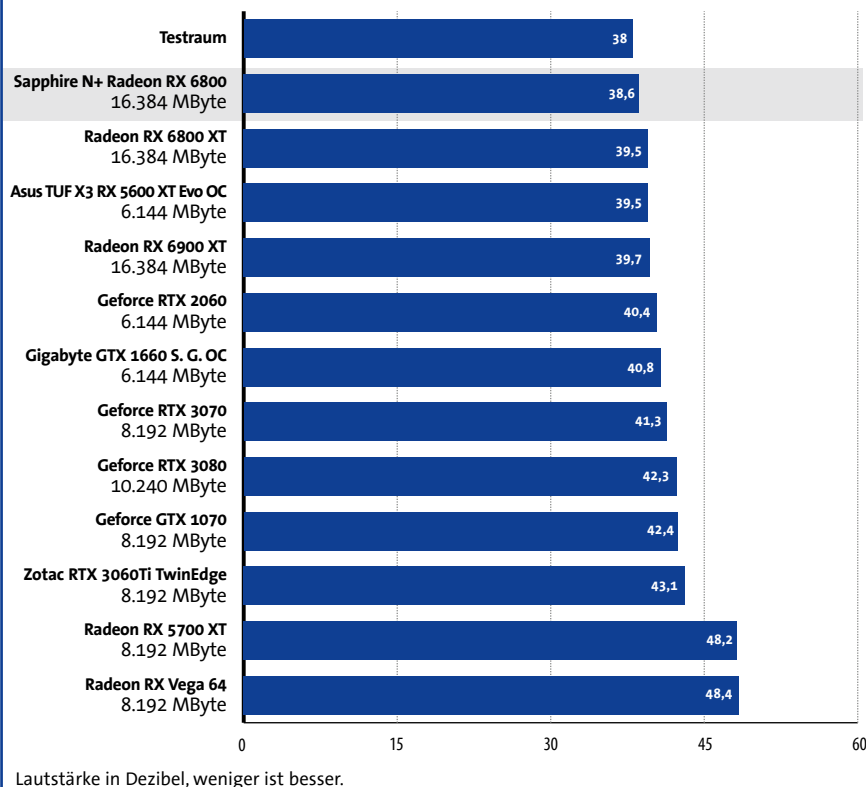
Das Kühlsystem der Nitro+ Radeon RX 6800 hat uns im Test überzeugt. Im Leerlauf stehen die Lüfter still, unter Last pendeln sie sich nach einer gewissen Anlaufzeit bei niedrigen 700 Umdrehungen pro Minute ein (offener Testaufbau). Das beschert der Nitro+ den niedrigsten dB-Wert im Testfeld. Die sehr geringe Geräuschkulisse der Lüfter macht allerdings ein gewisses Spulenfiepen hörbar. Aus einem geschlossenen Gehäuse heraus, das unter dem Schreibtisch steht, dürfte es aber kaum zu hören sein, zumal wir für die Lautstärkemessungen alle anderen Lüfter und Geräuschquellen abschalten. Die Temperaturen erreichen gleichzeitig etwa 78 Grad, was nicht besonders niedrig, aber auch nicht besorgniserregend hoch ist.

### Beeindruckende Effizienz

Die RX 6800 kann nicht nur bei der Lautstärke glänzen, sondern auch bei der Energieeffizienz. In unserem Testszenario ist die RX 6800 XT etwa 13 Prozent flotter als die RX 6800, verbraucht aber dafür knapp 28 Pro-

## LAUTSTÄRKE

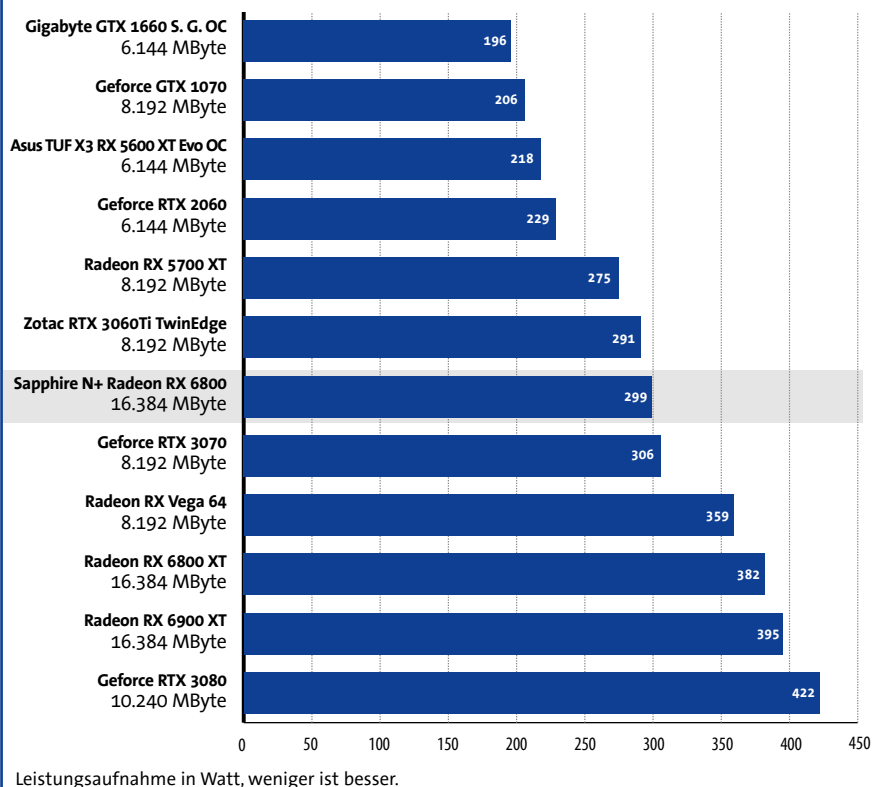
■ Lautstärke



## LEISTUNGS-AUFNAHME

Anno 1800, DirectX 12, WQHD, Detailstufe »Sehr hoch«

■ Leistungsaufnahme



zent mehr Strom. Insgesamt führt das dazu, dass sich die RX 6800 unter den Testbedingungen als die effizienteste Grafikkarte im Testfeld erweist. Modelle mit dem Standard-

takt des Referenzdesigns und der offiziell von AMD angegebenen TDP (thermische Verlustleistung) könnten in diesem Punkt sogar noch merklich besser abschneiden. ★



## Geforce RTX 3060

# SPIELE-BENCHMARKS GEGEN RTX 3060 TI UND AMD

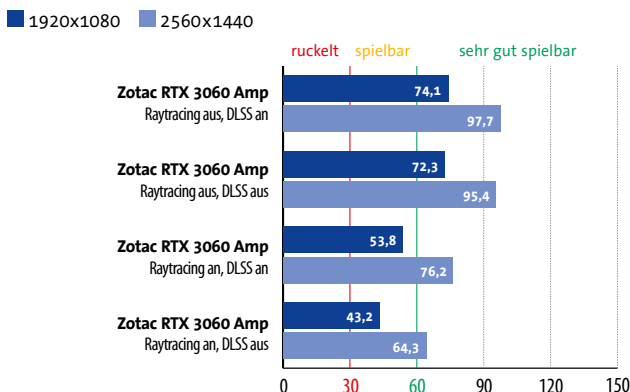
Nvidias RTX-3000-Reihe wird günstiger, zumindest in der Theorie: Mit der RTX 3060 testen wir das bislang kleinste Modell in unseren Spiele-Benchmarks. Von Nils Raettig



Zotac bietet mit der Amp White Edition eine eigene Variante von Nvidias GeForce RTX 3060 an. Sie setzt auf 3.584 Shader-Einheiten und eine Speicherausstattung von 12,0 GByte RAM (GDDR6). Der offizielle Boost-Takt beträgt laut Nvidia 1.780 MHz, die thermische Verlustleistung liegt bei 170 Watt.

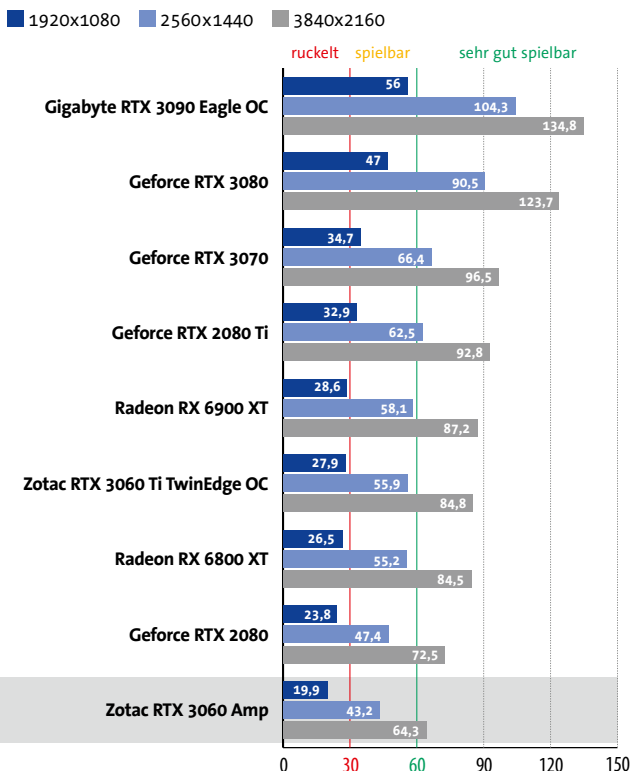
## RAYTRACING & DLSS

**DLSS in Metro Exodus** Ultra + Höchste Raytracing-Stufe (DLSS in 4K mit der RTX 3060 nicht aktivierbar)



## Raytracing in Metro Exodus

Ultra + Höchste Raytracing-Stufe



Durchschnittliche FPS, mehr ist besser.

Testsystem: Intel Core i9 9900K, be Quiet! Dark Rock Slim, Asus Maximus XI Hero, 16,0 GByte DDR4-2933, be Quiet! Straight Power 11 850 Watt, Windows 10

Die neue GeForce RTX 3060 ist das bislang kleinste Modell der RTX-3000-Reihe. Neben der niedrigsten UVP (329 Euro) unter den Ampere-GPUs sticht sie auch durch ihre üppige Speichermenge von 12,0 GByte hervor. Offizieller Verkaufsstart war am 25. Februar. Wir rechnen aufgrund der Marktsituation auch für Nvidias RTX 3060 mit einer schlechten Verfügbarkeit. Ein Umstand, mit dem wir uns vermutlich noch das ganze Jahr auseinandersetzen müssen.

## Was ist der Unterschied?

Im Vergleich zur RTX 3060 Ti gibt es bei der neuen RTX 3060 vor allem drei Unterschiede:

- weniger Shader-Einheiten (3.584 statt 4.864).
- mehr VRAM (12,0 GByte statt 8,0 GByte).
- geringere Speicherbandbreite (360 GByte/s statt 448 GByte/s)

Die entscheidende Frage lautet, wie sich diese Unterschiede in der Spielpraxis bemerkbar machen.

## Wie wichtig sind 12 GByte VRAM?

Nvidia hatte mit einem 192-Bit-Interface aus technischen Gründen nur die Wahl zwischen 6,0 und 12,0 GByte VRAM. Es ist gut nachvollziehbar, dass man sich im Jahr 2021 für die üppigere Variante entschieden hat. Das bedeutet aber nicht, dass die RTX 3060 wirklich 12,0 GByte VRAM braucht. In unseren Benchmark-Titeln ist die Speicherreservierung meist weit von dieser Grenze entfernt. Sollte die RTX 3060 irgendwann in der Zukunft unterdimensioniert sein, ist jedenfalls davon auszugehen, dass sie in den entsprechenden Szenarien ohnehin nicht mehr genügend Leistung für ausreichend flüssige Bildraten liefern kann. Die nächsten zwei bis drei Jahre solltet ihr hier aber bei den meisten Titeln auf der sicheren Seite sein.

## Raytracing und DLSS mit der RTX 3060

In Full HD und WQHD liefert die RTX 3060 durchaus spielbare Bildraten mit Raytracing, in 4K ist das dagegen nicht der Fall. Für diese Auflösung ist die RTX 3060 aber auch nicht ausgelegt. Nvidias DLSS kann die FPS in unterstützten Spielen teils deutlich erhöhen. Dazu



## Meinung

Nils Raettig  
@nraettig



Nvidia rundet sein aktuelles Portfolio mit der GeForce RTX 3060 im Test nach unten hin ab. Es handelt sich um eine gute Grafikkarte der Mittelklasse, die für Full HD und auch für WQHD genug Leistung bietet und die gleichzeitig den Einstieg in das Spielen mit Raytracing ermöglicht. FPS-Werte jenseits der 60 Bilder pro Sekunde sind dann zwar nur in Full HD erreichbar, aber es gibt ja noch DLSS, das die Performance ein gutes Stück erhöhen kann. Das Gesamtpaket der RTX 3060 empfinde ich damit als stimmig. Wie für alle neuen Grafikkarten gilt aber auch für die RTX 3060, dass sie nur schlecht verfügbar und vergleichsweise teuer sein wird. Ich bin gespannt, in welchen Preisregionen genau sie sich letztlich einpendelt – und hoffe gleichzeitig wider besseres Wissen (beziehungsweise Vermuten), dass sich die Situation möglichst schnell bessert.

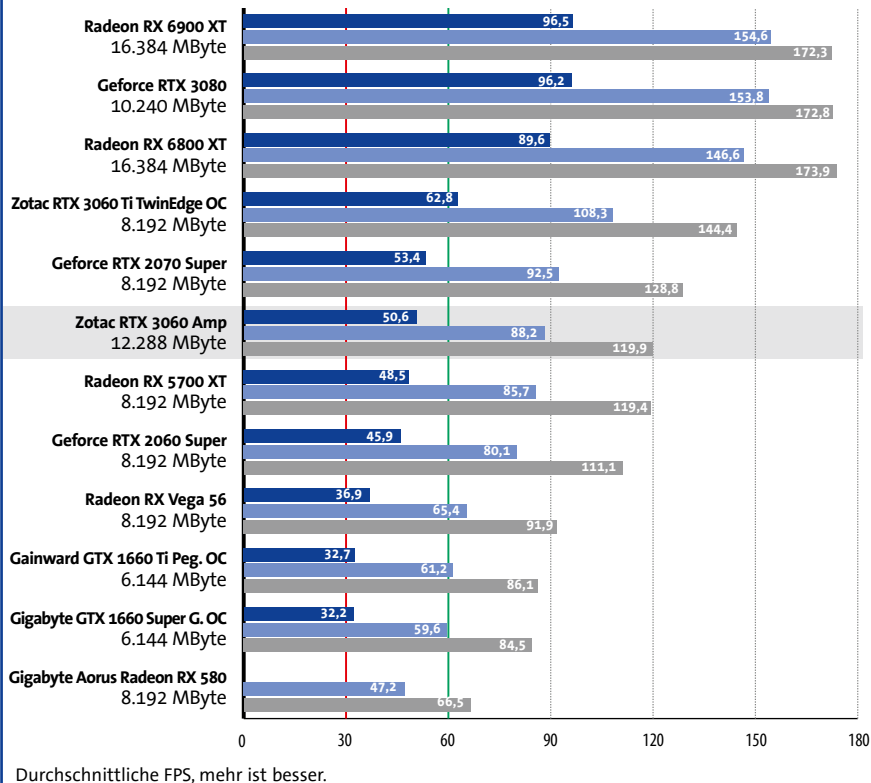
wird die interne Renderauflösung gesenkt und das Bild anschließend per KI-Algorithmus wieder hochskaliert. Erfahrungsgemäß bringt das am meisten, wenn die GPU-Last besonders hoch liegt. Das zeigt sich auch bei der RTX 3060: Während DLSS in Full HD und ohne Raytracing kaum einen Unterschied macht, steigen die FPS unter höherer Last um bis zu 44 Prozent an.

## Effizienz und Lautstärke

Die Leistungsaufnahme des gesamten PCs liegt in unserem Testszenario bei 258 Watt. Damit ordnet sich die RTX 3060 im Mittelfeld ein, was auch für die Effizienz gilt, also für das Verhältnis von gebotener Spiele-Performance und Leistungsaufnahme. Die anderen Modelle der RTX-3000-Reihe und auch AMDs aktuelle Karten der RX-6000-Reihe schneiden damit in dieser Disziplin ein gutes Stück besser ab. Noch eine kleine Randnotiz: Zotacs Amp-Modell setzt auf zwei Acht-Pin-Anschlüsse für die Stromversorgung, was bei einer thermischen Verlustleistung von 170 Watt nicht wirklich nötig wäre. Außerdem sind die Stromanschlüsse durch eine hohe Kühlerkonstruktion nur schlecht erreichbar. Bei der Kühlung nutzt die RTX 3060 Amp zwei Axiallüfter, einer ist 90 Millimeter groß, der andere 100 Millimeter. In unserem offenen Testaufbau drehen sie unter Spielbelastung mit etwa 1.500 Umdrehungen pro Minute, was zu einer Lautstärke von 41,1 dB(A) führt. Damit ist die RTX 3060 von Zotac nicht aufdringlich laut, aber auch nicht das leiseste Modell. Mit Blick auf die niedrigen Temperaturen von etwa 60 Grad ist es gleichzeitig problemlos möglich, die Drehzahl der Lüfter manuell zu reduzieren und damit auch die Lautstärke zu senken. ★

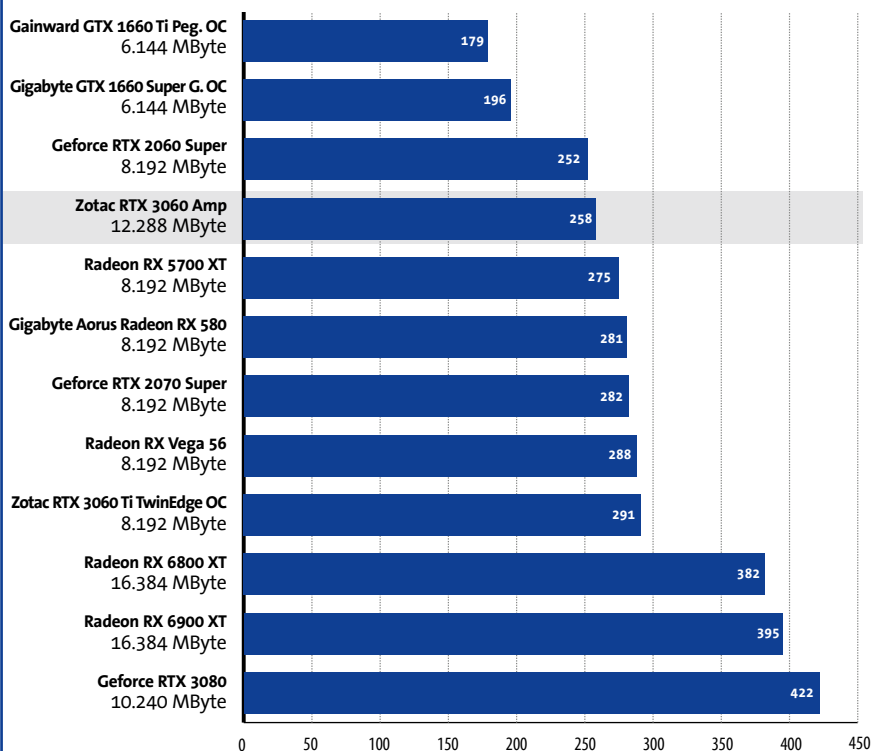
## PERFORMANCE RATING

Ø Anno 1800, AC Odyssey, Battlefield 5, Metro Exodus, Shadow of the TR, Wolfenstein: Youngblood  
■ 3840x2160 ■ 2560x1440 ■ 1920x1080



## LEISTUNGSAUFNAHME

Anno 1800, DirectX 12, WQHD, Detailstufe »Sehr hoch«  
■ Leistungsaufnahme gesamtes Testsystem

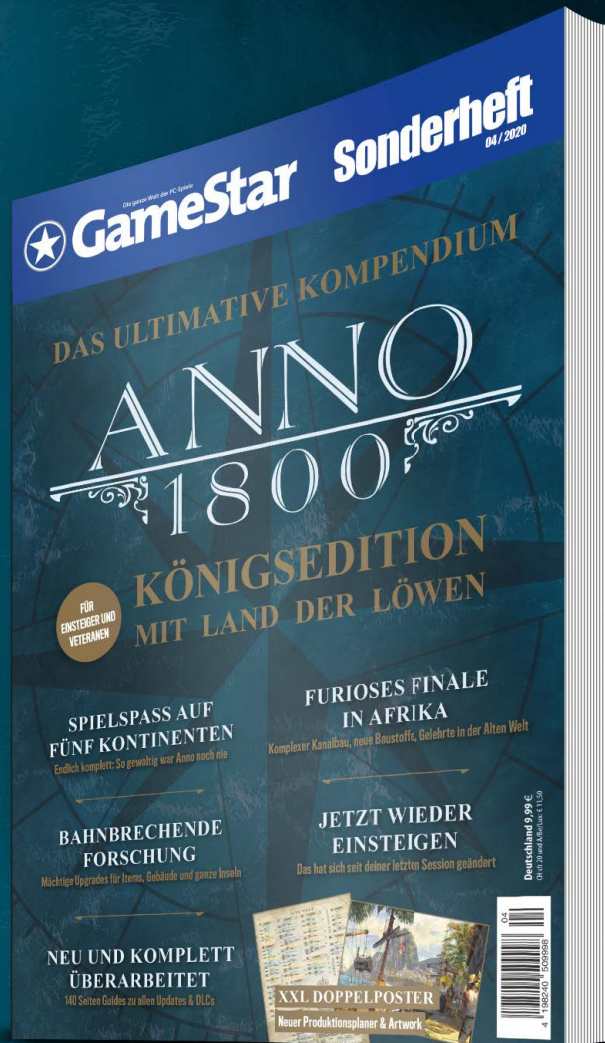


Leistungsaufnahme in Watt, weniger ist besser.

Testsystem: Intel Core i9 9900K, be Quiet! Dark Rock Slim, Asus Maximus XI Hero, 16,0 GByte DDR4, be Quiet! Straight Power 11 850 Watt, Windows 10



# DAS ULTIMATIVE KOMPENDIUM ZU ANNO 1800 MIT UPDATE-GARANTIE!



**XXL  
DOPPEL  
POSTER**



## KOMPLETT ÜBERARBEITET

Mit allen DLCs (auch Speicherstadt!)  
und Update-Garantie für Season 3

## VON INSIDERN DER ANNO-COMMUNITY

Unsere Autoren sind ausgewiesene  
Annoholiker und Aufbau-Profis

## 152 SEITEN GEBALLTES AUFBAUWISSEN

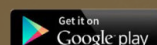
Guides, Praxistipps, Tools  
und Expertenkniffe

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

Ja, ich bestelle das GameStar Sonderheft »Anno 1800 Königsedition« für nur 7,99€ als E-Paper

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		Geburtsjahr		BIC	
E-Mail		Datum Unterschrift			

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



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



# EIN JAHR HOMEOFFICE

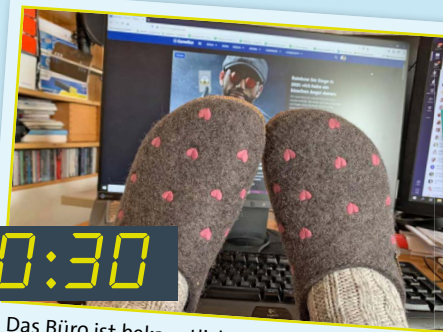
Seit März 2020 entstehen die GameStar-Ausgaben komplett in Heimarbeit, eine riesige Umstellung für unsere Mannschaft. Was macht das Dauer-Homeoffice eigentlich mit dem normalen Tagesablauf der Kollegen? Von Markus Schwerdtel

09:58



Der Arbeitstag beginnt mit dem Kickoff um Punkt 10.00 Uhr. So ein Meeting braucht jedes »virtuelle Team«, hier werden Tagesziele besprochen, Inhalte diskutiert, Aufgaben verteilt. Profi-Heimarbeiter nutzen den kurzen Arbeitsweg zum Ausschlafen. Schließlich profitiert das ganze Unternehmen von gut ausgeruhten Mitarbeitern! Und wer sein Homeoffice-Setup wirklich perfekt gestalten will, platziert auf dem Weg vom Bett zum Schreibtisch (also irgendwo im Gang) noch eine Kaffeemaschine sowie einen Sandwichtoaster für das modern-urbane Breakfast on the Job.

10:30



Das Büro ist bekanntlich eine Bühne, auf der wir als Schauspieler für unsere Kollegen und Vorgesetzten auftreten. Und zu so einem Auftritt gehört natürlich auch das entsprechende Outfit. Während wir normalerweise in der Redaktion bekanntlich ausschließlich mit Nadelstreifenanzug und Krawatte (die Herren) beziehungsweise im schicken Kostümchen (die Damen) herumlaufen, schleicht sich daheim eine gewisse Nachlässigkeit ein. Aber warme Füße und bequeme Beinkleider erhöhen nun mal sogar bei Top-Performern die Arbeitsleistung.

11:30



Wie viele Unternehmen haben auch wir die Webcam-Pflicht bei virtuellen Meetings eingeführt. Nicht etwa, weil wir Sehnsucht nach den Gesichtern der Kollegen hätten, bewahre! Vielmehr macht es einfach Spaß, sich über die Zottelbärte und langen Haare (oder noch besser: selbst geschnittene Unfallfrisuren) der Bagage lustig zu machen. Wie man sich gegen kollegialen Hohn und Spott schützt? Bewährt haben sich dabei modische Mützen und – wenn sonst gar nix hilft – das gute alte »Mein Internet ist heute so schlecht, ich mach lieber mal die Kamera aus und spare Bandbreite«.

12:30



Auch im Homeoffice gilt die alte Weisheit: »Wer nicht isst, soll auch nicht arbeiten!« Zum Glück haben sich die Kollegen während der Lockdown-Monate mit unzähligen YouTube-Videos zu wahren Meisterköchen weitergebildet. Da wird nicht mehr auf dem Weg zur Arbeit schnell beim Discount-Bäcker ein freudloser Fladen aus dem Auftauofen schnabuliert, oh nein! Wir ernähren uns jetzt alle ausnahmslos ausgewogen und bewusst, auf den Schreibtisch (wir essen natürlich nebenbei beim Arbeiten) kommt nur das Beste aus der internationalen Küche, auf dem Bild zum Beispiel aus Italien. Und wie jetzt, »ohne Folie«?

17:30



Wer längere Zeit im Homeoffice gearbeitet hat, weiß: Es ist extrem wichtig, seinen Körper trotz der ständigen Herumsitzerei in Form zu halten, sonst droht der Verfall. Darum empfehlen wir, mehrmals am Tag vom Bürostuhl aufzustehen, etwa um zur Espressomaschine oder infolge davon zur Toilette zu gehen. Auch der tägliche Besuch am Briefkasten verschafft Bewegung. Fleißige Homeofficer gehen auch mal in den Keller und holen eine Flasche Wein rauf. Die Hanteln auf dem Bild? Die müsste man schon lange mal wieder abstauben, das verschafft uns immerhin auch ein bisschen Bewegung.

19:00



Nach einem ganzen Tag vor dem PC-Monitor sollte man seinen Augen eine wohlverdiente Erholung gönnen. Schließlich ist es anstrengend, über Stunden auf einen Bildschirm zu starren. Warum deshalb nicht einfach mal vor den Fernseher setzen und eine Serie genießen? Oder ein Spiel auf der PlayStation oder Xbox? Oder das Handy zur Hand nehmen für ein kurzweiliges Mobile-Game oder klassisches Doomscrolling auf Social Media? Zur Not tut es auch ein E-Reader, auch wenn dort das Bild fürs flimmerverwöhnte Auge schon fast zu ruhig ist. Hauptsache nicht in die Ferne schauen.



# Die GameStar-Ausgabe 05/2021 erscheint am 21.4.2021.



## 1 Die 100 besten Open-World-Spiele **SPECIAL**

Was wir zu Rollen- und Strategiespielen machen konnten, können wir natürlich auch zu offenen Welten liefern.



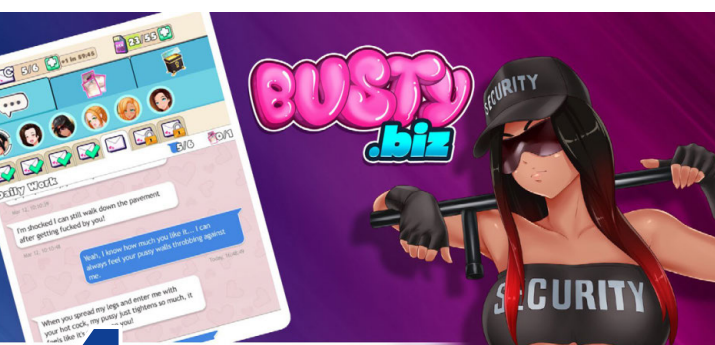
## 2 Gamedec **TEST**

Was kann das Cyberpunk-Rollenspiel, das auch aus Polen kommt, aber signifikant anders aussieht als Cyberpunk 2077?



## 3 It Takes Two **TEST**

Ob wir unseren Koop-Partner noch mögen, wenn wir das neue Spiel von Hazelight (A Way Out) gespielt haben?



## 4 Das Problem der Sex-Games **MAGAZIN**

Wir reden mit Entwicklern von Sex-Games darüber, dass ihre Spiele in Deutschland nicht gespielt werden können.

### IMPRESSUM

**Verlag** Webedia Gaming GmbH  
Ridlerstraße 55 • 80339 München  
Tel.: 089 / 244 136 600  
E-Mail: info@gamestar.de

**Geschäftsführer** Marc-Andreas Albert – Anschrift des Verlags  
**Chefredakteur** Heiko Klinge (i.S.v. § 18 Abs. 2 MSTV) – Anschrift des Verlags  
**Jugendschutzbeauftragter** Rae Grimm – Anschrift des Verlags  
**Registergericht** Amtsgericht München  
Handelsregisternummer: HR B 218 859  
USt-ID Nr.: DE 300 33 09 61  
Gesellschafter der Webedia Gaming GmbH sind die Mehrheitsgesellschafter Webedia GmbH, (Amtsgericht Charlottenburg, HR B 114531 B), sowie PietSmiet Holding GmbH, (Amtsgericht Köln, HR B 84294) und die Connected 4 Media GmbH (Amtsgericht München, HR B 218234)

**Adresse** Webedia Gaming GmbH  
Ridlerstraße 55 • 80339 München  
Tel.: 089 / 244 136 600

**Druck und Beilagen** IPress Center CE Zrt. • H-2600 Vác • Nádas utca 6.  
Technicolor Polska Sp. z o.o.

### REDAKTION

**Redaktion GameStar** Anschrift des Verlags  
Tel.: 089 / 244 136 600, E-Mail: info@gamestar.de

**Head of Webedia Gaming** René Heuser  
**Director Sales** Daniel Loers  
**Head of Digital Publishing** Dawid Hallmann  
**Chefredakteur** Heiko Klinge  
**Chefredaktion** Michael Graf, Markus Schwerdtel  
**Senior Project Manager** Yassin Chakhchoukh  
**Produktionsleitung** Daniel Visarius, Sigrun Trier  
**Redaktion** Petra Schmitz (ltd.), Valentin Aschenbrenner, Peter Bathge, Philipp Elsner, 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, Hannes Sulzberger  
**Layout und Design** Sigrun Trier (ltd.), Eva Beck, Christian Müller  
**Redaktionsassistent** Nicole Zeugner, Janine Negele  
**Lektorat** Christian Neffe  
**Freie Mitarbeiter** Stephan Bliemel, Martin Dietrich, Mario Donick, Harald Fränkel, Florian Franck, Manuel Fritsch, Christian Just, Sascha Penzhorn, Dom Schott, Christian Schwarz  
**Fotos** Uwe Miethe, Petra Schmitz (Pressematerial ausgenommen), stock.adobe.com/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  
Jakob Erckert  
E-Mail: kundenservice@gamestar.de  
Telefon: +49 89 244 136-606

**Jetzt bestellen** www.gamestar.de/shop  
XL-Version (2 DVDs): Inland: 74,50 €  
Österreich und sonstiges Ausland: 86,50 €  
Schweiz: 129,- SFR  
Preise jeweils inklusive Versand. Preise und Versand in Nicht-EU-Länder auf Anfrage. Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).

**Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten** Postbank Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70,  
IBAN: DE43 6001 0070 0000 3117 04, BIC: PBNKDEFF

**Vertrieb Handelsauflage** MZV GmbH & Co. KG  
Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim  
Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113  
E-Mail: info@mzv.de Web: www.mzv.de

**ISSN-Nummern** DVD XL: ISSN 2193-4894, DVD: ISSN 1610-6547,  
Magazin: ISSN 1610-6520, PDF: ISSN 2193-4886

**Erscheinungsweise:** GameStar erscheint monatlich.

### ANZEIGEN

**Anzeigen GameStar** Anschrift der Redaktion  
**Ansprechpartner** Martin Schmaus (-735)  
Pia Aschenbrenner (-750), Dominik Buhmann (-731),  
Christoph Walter (-734)

**Anzeigenpreise** Es gilt stets die Preisliste unter www.webedia-group.de  
**Zahlungsmöglichkeiten** HypoVereinsbank München  
IBAN: DE17 7002 0270 0015 6610 67 SWIFT: HYVEDEMMXXX

**Erfüllungsort, Gerichtsstand** München

### GameStar gibt's auch für unterwegs:



**GameStar und alle Sonderhefte auf allen Tablets und Smartphones mit iOS oder Android**

Lest die digitale GameStar schon einige Tage vor offiziellem Erscheinungstermin



In unserem Medienhaus erscheinen auch diese Magazine:





**Panasonic**

# HOLLYWOOD ZUHAUSE ERLEBEN



## FERNSEHEN WIE IM KINO

Der OLED TV HZW2004\* bietet ein Heimkino-Erlebnis wie nie zuvor. Bildschärfe, Helligkeit, Schwarzwerte und Farben revolutionieren die Sehgewohnheiten. Nach oben abstrahlende Lautsprecher tuned by Technics liefern sogar raumfüllenden Dolby Atmos® Sound. Der Ultra HD Blu-ray™ Player UB9004 ist der optimale Zuspeler für Ihr Hollywood-Heimkino.

\*Energieeffizienzklasse: 65" und 55": A [Skala A+++ bis D].



Tuned by **Technics**

**A Better Life, A Better World**

[panasonic.de/hollywood](https://panasonic.de/hollywood)





# MONSTER HUNTER RISE

**JAGE, WO IMMER DU WILLST,  
WANN IMMER DU WILLST!**

© CAPCOM CO., LTD. 2021 ALL RIGHTS RESERVED.



**Das neueste Spiel der  
Monster Hunter-Serie.**



Auch digital  
erhältlich im

Nintendo  
eShop

## DIE NINTENDO SWITCH-FAMILIE

Nintendo Switch



**3 MODI**  
TV-MODUS / TISCH-MODUS /  
HANDHELD-MODUS

Nintendo Switch Lite



Neu

**SPEZIELL FÜR  
HANDHELD KONZIPIERT**