



Die ganze Faszination der PC-Spiele

GameStar

MAI 05/2021



RAZER™

HUNTSMAN MINI



DOMINANZ IM NEUEN MASSSTAB

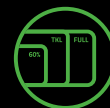
Erlebe Dominanz in einem völlig neuen Maßstab mit der **Razer Huntsman Mini**, einer 40 % kleineren Gaming-Tastatur mit modernsten Optischen Switches von Razer. Perfekt zum Mitnehmen und ideal für minimalistische Setups – erlebe blitzschnelles Auslösen mit unserer bislang kompaktesten Gaming-Tastatur.



OPTISCHE SWITCHES
VON RAZER™



DOUBLESOT-PBT-
TASTENKAPPEN



40 % KLEINERES
GEHÄUSE

razer.com

Copyright © 2021 Razer Inc. All rights reserved. Actual product may differ from pictures. Information correct at time of printing.

VERFÜGBAR IN



KLICKENDER
OPTISCHER SWITCH
VON RAZER™



LINEARER
OPTISCHER SWITCH VON
RAZER™



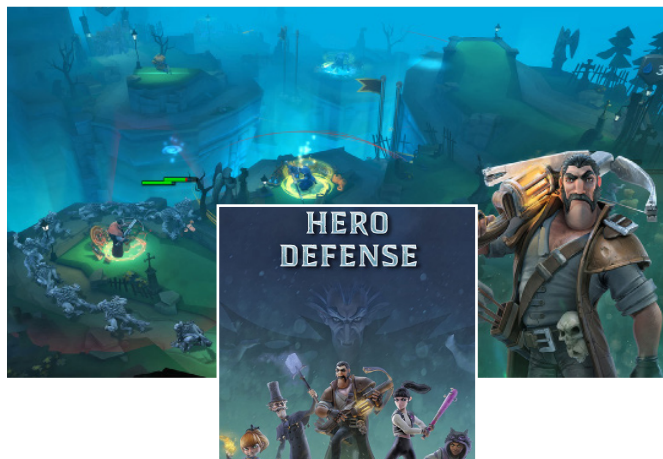
VOLLVERSIONEN 05/2021



ACHTUNG!

Hero Defense ist nicht auf dem Datenträger: Key der Codekarte auf GameStar.de/codes gegen Spiel-Key einlösen (gültig bis 30.06.2022)! Es wird ein kostenloses Steam-Konto benötigt.

HERO DEFENSE



Fünf Helden wehren immer stärkere Gegnerwellen ab, die in 15 Levels in Richtung Stadttor marschieren. Der Clou ist es, die Helden geschickt auf der Map zu positionieren, sie passend zur Mission zu skillen und auf die zufallsgenerierten Eigenschaften der Gegner zu reagieren.

LITTLE KITE



Im Point&Click-Adventure geht es um die Probleme von Mary, die mit einem gewalttätigen Mann verheiratet ist, und um die ihres Sohnes Andrew. Um Little Kite zu starten, müsst ihr nur die Zip-Datei auf euren Rechner kopieren, entpacken und die Exe doppelklicken.



VIDEOS 05/2021

VIDEOS

Distant Kingdoms

Scavengers

Valheim

Endzone

Imperator: Rome

Stronghold Warlords

Rückblick 05/11

Blizzards letzte Chance

Gothic: Heute und in der Zukunft

HIGHLIGHTS



DISTANT KINGDOMS

Idyllische Grafik, solides Fundament mit Inspiration von Anno und obendrauf ein paar coole eigene Ideen. Aber wie gut spielt sich das?



STRONGHOLD WARLORDS

Verzahrt Stronghold Warlords Wirtschaft und Belagerungen wie früher? Und gelingen die Gameplay-Innovationen? Wir haben getestet.

XL-VIDEOS

Prehistoric Kingdom

Starship Troopers: Terran Command

Apex Legends

Nebuchadnezzar

Entwicklerlügen

Talk: Ist Bioware am Ende?

Indiana Jones und die Wolfenstein-Macher

Was ist eigentlich mit Stronghold passiert?

XL-HIGHLIGHTS



APEX LEGENDS

Das Battle-Royale-Spiel der Titanfall-Macher ist im Laufe der Zeit beständig besser geworden. Wir zeigen euch die Anpassungen in diesem Video.



ENTWICKLERLÜGEN

Aus welchen Gründen lügen uns Entwickler an? Was davon können wir ihnen durchgehen lassen – und wo sollten wir eine Grenze ziehen?

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



Markus Schwerdtel
Chefredaktion

Editorial

EIN NEUES ALTES ZEITALTER

Es gibt Spieleserien, die haben einen Ruf wie Donnerhall, auch wenn schon ewig kein neuer Teil mehr erschienen ist. Command & Conquer zum Beispiel, Monkey Island oder Wing Commander. Dazu gehört in gewisser Weise auch Age of Empires. Da ist der dritte Teil nun auch schon 16 Jahre alt, und die durchaus gelungenen Definitive Editions sind nun mal keine neuen Spiele, sondern wärmen lediglich – wenn auch gekonnt – die Serienanfänge auf. Und jetzt kommt Age of Empires 4. Das nimmt nach über eineinhalb Dekaden den Faden wieder auf und soll die Reihe zu neuen Höhen führen. Nicht nur das, auf den Schultern des Spiels lastet zudem die Erwartung – nein, die Aufgabe – nicht weniger als das gesamte Genre der Echtzeitstrategie neu zu beleben! Age 4 (wie es jetzt schon liebevoll genannt wird) soll für die RTS-Gemeinde das tun, was Star Citizen für die Weltraumspiele geleistet hat: ein vergessenes, als altmodisch abgeschriebenes Genre mit einem Blockbuster-Titel wieder ins Rampenlicht rücken. Ob Microsoft das mit Age of Empires 4 gelingen wird, wissen wir selbstverständlich aktuell noch nicht. Aber die Kollegen Maurice und Dimi haben sich das Spiel angesehen sowie mit den Entwicklern gesprochen und sind voller Hoffnung. Was sie zu Age of Empires 4 zu berichten wissen, lest ihr in unserer großen Titelstory ab Seite 16.

Dankeschön!

Ganz herzlich möchten wir uns bei euch für das ebenso zahlreiche wie positive Feedback bedanken, das ihr uns zur Neugestaltung von GameStar gegeben habt. Es freut uns sehr, dass unsere Bemühungen zum allergrößten Teil gut ankommen, und wir versprechen, auch in Zukunft nicht nachzulassen und immer wieder kleine und große Verbesserungen ins Heft zu bringen. Zögert nicht, uns unter brief@gamestar.de weiterhin Anregungen und Kritik zu schicken. Wir lesen alles und freuen uns über jede Rückmeldung.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

MARKUS



Black Edition Anno 1800 + Gratis-DLC

Ja, unser großes Sonderheft zu Anno 1800 lag bereits im Oktober 2020 am Kiosk. Doch seit dem Erscheinen unseres ultimativen Kompendiums hat Ubisoft den dritten Season Pass für Anno 1800 angekündigt. Der erste DLC Speicherstadt ist bereits zu haben. Damit unser Sonderheft auch weiterhin das Prädikat »ultimativ« tragen kann, gibt's für die E-Paper-Variante einen Gratis-DLC: 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



Black Edition: Cyberpunk 2077

Ja, der Start von Cyberpunk 2077 war enttäuschend. Mittlerweile ist der Patch 1.2 erschienen und behebt viele der Probleme. Vielleicht nutzt ihr diese Gelegenheit, endlich nach Night City zu reisen? Dann haben wir genau 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.

Jetzt am Kiosk oder direkt online bestellen und gratis E-Paper sichern unter
www.gamestar.de/cyberpunk

INHALT

TITELSTORY

► 16 Age of Empires 4

Die klassische Echtzeitstrategie bekommt noch eine Chance. Wir haben uns das kommende Age für euch angeschaut und mit den Machern geredet.

18 Die Age-Architekten

23 Die Fraktionen

25 Die Epochen

AKTUELL

8 Forspoken

8 Grit

8 »The Witcher« auf Netflix

9 gamescom 2021

9 Razzia bei Cheat-Entwicklern

9 Battlefield 6

10 Kolumne:
Entlassungen bei Blizzard

14 Termin-Update



PREVIEWS

► 30 Deathloop

Arkane's Mischung aus Dishonored sowie »Und täglich grüßt das Murmeltier« ist anspruchsvoller, als wir dachten.

36 Life is Strange: True Colors

► 38 Gamedec

Das Rollenspiel vermischt Disco Elysium mit Cyberpunk und will vor allem auf der Entscheidungsebene punkten.



RUBRIKEN

3 DVD-Inhalt

5 Editorial

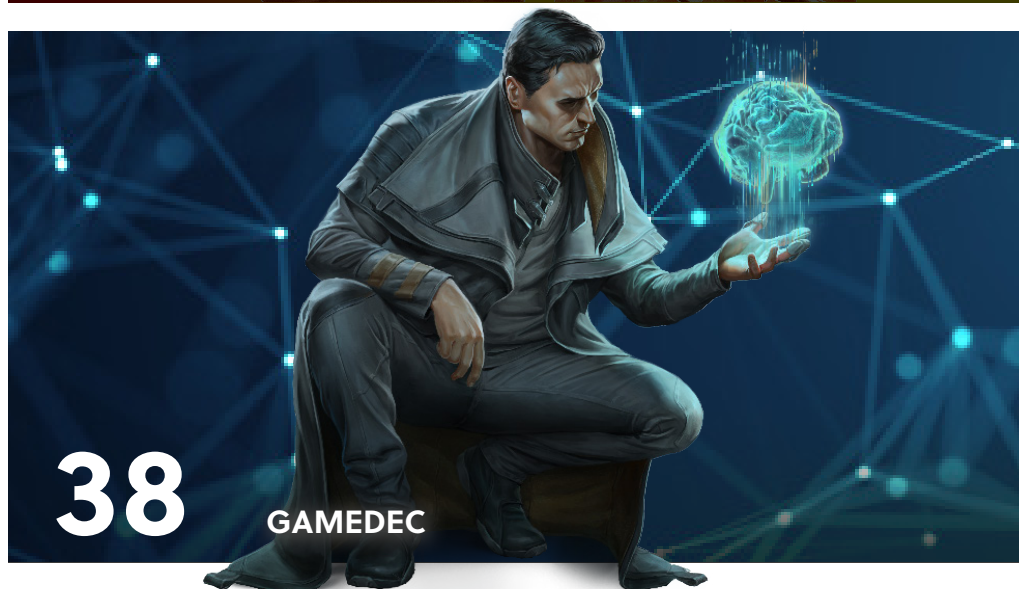
6 Inhalt

12 Feedback

44 Das Team

129 Die Vorletzte

130 Vorschau / Impressum





46

IT TAKES TWO

TESTS

- ▶ **46 It Takes Two**
Dieses einfallsreiche und wunderschöne Koop-Spiel lässt sogar Fans von extraharten Actionspielen schmelzen.
- 52 Endzone: A World Apart**
- 58 Stronghold Warlords**
- 63 Outriders**
- 68 Crash Bandicoot 4**
- 72 Loop Hero**
- 74 Yakuza 6**
- 76 Mr. Prepper**
- 80 Spacebase Startopia**
- 82 Maquette**
- 84 Lumberjack's Dynasty**



92

25 JAHRE DUKE NUKEM 3D

MAGAZIN

- 88 Sexspiele vs. Steam**
- ▶ **92 25 Jahre Duke Nukem 3D**
Zum Jubiläum schauen wir uns an, aus welchen Gründen Duke Nukem 3D damals hierzulande indiziert wurde.
- 98 Six Days in Fallujah: Nur eine Seite der Medaille**
- 102 Free2Play-Abzocke**
- 107 Gaming Virgin: Gothic 3 – Götterdämmerung**
- 110 20 Jahre Gothic: Noch immer wichtig**
- 112 20 Jahre Gothic: Das Ur-Gothic**
- 116 20 Jahre Gothic: Von Namenlosen und Mäusen**



120

CORE I9 11900K

HARDWARE

- ▶ **120 Core i9 11900K**
Mit dem Core i9 11900K schickt Intel einen neuen Prozessor ins Rennen, um AMD Ryzen die Stirn zu bieten. Wie gut das gelingt, zeigen unsere Benchmarks.
- 124 Upgrade-Guide für den Core i9 11900K**
- 126 Radeon RX 6700 XT**

Forspoken

MAGISCHE ACTION



In Forspoken bereist die Heldin Frey eine magische offene Spielwelt.

Erinnert ihr euch noch an Project Athia? Square Enix kündigte den Fantasy-Titel auf einem PlayStation-Event im letzten Juni an, danach herrschte lange Funkstille. Bis jetzt, denn Square Enix gab neue Infos zum Spiel sowie den finalen Titel bekannt. Er lautet Forspoken, was etwas leichter über die Lippen kommt als der Arbeitstitel des Spiels. Die Hauptfigur von Forspoken ist Frey Holland, die von der Schauspielerin Ella Balinska (»3 Engel für Charlie«, 2019) verkörpert wird. Der Titel sieht schon in diesen Spielszenen ziemlich beeindruckend aus, Raytracing-Effekte wurden bereits bestätigt. Noch ist nicht viel über die spielerischen Qualitäten von Forspoken bekannt, außer dass es in einer Open World spielt, die frei erkundet werden kann und die offenbar von zahlreichen fantastischen Wesen bevölkert wird. Worum es in der Story geht und welche Rolle Frey genau spielt, wissen wir noch nicht. Forspoken erscheint 2022 zeitexklusiv für die PS5, diese Exklusivität soll mindestens 24 Monate dauern. PC- und Xbox-Besitzer können sich also offenbar erst im Jahr 2024 Hoffnungen auf eine Umsetzung für ihre Systeme machen.

Grit

COWBOYS ROYALE

Der Erfolg von PUBG im Jahr 2017 war der Startschuss für eine Flut von Battle-Royale-Spielen. Mit Grit soll bald ein weiteres erscheinen. Das will sich von der großen Masse vor allem mit seinem ungewöhnlichen Setting abheben und euch wie Red Dead Redemption 2 in den Wilden Westen schicken. Eine große Anzahl von Spielern, hier werden es exakt 100 sein, startet auf einer riesigen Map, und der letzte Überlebende gewinnt. So weit, so normal. Statt Fahrzeugen gibt es aber Pferde, mit denen ihr euch schneller durch die Welt bewegen könnt. Die bieten außerdem zusätzlichen Stauraum für die Gegenstände. Ihr werdet zudem Pokerkarten sammeln, die euch Boni, aber auch Abzüge bescherten. Je nachdem mit welchem Kartendeck ihr in den Kampf zieht, müsst ihr dementsprechend euren Spielstil anpassen. Sämtliche Waffen in Grit nutzen Projektile. Das heißt, dass ihr beim Schießen deren Flugbahn beachten müsst. Wer das Zeitliche segnet, hat zudem eine Chance, wieder in das Geschehen einzusteigen – und zwar durch ein Duell. Also ganz ähnlich wie die Gulags in CoD Warzone, aber als klassischer Wild-West-Showdown. Grit soll nach einer Early-Access-Phase im September 2021 erscheinen.



Pferde, Dampfloks und Banditen: Grit will sich im Battle-Royale-Genre mit seinem Setting behaupten.

»The Witcher« auf Netflix

2. STAFFEL IM WINTER

Die erste Season der Netflix-Serie »The Witcher« traf einen Nerv: Nicht nur Fans der Videospiele von CD Projekt und der Romane des Autors Andrzej Sapkowski konnten Henry Cavills Performance als grimmiger Hexer Geralt eine Menge abgewinnen. Mittlerweile ist längst offiziell: Natürlich kommt eine zweite Staffel von »The Witcher«. In einem neuen Hinter-den-Kulissen-Video verrät Netflix, dass es noch 2021 mit der zweiten Staffel losgehen solle. Ein genaues Datum gibt es noch nicht, aber mittlerweile sind die Dreharbeiten vollständig abgeschlossen. Ursprünglich sollte der Dreh der zweiten Season im Frühjahr 2020 beginnen. Aufgrund der anhaltenden Corona-Pandemie und eines Lockdowns in England (dem Drehort von »The Witcher«) konnte der Dreh erst Mitte August 2020 gestartet werden. Im November 2020 kam es jedoch abermals zur Unterbrechung: Nachdem vier Personen am Set positiv auf Covid-19 getestet wurden, wurde der Dreh gestoppt.

Zu allem Übel kam es zu einem weiteren Zwischenfall: Hauptdarsteller Henry Cavill verletzte sich beim Dreh. Aufgrund dieser Vorfälle ist es nachvollziehbar, dass Netflix noch keinen Release-Termin veröffentlicht hatte: Ständige Verschiebungen hätten wohl mehr geschadet als geholfen. Ursprünglich hätte man davon ausgehen können, dass Staffel 2 von »The Witcher« im Herbst 2021 auf Netflix erscheint. In Anbetracht der Postproduktion, die mindestens ein halbes Jahr Arbeit verschlingen wird, ist derzeit davon auszugehen, dass die zweite Staffel vermutlich im Winter startet. Sollte es jedoch noch einmal zu weiteren Verzögerungen kommen, könnte es auch 2022 werden.



Henry Cavill verletzte sich, das verzögert die zweite Staffel von »The Witcher«. (Bild: Netflix)

HYBRID-MESSE

Die Kölnmesse plant nach der rein digitalen gamescom 2020, die Messe in diesem Jahr anders stattfinden zu lassen. Der Moderator Geoff Keighley wird erneut die Eröffnungsfeier der gamescom 2021 produzieren und hosten. Das gab der Kanadier auf Twitter bekannt. Für die Opening Night Live kündigt er »eine spektakuläre Show« an, gefüllt mit »Videospielankündigungen, News und Überraschungen«.

Weitere Informationen zur Messe sollen im Sommer folgen. Die gamescom 2021 startet mit der Opening Night Live am 24. August. Die eigentliche Veranstaltung beginnt einen Tag später, am 25. August, und dauert bis zum 29. August. Die gamescom 2021 soll teilweise digital und teilweise vor Ort in Köln abgehalten werden. Mit einem erprobten Konzept soll die Veranstaltung für alle Menschen sicher gemacht werden. Ob das auch so umgesetzt werden kann, hängt natürlich vom weiteren Verlauf der Pandemie ab. Das Ziel der Veranstalter ist es, dass zumindest einige Besucher zur Messe zugelassen werden, da es zum Event gehöre, dass Menschen vor Ort Demos der gezeigten Spiele ausprobieren können.



Moderator Geoff Keighley (hier bei den Game Awards 2018) wird auch die gamescom in diesem Jahr eröffnen.

Cheater

REICHE SCHUMMLER



Auch das kommende Overwatch 2 dürfte schnell mit ambitionierten Cheatern zu kämpfen haben.

Das Geschäft mit Cheats für Computerspiele kann enorme Einnahmen erzeugen, aber auch direkt ins Gefängnis führen, wie eine Razzia in China vor Augen führt. Wie die BBC berichtet, nahm die chinesische Polizei in Zusammenarbeit mit dem Konzern Tencent eine Gruppe von Cheat-Entwicklern fest, die aus der Stadt Kunshan heraus operierten. Bei der Razzia stellte die Polizei Vermögenswerte wie Luxus-Sportautos sicher. Insgesamt soll sich der Wert aller beschlagnahmten Güter auf umgerechnet rund 64 Millionen Euro belaufen haben. Das zeigt, wie lukrativ (und gefährlich) das Geschäft mit Cheats für Spiele laufen kann, wenn es wie in diesem Fall gigantische Dimensionen annimmt. Die Polizei bezeichnete die Gruppe als »größte Operation überhaupt«, die im Bereich der Cheats aktiv gewesen sei. Die Gruppe sei unter dem Namen »Chicken Drumstick« bekannt gewesen und habe Cheats unter anderem für Overwatch und Call of Duty Mobile über eine eigene Website vertrieben. Die Einnahmen seien durch monatliche und jährliche Abonnements zustande gekommen, deren Preise zwischen umgerechnet 8,50 Euro pro Tag und 170 Euro pro Jahr rangierten. So habe die Gruppe einen weltweiten Kundenkreis bedient und im Laufe der Zeit ein riesiges Vermögen angehäuft. Medienberichten zufolge nahm die Polizei zehn Personen fest und zerstörte 17 Cheats. Gleichzeitig kassierten die Ordnungshüter die Wertgegenstände ein. Ob sich darunter auch Bargeld befand, geht aus den Berichten nicht hervor.

Battlefield 6

INNOVATIVE KAMPAGNE

Noch immer gibt es kaum offizielle Informationen zu Battlefield 6. Der in der Regel gut informierte Branchenkenner Tom Henderson liefert nun jedoch neues Material – frisch aus der Gerüchteküche. Das ist angeblich neu: Bislang haben wir das Spiel als Battlefield 6 bezeichnet, als logischer Nachfolger zu Battlefield 5. Laut Henderson wird der nächste Serienteil jedoch nur Battlefield heißen. Auch zum Setting gibt es Gerüchte. Demnach spielt Battlefield rund zehn Jahre in der Zukunft. Aus diesem Grund könne Entwickler Dice auf Waffen und Fahrzeuge setzen, die sich aktuell beim Militär in der Entwicklung befinden – darunter Roboter, Drohnen, Jets, moderne Panzer und vieles mehr. »Eine revolutionäre Kampagne« soll es in Battlefield geben – zumindest im Vergleich zu den früheren Serienteilen. Angeblich konzentriert sie sich auf euren Charakter und eine Spezialität. Dabei sollt ihr selbst entscheiden können, welcher Fraktion ihr euch anschließt – Russland oder USA. Noch unklar ist, ob die Kampagne ausschließlich eine reine Soloerfahrung ist oder sogar im Koop gespielt werden kann. Das Kernstück des nächsten Battlefields ist natürlich wieder der Multiplayer-Modus. Die Gefechte sollen größer und umfangreicher werden. Das Klassensystem der Reihe soll weitgehend erhalten bleiben. Neu sei jedoch, dass die Klassen nun über Fähigkeiten verfügen, die mit den Perks aus Call of Duty vergleichbar sind. Der Scout könne etwa seine Schritte dämpfen. Ein Battle-Royale-Modus soll sich in Entwicklung befinden.



Wie in Battlefield 5 (Bild) soll es auch im sechsten Teil einen Battle-Royale-Modus geben, er wird aber nicht mehr Firestorm heißen.



Entlassungen bei Blizzard

DAS ENDE DER E3?

Heiko Klinge erklärt, weshalb die rund 190 entlassenen Blizzard-Mitarbeiter nur der Vorge-schmack eines Wandels sind, der uns alle betreffen wird.



Heiko Klinge

Chefredakteur Heiko hat tatsächlich mal Bankkaufmann gelernt und pflegt seitdem sein Interesse für wirtschaftliche Zusammenhänge nicht nur in Aufbau- und Strategiespielen. Als langjähriger Chefredakteur des Fachmagazins Making Games gewann er zudem tiefe Einblicke, wie die Spielebranche tickt. Er selbst liebt eigentlich Spielemessen und den direkten Austausch mit Spielefans und -entwicklern. Auf der anderen Seite wird er es sich nach der Pandemie sehr genau überlegen, ob er für eine Preview noch jemanden auf Auslandsreise schickt, wenn es auch bequem und zeiteffizient per Streaming geht.

Die Entscheider bei Blizzard mögen viele Talente haben, aber ganz sicher keines für gutes Timing. Am 16. März meldete die News-Seite Bloomberg eine weitere Entlassungswelle beim legendären Spielestudio, von der knapp unter zwei Prozent der Belegschaft betroffen sind. Nur einen Tag später enthüllte die CtW Investment Group, die sich für ethisches Verhalten von Unternehmen einsetzt, dass Activision-CEO Bobby Kotick für 2020 einen Bonus von rund 200 Millionen Dollar erhalten soll. Der nachvollziehbare Aufschrei in den Medien und den Gaming-

Communitys ließ dementsprechend nicht lange auf sich warten, greift meiner Meinung nach aber zu kurz.

So zynisch es klingt: Weder die Entlassungen bei Blizzard noch der üppige CEO-Bonus sind überraschend und folgen eigentlich nur den üblichen Gesetzen der amerikanischen Marktwirtschaft, so unmoralisch ich sie persönlich auch finden mag. Doch dahinter steckt noch eine andere Logik, die meiner Meinung nach die Games-Branche insgesamt erfassen wird und insbesondere für alle eine schlechte Nachricht ist, für die Spiele-

messen und Live-Events ein wichtiger Teil ihres Hobbyerlebens sind.

Die Klausel macht es

Was hinter dem Millionenbonus steckt? Nun, im ersten Schritt ist es wichtig, zu verstehen, warum ein CEO in den USA so viel Geld bekommt. Bei börsennotierten Unternehmen wie Activision Blizzard ist es im Sinne der Anteilseigner üblich, dass die Bonuszahlungen der Führungskräfte an die Entwicklung des Aktienkurses gekoppelt sind. Und die Aktie von Activision Blizzard ist allein seit Dezember 2019 um 66 Prozent gestiegen, wodurch Bobby Kotick laut der sogenannten »Shareholder Value Creation Incentive«-Klausel in seinem öffentlich einsehbaren Arbeitsvertrag ein Anrecht auf diese absurd hohe Summe besitzt. Und dies unabhängig vom Erreichen oder Verfehlen anderer Ziele, was CtW Investment auch entsprechend scharf kritisiert.

Kann man auslagern

Aber warum entlässt Blizzard nun knapp 190 Mitarbeiter? Der Publisher Activision Blizzard befindet sich schon seit Jahren in einem Umstrukturierungsprozess. Bereits Anfang Februar mussten rund 800 Angestellte das Unternehmen verlassen, das waren seinerzeit fast zehn Prozent der Gesamtbelegschaft. Und erst im Oktober wurde bekannt, dass es sein Büro in Versailles komplett schließen lässt. Die vorherigen Entlassungen betrafen vor allem Mitarbeiter aus den Bereichen Marketing, Lokalisierung und Kunden-Support. All das trotz steigender Gewinne. Parallel verkündete CEO Bobby Kotick in einem Interview mit Gamesbeat, dass man 2.000 neue Stellen im Produktionsbereich schaffen wolle. Das Muster ist klar: Was man leicht an Dienstleister auslagern kann, wird runtergefahren – was nur intern geht, wird ausgebaut. Und genau in dieses Muster passen auch die jüngsten Entlassungen, die laut Bloomberg vor allem Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter aus den Abteilungen E-Sport sowie Events betreffen. Das bringt uns schließlich zu meinem Punkt, warum diese Entscheidung nur ein Vorgeschmack darauf ist, vor welch riesigem Problem die großen Spiele messen E3 und gamescom stehen.

Was haben die Entlassungen mit der E3 zu tun?

Bereits in meinen Chefredakteursprognosen für 2021 (in Ausgabe 02/21) war eine meiner Thesen, dass die E3 sterben wird. Denn die Corona-Pandemie hat den Spieleherstellern gezeigt, wie wenig sie Messen und Vor-Ort-Events benötigen. Kein Wunder: Keine andere Branche ist von Natur aus so gut auf die Digitalisierung vorbereitet. Vorproduzierte Livestreams sind um

Während die E3 als eine Branchenmesse gilt, ist die gamescom vornehmlich eine Consumer-Veranstaltung, auf der vor allem Spieler und Spielerinnen unterwegs sind. (Foto: Koelnmesse)



Wir sind auch auf der gamescom, um mit euch in Kontakt zu treten. Hier eine Aufnahme von unserer Jubiläumsfeier 2018.



Welten billiger als ein Messeauftritt, lassen sich besser kontrollieren sowie im Nachgang analysieren, ermöglichen ein größeres Stück vom Aufmerksamkeitskuchen und benötigen wesentlich weniger Personal. Siehe Blizzard. Und ich gehe fest davon aus, dass viele andere Publisher hier nachziehen werden.

Schon jetzt hören wir unter der Hand, dass eigentlich niemand mehr so recht an große Live-Events glaubt, geschweige denn an Messen. Selbst Anspiel-Events von neuen, noch geheimen Titeln absolvieren wir bei GameStar inzwischen digital – Tools wie Parsec, aber auch spezielle Pressezugänge auf Steam, Ubisoft Connect und Co. machen es möglich. Auch wenn viele Entwickler den direkten Kontakt mit Presse und Fans vermissen werden, entscheiden hier letzten Endes Kosten und Effizienz.

Umdenken oder untergehen

Was das für die E3, die Blizzcon und die gamescom heißt? Ich befürchte, dass sich alle Messen und Events mehr oder weniger radikal neu erfinden müssen, wenn sie auf Dauer überleben wollen. Für die E3 sehe ich allerdings komplett schwarz, weil sich die in erster Linie als Branchen- und Fachmesse etabliert hat, was durch die Entwicklungen und Erkenntnisse aus der Corona-Pandemie nahezu obsolet geworden ist.

Auch die Blizzcon und die gamescom müssen umdenken, wenn sie abseits von digitalen Events relevant bleiben wollen. Und zwar weg vom Branchen- und Reveal-Event hin zum Anspiel- und Community-Happening. Denn Digital-Events können vieles ersetzen, aber nicht das Zusammentreffen von Tausenden von Menschen, die die gleiche Leidenschaft teilen. Nur wenn das verstanden und entsprechend umgesetzt wird, haben solche Großveranstaltungen eine Chance zu überleben und die bei Blizzard entlassenen Mitarbeiter eine langfristige berufliche Perspektive in der Gaming-Branche. ★

gamescom 2021 als Hybrid-Event geplant

Hybrid-Event mit Vor-Ort- und digitalen Elementen geplant +++
Aussteller können ihre Beteiligung flexibel zusammenstellen +++
Sicheres Messeerlebnis mit erprobtem Konzept #B-SAFE4business
+++ Community und Branche wünschen sich neben digitaler gamescom auch das Erlebnis vor Ort

2020 konnte die gamescom mit ihrem rein digitalen Konzept zahlreiche Erfolge feiern.

Nichtsdestotrotz sind sich Aussteller und Gamescom bewusst, dass gamescom gehört neben dem Spielertitel auszuprobieren und

Die gamescom 2021 wird aktuell als Hybridveranstaltung geplant (siehe Seite 9).



FEEDBACK

GameStar-Rebrush

Mir gefällt das überarbeitete Layout sehr gut. Es ist sehr interessant, dass eine auf den ersten Blick unscheinbare Änderung der Schriftart den Lesefluss erheblich verbessert. Besonders hat mir der »Was ist mit«-Kasten auf der Teamseite gefallen, sodass auch die freien Autoren nach und nach vorgestellt werden können. Weiter ist die Referenz der Titelstory auf der Teamseite und die Abstimmung der Farbauswahl an das entsprechende Farbspektrum schön anzusehen. Der Pfeil unter deinem Bild im Editorial fügt sich ebenfalls in das Gesamtbild ein. Auf weitere Iterationen des Layouts bin ich gespannt.

Dominik Ralf Winkler

Ich finde euer neues Design toll, und es ist gut, dass es wieder etwas verbessert wird. Jetzt wäre auch die passende Gelegenheit, sich von altem Ballast zu trennen, und damit meine ich die Heft-DVDs, die ja nun wirklich nicht mehr zeitgemäß sind. SD-Qualität ist auf Stand von 2001, vom Plastikmüll einmal ganz abgesehen. Ein moderneres Aboangebot mit Heft und Stream wäre da angebracht und ist schon lange überfällig. Jetzt zum Relaunch wäre die richtige Zeit, diesen Schritt zu wagen.

Rainer Kappler

Ich lese schon ewig GameStar, habe aber noch nie ein schriftliches Feedback gegeben. Bis auf die jüngst zurückliegende Phase, wo gefühlt das Papier und der Druck etwas nachgelassen hatten, was jetzt wieder ok zu sein scheint, denke ich sehr oft beim Lesen einer aktuellen GameStar Ausgabe: Diese Truppe ist mit Abstand die beste. Dieses Mal, beim Lesen von Ausgabe 04/21 habe ich mich gefragt, wie man es tatsächlich schaffen kann, ein Spitzenheft noch besser zu machen, weil: Genau das ist euch gelungen (und das in Zeiten von Corona). Ich musste mich einfach endlich mal zu Wort melden, ich konnte nicht mehr anders. Hoffentlich bleibt uns die Heftvariante der GameStar noch sehr lange erhalten!

Christian Wiering

Sehr tolles Update; die gewählte Grotesk sieht bei Headlines edler aus als die vorige Condensed. Hier ist es für die Redaktion zwar knifflig, da kürzer getextet werden

muss (was bei der letzten Umstellung sicher ein Grund für eine Condensed war), jedoch bringt das auch nochmal die Sache auf den Punkt. Gefällt mir. Lesbarkeit insgesamt sehr angenehm. Besonders die vollseitige Bespielung mit Bildern auf Doppelseiten (die natürlich zeitaufwändiger ist, besonders bei Korrekturen; aber umso attraktiver) lädt ein, noch intensiver ins entsprechende Thema einzusteigen und dort zu verweilen, wie man schön anhand der Screenshots sehen kann. Macht wieder Lust auf Print!

prosumer

Planspiele im Glaskasten

Normalerweise lese ich die Artikel im Magazin ja gerne. Der Artikel zur Kommunikation in Command & Conquer war jedoch ziemlich überzogen. Die Ausführungen zu bilateralen, appellativen, asynchronen Kommunikationsverhältnissen mit Analyse von Verpackung, Handbuch und handelnden Personen war sehr in die Länge gezogen. Hinter den wortreichen Wendungen verbirgt sich extrem wenig Informationswert. Das mag als universitäre Pflichtübung für kommunikationswissenschaftliche Kurse angemessen sein. Ein Spielemagazin sollte jedoch nicht als Plattform für die Zweitverwertung von langatmigen Bachelorarbeiten erhalten. Selbst wenn es schwer ist den Magazinteil monatlich zu füllen, gibt es noch genügend Spiele, über deren Vorstellung ich mich auch freuen würde.

Michael Kramer

Sehr schöner Artikel, bei dem es mir aber so vorkommt, als ob das Spiel in keinem guten Licht steht. Ich muss als Spieler beziehungsweise Commander nicht alles wissen. Ich möchte Befehle empfangen und ausführen. Sonst gäbe es kein Spielziel. Ich muss auch nicht gleich die volle Kontrolle über Lönkanone usw. haben. Dann hätte ich doch keine Motivation, neue Dinge zu entdecken.

Gunman

Gaming Virgin: Gothic 3

Danke für den tollen Artikel. Auch wenn ich die ersten beiden Teile liebe, hat Gothic 3 doch seinen ganz eigenen Charme. Die Welt, die Grafik und die Musik ziehen mich immer wieder in ihren Bann. Sascha, du musst mal berichten, wie es für dich war, das erste Mal in den Süden der Karte zu kommen. Das war atmosphärisch für mich einer der besten Momente.

slowfinger

Sascha mag das Spiel? Er spielt es durch? Was zum Geier haben die mit dem Penzhorn gemacht?

ZeLe

Endlich mal ein Artikel, der Gothic 3 lobt. Mit Community-Patch ist Gothic 3 ein fantastisches Spiel. Rein vom Gameplay und dem Spielspaß ist es sogar mit Abstand mein liebstes Gothic aller Zeiten und gehört zu meinen liebsten RPGs überhaupt. Nur bei der Story unterliegt es Gothic 2.

BanditBloodwyn

Wie innerer Druck Entwickler sabotiert

Guter und wichtiger Artikel. Das ist eine Sache, die gesamtgesellschaftlich wirklich mehr Aufmerksamkeit bekommen sollte. Menschen, die an ihrer Arbeit kaputtgehen, sollten nicht einfach als Kollateralschaden eines leistungsorientierten Systems gelten.

Kazragor

Frust ist ein Teufelskreis, der zu selbstzerstörerischem Verhalten führt. Ich sehe hier die Arbeitgeber und direkten Vorgesetzten in der Pflicht, immer ein hohes Augenmerk auf den seelischen Zustand der Mitarbeiter zu legen. Keiner verträgt eine 80-Stunden-Woche, und wer solche Arbeitszeiten bei seinem Personal beobachtet, sollte sofort einlenken. Die Arbeitgeber, die sowas aktiv fordern, sollten auch eine höhere Drohkulisse vor sich sehen, wie zum Beispiel auch mal ein paar Wochen hinter Gittern. Natürlich ist das eine hohe Forderung, aber die Games-Entwicklung scheint dringend eine Gewerkschaft zu benötigen.

phatchick

Guter Artikel. Da ich selbst als Entwickler in der Spielebranche arbeite, kann ich viele Punkte hier bestätigen. Für mich ist das größte Problem meistens gar nicht mal der Druck durch Spieler-Feedback. Das kann ich meistens ganz gut ausblenden bzw. den emotionalen Teil ignorieren und nur die sachliche Kritik sehen und mich dann nüchtern fragen, ob die Kritik berechtigt ist oder nicht. Für mich besteht das größte Problem nach wie vor in der Art, wie man intern miteinander umgeht, und da habe ich z.T. sehr anmaßendes, beleidigendes und schlicht unprofessionelles Verhalten erlebt. Manche Vorgesetzte glauben, sie haben eine Maschine vor sich, die am besten 24/7 am Spiel arbeitet und kein eigenes Leben zu haben hat. Begründet wird das dann mit dem Hinweis, dass man ja in der Spielebranche arbeitet, und da ist das ja nun mal so. Natürlich wäre es naiv zu glauben, dass man als Spieleentwickler einen ganz normalen »9 bis 17 Uhr«-Job hat, aber was mich schockiert hat, ist diese überhebliche Selbstverständlichkeit, mit denen Überstunden eingefordert werden und verlangt wird, Freizeit, Ruhepausen, etc. hintenanzustellen.

Skabus

NEU Samsung Handy+ Watch

Mit 1&1 Flatrate für Smartphone und Uhr

Galaxy S21
+ Galaxy Watch3

0,- €*
einmalig



1 Flatrate – 2 SIM-Karten

Zur 1&1 All-Net-Flat erhalten Sie gratis eine zweite SIM-Karte, um Handy und Watch unabhängig voneinander zu nutzen.



Galaxy Watch und Smartphone für 0,- €*

Die **Galaxy Watch3** vereint mobile Produktivität und praktische Fitnesstechnologie. Mit einer sehr großen Auswahl an Armbändern und Ziffernblatt-Kombinationen wählen Sie ganz nach Belieben Ihre individuelle Smartwatch. Sichern Sie sich jetzt das 1&1 Premium-Paket: Die Galaxy Watch3 mit bis zu 56 Stunden Akkulaufzeit und das neue Smartphone Galaxy S21 mit 64 MP Triple-Kamera, zusammen mit einer 1&1 All-Net-Flat für 0,- € anstatt 1.308,- € UVP!*



* Samsung Galaxy S21 5G und Galaxy Watch3 inklusive SIM-Karten (zweite SIM-Karte ohne Aufpreis als eSIM mit gleicher Rufnummer) für 0,- € einmalig, z.B. in Verbindung mit der 1&1 All-Net-Flat S (3 GB Highspeed-Volumen pro Monat, danach unbegrenzt mit 64 kBit/s weitersurfen) für 29,99 €/Monat die ersten 6 Monate, danach 49,99 €/Monat, Bereitstellungspreis 39,90 €. 24 Monate Vertragslaufzeit. Der UVP setzt sich zusammen aus S21 5G UVP = 849 € + Galaxy Watch3 UVP = 459 €. Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Preise inkl. MwSt. 1&1 Telecom GmbH, 56403 Montabaur.

1&1

1und1.de
02602/96 96

TERMIN-UPDATE

| | Spiel | Genre | Entwickler | Preview(s) | Termin |
|--------|--|---------------------|--------------------------|--|------------------|
| UPDATE | Age of Empires 4 | Echtzeitstrategie | Relic | 01/20, 05/21 | 4. Quartal 2021 |
| | Aztec Empire | Aufbaustrategie | Play2Chill | 01/21 | 4. Quartal 2021 |
| UPDATE | Back 4 Blood | Koop-Shooter | Turtle Rock | - | 12.8.2021 |
| | Baldur's Gate 3 | Rollenspiel | Larian | 08/19, 04/20, 11/20 | 2021 |
| | Biomutant | Action-Adventure | Excitement 101 | 09/17, 04/21 | 25.5.2021 |
| | Builders of Egypt | Aufbaustrategie | Strategy Labs | 06/20 | 2. Quartal 2021* |
| | 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 |
| | Der Herr der Ringe: Gollum | Action-Adventure | Daedalic | 06/20 | 2022 |
| UPDATE | Deathloop | Ego-Shooter | Arkane | 08/20, 05/21 | 21.5.2021 |
| | Diablo 2: Resurrected | Action-Rollenspiel | Blizzard | 04/21 | 2021 |
| | Diablo 4 | Action-Rollenspiel | Blizzard | 04/21 | 2022 |
| UPDATE | Die Siedler | Aufbaustrategie | Blue Byte Düsseldorf | 09/18 | - |
| | 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 |
| | Everspace 2 | Weltraum-Action | Rockfish | 10/19, 03/21 | 2. Quartal 2022* |
| | Falling Frontier | Weltraumstrategie | Stutter Fox Studios | 03/21 | 2022 |
| UPDATE | Far Cry 6 | Ego-Shooter | Ubisoft Toronto | 09/20 | 2021 |
| NEU | Gamedec | Rollenspiel | Anshar Studios | 05/21 | 16.9.2021 |
| UPDATE | Gotham Knights | Action-Rollenspiel | Warner Bros. Montreal | 10/20 | 2022 |
| | Halo Infinite | Ego-Shooter | 343 | - | 4. Quartal 2021 |
| | Hogwarts Legacy | Rollenspiel | Avalanche | - | 2022 |
| UPDATE | Humankind | Rundenstrategie | Amplitude Studios | 11/19, 08/20, 03/21 | 17.8.2021 |
| | Knights of Honor 2: Sovereign | Echtzeitstrategie | Black Sea Games | 10/19 | 2021 |
| UPDATE | LEGO Star Wars: The Skywalker Saga | Actionspiel | TT Games | - | - |
| NEU | Life is Strange: True Colors | Adventure | Deck Nine Games | 05/21 | 10.9.2021 |
| | Liquidation: Echoes of the Past | Echtzeitstrategie | Kiwi Brothers | 03/21 | 2021 |
| | Mass Effect 4 | Rollenspiel | Bioware | - | 2022 |
| | 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* |
| | New World | Online-Rollenspiel | Amazon Game Studios | - | 31.8.2021 |
| | 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 |
| | Valheim | Survival-Spiel | Iron Gate Studios | 04/21 | 2022* |
| UPDATE | Vampire: The Masquerade - Bloodlines 2 | Rollenspiel | Hardsuit Labs | 05/19 | - |

BACK 4 BLOOD



UPDATE

Genre: Koop-Shooter
Termin: 12.8.2021

Die Left-4-Dead-Macher haben Back 4 Blood von Juni auf Oktober verlegt, im Sommer soll es aber eine offene Beta geben.

FAR CRY 6



UPDATE

Genre: Ego-Shooter
Termin: 2021

Der Open-World-Shooter hat keinen konkreten Release-Termin mehr. Er kann in diesem oder sogar erst im nächsten Jahr erscheinen.

HUMANKIND



UPDATE

Genre: Rundenstrategie
Termin: 17.8.2021

Das Strategiespiel verschiebt sich auf August, die Entwickler wollen an Zugänglichkeit, Pacing, Balancing, Diplomatie und KI arbeiten.

NEU!

SPANNENDE

ESCAPE GAMES

VON PANINI



BAKER STREET - DAS VERMÄCHTNIS VON SHERLOCK HOLMES

Für 2-6 Spieler

Ein mysteriöses Verbrechen erschüttert die britische Hauptstadt und der Meister aller Detektive braucht Ihre Hilfe! Lösen Sie die kniffligen Rätsel, erkunden Sie das London des 19. Jahrhunderts und beeindrucken Sie den berühmtesten Ermittler aller Zeiten ...



VERSCHOLLEN IM BERMUDA DREIECK

Für 2-6 Spieler

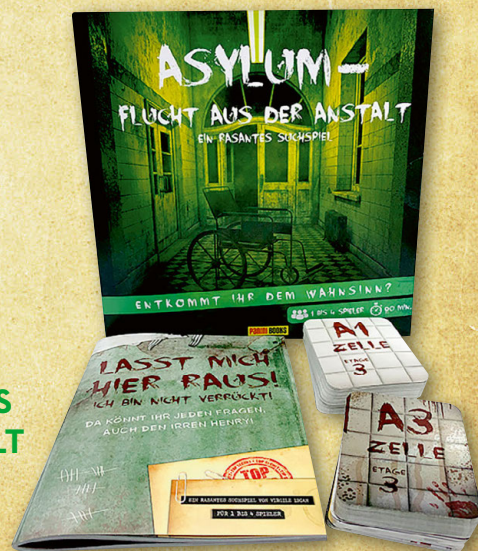
Sie haben sich mitten im Bermudadreieck auf einer verlassen Insel verirrt. Doch ganz so einsam scheint das Eiland gar nicht zu sein, denn offensichtlich gehen hier zweifelhafte Experimente vor sich. Lösen Sie die Mysterien und gewinnen Sie den tödlichen Wettlauf gegen eine ruchlose Geheimorganisation!



DER SCHATZ DER TEMPLER

Für 2-6 Spieler

Das Tagebuch des letzten Tempelritters befindet sich in Ihren Händen. Es weist den Weg zum sagenhaften Schatz des legendären Ritterordens. Doch alle Informationen sind verschlüsselt und Sie müssen umsichtig, clever und vor allem schnell vorgehen, um das Geheimnis zu lüften, bevor es in die falschen Hände fällt.



ASYLUM - FLUCHT AUS DER ANSTALT

Ein rasantes
Suchspiel für
2-5 Spieler

Sie erwachen in einer Gummizelle, eingeschnürt in eine Zwangsjacke. Nichts deutet drauf hin, wie Sie in diese verzwickte Lage geraten konnten. Wird es Ihnen gelingen, einen klaren Gedanken zu fassen und diesem Alptraum zu entkommen? Es gibt vier Ebenen, die Sie vom Ausgang trennen. Viel Glück!

JETZT ÜBERALL IM HANDEL

Age of Empires 4

COMEBACK oder TOD

Dieses Spiel macht unserem Echtzeitstrategie-Fan Maurice Hoffnung, aber auch Sorgen. Denn das hier wird die vielleicht letzte Chance dieses Genres.

Von Maurice Weber und Dimitry Halley

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Microsoft Game Studios** Entwickler: **Relic** Termin: **Herbst 2021**

Was Age of Empires 4 bringt, wünsche ich mir seit Jahren, und kaum jemand hatte bisher den Mut dazu: Einfach mal wieder Echtzeitstrategie wie früher machen! Ihr wisst schon, damals, als diese Art von Spiel noch erfolgreich war! Wäre das nicht auch der naheliegendste Weg, ein Genre zu retten? Aber nein. Irgendwann hat sich die Weisheit festgezeichnet, dass RTS heutzutage nur noch funk-

tioniert, wenn es schneller, einfacher, e-sportiger wird. Bloß kein altmodischer Firlefanz wie Basenbau! Und was hat's dem Genre gebracht? Murks wie den Crawler als mobile Basis in Command & Conquer 4, auf dessen Rücken Electronic Arts die ganze Marke in den Abgrund geritten hat.

Bis vor meinem einstündigen Gespräch mit den Entwicklern von Age of Empires 4

und der zugehörigen Gameplay-Präsentation kann ich die Sorge nicht abschütteln, dass Microsoft sich hier genauso in irgendwelchen krampfigen Modernisierungen verrennen wird. Zumal die Entwickler bei Relic – so sehr ich ihre Spiele liebe! – ja mit Dawn of War und Company of Heroes eher für einen drastischen Gegenentwurf zur klassischen Age-Strategie stehen. »Wir hätten sie



verprügelt, wenn sie kein echtes Age gemacht hätten!« ist, was Creative Director Adam Isgreen von Microsoft dazu zu sagen hat. Aber nach allem, was mir die Entwickler innerhalb einer Stunde erzählen, dürften die Relic-Leute ungeschoren davonkommen.

Schöner selber siedeln

So tief sitzen meine Befürchtungen, dass Age of Empires 4 eins dieser vereinfachten, neumodischen Echtzeitstrategiespiele werden könnte, dass ich zunächst nicht einmal glaube, die Städte in den ersten gezeigten Spielszenen wären von Spielern gebaut. Dafür sehen sie zu ordentlich aus, zu hübsch dekoriert. Mein Verdacht: Das sind Fertigbaufestungen wie in Schlacht um Mittelde! Umso erfreuter bin ich, dass es tatsächlich wieder ein freier Basenbau wird. »Wir haben ein paar schöne Basen gebaut, weil sie gut in Trailern aussehen«, gesteht Isgreen, »aber wir wissen, dass echte Spieler nicht so bauen werden.« Übrigens geschah der Präsentationsbasenbau sogar gegen die Einwände eines Profispielers aus dem Entwicklerteam: »Er hat mir eine Liste für jede einzelne Szene gemacht, wie man die Gebäude wirklich platzieren würde«, erzählt Isgreen lachend. »Und ich sagte ihm: Du hast völlig recht! Aber am Ende haben wir uns dann doch für die schöneren Trailer-Szenen entschieden.« Game Director Quinn Duffy von Relic verspricht aber, dass das neue au-



Age of Empires 4 will wie schon die alten Teile ein einladendes Geschichtsbild zeichnen und setzt auf helle Farben statt düsteres Mittelalter.

tomatische Dekorationssystem selbst mit Lagern nach Regeln des kompetitiven Multiplayers klarkommen soll: »Du wirst am Ende eine schöne Stadt haben, selbst wenn du deine Gebäude höchst optimal platzierst.« Das wäre richtig klasse. Aber mal schauen, ob das im echten Spiel auch wirklich klappt und mir das System nicht doch irgendwelche bizarren Straßen und Zierobjekte in meine auf Effizienz getrimmte Basis pflanzt.

Genau richtig viel ändern

Rein spielerisch tut sich beim Basenbau auf den ersten Blick wenig, und das ist gut so.

Wer Age of Empires 2 gespielt hat, wird sich in Age of Empires 4 direkt zurechtfinden. Ihr platziert nach dem Spielstart eure ersten Hütten und Rohstofflager, errichtet Kasernen, später Forschungsgebäude, Palisaden und Mauern. Jedes Gebäude wird einzeln frei gebaut, und genau wie früher gilt es auch, jeden Arbeiter einzeln zu rekrutieren und seinen Aufgaben zuzuweisen. Age 4 will allerdings das Verhältnis von Dorfbewohnern zu Soldaten mehr Richtung Truppen verschieben: Im Lategame soll es nicht mehr die optimale Spielweise sein, zwei Drittel oder gar drei Viertel unseres Bevölkerungslis-



In der Normandie-Kampagne schlagen wir historische Gefechte wie die Schlacht von Hastings.

DIE AGE-ARCHITEKTEN

**ADAM ISGREEN**

Creative Director bei World's Edge, dem Studio, das die unterschiedlichen Age-Teams koordiniert. Als alter RTS-Hase war Isgreen seit dem ersten Command & Conquer bei Westwood und später bei Petroglyph, wo er an Empire at War und Universe at War mitwirkte.

**QUINN DUFFY**

Quinn ist der Game Director von Age of Empires bei Relic. Er trat der Firma bereits 1997 bei und arbeitete seitdem unter anderem an Homeworld, Impossible Creatures, Space Marine und natürlich Company of Heroes mit.

**PHILIPPE BOULLE**

Narrative Lead für Age of Empires 4. War für die Storys von Dawn of War 2 und Space Marine verantwortlich, entwickelte Missionen für Company of Heroes 2 und leitete die Entwicklung von Dawn of War 3 als Game Director.

**BERT BEECKMAN**

Creative Director bei Forgotten Empires, den Machern der Definitive Editions. Begann seine Karriere als Modder für Age of Empires 2 und wurde dann von Microsoft an Bord geholt, um erst offizielle Erweiterungen und dann die Neuauflage zu verantworten.

ler mit seiner kurzen Aufmerksamkeitsspanne heute will? Im Gegenteil, meint Duffy: Microsoft habe ausführliche Marktforschung betrieben, um herauszufinden, was sich Spieler wünschen. »Und was immer wieder aufkam, war dass die Leute gerne bauen.« Ja verdammt! Seit Jahren geht's mir auf den Keks, dass weniger Bauen immer der große Heilsbringer gegen den Untergang des Genres sein soll. Nicht falsch verstehen, Dawn of War ist eine meiner liebsten RTS-Serien! Ich kann mich sehr wohl auch für weniger baulastige Strategiespiele begeistern. Aber das wäre halt nicht mehr Age of Empires! Schon Teil 3 ging mir ein wenig zu weit mit der Entschlackung von Wirtschaft und Basenbau – und ist auch der unbeliebteste Serienteil. Schön also, dass ich hier nach Herzenslust Basen basteln darf!

Lektionen aus Dawn of War 3

Aber reden wir doch nochmal über Dawn of War: Da gibt es ja noch einen Elefanten im Raum. Relics letzter Versuch, eine alte Strategieserie wiederzubeleben, floppte mit Dawn of War 3 auf ganzer Linie – und das war noch ihre eigene Marke! (Disclaimer: Ich war einer der drei Menschen auf der Welt, die das Ding mochten, und ich steh dazu. Aber Flop bleibt Flop!) »Offensichtlich ist das Spiel nicht so angekommen, wie wir gehofft hatten«, räumt Philippe Boule von Relic ein. Boule leitete die Entwicklung als Game Director und fungiert bei Age of Empires 4 als Narrative Lead. Er ist also für alles zuständig, das dem Spieler etwas zu erzählen hat – von der Kampagnenstory bis zu den Tutorials. Und was hat er aus Dawn of War 3 gelernt? Für ihn ist Microsofts umfang-

mits nur mit Arbeitern zu füllen. Und Age of Empires 4 bringt noch zwei weitere größere Neuerungen neben dem Dekorationssystem.

Die erste sind die Landmarks, also Sehenswürdigkeiten: Beim Aufstieg in ein neues Zeitalter wählt ihr für jede Fraktion eins von mehreren Spezialgebäuden, die ihr dann bauen könnt – aber nur einmal! Für die Briten beispielsweise eine Ratshalle für schnellere und effiziente Langbogenschützenrekrutierung oder alternativ eine Klosterabtei, die Truppen heilt – und zwar schon in der Feudalzeit, bevor wir Mönche rekrutieren können. Hier lassen sich die Entwickler

durch Age of Empires 3 und Age of Mythology inspirieren, die ebenfalls bei jedem Zeitalter mehrere Optionen zur Wahl stellen. Mit diesen Sehenswürdigkeiten sollen manche Fraktionen aber auf ihre eigene Weise interagieren. Die Chinesen zum Beispiel müssen sich nicht entscheiden, sondern können theoretisch beide Landmarks bauen, was aber viel kostet. Die zweite Änderung sind Kämpfe auf Mauern, dazu gleich mehr.

Die Leute wollen bauen!

Aber geht komplexer Basenbau nicht gegen alles, was der schnellebige, moderne Spie-



Burgen und Mauern lassen sich völlig frei bauen und sind diesmal sogar begehrbar.



reicher Marktforschungsapparat genau was, das Relic damals gefehlt hat. Unter anderem habe man eng mit einem Community-Rat aus Spielern und Fans zusammengearbeitet, um »sicherzustellen, dass wir die Zielgruppe wirklich verstehen«.

Minas Tirith ja, Anno nein

Und als Teil dieser Zielgruppe kann ich sagen: Das hat in vielen Bereichen richtig gut geklappt! Dass ich in Age 4 zum Beispiel auf Mauern kämpfen kann wie in Stronghold, war tatsächlich immer ganz oben auf meiner Wunschliste für Age of Empires. Teil 4 liefert Geräte wie Belagerungstürme, um Wälle zu erstürmen, während der Verteidiger Defensivanlagen wie Kanonen auf den Mauern platziert. Ich frage nach, wie weit ich da gehen kann – kann ich mir so eine richtig dicke Festung Marke Minas Tirith aus dem Boden stampfen? Yep, auch beim Mauerbau gibt's keine Einschränkungen. Herrlich!

Duffy erzählt sogar, dass Age of Empires 4 ursprünglich noch weiter in Richtung Aufbauspiel gehen sollte. Es stand mal die Idee im Raum, dass Ressourcen nach der Ernte erst noch zeitaufwendig verarbeitet werden sollten. Mehr noch, wir sollten Boni dafür kriegen, wenn die Verarbeitungsgebäude an Straßenkreuzungen standen! Aber Isgreen zieht ein schonungsloses Fazit zu dieser Idee: »Es war Müll.« Ist wahrscheinlich auch besser so. Age war immer ein aufbaulastiges RTS, aber eben kein Aufbauspiel.

Definitive Einmischung

Marktforschung ist die eine Sache, aber Microsoft hat ja auch einige Oldschool-Age-Profis direkt bei sich im Haus: Forgotten Empires, die Macher der Definitive Editions!

Dieses Team hat als kleine Modder-Truppe angefangen und betreut jetzt alle alten Age-Teile. Im Gespräch mit Gründer-Modder Bert Beeckman erfahre ich, dass das Team in regelmäßigem Austausch mit Relic steht. »Wir wären ja auch blöd, wenn wir all diese Teams hätten und sie nicht miteinander reden ließen«, meint Adam Isgreen. Stimmt!

Es gebe regelmäßige Diskussionen zwischen den Teams, wie sich die unterschiedlichen Serienteile voneinander abgrenzen sollen und was ihre eigene Identität sein soll. Age of Empires 2 wird etwa nie begehbare Mauern wie Teil 4 kriegen, das soll eine Besonderheit des neuen Spiels bleiben. Schade, denke ich und hake dreist nach – hat Beeckman das denn je mal für die Definitive Edition ins Auge gefasst? »Nein«, lacht er, »allein von der Grafik her würde das nicht gut funktionieren.« Aber die Entwickler tauschen auch Ideen aus, die gut klappen. Ein Beispiel: Die durchaus gelungene Tutori-

al-Serie Kunst des Krieges feierte ihre Premiere in Age of Empires 2 und brachte uns da in einer Reihe von Herausforderungskarten bei, wie man denn überhaupt richtig spielt. Das machten diese Maps so viel besser und schneller als die Tutorial-Kampagne von William Wallace, dass Isgreen sie kurzerhand auch für Age of Empires 4 wollte.

Und auch sonst klingen immer wieder ähnliche Ideen durch. Zum Beispiel kriegt Polen in der kommenden Age-2-Erweiterung Dawn of the Dukes einen Bonus, wenn man Felder in der Nähe eines neuen Spezialgebäudes baut – ganz ähnlich wie das Delhi-Sultanat in Age of Empires 4, das ebenfalls Nachbarschaftsboni für Gebäude erhält. Ich begrüße das voll und ganz: Die Macher der Definitive Editions haben bewiesen, dass sie Age of Empires wirklich verstehen. Mehr noch, sie haben eine der besten und liebevollsten Neuauflagen abgeliefert, die je ein Klassiker bekommen hat. Dass ihre Stimme





Ein neuer Siegmodus orientiert sich an Dawn of War und Company of Heroes: Wir müssen heilige Stätten halten.

auch bei Age of Empires 4 gehört wird, stimmt mich sehr zuversichtlich.

Wichtige Kampagne

Wo wir gerade von William Wallace sprechen: Natürlich werden historische Ereignisse im Solomodus eine große Rolle spielen. Vier umfangreiche Kampagnen wird es geben – vorgestellt wurde bisher einzig die der Engländer. Wobei ihr dort gar nicht als Brite beginnt, sondern als William der Eroberer im Jahr 1066 aus der Normandie in England einfällt. In der Schlacht von Hastings zwingt ihr dann das angelsächsische Königshaus in die Knie und reißt die Krone selbst an euch. Aber Obacht: Ihr spielt in der Kampagne nicht einfach William den Eroberer, wie er sich mit Angelsachsen und Dänen rumschlagen muss. Wie in Empire Earth springt die Kampagne durch die Jahrzehnte (und Jahr-

hunderte). Im zweiten Kapitel spielt ihr beispielsweise Williams Sohn (Heinrich I.). Wir rechnen damit, dass ihr diverse Brennpunkte der britischen Geschichte abklappert, beispielsweise den Hundertjährigen Krieg gegen Frankreich. Alle Kampagnen setzen auf einen quasi-dokumentarischen Stil. Wie bei einer Netflix-Doku bekommt ihr in Zwischensequenzen die Hintergründe, Akteure und Schauplätze vermittelt, bevor ihr dann ins Szenario springt. Dafür haben die Entwickler ungefähr drei Stunden an echten Filmsequenzen aufgenommen: also Drohnenaufnahmen der historischen Schauplätze und sogar Schauspieler in voller Rittermontur.

Gewohnter Kampf

Entwickler Relic will das grundsätzliche Schere-Stein-Papier-Prinzip von Age of Empires nicht radikal umwerfen: In jeder Frakti-

on wägt ihr zwischen berittenen Einheiten, Bogenschützen, Nahkämpfern und Belagerungsgerät ab. Und obwohl jede bislang gezeigte Fraktion ein komplett eigenes Grafik-Set hat – mongolische Einheiten und Gebäude sehen durchweg anders aus als britische –, sind mechanisch weniger als die Hälfte der Truppentypen einzigartig. Der Großteil der Soldatentypen bleibt also generisch. Ihre Upgrades funktionieren ganz ähnlich wie in Age of Empires 2, wo wir einerseits Truppentypen weiterentwickelten und aus einem Ritter erst einen Chevalier und dann einen Paladin machten, andererseits noch für gesamte Truppenklassen mehr Schaden und Rüstung in der Schmiede erforschten. Ändern will Relic daran vor allem, dass diese Aufwertungen mehr Gewicht haben und größere Boni bringen. Wie früher pumpt ihr einzelne Einheiten aus euren Kasernen, gruppiert Verbände aus Nahkampf-, Fernkampf- oder Kavallerieeinheiten und hetzt sie den Feinden auf den Hals.

Ihr könnt bis zu 200 Einheiten auf dem Feld haben, was auch in Age of Empires 2 das Standardlimit war. Bei acht möglichen Spielen landet ihr da mathematisch korrekt bei 1.600 möglichen Truppen auf einer Karte.

Aber mit neuen Tricks!

Anders als noch in Age of Empires 2 liegt jedoch ein deutlich größerer Fokus auf den Spezialfähigkeiten der einzelnen Truppen. Britische Langbogenschützen können beispielsweise Pfähle vor sich in den Boden rammen, die (so unsere Vermutung) gegen Kavallerieansturm schützen. Geschickt eingesetzte Fähigkeiten sollen bestimmten Truppen ermöglichen, sogar gegen ihren ei-



Bislang hat jede der vier gezeigten Fraktionen komplett eigene Optik für Gebäude und Einheiten.



So ordentlich sehen Städte normalerweise vermutlich nicht aus – aber automatische Straßen und Deko-Objekte sollen trotzdem für Stimmung sorgen.

gentlichen Konter zu bestehen. Besonders die einzigartigen Einheiten sollen sich so noch stärker absetzen – in Age of Empires 2 waren Langbogenschützen weitgehend einfach nur normale Schützen mit mehr Reichweite. Als Inspiration führen die Entwickler hierbei Age of Mythology und die Definitive Edition von Teil 2 an, die auch schon mit etwas ausgefalleneren Fähigkeiten experimentierte. Heißt aber auch: Das sollen teils passive oder automatisch aktivierte Eigenschaften werden. Neben den Fähigkeiten gibt es auch mehr Umgebungsdetails, die wir beachten müssen. In Wäldern können sich Einheiten jetzt tarnen. Ach ja, und Seeschlachten gibt's auch wieder, und sie sollen komplexer ausfallen als die recht spartanischen Schiffsgefechte von Age 2. Jedoch verraten die Entwickler dazu noch keine Details. In der Kampagne lenkt ihr nicht nur reguläre Truppen, sondern auch Heldeneinheiten wie den britischen König William, der gegen den angelsächsischen Harald antritt. Solche »Hero Units« haben eigene Werte und Fähigkeiten, sind aber ausschließlich auf den Singleplayer beschränkt. Im Multiplayer-Modus verzichtet Age of Empires 4 auf Heldeneinheiten und setzt voll und ganz auf reguläre Truppen, um den Gameplay-Kern von Age of Empires nicht zu stark zu verändern. Eine Ausnahme werden die Mongolen: Die werden auch im Mehrspielermodus von einzigartigen Khans angeführt, die mit Signalpfeilen ihre Truppen buffen.

Wege zum Sieg

Immerhin wird es vier Schwierigkeitsgrade zum Üben geben, im Skirmish-Modus wird sich wahrscheinlich auch die Stärke der KI



Vorsicht: In so einem Wäldchen könnten sich getarnte Feinde verstecken!

regeln lassen. In den regulären Gefechten ist Conquest die Standard-Siegbedingung: Ihr müsst das feindliche Stadtzentrum und alle sogenannten Landmarks (dazu mehr im Basenbau) vernichten, um den Sieg davonzutragen. Übrigens: Ihr müsst nur das ursprüngliche Stadtzentrum zerstören, keine ergänzenden Zentren. Und auch nicht jedes kleine Winzgebäude auf der Karte. Das erspart euch die altbekannte Jagd nach diesen letzten verfluchten Außenposten, die der Computergegner irgendwo im letzten Winkel des Fog of War gebaut hat. Eine weitere altbekannte Siegbedingung: Weltwunder! Wer dieses mächtige Gebäude errichtet und lange genug hält, trägt den Sieg davon. Ihr könnt aber auch mit Mönchen heilige Stätten »erobern«. Wer ausreichend viele unter seine Kontrolle bringt, kann das Spiel auch so gewinnen. Das erinnert an die strategi-

schen Ziele aus Relics früheren Werken wie Dawn of War. In Custom Matches dürft ihr Siegbedingungen nach Wunsch an- und abschalten. Wie es in Ranked Matches aussieht, steht noch nicht fest. Relic experimentiert noch, mit welchen Siegstrategien die beste Spielbalance erzielt wird. Für Age of Empires 2: Definitive Edition wurde frisch ein Koop-Modus angekündigt, der demnächst via DLC-Patch erscheinen soll. Ob so etwas auch in Age of Empires 4 stattfinden könnte, will Relic noch nicht verraten.

Die große Frage

Wird Age of Empires 4 denn der Hit, der es sein muss? Das bleibt unterm Strich die große Frage. Vieles von dem, was ich höre, klingt genau richtig – aber eben für mich, den alteingesessenen RTS-Spieler. Nur Leute wie mich anzusprechen, reicht vielleicht

für die Definitive Editions, doch ein Age of Empires 4 wird deutlich aufwendiger produziert und muss sicher auch mehr Exemplare verkaufen. Und das heißt: neue Spieler ansprechen. Im klassischen Age-Rezept stecken aber auch so einige Zutaten, die für diese Einsteiger schwer genießbar sein könnten. Schon auf mittlerem Multiplayer-Niveau wird Age of Empires 2 eines der anstrengendsten Spiele, die ihr spielen könnt. Glaubt ihr nicht? Dann versucht mal, aus drei Dorfzentren und zehn Kasernen konstant Einheiten zu pumpen, während ihr mit 50 Soldaten drei Fronten gleichzeitig kontrolliert und 150 Dorfbewohner beschäftigt haltet! Ach ja, und während ihr euch darum gekümmert habt, ist der Feind mit einer Handvoll Ritter durch eure Basis gepflügt und hat eure halbe Wirtschaft wegrasiert. GG. Kompetitives Age of Empires 2 ist Arbeit! Und dieser Stress, dieser Nervenkitzel, macht für Profis den Reiz des Spiels aus, keine Frage! Sein Tiefgang und sein hoher Anspruch sind ein wichtiger Teil dessen, was Age of Empires 2 eins der besten Strategiespiele aller Zeiten sein lässt. In meiner Brust schlagen dazu zwei Herzen: Einerseits fände ich es klasse, wenn das alles so bleibt! Vereinfachung ist der Todfeind tiefer Strategie!

Neue Hoffnung oder letzte Hoffnung?

Aber andererseits muss selbst ich als alter RTS-Fan eingestehen: Ich bin unsicher, ob man so heute noch das Publikum kriegt, das ein echtes Blockbuster-Spiel zum Erfolg braucht. Und Age of Empires 4 muss ein Blockbuster-Erfolg werden, wenn es die Echtzeitstrategie wirklich retten will. Es ist



Ressourcenabbau wird ganz ähnlich wie früher funktionieren: Dorfbewohner bringen Gold von der Ader zum Bergarbeiterlager.

vielleicht die letzte Chance, die das Genre hat, nochmal zu zeigen, dass sich hier auch Großproduktionen lohnen. Schlägt Age of Empires 4 richtig ein, könnte es eine völlig neue Generation von Spielern an die Echtzeitstrategie heranführen und damit anderen Entwicklern den Weg ebnen, für diese Zielgruppe auch wieder größere Titel zu machen. Und tatsächlich hegt Isgreen genau diese Ambition für das Spiel: »Ganz ehrlich, wenn es ein Spiel gäbe, das die meisten Leute von den meisten Orten rund um die Welt zurückbringen würde, ein Spiel, das weltweit gespielt wird, dann wäre es Age of Empires. Von den großen Drei – C&C, Craft und Age –, wer sollte diese Flagge zurücktragen? Es wäre Age, richtig? Ich sehe keine Begründung, warum es eines der anderen sein sollte. Das ist die richtige Marke.« Bevor die C&C-Fans gleich die Mistgabeln

rausholen: Isgreen redet hier sein eigenes Werk schlecht, er war seit dem Covert-Ops-Addon fürs erste Command & Conquer bei Westwood! Und er hat nicht Unrecht: Age of Empires 4 ist doch genau, worauf wir RTS-Fans alle seit Jahren als den Retter hoffen. Aber was er da sagt, heißt im Umkehrschluss: Wenn es nicht einmal Age of Empires 4 schaffen wird, ein neues Leuchtfener für das Genre zu entzünden, wer dann noch? Auch Quinn Duffy ist sich dieser Verantwortung bewusst: »Wir machen hier das größte Echtzeitstrategiespiel seit Starcraft 2. Das ist schon einschüchternd. Es ist einschüchternd, an Age of Empires zu arbeiten.«

Zu einfach ist doof

Zu meiner Überraschung spricht sich Duffy jedoch selbst gegen so manche eher simple Vereinfachung aus. Zum Beispiel hatte



Fallen euch auch die Pfeile auf? Genauso groß wie die Schützen! Sieht doch irgendwie komisch aus, oder?

»KAMPAGNEN-BRITEN«

In der ersten Kampagne spielen wir William den Eroberer aus der Normandie. Allerdings ist noch unklar, ob die Nation des guten William ein eigenes Volk wird. Denkbar wäre auch, dass es sich dabei einfach um Frankreich handelt, aber selbst das ist noch nicht bestätigt. Genauso halten wir es für eine realistische Möglichkeit, dass es sich bei diesen anderen klassischen europäischen Mittelaltervölkern einfach um »gespiegelte« Briten handelt: also eine umgefärbte Version der britischen Truppen, die spielmechanisch ganz einfach identisch funktioniert. Eine konkrete Bestätigung steht aber noch aus.



ENGLAND

DIE FRAKTIONEN

Zum Launch von Age of Empires 4 bietet euch das Spiel acht spielbare Völker. Die sollen sich mechanisch drastisch unterscheiden. Bestätigt sind bislang:

BRITEN

Burgen, Ritter, Bogenschützen – die Briten setzen auf europäische Mittelaltertugenden. Sie sollen ein klassisches Volk werden, mit dem sich Veteranen von Age of Empires 2 sofort wohlfühlen. Ihre Stärke liegt in der Verteidigung: Schon ihre Dorfbewohner können sich mit ihren klassischen Bögen zur Wehr setzen, und ihre Burgen bekommen alle einen Defensivbonus, sobald eine davon angegriffen wird.



MONGOLEI

MONGOLEN

Nomadische Fraktion, die im Zweifelsfall ihre Sachen packt und die Basis verlegt. Starke Reiterei, gefährliche Schützen, tödliche Horden. Khans als Heldeneinheiten unterstützen die Truppen mit Signalpfeil-Buffs.



INDIEN

DELHI-SULTANAT

Mit riesigen Elefantenreitern setzt das Delhi-Sultanat jede feindliche Befestigung unter Druck. Elefanten eignen sich sowohl für Belagerungen als auch im direkten Nahkampf gegen Infanterie und Kavallerie.



CHINA

CHINESEN

Mit der chinesischen Kampagne wechselt ihr nicht nur von einem Zeitalter ins nächste, sondern könnt auch eine Folge von Kaiserdynastien gründen. Der Clou daran: Ähnlich wie die Epochen schalten die neue Gebäude und Spezialeinheiten wie die bekannten Chu-Ko-Nu frei, aber mit jeder neuen Dynastie verlieren wir die Boni der alten. Um eine Dynastie zu etablieren, müssen wir beide Landmarks des entsprechenden Zeitalters errichten. Es erfordert also eine beträchtliche Investition.





Ein Hauch von Stronghold: Ein Spieler positioniert Truppen auf den Mauern, der andere stürmt mit schwerem Belagerungsgerät.

schon Age of Mythology einen Endlos-Button, mit dem eine Kaserne einfach immer weiter die gleichen Truppen ausspuckt. Das ersparte so einige Klickarbeit. Wäre sowas auch für Age of Empires 4 denkbar? Nein, meint Duffy: »Eine Sache, auf die wir bei unserer Marktforschung stießen, war diese Idee von spannender Arbeit. Spieler mochten keine große Automatisierung, sie mochten diese Ameisenfarm, wo sie selbst Dinge herumschubsen und effizienter machen. Dorfbewohner rekrutieren, ihnen Aufgaben zuweisen, Ressourcen sammeln. Das sind alles Dinge, die wir behalten haben.«

Ich würde nicht unbedingt zustimmen, dass ständig manuell neue Truppen in die Warteschlange klicken Teil der spannenden Arbeit von Age of Empires ist – aber es gibt jede Menge spannender Arbeit in dieser Serie, und ich habe großen Respekt davor, dass die Entwickler da im Zweifelsfall lieber zu wenig Vereinfachung als zu viel wollen. Nicht anders hätte ich es mir selbst gewünscht! Aber ein wenig Sorgen macht es mir dann eben doch. Ein genau für Leute wie mich entwickeltes Age of Empires 4 ... reicht das? Kann das aus der Nische ausbrechen, in die die Echtzeitstrategie in den 20 Jahren seit Age of Empires 2 abgerutscht ist?

Die Zeichen stehen auf Echtzeitstrategie

Isgreen ist zuversichtlich: »Seit über zehn Jahren sehen wir, dass die Spielerzahlen für Age of Empires immer nur nach oben und nach oben gehen. Das sagt doch etwas!« Und mehr noch, die Leute würden enorm viel Zeit in diesen Spielen verbringen. »Das gibt uns sehr viel Zuversicht.« Da ist was



Etwas sonderbar: Wenn wir wie oben links ein Gebäude errichten, bauen diese goldenen Geistersilhouetten mit.

dran: Die Definitive Edition von Age of Empires 2 rangiert aktuell meist ungefähr auf Platz 50 der am meisten gespielten Titel auf Steam. Das ist noch nicht Blockbuster-Niveau, selbst im Strategiebereich toppen das Platzhirsche wie Civilization 6 mit doppelt so vielen Nutzern. Aber für einen 20 Jahre alten ist das Titel nicht schlecht! Auch die Turnierszene zieht immer mehr Fans an.

Isgreen glaubt nicht, dass die Talfahrt der Echtzeitstrategie daran liege, dass heute niemand mehr ein Spiel wie Age of Empires spielen wolle. Im Gegenteil: Er sieht das Problem genau darin, dass sich das Genre von diesen Spielen wegbewegt hat. Es liege in der Natur der Sache, dass Genres sich manchmal in falsche Richtungen entwickeln und hinterher kaum wiederzuerkennen sind. Das ist in seinen Augen auch dem RTS passiert. Hatte ich schon C&C 4 erwähnt? »Mit Age of Empires 4 haben wir die Zeit in ini-

gen Punkten zurückgedreht. Du kannst wie früher eine große Stadt bauen, du kannst sie verteidigen, du kannst ein großes Imperium bauen.« Laut Isgreen hat sich das Genre so weit von seinen Wurzeln entfernt, dass es von außen für Neulinge komplett unzugänglich wirkt – etwa weil viele modernere Echtzeitstrategiespiele immer schneller sein wollten, bis kaum noch Zeit zum Nachdenken bleibt. »Wir wollen, dass du diese Zeit hast. Wir werden Einheiten nicht in Sekundenbruchteilen sterben lassen.« Nun war Age of Empires wie bereits erwähnt auf hohem Niveau nie ein entspanntes Spiel, aber tatsächlich dauern Partien und einzelne Gefechte länger als etwa in Relics bisherigen Werken. Diesen längeren Atem zu bewahren, ist auf jeden Fall ein guter Plan.

DIE EPOCHEN

In puncto Epochenvielfalt hält sich Age of Empires 4 sklavisch an Age of Empires 2. Denn die Epochenamen bleiben (zumindest im Englischen) unverändert. Im Vergleich zu Age 2 will Relic die strategische Vielfalt erhöhen, vor allem im dunklen Zeitalter. Im Meta-game von Age of Empires 2 ist die erste Epoche unter Profis mittlerweile eine extrem durchgetaktete und statische Angelegenheit, weil ihr im Prinzip immer die gleichen Abfolgen von Aktionen in irrsinniger Geschwindigkeit ausführt. Es gibt zwar Variationen je nach Strategie und Fraktion, aber sie bewegen sich in recht engen Grenzen. Age of Empires 4 will uns bereits im ersten Zeitalter mehr Optionen in Sachen Einheiten und Technologien geben und dadurch mehr Vielfalt erlauben. Die Briten können zum Beispiel bereits im Dark Age sehr starke Offensiveinheiten ausbilden, das Delhi-Sultanat verzichtet derweil kulturell auf das Jagen von Wild, weshalb ihr taktisch umdenken müsst. Die mongolischen Stämme können schon im ersten Zeitalter ihre Gebäude verlegen und und und. Dass das »dunkle Zeitalter« als Mittelalterbezeichnung mittlerweile einen sehr antiquierten und überholten Touch hat, wissen auch die Entwickler. Auf Nachfrage heißt es, man wolle sich hier schlicht an den Begrifflichkeiten von Age of Empires 2 orientieren.

Dark Age Im frühen Mittelalter baut ihr erste Holzhütten und Kasernen, erlegt Wild, sammelt Beeren und kämpft noch mit lediglich rudimentärem Kriegsgerät.

Feudal Age Der Fortschritt nimmt zu, ihr rekrutiert zusätzliche Einheiten, Speerkrieger, berittene Truppen und errichtet komplexere Gebäude.

Castle Age Aus Holzpalisaden werden in diesem Zeitalter mächtige Steinmauern, die eure Burgen und florierenden Siedlungen vor Eindringlingen schützen.

Imperial Age Die vierte Epoche im Spiel bringt das zerstörerische Schießpulver, Kanonen und somit das fortschrittlichste Kriegsgerät, das das Mittelalter zu bieten hatte.

»RTS liegt uns im Blut«

Und auch Quinn Duffy von Relic denkt, die Echtzeitstrategie sei »reif für ihre Rückkehr«. Er führt etwa an, dass einige Studios in letzter Zeit beträchtliche Investitionen für neue Spiele einfahren konnten. Relic selbst hat mit Microsoft natürlich einen starken Partner gewonnen, aber auch die frisch gegründeten Frost Giant Studios gingen mit Kapital von mehreren Partnern wie dem LoL-Giganten Riot Games an den Start. Das Team ist eins von mehreren, das aus dem jüngsten Exodus von Blizzard-Veteranen hervorging, und hat sich ebenfalls das RTS-Revival auf die Fahnen geschrieben. »Es gibt viele gute Zeichen«, sagt Duffy. Er glaubt, das Pendel schwingt wieder zu tiefen und komplexeren Spielen, und damit einher gehe auch frischer Appetit für Echtzeitstrategie. Und Relic war auch wirklich nie versucht, die Flinte ins Korn zu werfen? Sich auf ein lukrativeres Genre zu stürzen? Etwa nachdem sie Dawn of War 3 den Stecker ziehen mussten? Nie, sagt Boule: »RTS liegt uns im Blut.«

Microsofts PC-Anker

Für Microsoft sieht Isgreen noch einen Grund, Age of Empires 4 zu machen: »Es ist unser PC-Anker.« Klar hat der Publisher größere Marken wie Halo oder Gears, und die kommen inzwischen auch mehr und mehr auf den PC, aber sie gelten doch immer noch primär als Konsolenserien. Age of Empires dagegen ist wohl eine der traditionsreichsten PC-Marken, die man sich vorstellen kann – gerade alteingesessene PCler verbinden mit diesem Namen enorm viel.

Womit sich auch erklären könnte, warum Microsoft überhaupt so stark in Age of Empires 4 investiert. Darüber will sich Isgreen keine Spekulationen anmaßen, also tu ich es: Es ist ja kein Geheimnis, dass die Firmenstrategie aktuell maximal darauf ab-

zielt, so viele User wie möglich ins Game-Pass-Abo zu kriegen. Und Age 4 könnte da Leute abholen, die nie für Halo abonnieren würden. Bereits jetzt umgarnt Microsoft Strategiespieler mit Coups wie Crusader Kings 3 im Game Pass. »Und Age of Empires ist der dickste Gorilla im Strategiespielbereich!«, sagt Isgreen. Mit Recht!

Er sieht den Game Pass gleichermaßen als Chance wie Verpflichtung für Age of Empires 4. Einerseits könne der Launch im Abo helfen, dass mehr Spieler diesem RTS eine Chance geben, als sie es vielleicht zum Vollpreis tun würden. »Andererseits heißt es aber auch, wir müssen es wirklich zugänglich machen. Selbst für Leute, die nie ein Echtzeitstrategiespiel angefasst haben.« Womit wir also wieder beim Thema Zugänglichkeit wären. Wie wollen Microsoft und Relic die denn nun sicherstellen?

Die Kunst des Lernens

Einerseits mit besseren Tutorials. Dass die Kunst des Krieges zurückkehrt, schrieb ich ja

bereits, und das hat sich in Age of Empires 2 als exzellentes Lernmittel erwiesen. Die Entwickler wollen sie nach Release auch noch ausbauen. Zum Beispiel mit eigenen Tutorials für die einzelnen Völker. Weil die sich in Age of Empires 4 deutlich stärker voneinander unterscheiden sollen, werde man noch schwerer als in Teil 2 das Wissen von einer Fraktion auf die andere anwenden können. Da halte ich völkerspezifische Herausforderungskarten für eine schöne Idee, auch wenn es schade ist, dass sie erst nach Release kommen sollen. Außerdem soll Age of Empires 4 den Spieler mit dynamischen Tutorial-Meldungen an die Hand nehmen. Will heißen, die reagieren darauf, was wir tun – und vor allem, was nicht. Dinge, die wir bereits richtig machen, soll das System gar nicht erst kommentieren. Aber auf Mechaniken, die wir noch gar nicht oder falsch einsetzen, wird das Spiel uns mit Verbesserungsvorschlägen und Erklärungen hinweisen. »Das werden keine So-klickst-du-mit-der-Maus-Tutorials«, gelobt Isgreen.



Klassische Belagerungswaffe: Triböke müssen wie früher erst aufgebaut werden.



Palisaden erlauben noch keine Truppen auf den Wällen, das geht erst später mit den Steinmauern.

Die Idee hat Potenzial! Also wenn das System wirklich tief genug geht, Neulingen die Nuancen von Age of Empires verständlich zu machen. Zusammen mit der Kunst des Krieges wäre das ein besseres Tutorial-System, als es die meisten Echtzeitstrategiespiele je hatten. Und das kann Age 4 gut brauchen!

Geschichtsunterricht? Brauch ich nicht!

Isgreen sieht Age of Empires außerdem als grundsätzlich sehr zugängliche Form der Echtzeitstrategie, allein schon weil jeder das historische Szenario sofort greifen könne: Was es wohl bringt, die Schubkarre zu erforschen, das könne sich der Spieler denken – während etwa ein Starcraft jede seiner futuristischen Einheiten und Technologien erst erklären müsse. Und Isgreen spricht aus Erfahrung: »Als ich an Command & Conquer gearbeitet habe und das erste Age of Empires rauskam, haben wir's gespielt und uns gedacht: Das ist genial! Es ist Geschichte! Man muss es nicht erklären, man legt einfach los!« Recht hat der Mann! Eigentlich. Aber ausgerechnet seine Darstellung der Geschichte ist das, was mir an Age of Empires 4 bislang am wenigsten gefällt. Denn Age of Empires 4 scheint mich mehr zum Zuschauer als zum Teilnehmer seiner historischen Geschehnisse zu machen. Die Kampagne soll ja wie bereits gesagt mit einer Art Dokumentarfilm erzählt werden – aber das heißt, ich bin ein Beobachter aus der Moderne, der den geschichtlichen Ereignissen nur zuschaut. Und ich meine, natürlich bin ich das! Aber ich will mich nicht so fühlen!

In Age of Empires 2 hat mir ein »echter« Zeitzeuge sein Tagebuch vorgelesen. Das

war vielleicht spartanisch inszeniert, aber damit fühlte ich mich wie live im Mittelalter! Es ist ein subtiler Unterschied, aber für mich ein völlig anderes Level an Immersion. Ein wenig stört mich auch, wie Age of Empires 4 manche Geschehnisse im Spiel animiert. Wenn wir ein Gebäude errichten oder einen Tribok unpacken, sehen wir nicht nur unsere Arbeiter am Werk, sondern auch goldene Geistersilhouetten, die um das Objekt herumflackern und mitarbeiten. Was es mit denen auf sich hat? »Na ja, es war doch nie sonderlich realistisch, dass ein einzelner Dorfbewohner eine Burg errichten kann!«, erzählen die Entwickler. Die goldenen Umrisse sollen die Anstrengungen unserer ganzen Kultur symbolisieren. Was irgendwie ein netter Gedanke ist, aber im Spiel noch unrealistischer und irritierender wirkt als der eine Arbeiter mit seiner Burg. Und es ent-

fernt mich erneut einen Schritt vom Live-Mittelaltergeschehen und macht mich mehr zu einem distanzierten Beobachter.

Sind das schon alle Kritikpunkte?

Goldene Umrisse und Dokufilmchen? Wenn das alles ist, was man zu kritisieren hat, dann klingt das doch echt gut! Und tatsächlich: Nach der ersten Präsentation von Age of Empires 4 habe ich überraschend wenig Kritikpunkte. Es sind eher Feinheiten, die mir auffallen. Die Grafik macht insgesamt trotz der Diskrepanz zwischen natürlicher Landschaft und den Einheiten einen richtig schönen Eindruck. Insgesamt wirkt das Spiel manchmal nur einen Tick zu bunt und knallig, besonders wenn die Chinesen mit ihren Feuerwerkswerfern loslegen. Nun will ich keineswegs nur düsterstes Mittelalter – wer glaubt, Age of Empires 2 war so, hat es



Im späteren Spiel soll rund die Hälfte unserer 200 Bevölkerungspunkte mit Dorfbewohnern gefüllt sein – weniger als in Age 2.



Das Delhi-Sultanat ist vor allem deswegen im Spiel, weil die Entwickler dringend eine Fraktion mit Elefanten wollten.

falsch in Erinnerung. Im Gegenteil, Erfinder Bruce Shelley erzählte mir mal: »In Age of Empires scheint immer die Sonne.« Die Serie stand immer für einladende Geschichte, und das ist gut! Aber in Age 4 könnte die Sonne auch etwas weniger hell strahlen.

Offene Fragen

Relics Ansätze machen einen guten Eindruck, aber viel wird davon abhängen, wie genau sie in der Praxis austariert werden. Wie lang dauert eine Schlacht, eine Partie? Wie komfortabel wird die Bedienung? Wie gut fühlt sich der eigentliche Spielablauf an, wie episch wird es, wenn Heere aufeinander prallen? Ich kann euch deswegen noch nicht sagen, ob Age of Empires 4 wirklich die Rettung der Echtzeitstrategie wird. Ich kann nicht einmal sagen, ob mir Relic hier nicht durch die Bank Unsinn erzählt hat und das Ding am Ende doch weniger klassisch wird, als sie behaupten. Aber man muss dem Team doch zugute halten: Microsoft hat Age of Empires in den letzten Jahren mit so viel Respekt behandelt, wie ihn eine so alte Marke selten erfährt. Und Relic hat bislang fast nur großartige RTS-Titel gemacht – Dawn of War 3 hin oder her. Wenn wir also mal davon

ausgehen, dass sie hier keinen Quark dahergeredet haben, dann muss ich auf jeden Fall sagen: Hut ab vor dem, was ihr hier versucht. Hut ab, dass ihr Age of Empires nicht auf Teufel komm raus auf hip und modern trimmt. Dass ihr das Vertrauen habt, die Serie kann mit ihren alten Stärken auch heute noch so überzeugen wie damals den zehnjährigen Maurice, der zum ersten Mal Age of Empires 2 anwarf. Ich weiß nicht, ob ihr Recht behalten werdet. Vielleicht ist die Welt schlecht, RTS ist wirklich tot, und selbst das tollste Age 4 wird sich heutzutage nicht mehr gut genug verkaufen.

Aber ich selbst glaube auch: In der Echtzeitstrategie steckt noch Leben! Es braucht einfach nur mal wieder jemanden, der sich auf die Stärken besinnt, die das Genre damals groß gemacht haben, und die in ein neues, hochwertiges Gewand packt. Ich glaube, ein richtig gutes Age of Empires 4 kann immer noch Erfolg haben. Jetzt müsst ihr nur noch beweisen, dass ihr auch ein richtig gutes Age of Empires 4 machen könnt. Und wenn ihr's nicht schafft, reißt ihr wahrscheinlich das ganze Genre mit dieser letzten Chance endgültig in die kommerzielle Belanglosigkeit. Aber hey, kein Stress. ★

MEINUNG

Maurice Weber
@MauriceWeber42



Age of Empires 4 klingt in vielerlei Hinsicht, als hätten die Entwickler genau von meinem persönlichen Wunschzettel abgelesen. Im Kern das Prinzip von Age of Empires 2, aber mit den vielfältigeren Truppen und Fraktionen von Age 3 und Mythology sowie dem Mauerbau von Stronghold? Ziemlich genau so hätte ich euch meine Traumfortsetzung vor der Präsentation des Spiels beschrieben! Aber der unsympathische Realist in mir fragt sich doch: Ist das wirklich der richtige Weg? Also um nicht nur Leute wie mich anzusprechen, die jetzt schon begeistert die Definitive Edition von Teil 2 spielen? Denn Age of Empires 4 braucht mehr als nur mich und meinesgleichen, wenn es die Art von Hit werden will, die ein ganzes Genre wieder aufleben lässt.

Aber ... ich glaube, ich finde Relics Weg trotzdem den richtigen. Mit modernisierten und abgespeckten Revivals haben es schließlich schon genügend Entwickler versucht, und sie sind fast alle auf die Nase gefallen. Vielleicht wird es Zeit, dass nochmal jemand die Probe aufs Exempel macht mit einem richtig klassischen RTS. Dass dieses Genre in seine letzte Entscheidungsschlacht reitet: Sieg oder Tod!

Ehrlich: Sollte Age 4 auch noch floppen, war's das. Wer sollte danach nochmal ein richtiges Triple-A-Strategiespiel versuchen? Blizzard? Nach Warcraft 3: Reforged? Im Leben nicht! Electronic Arts? Vielleicht, aber von einem Remaster des ersten C&C zu einem dicken neuen Teil wäre es schon ein weiter Weg. Und wer weiß, vielleicht haben Isgreen und seine Leute ja recht: Vielleicht trauen wir alle dem klassischen RTS wirklich zu wenig zu, und es braucht nur mal wieder ein richtig gutes, um das Genre endlich aus seiner Misere zu heben!

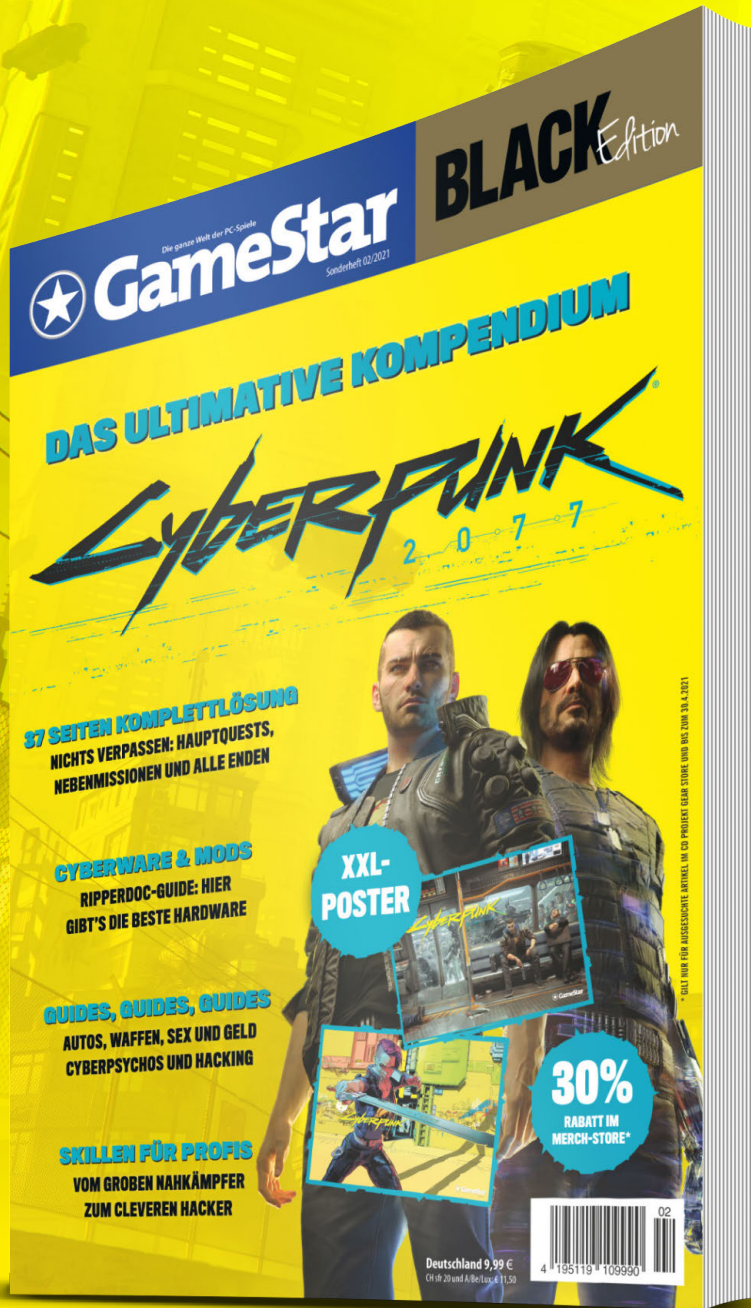
Aber dafür muss Age of Empires 4 natürlich auch noch ... na ja, gut werden. Und ob es das wird, können wir aktuell nur vermuten. Es klingt gut, und es hat Leute am Ruder, die einige der besten RTS aller Zeiten entwickelt haben. Aber ein so komplexes Spiel wie ein Age of Empires kann man nicht nur anhand von Trailern und Beschreibungen umfassen. Man muss es selbst spielen, muss ertasten, wie all seine Zahnräder ineinandergreifen. Da kann so viel im Detail schiefgehen, selbst wenn's die gleichen vier Zeitalter und vier Ressourcen wie früher sind. Aber einen ersten Eindruck kann ich festhalten: Nach der ersten Gameplay-Demonstration und dem Gespräch mit den Entwicklern stieß ich zumindest auf keine gravierenden Warnsignale. Ob ich mehr finden werde, sobald ich selbst spielen darf, wird sich zeigen. Aber ich verbleibe mit großer Vorfreude, das herauszufinden.



In der Kampagne gibt es wieder Heldeneinheiten, im Multiplayer-Modus sind die aber die Ausnahme.

DAS ULTIMATIVE KOMPENDIUM ZU CYBERPUNK 2077

JETZT AM KIOSK



30%

**RABATT IM
MERCH-STORE****



**XXL
DOPPEL
POSTER**



NIGHT CITY DURCHGESPIELT

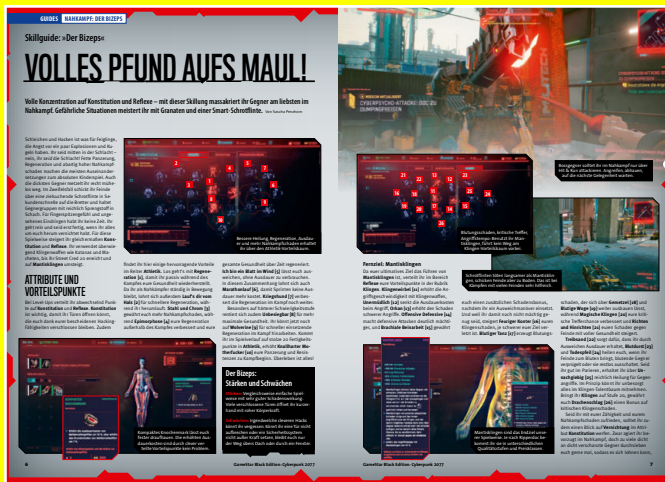
**Mit unserer Komplettlösung verpasst
ihr keine wichtige Entscheidung**

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 prüfen? Oder lieber elegant schleichen und hacken? Unsere Skillguides helfen dabei, euren individuellen Spielstil perfekt zu verwirklichen.



EDDIES OHNE ENDE

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



SHOPPEN BEIM RIPPERDOC

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

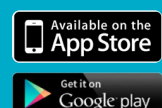
Jetzt bestellen 1 Formular ausfüllen 2 Foto machen 3 Foto an shop@gamestar.de

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

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

oder online bestellen: www.gamestar.de/cyberpunk

* Versandkosten innerhalb Deutschlands 2,50 Euro • Versand außerhalb Deutschlands 3,50€ • Alle Preise inkl. Mwst. • Anbieter: Webmedia Gaming GmbH, Ridlerstr. 55, 80339 München, Registergericht München, HRB 99187, Geschäftsführer: Marc-Andreas Albert • Kundenservice: kundenservice@gamestar.de
 ** Gilt nur für ausgesuchte Artikel im CD Projekt Gear Store und nur bis zum 30.4.2021.



Deathloop

ZEITSCHLEIFE MIT MORD UND STIL

Genre: Action Publisher: Bethesda Entwickler: Arkane Termin: 21.5.2021

Deathloop setzt auf ein experimentelles Konzept, abgefahrenere Action und jede Menge Coolness. Wir haben uns Arkanes neues Projekt angeschaut und kommen zu dem Vorabfazit: Dieses Spiel ist besonders, aber auch kompliziert. Von Hannes Rossow

Die französischen Entwickler der Arkane Studios hatten es in den letzten Jahren nicht immer leicht. Obwohl sie mit Dishonored 2

Das haben wir gesehen

Wir konnten uns eine knapp einstündige, kommentierte Präsentation des Spiels ansehen, die eine komplette Mission enthielt. Während der Präsentation gab es nicht nur diese Mission zu sehen, sondern auch die Rückkehr zu diesem Abschnitt während einer anderen Tageszeit, um die Varianz zu verdeutlichen. Zusätzlich erhielten wir eine etwa halbstündige Präsentation des Art Directors, der uns auf die vielfältigen Einflüsse und Feinheiten aufmerksam machte.

und Prey durchaus von der Presse gefeierte Titel abliefern konnten, hatten sie es damit bei der breiten Masse eher schwer. Auf den ersten Blick wirkt Deathloop wie eine actionreiche Antwort auf die schwer zugänglichen Vorgänger. Tatsächlich steckt in dem Spiel aber mehr Arkane-DNA, als es die stylischen Trailer vermuten lassen.

Ja, Deathloop ist ein Ego-Shooter, in dem wir unsere Gegner auch aus großer Distanz und/oder in bester Rambo-Manier bearbeiten können. Doch das Arkane-typische Stealth-Gameplay, die übersinnlichen Fähigkeiten und die immersiven Sim-Elemente, die uns jede Mission auf mehrere kreative Weisen abschließen lassen, gibt es weiterhin. Und ein Blick auf die Puzzle-artige Storykampagne von Deathloop zeigt zudem:

Hier wird genauso viel gerätselt wie geballert. Das alles führt allerdings auch dazu, dass Deathloop längst nicht so einfach zu verstehen ist, wie bisher gedacht.

Und täglich grüßt der Auftragskiller

Schon vor der Veröffentlichung am 21. Mai hatte ich die Gelegenheit, einen umfangreichen Blick auf Deathloop zu werfen. Selbst spielen ging zwar aus Pandemiegründen leider nicht, aber anhand einer Gameplay-Prä-



Mit der Nexus-Fertigkeit können wir Feinde miteinander verknüpfen und sie alle mit einem gezielten Schuss auf einmal ausschalten.



Jeder Tag in Deathloop endet in einer riesigen, ausschweifenden Party, die in einem verrauchten Club stattfindet.

sensation von Game Director Dinga Bakaba sowie Interviews mit Campaign und Narrative Designern konnten wir einen guten Eindruck davon gewinnen, was Deathloop eigentlich sein möchte, wie es funktioniert und auf welchem Weg sich das Projekt gerade befindet.

Aber worum geht's in Deathloop überhaupt? Laut Bakaba ist es in Deathloop das Ziel gewesen, die Epik und die komplexe Welt von Dishonored hinter sich zu lassen. Stattdessen wolle man sich dieses Mal in einem kleineren Rahmen bewegen. Ein Ort, ein Held, ein Problem. Der Ort ist die nordische Insel Blackreef, der Held ist Auftragskiller Colt und das Problem: Eine Zeitschleife setzt den Tag nach 24 Stunden wieder zurück, und alles beginnt von vorn. Um aus diesem Zeitgefängnis ausbrechen zu können, müssen wir acht bestimmte Gegner, die sogenannten Visionaries, ausschalten.

Blackreef (angelehnt an die Färöer Inseln) ist ein Eiland, auf dem ähnlich

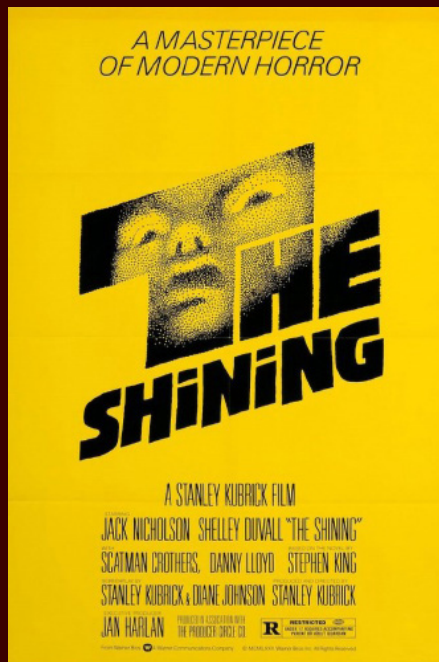
dem Bermudadreieck paranormale Ereignisse stattfinden. In den 1930er-Jahren wurde daher vor Ort eine militärische Forschungseinrichtung installiert, um die Anomalien erkunden zu können. Nach einem fehlgeschlagenen Experiment wurde Blackreef aber wieder aufgegeben, und in den 1960er-Jahren machte sich dann die Organisation »AEON« auf der Insel breit. Die Gründer entdeckten dann die Möglichkeit, eine Zeitschleife zu starten, die allen Inselbewohnern ein ewiges Leben verspricht – unter der Herrschaft der AEON-Anführer, die sich selbst Visionaries taufen. Der Haken: Nach dem Neustart des Tages kann sich niemand an die Ereignisse der letzten Schleife erinnern.

100 Fragen gleich zu Beginn

Was bewirkt die riesige Antenne auf der Insel? Was hat es mit der Zeitschleife auf sich? Was ist das Geheimnis von Blackreef? Wie ist Colt überhaupt auf die Insel gekommen und warum

Stilbildende Saul-Bass-Filmplakate

Wer die Trailer von Deathloop gesehen hat, dem dürften auch die stylischen Artworks aufgefallen sein, mit denen das Spiel darin präsentiert wird. Die flachen, kontrastreichen 2D-Animationen sind vom realen US-amerikanischen Grafikdesigner Saul Bass inspiriert und bringen das Selbstverständnis von Deathloop auf den Punkt. Bass war zwar in vielen Bereichen aktiv, am bekanntesten sind aber seine Werke, die auf den Filmplakaten bekannter Kinofilme wie »Vertigo« (1958) oder »The Shining« (1980) zu sehen sind. Anfangs nur für die Trailer gedacht, wurden die Designs laut Art Director Mitton auch in das User Interface des fertigen Spiels integriert.



Die Werke des US-Künstlers Saul Bass haben großen Einfluss auf das Design von Deathloop.



Julianna ist zwar unsere Gegenspielerin, trotzdem baut Colt auch eine Art Freundschaft mit der Auftragskillerin auf.

EINFLUSS DURCH MODE UND DESIGN

Wenn in Deathloop an Design gedacht wird, dann vor allem in klassischer Hinsicht. Sowohl die Mode unserer Gegner und die Entwürfe der benutzbaren Gadgets als auch die allgemeine Inneneinrichtung der Gebäude auf Blackreef wurden nicht dem Zufall überlassen. Anders als bei den Einflüssen durch das Kino, die mehrere Jahrzehnte umfassen, konzentrierte sich Art Director Mitton hier komplett auf den Zeitraum der 60er-Jahre. Das schrille, eigenwillige Design dieser Ära soll im Spiel den starken Kontrast zum unterkühlten, nordischen Setting der Blackreef-Insel bilden und das Gefühl des »ewigen Lebens« versinnbildlichen, das die Zeitschleife (zumindest in der Theorie) mit sich bringt.

Bunt, stylisch und cool soll Deathloop sein. Unseren Gegnern sehen wir das direkt an ihren Klamotten an, die einerseits die englische Mode-Ikone Twiggy, aber auch das »Swinging London« widerspiegeln. Neben den auf den ersten Blick auffälligen Farben und Mustern geht es hier aber auch um die Silhouetten der Kleidung, die schon aus dem Augenwinkel dafür sorgt, dass Gegner durch ihren individuellen Modegeschmack erkennbar sind. Dass die narzisstische Mode das A und O ist, wird spätestens durch die Masken deutlich, die unsere Gegner tragen, wodurch sie an schießwütige Schaufensterpuppen erinnern sollen.

Neben dem ganzen Pop-Art-Dekor, das auch bunt bemalte Häuser – besprüht mit riesigen Lettern – mit einschließt, trägt Blackreef auch eine militärische Vorgeschichte mit sich herum. In den 1930er- und 1940er-Jahren wurde die Insel durch das Militär erforscht, das aber nach dem überstürzten Abzug der Streitkräfte einen Großteil der Ausrüstung und Fahrzeuge zurückgelassen hat, wodurch das Bild der Insel geprägt wurde. Eine Herausforderung für die Künstler des Entwicklerteams, die eben nicht nur in schrägen, auffälligen Mustern und Farben denken mussten, sondern auch in olivgrünen, grauen Maschinen und Mechanismen, die dennoch zum übergreifenden Retro-Look passen müssen. Hier half, neben alter NASA-Technologie, auch wieder das Kino aus, denn Filme wie die »James Bond«-Klassiker strotzen nur so vor einzigartiger Technik, die eher durch ihre Form als ihre Funktion auffallen musste.



Beim Design der Klamotten sind deutliche Einflüsse der Swinging Sixties nicht zu leugnen.

scheint er einer der Wenigen zu sein, die nach Ablauf der 24-Stunden-Frist nicht die Erinnerung verlieren? Deathloop mag zwar »klein« sein, an Überraschungen mangelt es aber nicht. Die Zusammenhänge offenbaren sich uns erst nach vielen Schleifen.

Die einzige Person, mit der Colt interagiert und Gedanken austauscht, ist Julianna, ebenfalls eine Auftragskillerin, die es aber leider auf ihn abgesehen hat. Zwar versucht Julianna uns aktiv zu töten, ist aber auch die einzige Person, die neben Colt in der Lage ist, ihre Erinnerungen zu behalten. Langsam entwickelt sich durch diese Gemeinsamkeit ein Mix aus Feind- und Freundschaft, mit dem die Hintergründe der Visionaries und der Anomalie erzählt werden. Ihr seht schon, allein die Exposition von Deathloop ist schon recht kompliziert.

Komplexe Rätselkampagne

Die erste Sache, die beim Spielen auffällt: Deathloop ist nicht das Spiel, für das ich es

gehalten habe. Anhand des Reveal- und der späteren Gameplay-Trailer wirkt das Spiel wie ein Rogue-like-Shooter in einer offenen Spielwelt. Als müssten wir, um die acht Ziele von Protagonist und Auftragskiller Colt aus-



schalten zu können, jedes Mal wieder von vorn beginnen, wenn wir sterben – immerhin heißt das Spiel ja Deathloop. Allerdings ist das alles weder ein Rogue-like noch ein klassischer Shooter, und eine Open World hat Deathloop schon einmal gar nicht. Stattdessen funktioniert Deathloop eher wie eine Mischung aus den Konsolentiteln The Legend of Zelda: Majora's Mask und Persona 5: eine Zeitschleife innerhalb eines begrenzten Zeitfensters (hier sind es 24 Stunden), in der aber nur eine bestimmte Anzahl an Missionen pro Tag möglich sind. Im Falle von Deathloop heißt das, es gibt vier Levelareale (Distrikte), die wir zu vier unterschiedlichen Tageszeiten (morgens, mittags, nachmittags, abends) besuchen können. Ganz ohne tickende Uhr. In welcher Reihenfolge wir das machen und ob wir Distrikte auch mehrmals besuchen, liegt ganz an uns.

Am eigentlichen Spielziel ändert das aber nichts. Um der Zeitschleife entfliehen zu können, muss Colt die acht Visionaries erledigen, die mehr oder weniger die Anführer auf Blackreef sind. Um aber die ganze Bande in einem Rutsch ausschalten zu können, müssen wir innerhalb mehrerer Schleifen Hinweise suchen und die Welt und ihre Charaktere beeinflussen. So lange, bis wir die



Frank Spicer ist einer der acht Visionaries und damit eines der Hauptziele unserer Missionen.



Die Vehikel in Deathloop erinnern nur ganz am Rande an echte Autos, sondern wirken eher wie Pop-Art-Mondfahrzeuge.

WAS IST MIT DEM MULTIPLAYER-MODUS?

Deathloop ist in erster Linie eine Singleplayer-Erfahrung, aber die Entwickler haben auch eine interessante Multiplayer-Idee im Gepäck. Mit der Auftragskillerin Julianna gibt es nämlich noch eine zweite Figur auf Blackreef, die nach jeder Schleife die eigenen Erinnerungen behält. Doof nur, dass sie nicht auf unserer Seite ist, sondern von den Visionaries angeheuert wurde, um Jagd auf uns zu machen. Und wer möchte, darf selbst in die Rolle von Julianna schlüpfen, um anderen Spielern das Leben schwer zu machen.

In der Praxis sieht das dann folgendermaßen aus: Ähnlich wie in Dark Souls und Co. können wir in die Singleplayer-Kampagnen anderer Spieler (auch gezielt die unserer Freunde) einfallen und sie in den Missionen direkt bekämpfen. Als besondere Fähigkeit kann Julianna auf eine spezielle Tarnung zurückgreifen, die sie wie einen normalen Gegner aussehen lässt. Aus der Perspektive des Gegenübers wirkt das dann so, als gäbe es da plötzlich eine unvorhersehbare KI, die ganz eigenen Regeln folgt. Dass eigentlich ein echter Spieler hinter den Angriffen steckt, erfahren unsere Opfer erst im Nachhinein.

Auf Wunsch lässt sich dieser PvP-Part aber auch abschalten. Dann will uns Julianna zwar weiterhin regelmäßig einen Strich durch die Rechnung machen, aber wir können sicher sein, dass hier wirklich nur die KI gegen uns antritt. So oder so könnte dieses Spielelement dafür sorgen, dass unsere Missionen nie zur Routine werden. Immerhin kann es jederzeit sein, dass wir es mit einem Gegner zu tun bekommen, der sich nicht ganz so leicht austricksen lässt und es uns zudem schwer macht, ihn überhaupt zu identifizieren.

Weichen für eine Schleife gestellt haben, in der wir alle Ziele auf einmal erwischen. Das braucht Zeit, Geduld und auch Hirnschmalz.

Zwischen Geballer und Zaubertricks

In seiner Gameplay-Präsentation zeigte Bakaba mir, wie die Theorie hinter Deathloop in der Praxis aussieht. Eine unserer acht Zielpersonen ist »Ramblin'« Frank Spicer, ein Musiker und Radiomoderator, der seine gefühlte Unsterblichkeit dafür nutzen möchte, das perfekte Album aufzunehmen. Um in sein abgesichertes Hauptquartier einzudringen, stehen uns mehrere Möglichkeiten zur Auswahl. Gehen wir durch die Eingangstür, bekommen wir ein Armband verpasst, das uns unsere Fähigkeiten nimmt. Steigen wir durch den versteckten Lüftungsschacht ein, müssen wir uns erst zu Spicer vorarbeiten. Hier wird schnell klar, wie sehr sich Arkane

bei allen Experimenten dann doch auf die eigenen Stärken verlässt. Im Kern unterscheidet sich das Spielgefühl von Deathloop nämlich nicht allzu sehr von Dishonored. Es gibt ein klares Ziel, das wir töten müssen, und dafür knacken wir Schlösser, umgehen Sicherheitssysteme und schalten jede Menge Wachen aus. Entweder wir machen das still und heimlich, oder wir hauen brachial auf die Kacke. Nicht-tödliche Aktionen stehen Colt übrigens nicht zur Auswahl. Es gibt kein Moralsystem, keine Boni für Stealth-Akrobaten – nach 24 Stunden er stehen ohnehin alle wieder von den Toten auf.

Das Besondere an der Spielmechanik von Deathloop sind aber nicht die standardmäßigen Schießereien oder Takedowns, sondern die sogenannten »Slabs«. Die Slabs von Colt sind das Deathloop-Äquivalent zu Corvo Attanos Fähigkeiten in Dishonored. Das übersinnliche Arsenal umfasst zum Bei-

spiel »Shift«, womit sich Colt an bestimmte Punkte teleportieren kann, ohne dabei gesehen zu werden. Durch »Nexus« lassen sich Gegner miteinander verknüpfen, was dazu führt, dass alle verbundenen Gegner sterben, wenn wir auch nur einen von ihnen ausschalten. Mit »Swapper« kann Colt die Plätze mit einem Gegner tauschen, um ihn damit entweder aus dem Weg zu gehen oder ihn in eine Falle zu locken. Und dank seiner »Hacking«-Slab ist Colt in der Lage, elektronische Geräte auszuschalten, Türen zu knacken oder beispielsweise auch Geschütztürme für sich kämpfen zu lassen.

Hier steckt jede Menge Potenzial in Deathloop. Je nachdem, wie einfallsreich wir an die Missionen herangehen, gibt es immer mehrere Wege, um ans Ziel zu gelangen. Und das ist auch wichtig, schließlich werden wir die Levelareale und Missionen teilweise mehrfach spielen müssen, um unserem gro-



In Sachen Inneneinrichtung setzt Deathloop komplett auf die »Swinging Sixties«, wenn auch technisch etwas weiterentwickelt.

EINFLUSS DURCH FILM UND KINO

Wie die meisten Videospielentwickler ließen sich auch die Deathloop-Macher in erster Linie durch Popkultur inspirieren – in diesem Fall aber besonders durch Filmklassiker und verschiedenste visuelle Kinoerlebnisse des 20. Jahrhunderts. Um das intime, einsame Setting der Blackreef-Insel auch optisch einzufangen, stand beispielsweise die eiskalte Isolation der antarktischen Forschungsstation aus »Das Ding aus einer anderen Welt« (1982) Pate. Damit Colt hier aber trotzdem als waffenliebender Held glänzen kann, berief sich das Art-Design-Team auf einen anderen Kurt-Russell-Film: »Die Klapperschlange« (1981).

Das »Visual Universe« von Deathloop, wie es Art Director Sebastien Mitton formuliert, soll für ein kohärentes Design sorgen, das einerseits die oft sehr unterschiedlichen Gameplay- und Storyaspekte des Spiels unterstützt, gleichzeitig aber nicht zu einem Brei aus Einflüssen wird. Deshalb orientierte man sich auch bei den Eternalists, der gegnerischen Fraktion, an Kinofilmen. Aus »The Wicker Man« (1973) nahm man die Aspekte des heidnischen Kults, der sich unter anderem mit Tiermasken schmückt, während »The Warriors« (1979) auf die modisch gewagten Schlägertrupps abzielt, die es in den Trailern schon zu sehen gab.

Damit Deathloop aber nicht zu düster und brutal daherkommt, sondern auch die nötige Prise Lässigkeit mitbringt, setzten die Macher auf einen Mix aus Retro-Coolness, wie beispielsweise dem Lee-Marvin-Film »Point Blank« (1967) und den bunten, flapsigen Charakteren aus Quentin-Tarantino-Streifen. Letzterer passt hier sogar doppelt, denn die achronologische Erzählweise voller sprücheklopfender Killer, die man etwa aus »Pulp Fiction« (1994) kennt, findet sich in der Zeitschleife von Deathloop wunderbar wieder, in der ebenfalls Auftragskiller Jagd aufeinander machen. Tarantino würde Deathloop vermutlich lieben.



Die Entwickler ließen sich für die Retro-Coolness von Klassikern wie »Point Blank« inspirieren.

Ben Endziel näherzukommen. Die große Gefahr ist nämlich, dass Puzzelei und ständige Neuversuche dazu führen, dass wir der Levels und Bossgegner überdrüssig werden.

Dynamische Levels

Darauf sind die Entwickler nach eigenen Angaben aber vorbereitet. Denn auch wenn es »nur« vier Distrikte gibt, unterscheiden sich

diese je nach Tageszeit enorm. So herrschen auf der Blackreef-Insel natürlich auch Ebbe und Flut, und wo morgens noch das Meer an die Küste peitscht, können wir nachmittags eine freigelegte Höhle erkunden, die sonst unter Wasser stehen würde. Die sich ändernden Witterungsbedingungen, die eintretende Dunkelheit am Abend oder die Rückkehr in ein Areal, in dem wir unser Ziel

schon ausgeschaltet haben – es gibt mehrere Elemente, die die Spielwelt ändern. Auch die Slabs selbst helfen dabei, den Spielverlauf abwechslungsreich zu halten und Colt ein bisschen durch Blackreef zu leiten. Unsere Spezialfertigkeiten müssen wir uns nämlich erst verdienen, indem wir die Visionaries ausschalten und ihre jeweilige Fähigkeit stehlen, die sie entwickelt haben. Vielleicht müssen wir also erst den Wissenschaftler Egor Serling ausschalten, um mit dessen Fähigkeiten an Partyhengst Aleksis »The Wolf« Dorsey herankommen zu können, nur um dadurch den Weg zum nächsten Ziel zu öffnen. Erst nach und nach offenbart sich die finale Lösung für unsere Killstreak. Erkundung spielt daher also eine große Rolle in Deathloop. Es geht nicht nur darum, so schnell wie möglich alle Ziele auszuschalten, sondern auch zu verstehen, wie der sich ständig wiederholende Tag aufgebaut ist. Welcher Visionary befindet sich wann an welchem Ort? Wie kann ich ihn oder sie dazu bewegen, in den Distrikt des anderen Ziels zu wechseln, damit ich beide gleichzeitig ausschalten kann? Tatsächlich ist das Töten der Gegner die Vorgehensweise, die uns am wenigsten hilft – Informationen und neue Fertigkeiten sind viel wichtiger.

Eine 24 Stunden junge Spielwelt

Ein nicht näher erläutertes Hintertürchen wird es uns ermöglichen, bestimmte Fähigkeiten und Waffen in unseren nächsten Versuch mitzunehmen, obwohl der Tag zurückgesetzt wird. Das ist der große Vorteil von Colt. Er ist zwar wie alle anderen auch in der Schleife gefangen (und sich der Schleife bewusst), anders als der Rest kann er sich aber an die Ereignisse des »Vortags« erinnern. Für die Visionaries und die Standardgegner hingegen gilt: Es ist gefühlt der erste Tag auf der Insel. Dementsprechend ausgelassen ist die Stimmung und Selbstbeweihräucherung, die seit Jahrzehnten jeden Abend in derselben Party mündet.

Wie mich Art Director Sebastien Mitton wissen lässt, hat dieser ewige 24-Stunden-Zyklus aber nicht nur spielmechanische Auswirkungen. Wie sieht denn eine Gesellschaft auf einer Insel aus, die immer nur ei-



Bei Auseinandersetzungen mit Julianna wissen wir nie, ob hier nun die KI oder ein echter Spieler Jagd auf uns macht.



Wer möchte, darf auch selbst zur Jägerin werden und als Julianna die Storykampagnen seiner Freunde überfallen.



Die Gegner in Deathloop tragen keine einheitlichen Uniformen, sondern sind immer einzigartig und schrill angezogen.

nen Tag Zeit hat? Für die Gestaltung heißt das vor allem: viel Street Art, also Graffiti-Werke, die sich relativ schnell anfertigen lassen. Auch sonst steht hier der schnelle Exzess über allem. Viel Alkohol, Drogenkonsum, Laissez-faire oder auch das Töten von Kollegen zur Belustigung.

Coolness als Leitmotiv

Wie wir es von Arkanes bisherigen Titeln gewohnt sind, spielt das Art Design auch hier eine große Rolle. Kombiniert mit einem Mix aus popkulturellen Bezügen zur Action und Atmosphäre von Kinoklassikern wie »Das Ding aus einer anderen Welt« (1982), »The Warriors« (1979) oder »Die Klapperschlange« (1981), setzt Deathloop auch auf den Stil der frühen »James Bond«-Filme. In Sachen Architektur und Mode standen hingegen die Swinging Sixties Pate. Mitton betont, dass die Rauheit der Insel klar im Kontrast zu den schrillen und überdrehten Settings der Häuser stehen sollte. Überhaupt ist Style und Coolness ein wichtiger Faktor in Deathloop. Sei es nun der Grafikstil selbst oder aber die Inszenierung der Action, es

wird viel Wert darauf gelegt, dass der Schawert immer gegeben ist. Mein bisheriger Eindruck ist, dass die vielen unterschiedlichen Einflüsse überraschend gut zusammenpassen. So toll Deathloop aber aussieht – alles wirkt eher wie eine Summe an Inspirationen und weniger wie ein eigener Stil.

Auch wenn sich Deathloop am Ende noch immer sehr nach Dishonored anfühlt, ist der experimentelle Ansatz deutlich zu spüren. Dem vertrauten Kern-Gameplay wurde ein interessantes, wenn auch etwas kompliziertes Szenario aufgestülpt. Statt eine Reihe an lose miteinander verbundenen Missionen abzuliefern, setzt Deathloop auf ein großes, übergreifendes Rätsel. Und so etwas gibt es selten. Noch müssen wir abwarten, inwieweit Entscheidungen einen Einfluss auf die Lösungsfindung haben werden. Können wir alternative Wege gehen, die schwieriger, dafür aber befriedigender sind? Schon allein das mutige Konzept von Deathloop dürfte einen Blick wert sein. Es bleibt die Hoffnung, dass das Spielprinzip nicht allzu viele Spieler abschreckt – denn die clevere, aber unzugängliche Idee könnte es schwer haben. ★

MEINUNG

Hannes Rossow
@Treibhausaffekt



Ich habe richtig Lust auf Deathloop bekommen. Zwar hatte ich mir anfangs einen unkomplizierten, aber mitreißenden Shooter erhofft, bei dem ich einfach nur so lange meine Fähigkeiten trainieren muss, bis alle Ziele ausgeschaltet sind, das wirkliche Deathloop gefällt mir aber eigentlich noch besser. Jetzt, wo ich weiß, dass es auch ruhige Momente geben wird, in denen ich die Welt und ihre Zusammenhänge aufsaugen kann, freue ich mich darauf, Pläne zu schmieden und die Visionaries in die Falle zu locken – und das immer mit jeder Menge Stil. Alles an Deathloop wirkt cool, auch wenn ich beim Art Design vielleicht etwas fehlende Originalität befürchte. Colts Fähigkeiten laden zum Experimentieren ein, und es ist einfach unterhaltsam, zu sehen, wie eine Gruppe an Feinden mit der Nexus-Fähigkeit verbunden wird, einer von ihnen in die Schussbahn eines clever platzierten Geschützes läuft und alle anderen mit ins Jenseits reißt. Da mir die Welt von Dishonored nie so wirklich zugesagt hat, bin ich hoffnungsvoll, dass ich die über-sinnliche Auftragskiller-Action hier für mich nachholen kann. Die eigentliche Geschichte von Deathloop, die offenbar in erster Linie über Funkgespräche mit Juliana erzählt wird, wirkt bislang aber noch wie ein reiner Meta-Kommentar, mit dem über die Ereignisse der einzelnen Loops diskutiert wird. Wenn es Deathloop aber schafft, hier auch noch eine packende Mystery-Story aufzubereiten, die auch näher auf die paranormalen, Bermudadreieck-artigen Vorkommnisse auf Blackreef eingeht, könnte hier einer der spannendsten Titel des Jahres auf mich (und euch) warten.



Auch die vielen Waffen, auf die Colt zurückgreifen kann, sind vom abgefahrenen Design der Spielwelt nicht ausgenommen.

Life is Strange: True Colors

KEINE EPISODEN MEHR

Genre: **Adventure** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Deck Nine Games** Termin: **10.9.2021**

Ein Spiel ohne Warterei, ohne Levelgrenzen, mit einem Kriminalfall. Im neuen Teil der Adventure-Reihe wird sich vieles ändern. Aber das Übersinnliche bleibt. Von Géraldine Hohmann

Obwohl es erneut um persönliche Geschichten, übernatürliche Kräfte und ein großes Mysterium geht, ändert der dritte Teil einiges am Life-is-Strange-Konzept. Zum einen erscheint True Colors als vollständiges Spiel, wir müssen nicht mehr auf einzelne Episoden warten. Zum anderen dürft ihr im Adventure eine Open World erforschen. Wir erklären euch, was es damit auf sich hat.

Ein Unfall

In Sachen Storytelling und Atmosphäre bleibt Life is Strange 3 dem Serienprinzip treu und lässt uns ein weiteres Mal in die persönliche Geschichte einer Heldin eintauchen. Dieses Mal in die Welt von Alex, die nach acht Jahren in einer Pflegefamilie ihren großen Bruder Gabe wiedertrifft. Und zwar in der Kleinstadt Haven Springs, in der sie einen Neuanfang wagen möchte. Doch Kenner der Reihe ahnen es bereits: Alex verfügt über eine übernatürliche Kraft. Sie kann die Gefühle ihrer Mitmenschen als Auren sehen, ihre Gedanken hören und erfahren, warum sie sich so fühlen. Die Superkraft ist für Alex ein Fluch, denn sie kann so auch mit starken



Alex' Superkraft lässt sie Emotionen anderer Menschen sehen und fühlen. Das ist nicht immer von Vorteil.

negativen Emotionen »infiziert« werden, die sie nicht mehr kontrollieren kann. Als aber kurz nach ihrer Ankunft ihr Bruder Gabe bei einem vermeintlichen Unfall ums Leben kommt, muss sie sich ihrer Fähigkeit stellen und sie benutzen, um seinen Tod aufzuklären – denn Alex glaubt, dass mehr dahinter-

steckt. Dabei treffen wir erneut Entscheidungen, lernen Menschen und ihre Geschichten kennen und bauen Beziehungen auf. Unter anderem zu Gabes bestem Freund Ryan und der Künstlerin Steph, die Fans noch aus Before the Storm kennen. Ryan wie auch Steph zeigen ein romantisches Interesse an Alex.



Haven Springs bietet eine wunderschöne Kulisse für das neue Life is Strange. Aber was lauert hinter den harmlosen Fassaden?



Eine offene Stadt

Abgesehen von kleineren Wiedersehen wie dem mit Steph erzählt Life is Strange 3 eine neue und unabhängige Geschichte und ist somit auch dann für euch geeignet, wenn ihr neu in die Reihe einsteigen wollt. Zumal der dritte Teil sich von einigen alten Konzepten verabschiedet. Die größte Neuerung ist die kleine Open World: Wir werden Haven Springs frei erkunden können und dabei auf zahlreiche optionale Nebenaufgaben und Geschichten stoßen, die wir losgelöst von der Haupthandlung erleben können. Dadurch dürfte sich Life is Strange: True Colors drastisch von den kleinen Levels aus dem ersten und dem linearen Roadtrip aus dem zweiten Teil unterscheiden und könnte die Geschichten um die Welt und ihre Charaktere für uns noch interaktiver und damit glaubwürdiger machen. Laut den Entwicklern wollen sie den Wunsch der Fans nach mehr Erkundung erfüllen: »Wir haben sehr genau zugehört, wovon die Fans mehr sehen möchten. Einer dieser Aspekte ist die Erkundung: Spieler können die Hauptstraße von Haven Springs, eine Straße voller Geheimnisse und optionalem Inhalt, in größerem Detail und mit mehr Freiheit denn je erforschen. Die Welt um die Spieler ist offener als je zuvor, und Alex kann mit ihrer Kraft mit den Einwohnern der Stadt interagieren und den Zustand von Haven beeinflussen.«

Was gefällt uns bisher?

- **Originelle Story:** Die Geschichte um Alex, die auf der Suche nach einem Zuhause in einen mysteriösen und persönlichen Todesfall verwickelt wird, macht uns neugierig.
- **Soundtrack:** Wie schon die Vorgänger wartet Life is Strange 3 mit einem originellen Indie-Soundtrack auf, der aus eigens produzierten Songs und Coverversionen besteht – der im Trailer gezeigte Song »Haven« konnte uns bereits überzeugen.
- **Atmosphäre:** Haven Springs blutet Klein-



Wir können die Kleinstadt frei erkunden und etwa den örtlichen Plattenladen aufsuchen.

stadtrömantik mit seinen plätschernden Flüssen, seinen Bergen und seinen goldenen Sonnenuntergängen – das perfekte Setting für eine emotionale Geschichte.

- **Open World:** Das freie Erkunden der Kleinstadt wirkt vielversprechend und könnte dafür sorgen, dass die Geschichte weniger linear verläuft als in den Vorgängern.

Was bleibt unklar?

- **Wie vergeht die Zeit?** Wenn wir frei Nebenaufgaben in der offenen Welt lösen, haben wir pro Tag eine bestimmte Zeitspanne dafür oder vergehen Tage erst an festen Punkten in der Handlung?
- **Wie funktioniert die Superkraft?** Bietet das Lesen von Emotionen einen ähnlich spannenden Rätselkniff wie das Zurückdrehen der Zeit aus dem ersten Teil oder eröffnet es lediglich eine weitere Dialogebene?
- **Steife Gesichter:** Im Gameplay-Trailer kämpft Life is Strange 3 mit vergleichsweise steifen Gesichtsanimationen. Wie wird sich das auf die Glaubwürdigkeit einer Geschichte auswirken, die sich dem Lesen von Emotionen verschrieben hat?

Ein neuer Entwickler

Life is Strange 3 wird nicht von Dontnod entwickelt, die für die beiden Hauptteile verantwortlich zeichneten, sondern von Deck Nine Games, von denen der bereits erwähnte Serienableger Before the Storm stammt. Der verzichtete auf eine übernatürliche Komponente und konzentrierte sich lediglich auf seine Dialogoptionen. Erfahrung mit einer besonderen Rätselmekhanik wie der Zeitrückspulfunktion haben Deck Nine Games bisher also nicht. Ob Life is Strange: True Colors wieder an die Einzigartigkeit des ersten Teils anschließen kann und wie gut die Neuerungen der Reihe wirklich tun, erfahren wir nach aktuellen Plänen bereits im kommenden September. Dazu passend erscheint im Herbst 2021 auch die Remastered Collection von Life is Strange und Life is Strange: Before the Storm, die alle Episoden mit aufpolierter Grafik enthält. ★

MEINUNG

Géraldine Hohmann
@mighty_dinomite



Life is Strange hat einen besonderen Platz in meinem Herzen. Die emotionale Wucht, mit der mich der erste Teil damals getroffen hat, werde ich wohl nie vergessen. Aber bei Life is Strange 2 hat für mich einfach etwas gefehlt. Womöglich konnte der Roadtrip schlicht nicht die intime Beziehung ersetzen, die ich im ersten Teil mit der Stadt Arcadia Bay und ihren Bewohnern geknüpft hatte. Die Rückkehr in eine Kleinstadt und ihr Aufbau als kleine Open World könnte genau der richtige Schritt für ein drittes, »richtiges« Life is Strange sein.

Spannend bleibt, ob Alex' Superkraft ähnlich clever genutzt wird wie die Zeitreisefunktion in der Geschichte um Max und Chloe. Denn Before the Storm hat für mich gezeigt, dass der Reihe ohne eine faszinierende Superkraft als Rätselmekhanik etwas Entscheidendes fehlt, egal, wie gut die Geschichte erzählt sein mag.



Gamedec

PILLEN GEGEN PINKELN

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Anshar Studios** Entwickler: **Anshar Studios** Termin: **16.9.2021**

Das textbasierte Rollenspiel setzt genau wie Disco Elysium auf eine starke Detektivstory, vielfältige Charaktere und Entscheidungsfreiheit. Dabei soll jeder Spieler seine eigene Geschichte schreiben. Denn in Gamedec gibt es kein Richtig oder Falsch. Von Natalie Schermann

In Gamedec spielt ihr einen Detektiv in einer dystopischen Version von Warschau, löst Fälle und verfolgt Kriminelle – und das sowohl in der Realität als auch in virtuellen Spielwelten. Wir haben ausführlich mit Jakub Kwinta und Krzysztof Wojdyla von Anshar Studios gesprochen und die neue Demoversion gespielt. Wir verraten euch, wie die Welt von Gamedec funktioniert und warum besonders Fans von Disco Elysium das Rollenspiel im Blick behalten sollten.

Gamedec erinnert durch Prämisse, Gameplay und Tempo an ein in ein Cyberpunk-Gewand gekleidetes Disco Elysium. Und tatsächlich ließen sich die Entwickler für ihr Projekt inspirieren: »Gamedec und Disco Elysium sind sich ziemlich ähnlich, nicht nur was die Platzierung der Kamera angeht, sondern auch was das Gameplay betrifft. Dessen sind wir uns bewusst«, bestätigt Jakub Kwinta, PR-Manager von Anshar Studios.

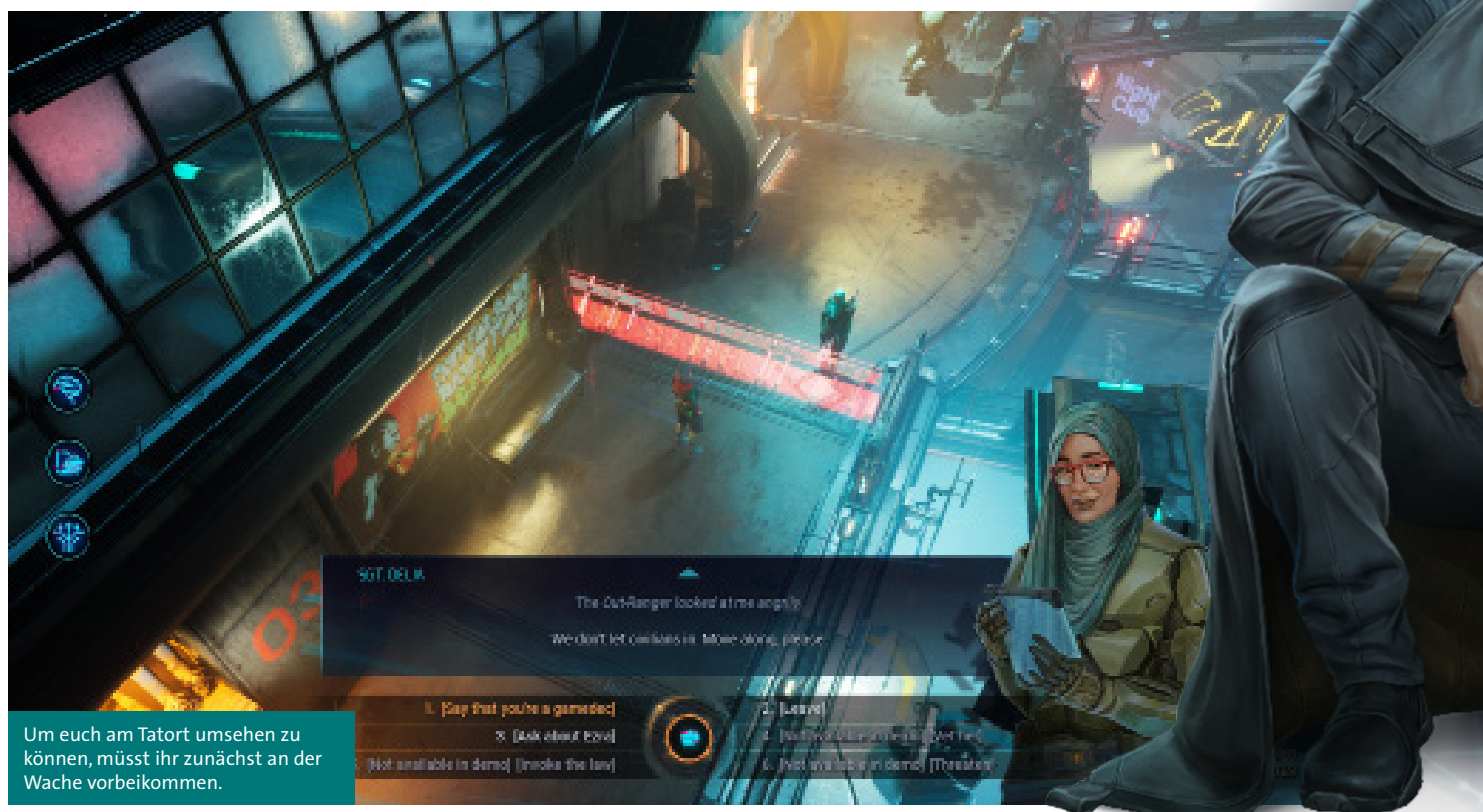
Wie in Disco Elysium verzichten die Entwickler auf Actionszene und konzentrieren sich in erster Linie auf die Erzählung, die der Spieler in seinem eigenen Tempo erleben kann. Genau wie das Detektivrollenspiel ist auch Gamedec sehr textlastig und bietet dem Spieler unterschiedliche Möglichkeiten, zum Ziel zu kommen.

Das Realium und Virtualium

Als sogenannter Gamedec – also Game Detective – ist es eure Aufgabe, Fälle zu lösen und kriminellen Machenschaften auf den Grund zu gehen. Und das sowohl in der realen Welt, dem sogenannten Realium, als auch in virtuellen Spielwelten, dem Virtualium. Dieses Konzept und das gesamte Universum von Gamedec basieren übrigens auf den gleichnamigen Büchern des polnischen Autors Marcin Przybylek. Anders als in den Büchern soll es im Spiel aber nicht um einen

bestimmten Gamedec und seine Geschichte gehen. Vielmehr soll es den Spielern möglich sein, einen Detektiv zu erstellen und eigene Entscheidungen im Laufe des Spiels zu treffen, aus der sich eine ganz individuelle Erzählung ergibt. »You are the sum of your choices« (dt.: Du bist das Ergebnis deiner Entscheidungen) lautet der Slogan von Gamedec. Und genau darum geht es den Entwicklern: »Ihr erstellt eure eigenen Geschichten und eure eigenen Konflikte«, beschreibt es Krzysztof Wojdyla, PR-Spezialist von Anshar Studios.

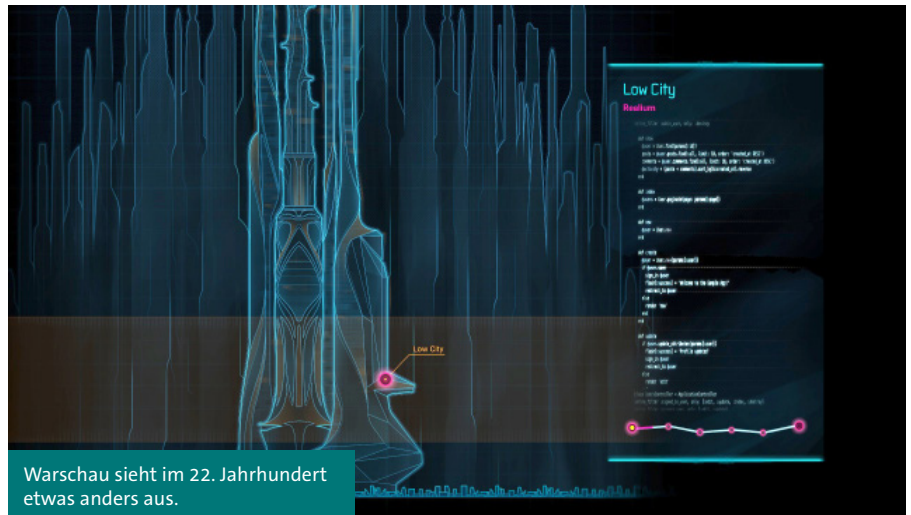
Viele Hintergrundinformationen aus den Büchern können auch im Spiel als Kodexeinträge gefunden werden, die mehr über die Welt, ihre Eigenheiten und ihre Bewohner verraten. Die Entwickler wollen für die Kenner der Bücher auch einige Easter Eggs im Spiel verstecken. Bisher sind die Werke von Mar-



cin Przybylek nur auf Polnisch erhältlich. »Wir haben unseren Backern auf Kickstarter versprochen, die ersten zwei Bücher, auf denen unser Spiel hauptsächlich basiert, ins Englische zu übersetzen«, erzählt Jakub. Wer also tiefer in das Gamedec-Verse eintauchen möchte, sollte die Bücher im Hinterkopf behalten. Aber auch ohne Vorwissen lässt sich Gamedec laut Entwickler problemlos spielen.

Cyberpunk im Gamedec-Verse

Auffällig ist, dass es in der Welt von Gamedec im Vergleich zu anderen Cyberpunk-Spielen keine Cyberware oder Augmentationen gibt. Das liegt am Hintergrund des Gamedec-Erfinders Marcin Przybylek. Der polnische Autor absolvierte nämlich ein Medizinstudium an der Warschauer Universität und ist überzeugt, dass Cyberware in der Realität gar nicht funktionieren würde. Unser Körper würde die Fremdkörper abstoßen, und wir müssten Unmengen an Medikamenten schlucken, erklärt Krzysztof Wojdyla. Deshalb verzichtet Marcin Przybylek in seinem Gamedec-Universum auf jegliche Implantate und betrachtet virtuelle Welten aus einer neurologischen Perspektive. »Er bediente sich seines Wissens darüber, wie unser Gehirn funktioniert«, erzählt Wojdyla.



Um in das Virtualium zu gelangen, legen sich die sogenannten Spieler auf ein Sofa, das sehr stark an den Animus aus Assassin's Creed erinnert. Diese Spieler werden also an den Cyberpunk-Animus angeschlossen, und bestimmte Regionen ihres Hirns werden so stimuliert, dass sie beispielsweise sogar im Virtualium realen Schmerz empfinden können. »Es gibt zum Beispiel das virtuelle Spiel Twisted and Perverted«, erzählt Wojdyla. »Wenn man dort stirbt, dann passiert zwar nichts mit dem Körper im Realium, aber der Schmerz und das Gefühl, zu sterben, sind spürbar.«

Um übrigens zu verhindern, dass die Leute ständig aufs Klo rennen und ihr Spiel unterbrechen müssen, hat Marcin Przybylek sogar daran gedacht, eine Pille in sein Universum einzubauen, welche den Metabolismus der

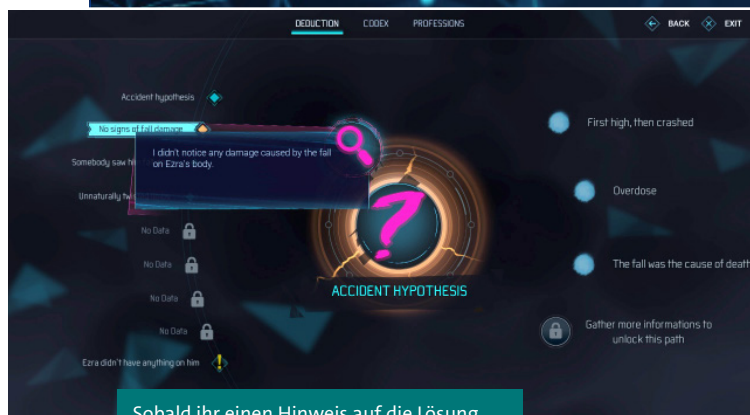
Spieler verändert. So sind auch längere Spiele-Sessions kein Problem. »Es gibt sehr viele solcher Kleinigkeiten, an die man bei Cyberpunk gar nicht denkt«, sagt Wojdyla. »Aber Marcin macht sich darüber gründlich Gedanken und erschafft damit wahrscheinlich eine genauere Zukunftsvision als die meisten anderen Cyberpunk-Spiele.«

Das Warschau des 22. Jahrhunderts

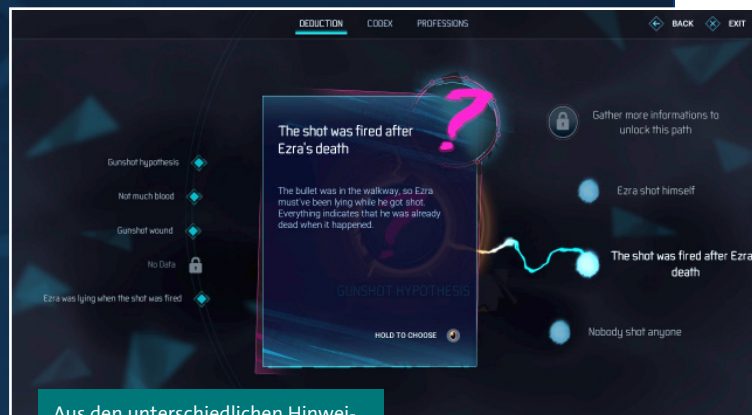
Die Story von Gamedec spielt im Warschau des 22. Jahrhunderts, das mit dem Warschau, das wir heute kennen, allerdings nicht mehr viel gemeinsam hat. Erbaut wurde die neue Metropole nämlich auf den Ruinen der alten polnischen Hauptstadt. Die Besonderheit: Das Warschau des 22. Jahrhunderts erstreckt sich in die Höhe und teilt die Stadt und damit auch die Bevölkerung in unterschiedliche Schichten. »Es gibt die Untere Stadt, wo die meisten armen Leute leben. Dort ist es auch immer dunkel, weil die



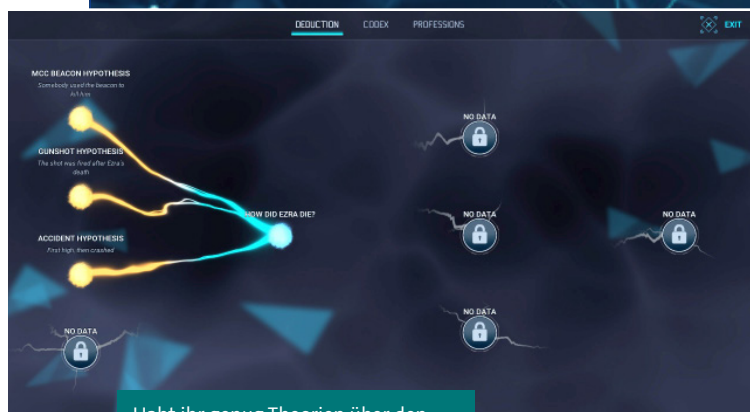
DETEKTIVARBEIT DER ZUKUNFT



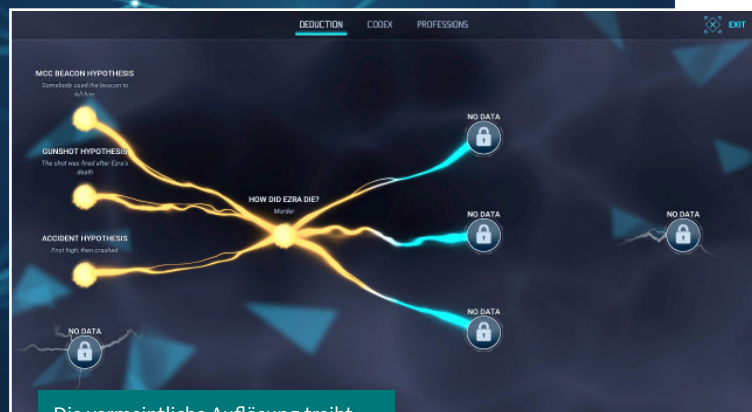
Sobald ihr einen Hinweis auf die Lösung eines Falls gesammelt habt, hinterlegt Gamedec diesen fein säuberlich für euch.



Aus den unterschiedlichen Hinweisen müsst ihr anschließend eine Hypothese formen.



Habt ihr genug Theorien über den Tatverlauf in euren Daten, könnt ihr euch für eine Auflösung entscheiden.



Die vermeintliche Auflösung treibt dann die Geschichte für euch voran, egal ob ihr Recht hattet oder nicht.

Sonne bis dorthin nicht durchdringt«, erzählt Krzysztof Wojdyla. »Dann gibt es noch die Mittlere Stadt und natürlich noch die Hohe Stadt mit all den schönen Ausblicken auf den Himmel und die Sonne.« Jakub Kwinta fügt hinzu: »Je nachdem, welchen Status du in der Gesellschaft hast und in welcher Schicht du lebst, hast du auch Zugang zu bestimmter Technologie.« Ein reicher Bewohner Warschaws kann sich bessere Sessel für virtuelle Spiele leisten und auch problemlos mehrere Tage am Stück im Virtualium verbringen.

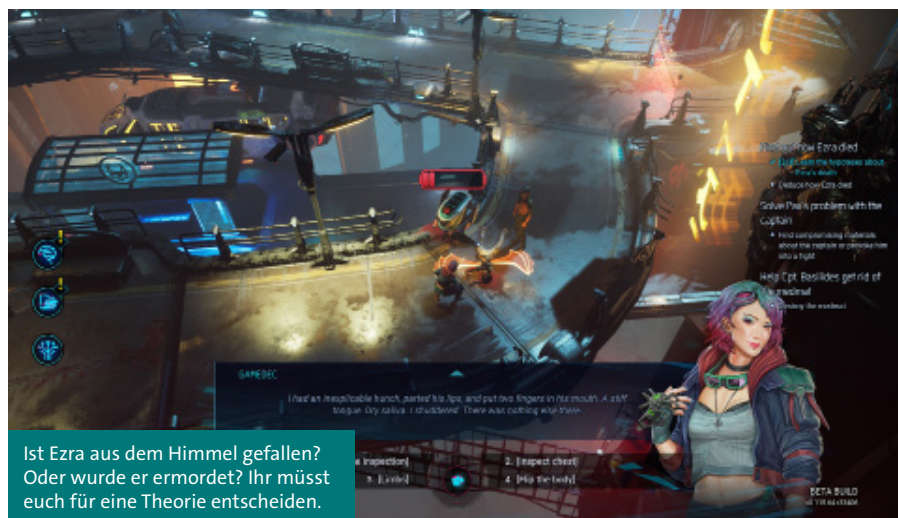
Die virtuellen Welten sind zahlreich. Vom Wilden Westen bis hin zu den brutalsten und perversesten Fantasien kann alles besucht werden. Eure Untersuchungen führen euch durch diese unterschiedlichen Welten, in denen ihr es mit verwöhnten Unternehmern, besorgten Eltern, gewalttätigen Gangs und korrupten Konzernen zu tun bekommt.

Kein Richtig oder Falsch

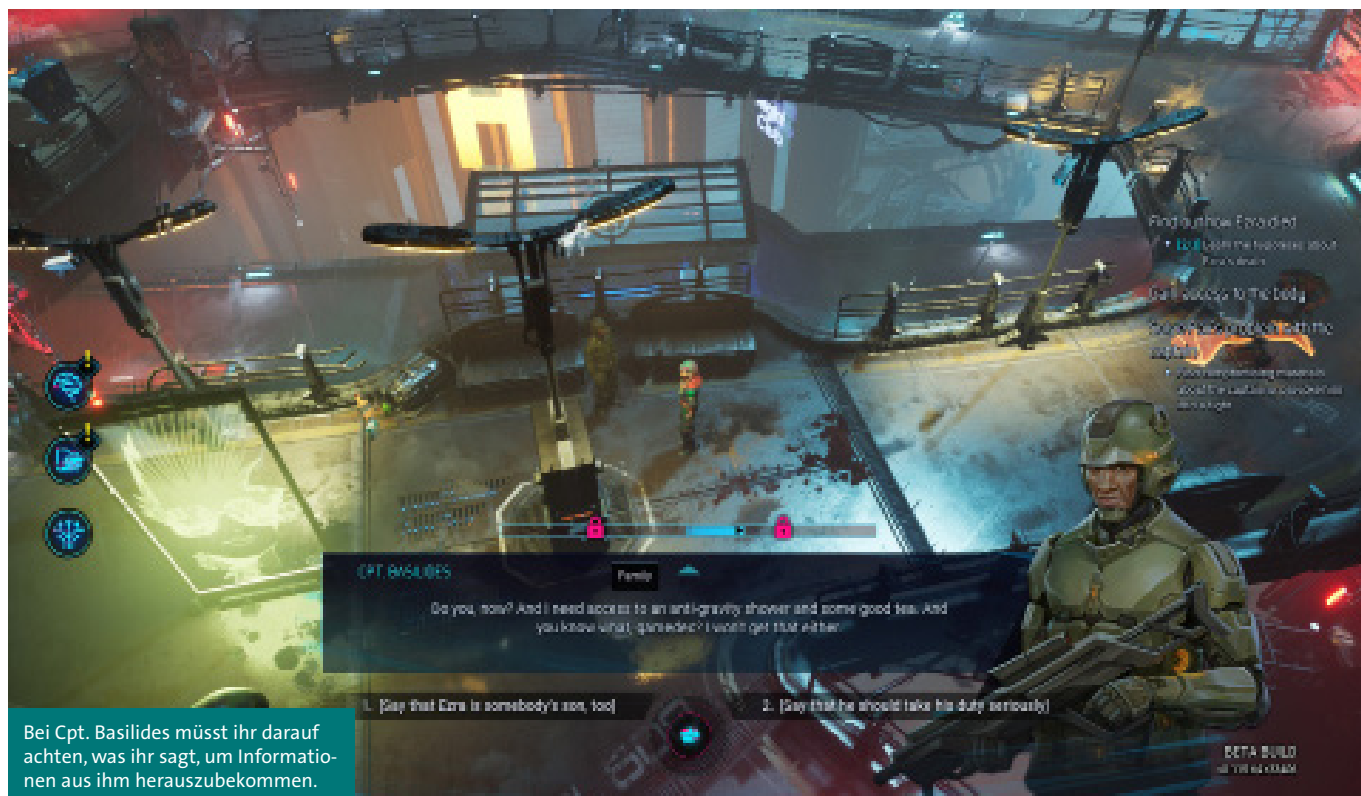
Um in der Geschichte von Gamedec voranzukommen, müsst ihr – sowohl im Realium als auch im Virtualium – Hinweise sammeln, mit Zeugen sprechen und aus diesen Informationsfetzen eine Hypothese formen und letztendlich eine Auflösung ableiten. In der Demo etwa untersucht ihr den Tod von Ezra Onai. Zunächst sucht ihr euch Hinweise zu-

sammen: Was könnt ihr nach der Untersuchung der Leiche feststellen? Was sagen die Zeugen? Je mehr Hinweise ihr findet, desto mehr Hypothesen schaltet ihr frei. Habt ihr genug Hypothesen aufgestellt, geht es nun darum, eine Lösung daraus abzuleiten. War es Selbstmord? Ein Unfall? Oder wurde Ezra vorsätzlich von jemandem ermordet? Die Entscheidung liegt ganz bei euch. Dabei müsst ihr nicht mal alle Hinweise suchen, wenn ihr das nicht wollt. Wenn für euch eine Theorie plausibel klingt, dann könnt ihr

euch dafür entscheiden. In Gamedec gibt es kein Richtig oder Falsch. »Die Idee hinter der verzweigten Geschichte ist, dass es unmöglich für den Spieler sein soll, einen Fall zu vermasseln«, erklärt Krzysztof Wojdyla. »Ihr könnt der beste Detektiv sein, jeden Hinweis und jede Information finden – oder ihr seid faul, findet zwei Hinweise und gebt euch mit der nächstbesten Lösung zufrieden. Die Geschichte geht in jedem Fall weiter.« Doch jede Entscheidung zieht auch bestimmte Konsequenzen nach sich.



Ist Ezra aus dem Himmel gefallen? Oder wurde er ermordet? Ihr müsst euch für eine Theorie entscheiden.



Bei Cpt. Basilides müsst ihr darauf achten, was ihr sagt, um Informationen aus ihm herauszubekommen.

Die Fähigkeiten des Gamedec

Um an Hinweise und Informationen zu kommen, ist es wichtig, mit den Einwohnern Warschaus zu kommunizieren. Doch nicht jeder ist von Anfang an bereit, mit euch zu reden. Schon in der Demo treffen wir auf Charaktere wie etwa Dr. Pax, der euch keine Auskunft geben möchte, weil er sich durch die Anwesenheit seines alten Bekannten Captain Basilides gestört fühlt. Und auch umgekehrt möchte Cpt. Basilides die nervige Drohne von Dr. Pax loswerden. Ihr habt nun also mehrere Möglichkeiten, voranzukommen. Wie ihr das anstellt, ist euch überlassen. Ihr könnt die Drohne zerstören oder einen Streit mit dem Captain anfangen.

Manche Charaktere müsst ihr erst davon überzeugen, mit euch zu sprechen. Dabei erscheint eine Leiste über dem Dialogfeld mit zwei Schlössern. Diese Schlösser verraten euch, wie ihr einen Charakter verärgern oder für euch gewinnen könnt. Captain Basilides scheint sich nicht für Familienkram zu interessieren, ist aber sehr pflichtbewusst. Wenn ihr ihm jetzt also erzählt, er würde seine Pflicht nicht ernst nehmen, könnt ihr ihn davon überzeugen, euch zu helfen.

Doch nicht jede Dialogoption ist gleich zu Beginn verfügbar. Und hier kommen die Fähigkeiten und Aspekte ins Spiel. Ähnlich wie in Disco Elysium benötigt ihr bestimmte Fähigkeiten, um durch euren Charme, eure Stärke, Expertise oder Empathie spezifische Antworten oder Taten freizuschalten. Fähigkeiten lassen sich durch die sogenannten Aspekte freischalten. Diese Aspekte funktionieren wie Erfahrungspunkte, die ihr im Laufe des Spiels sammelt. Zeigt ihr beispielsweise in Gesprächen mit Charakteren viel Empathie, erhöht ihr eure Aspekte in diesem Bereich. Entscheidet ihr euch für

eine harsche oder gar brutale Herangehensweise, erhöht ihr eure Punkte im dazugehörigen Bereich. Für die Fähigkeiten benötigt ihr jetzt jeweils Punkte aus einer bestimmten Kategorie. Wollt ihr also eine medizinische Fähigkeit freischalten, braucht ihr zehn Aspektpunkte in der Kategorie Medizin. In einem Durchlauf soll es laut Entwickler nicht möglich sein, den gesamten Fähigkeitsbaum freizuspüren. Aber etwa zwei Zweige sollen sich komplett füllen lassen.

Demoversion und Release

Ende März veröffentlichten die Entwickler bereits ihre zweite Demo und kündigten den endgültigen Release-Termin von Gamedec an. Das Cyberpunk-Rollenspiel soll am 16. September 2021 erscheinen. Anspielen könnt ihr es schon jetzt auf Steam oder GOG.com. Übrigens ist auch eine deutsche Übersetzung für die Texte geplant.

In der etwa zweistündigen Demo spielt ihr nur einen kleinen Ausschnitt von Gamedec. Viele der Dialogoptionen und Fähigkeiten sind noch gesperrt und die Entscheidungsmöglichkeiten damit eingeschränkt. Dennoch kann man sich bereits ein gutes Bild davon machen, wie viele Optionen es später mal geben soll, um einen Fall zu lösen. Die eigenen Entscheidungen sollten dabei gut durchdacht werden, denn Charaktere können sehr schnell dazu neigen, nicht mehr mit dem Spieler zu sprechen.

Ob Gamedec eine ähnliche Faszination entfaltet wie das Rollenspielmeisterwerk Disco Elysium, lässt sich nach der Demo noch nicht sagen. Wenn Gamedec allerdings alles einhält, was die Entwickler von Anshar Studios versprechen, dann könnte das eine echte Spieleperle für Fans von stark textbasierten Rollenspielen werden. ★

MEINUNG

Natalie Schermann
@theycallme_lie



Schon die ersten Screenshots, die ich von Gamedec gesehen habe, haben mich stark an Disco Elysium erinnert. Eigentlich spiele ich textbasierte Rollenspiele nicht so gerne, weil das Spielerlebnis schnell mühsam werden kann. Disco Elysium schaffte es allerdings, mich ein ganzes Wochenende lang in seinen Bann zu ziehen. Das Writing, die Charaktere, ihre subtilen Beziehungen und vor allem die Atmosphäre machten das Spiel zu einem einzigartigen Erlebnis. Genau das erhoffte ich mir nun von Gamedec, die kurze Demo hat bereits sehr viel Spaß gemacht. Obwohl die Fähigkeiten und damit die Dialogoptionen stark reduziert waren, hat man bereits eine Menge Möglichkeiten, durch das Spiel zu kommen. Die Demo gibt auch einen guten Vorgeschmack darauf, auf welche Charaktere, Gruppierungen und kuriosen Bekanntschaften (Einhörner!) man in der Welt von Gamedec stoßen kann. Auch die Entscheidungen, die man trifft, fühlen sich wichtig an. Ein falscher Satz, und das Gegenüber spricht nicht mehr mit mir, sodass ich nun eine andere Herangehensweise verfolgen muss, um an mein Ziel zu gelangen.

Ich freue mich schon sehr darauf, tiefer in die Welt von Gamedec einzutauchen, mehr über die Hintergründe der Metropole zu lernen, weitere Fälle zu lösen, unterschiedlichste virtuelle Welten zu besuchen und mich wieder stundenlang in einem atmosphärischen Detektivrollenspiel zu verlieren. Noch 170 Mal schlafen!

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

148 SEITEN GEBALLTES AUFBAUWISSEN

Guides, Praxistipps, Tools
und Expertenkniffe



DAS LAND DER LÖWEN

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



ANNO FORSCHT

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



SCHLAUBERGER-GUIDE

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

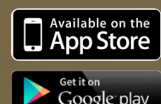
Jetzt bestellen 1 Formular ausfüllen 2 Foto machen 3 Foto an shop@gamestar.de

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

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

oder online bestellen: www.gamestar.de/anno

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



Unser Mann in Nottingham



**Sascha Penzhorn,
Freelancer**

@Berserkerkitten

ZULETZT BEJUBELT: Path of Titans. Survival als Dinosaurier mit Jagd, Nestbau und Kämpfen gegen andere Spieler-Dinos.

ZULETZT INSTALLIERT: WiFi-Glühbirne, die per Fernbedienung die Farbe wechselt.

ZULETZT GEDACHT: Ich sollte der namenlose Held im Gothic-Remake sein.

EUER KOOP-WUNSCHSZENARIO? Zelda: Breath of the Wild. Für mich eines der besten Spiele mit einer der schönsten offenen Welten. Aber dass ich das nur neben und nie mit meiner Freundin spielen durfte, war blöd.



Mein Wartespiel: R-Type habe ich 1988 auf dem Master System gespielt. Jetzt kommt R-Type Final 2, endlich!

UNSER Team



**Heiko Klinge,
Chefredakteur**

@HeikosKlinge

ZULETZT GEGEHEN: Die erste Staffel von Ted Lasso. Macht gut Laune. Garantiert.

ZULETZT GEHÖRT: Roxette: Joyride. Ist Anfang April 30 Jahre alt geworden. a) Ich mag es immer noch so sehr wie als Teenager. b) Echt schon verfluchte 30 Jahre?

ZULETZT GEDACHT: Was habe ich eigentlich vor 30 Jahren gespielt? Vor allem wohl das erste Civilization, The Secret of Monkey Island 2, Mad TV und Turricon 2. Es war ein gutes Jahr, dieses 91.

EUER KOOP-WUNSCHSZENARIO? Gibt's schon: Eigentlich müsste nur Rock Band neu aufgelegt werden. Arm in Arm mit Freundinnen und Freunden die größten Rock-Hymnen zu schmettern, ist einfach nicht zu toppen.

**Michael Graf,
Chefredaktion**

@Greu_Lich

ZULETZT GEGEHEN: Den Snyder Cut von Justice League. Besser, ja, aber immer noch kein guter Film. Nur die Fortsetzung hätte ich jetzt gerne.

ZULETZT GELESEN: Meinen genehmigten Urlaubsantrag – macht's gut!

ZULETZT GEDACHT: Es wird Zeit für Europa Universalis 5. Das Interface von EU 4 macht mir nur noch Kopfschmerzen, erst recht verglichen mit Crusader Kings 3.

EUER KOOP-WUNSCHSZENARIO? Star Trek! Gemeinsam ein Schiff bemannen, die unendlichen Weiten des Alls erforschen und dabei irgendwas Spannendes finden, das nicht so abgedreht ist wie Star Trek Online inzwischen. Commander Schwerdtel, sind Sie dabei?



**Markus Schwerdtel,
Chefredaktion**

@kargbier

ZULETZT GEGEHEN: Diverse Klamauk-Klassiker der 80er- und 90er-Jahre. Natürlich als Bildungsprogramm für das Kind!

ZULETZT GEFAHREN: Mal wieder den Foundation-Zyklus von Isaac Asimov. Bin echt gespannt auf die Serie.

ZULETZT GEDACHT: Vielleicht besorge ich mir für Age 4 dann doch mal einen neuen PC. Den Flight Simulator freut das auch!

EUER KOOP-WUNSCHSZENARIO? Aber selbstverständlich, Commander Graf, beamen wir runter! Ich möchte aber betonen, dass mir rot echt überhaupt nicht gut steht.

AN WELCHEM BAYERISCHEN BERG BIST DU IN DEINER WANDERKARRIERE BISHER GESCHEITERT?

An keinem, ich kenne meine Grenzen und nehme nur in Angriff, was ich auch schaffen kann. Deshalb hab ich auch noch keinen Marathon angepackt und bestelle immer nur zwei Leberkäsemmeln auf einmal.



Petra Schmitz, Leitende Redakteurin

@Flausensieb

ZULETZT BEJUBELT (1): Meine neue extraleichte Maus. Die bringt gerade mal 63 Gramm auf die Waage. Was wiegt eigentlich eine echte Maus?

ZULETZT BEJUBELT (2): Das Finale der europäischen Valorant Masters. Selten so etwas Nervenzerfetzendes gesehen.

ZULETZT GEDACHT: Es ist ganz einfach: Wenn man selbst immer schwerer wird, muss die Maus eben leichter werden.

EUER KOOP-WUNSCHSZENARIO? Ich bin keine allzu hingebungsvolle Koop-Spielerin, aber so etwas wie Uncharted: The Lost Legacy wirklich zu zweit und nicht nur mit einer KI-Begleiterin ... so etwas wäre super. Am besten in VR.

Natalie Schermann, Junior-Redakteurin

@theycallme_lie

ZULETZT GESPIELT: Dorfromantik. Jetzt hat es auch mich voll erwischt.

ZULETZT GEMACHT: Einen total vorfalls-freien Feierabendspaziergang mit Kollegin Géraldine. Eine willkommene Abwechslung zum Homeoffice-Alltag.

ZULETZT GEDACHT: Theoretisch würden alle Planeten unseres Sonnensystems zwischen die Erde und den Mond passen. Damit komme ich nicht klar.

EUER KOOP-WUNSCHSZENARIO? Ich spiele zwar eigentlich am liebsten Singleplayer-Spiele. Aber eine gute Freundin und ich warten schon lange auf einen Multiplayer-Modus für Chernobylite. Zusammen macht Survival deutlich mehr Spaß!



Elena Schulz, Redakteurin

@Ellie_Libelle

ZULETZT GESPIELT: Nier Automata, Age of Empires und Gothic. Willkommen in meinem Monat des beschämten Spieleklassiker-Nachholens!

ZULETZT GEGEHEN: Ein japanisches Drama auf Netflix, um die Sprache zu üben. Geblieben bin ich dann für die absurde Inszenierung – herumkullernde Orangen erhalten durch »Freude schöner Götterfunken« im Hintergrund genau die angemessene Dramatik.

ZULETZT GEDACHT: Ich habe Natalies Text hier gelesen und denke jetzt auch darüber nach. Ich glaube, damit kommt mein Gehirn auch nicht klar.

EUER KOOP-WUNSCHSZENARIO? Nier Automata! Es würde doch so gut passen, wenn jemand anderes Kollege 9S übernimmt und man dann zusammen durch die Postapokalypse ziehen könnte. Andererseits würde ich wohl die Dialoge der beiden vermissen, 2Bs kalte Professionalität hat einfach zu viel Charme.



Christian Müller, Layout Artist

@jnkchris

ZULETZT GEGEHEN: Diverse Entwürfe für eine überarbeitete Teamseite.

ZULETZT GESPIELT: Immer wieder Sea of Thieves. Nur noch wenige Tage übrig, um Stufe 100 in der ersten Season zu erreichen! Ach ja, und Dorfromantik.

ZULETZT GEDACHT: Ist Schnee im April ein ausreichendes Argument, nochmal den Glühwein auszupacken? Ich finde schon.

EUER KOOP-WUNSCHSZENARIO? Eigentlich habe ich das mit Sea of Thieves schon gefunden. Wenn ich mir aber etwas wünschen darf, wäre es ein Koop-Hitman. Splinter Cell hat bereits bewiesen, wie viel Spaß Stealth-Koop machen kann.

Dimitry Halley, Redakteur

@dimi_halley

ZULETZT GEGEHEN: Den neuen Trailer zu Star Wars: Bad Batch. Sie kriegen mich immer wieder.

ZULETZT GELESEN: Die letzten Poe-Dameron-Comics. Hach, aus den Sequels hätte vielleicht was werden können.

ZULETZT GEDACHT: Schaffe ich es diesen Monat, auf der Teamseite nur über Star Wars zu reden?

EUER KOOP-WUNSCHSZENARIO? Star Wars! Republic Commando wird jetzt für PS4, Switch und Co. wiederveröffentlicht - und die Sehnsucht nach einem KlonkriegsKoop wallt direkt wieder auf. Oder Jedi Knight 2 mit Freunden. Im Star Wars-Universum hängen die Früchte so unglaublich tief, aber niemand pflückt sie.



Peter Bathge, Redakteur

@GameStar_de

ZULETZT GEGEHEN: Die Marvel-Serien bei Disney Plus. Wer hätte gedacht, dass ich Scarlet Witch mal cool finden würde?

ZULETZT VERZICHTET: Auf Zucker, Schokolade und Pasta. Schwer war's. Na ja, so schwer wie ich vor dem Fasten.

ZULETZT GEDACHT: Apropos schwer: So schwer kann das mit dem Weißstreichen der Wohnung ja nicht sein ...

EUER KOOP-WUNSCHSZENARIO? Der GameStar-Simulator. Ich spiele Grand Redemption FIFA 7 und jemand anders schreibt den Test dazu, ohne dass ich damit etwas zu tun habe.



Maurice Weber, Redakteur

@MauriceWeber42

ZULETZT GEGEHEN: The Boys. Nicht unbedingt der Stoff, der einem die Welt schöner macht, aber was für eine gute Serie.

ZULETZT GELESEN: Three Parts Dead. Nekromantische Anwälte müssen in einer Steampunk-Welt einen toten Gott erwecken. Dimi meint, ich sei ein Klischee mit meinen bizarren Büchern, und er hat recht.

ZULETZT GEDACHT: Mein Gott, ich hoffe Age of Empires 4 wird gut. BITTE!

EUER KOOP-WUNSCHSZENARIO? Mehr Koop-Echtzeitstrategie! War famos in Dawn of War 2, famos in Alarmstufe Rot 3, und ... sonst fast nirgendwo. Weil's kaum jemand sonst gemacht hat.



Géraldine Hohmann, Junior-Redakteurin

@mighty_dinomite

ZULETZT GESPIELT: It Takes Two. Ich hatte absolut null Erwartungen und wurde umso mehr weggefezt. Josef Fares kann seine 1.000 Dollar Garantie gern behalten.

ZULETZT GESCHWUNGEN: Zwei Stöcke, als ich mir mit Kollegin Natalie bei unserem gemeinsamen Spaziergang einen epischen Schwertkampf geliefert habe.

ZULETZT GEDACHT: Kann man eigentlich seinen Erwachsenenstatus nachträglich noch aberkannt kriegen?

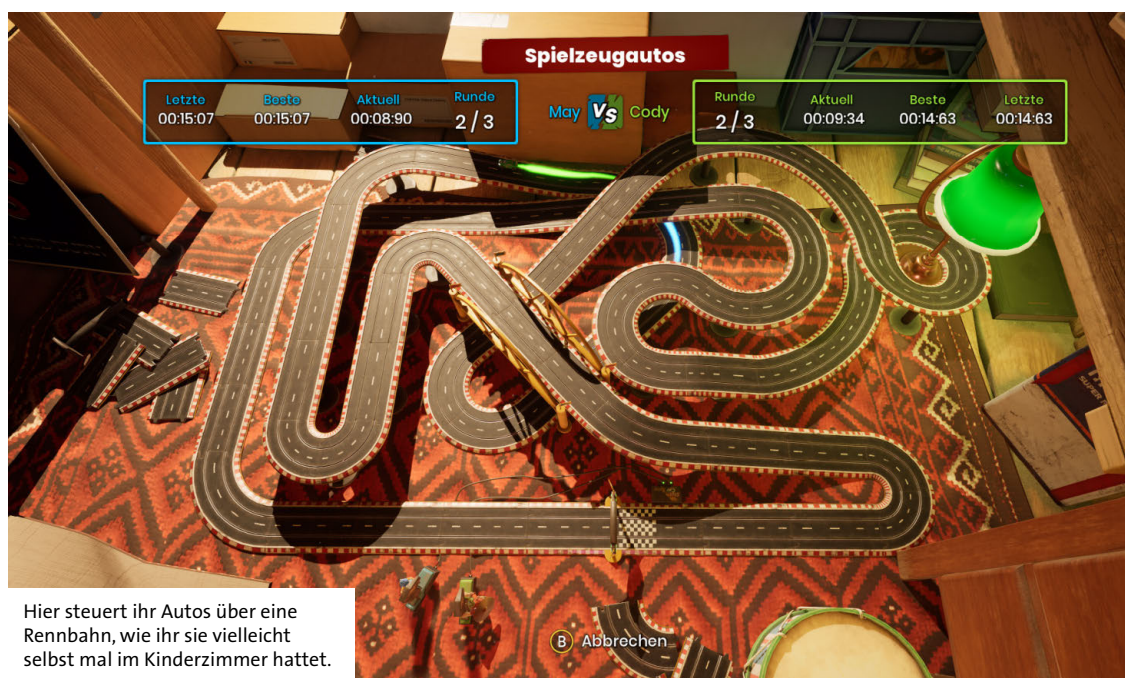
EUER KOOP-WUNSCHSZENARIO? Ein Fantasy-Rollenspiel, in dem man zu zweit loszieht, um die Welt zu retten. Aber das Ganze artet aus in einen erbitterten Konkurrenzkampf – denn am Ende kann nur einer der große Held sein.

It Takes Two

ÜBERRASCHEND ... LIEBE

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Hazelight** Termin: **26.3.2021** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **14 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **EA Play Pro**

It Takes Two ist ein unglaublich kreativer Action-Trip für zwei Spieler, die nichts gegen eine schnulzige Story haben. Ein Spielbericht von jemandem, der normalerweise sehr wohl etwas gegen eine schnulzige Story hat. Von Sascha Penzhorn



Hier steuert ihr Autos über eine Rennbahn, wie ihr sie vielleicht selbst mal im Kinderzimmer hattet.

Manchmal muss ich Spiele testen, auf die habe ich eigentlich gar keine Lust. It Takes Two beispielsweise. Die Protagonisten May und Cody wollen sich scheiden lassen, da werden sie von ihrer Tochter in Puppen verwandelt und müssen ihre Liebe wiederfinden. Würg! Weil die Redaktion weiß, dass meine Partnerin Claire und ich seit bald anderthalb Jahrzehnten täglich gemeinsam spielen, fiel uns dieser Auftrag zu. Dabei haben wir mit Schmalz so gar nichts am Hut. Als Paar sind wir in Spielen mehr so Bonnie und Clyde, die Natural Born Killers. Hugh Grant hat bei uns Hausverbot. Aber Job ist Job.

Es saugt und bläst der Heinzelmann

Als reines Koop-Spiel für zwei startet man eine Partie wahlweise per Internet oder lokal am selben Gerät. In jedem Fall läuft It Takes Two die meiste Zeit über im Splitscreen, was etwas gewöhnungsbedürftig, bei vielen Spielmechaniken aber auch sehr hilfreich ist. Wir spielen per Online-Modus, damit ich euch bestätigen kann, dass wir keinerlei Aussetzer hatten.

Claire schlüpft in die Rolle von May – die ist logisch veranlagt, stark und mutig. Ich spiele den kreativen, verträumten, aber auch faulen und etwas weinerlichen Cody. Die beiden haben den klischeehaftesten Ehestreit der Welt, nur mit vertauschten Rollen: May muss ständig Überstunden schieben, Cody fühlt sich deswegen einsam und vernachlässigt. May wiederum ist sauer, dass Cody ihre harte Arbeit nicht mehr zu schätzen weiß.

Das alles spielt erst mal keine Rolle mehr, als sich die beiden als winzige, lebendige Puppen im Geräteschuppen des Hauses wiederfinden. Das Ziel: einen Weg zurück ins Haus finden, Tochter Rosie dazu bringen, den Zauber aufzuheben und dann die Scheidung durchziehen. Das geht aber nur, wenn die beiden in ihrer neuen und magischen Winzwelt zusammenarbeiten, ob sie wollen oder nicht. Dabei zicken sich May und Cody besonders zu Anfang gerne mal gegenseitig an, übrigens mit hervorragender, aber ausschließlich englischer Sprachausgabe und optionalen, gut übersetzten deutschen Untertiteln. Der Spieleinstieg ist recht human: Vor uns liegt ein scheinbar unüberwindbarer Abgrund, aber



Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr gern überrascht werdet.
- ... euch Kreativität wichtiger ist als Komplexität.
- ... ihr nach dem perfekten Spiel für zwei sucht.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr eine Allergie gegen Schnulz habt.
- ... ihr unbedingt allein spielen wollt.
- ... ihr beim Spielen Herausforderungen wollt.



Auf Codys Lehmgesicht könnt ihr einen Daumenabdruck erkennen, so detailliert sind die Figuren.

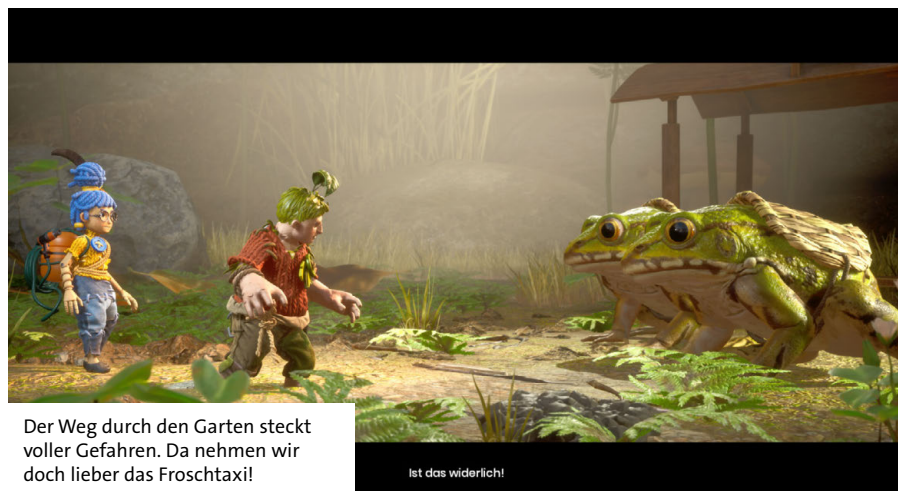
auch ein blasender Staubsaugerschlauch. Ich versuche, mich davon über die Grube blasen zu lassen, falle aber ins Loch. Das ist nicht schlimm, es gibt keine begrenzten Leben, und so stehe ich kurze Zeit später wieder dort, wo ich abgesprungen bin. Daraufhin setzt sich Claire auf den Schlauch und zielt mit der Mündung schräg nach oben. Ich springe erneut in den Luftstrom und fliege nun in einem steileren Winkel über den Abgrund und komme sicher auf die andere Seite. Ich springe auf einen Knopf, der eine Abkürzung für Claire freigibt, sodass sie zu mir aufschließen kann.

Sanfte Schwierigkeitskurve

Eine Weile später treffen wir auf den ersten Boss: unseren alten Staubsauger, der uns hasst, weil Cody lauter Schrott mit ihm aufgesaugt und May ihn einfach eingemotet und gegen ein besseres Modell ersetzt hat. Den besiegen wir im Team – ich sauge mit einem Schlauch Geschosse auf, die der Sauger auf uns abfeuert, und Claire bläst sie gegen ihn zurück. Im nächsten Level bekommen wir unsere ersten Spezialfähigkeiten: Ich kann Nägel in die Wand rammen, und Claire bekommt einen Hammer, mit dem sie Objekte zertrüm-

mert oder sich an meinen Nägeln durch die Luft schleudert. In den folgenden Sprungpassagen wird die Sache schon etwas komplexer: Durch sorgfältiges Nageln muss ich dafür sorgen, dass Claire sicher diverse Höhepunkte erreicht, bevor mich ihre helfende Hand ebenfalls ans Ziel bringt. Ab und zu muss sie einige Gläser und Pötte zerdepfern, um uns den Weg freizumachen.

Die meisten Levels im Spiel haben solche Spezialfähigkeiten und Gimmicks, die immer ausgefallener werden. Mal verschieße ich brennbares Harz mit einer Seifenspendekanone, das Claire mit dem Streichholzwerfer zur Explosion bringen kann, an anderer Stelle ziehen wir einander an oder stoßen uns ab, indem wir Magnete einsetzen. Oder ich lasse unter Claires Füßen Moos wachsen, damit sie unbemerkt an schlafenden Maulwürfen vorbeischieben kann, ohne sie aufzuwecken und gefressen zu werden. Das ist so verrückt, wie es klingt, und wird im späteren Spielverlauf noch viel abgedrehter. Ich will hier nicht alles verraten, aber seid euch sicher: Ich bin ein zynischer, alter Sack, der alles schon kennt und alles mal gesehen hat. Mich überrascht so schnell kein Spiel mehr. Aber dieses It Takes Two wirft mich mit seinen Ideen und seiner Kreativität förmlich um.



Der Weg durch den Garten steckt voller Gefahren. Da nehmen wir doch lieber das Froschtaxi!

Is das widerlich!

DIE KOOP-VIELFALT

Damit May und Cody ihr Abenteuer heil überstehen und am Ende womöglich doch noch ihre Beziehung retten, müssen sie mal wörtlich, mal metaphorisch am selben Strang ziehen. Teamwork ist alles – ohne die Mitarbeit eures Partners seid ihr hoffnungslos verloren. Das gilt für so ziemlich alle Puzzles und Actionsequenzen im Spiel: Jeder hat eine Aufgabe, nur gemeinsam kommt ihr ans Ziel. Nebenher gibt es zahlreiche kleine und große Abenteuer und Aktivitäten, bei denen ihr einfach mal nett zueinander sein und euch zum Beispiel auf einer Schaukel oder einem Schlitten anschubsen könnt. Wer es fieser mag, kann seinen Mitspieler aber auch mixen. Öhm.



May (links) reitet den roten Plastikdino über einen Hindernisparcours. Cody hilft ihr im grünen Dino, indem er Plattformen für May verschiebt und sie sicher ans Ziel führt. Alternativ kann Cody die Plattform auch einfach mal verfehlen und seinen Dino stattdessen dazu benutzen, um May zu fressen.



Nicht jeder Moment zu zweit ist ein nervenaufreibendes Abenteuer oder dient der Folter: Hier steuert May (links) einfach nur einen Zug durch die Landschaft. Cody sitzt hinten in einem der Waggon und bewundert die wunderschöne Spielwelt. Wenn ihr wollt, könnt ihr in It Takes Two nämlich auch einfach nur nett zueinander sein.



May (links) füllt Blumenkelche mit einem Gartenschlauch. Dadurch wachst deren welkes Blattwerk auf, sodass Cody daran heraufspringen und zu May aufschließen kann. Dabei muss May recht flink auf den Beinen sein: Gibt sie einer Blume zu lange kein Wasser, sinken die Blätter wieder, und Noch-Ehemann Cody stürzt in den Abgrund.



Cody ist in eine Falle getappt. Jetzt kann May natürlich so nett sein, ihn über den großen roten Stop-Knopf aus seinem Gefängnis zu befreien. Oder sie experimentiert mit den anderen lustigen Knöpfen und setzt den armen Cody unter Strom, zündet ihn an oder verwandelt ihn in eine Nuss. Kein Wunder, dass die Ehe der beiden in der Krise steckt!



Cody ist das Moos unter Mays Füßen. Klingt komisch, ist aber so. Solange May mit jedem Schritt auf Moos landet, bewegt sie sich lautlos und weckt die schlafenden Maulwürfe nicht auf. Beide müssen sich gleichmäßig bewegen, damit May nicht versehentlich auf eine der herumliegenden Nusschalen tritt und die fiesen Schläfer aufweckt.



Uh-oh! Cody ist in diesen Mixer gefallen. Wie gut, dass May zur Stelle ist, um ihm da wieder rauszuhelfen. Aber was macht dieser hübsche Knopf da ... hm! Ach, die beiden wollten sich doch eh scheiden lassen. Wir ersparen euch aber die anschließende grausame Szene.



Im Gartenlevel sprießt Cody (rechts) ein Greifarm aus seinem Kopf, den er prima dazu verwenden kann, um Feinde wie dieses Pflanzenmonster festzuhalten, damit May es mit ihrer Sichel verprügeln kann. Furchtbar viele Kämpfe gibt es nicht im Spiel, aber auch hier kommt ihr nur voran, wenn ihr eure Fertigkeiten miteinander kombiniert.



May muss einen Roboter aktivieren, um diesen Levelabschnitt abzuschließen. Blöd nur, dass ihm die Batterie rausgerutscht ist, sodass er gar keinen Saft hat. Zum Glück kann sich Cody in diesem Teil des Spiels auf Miniaturgröße zurechtschrumpfen und so die Batterie zurechtrücken.



Cody rast rechts in einem Affentempo auf einige Tiergesichter zu. Damit die Tierbarrieren verschwinden und er nicht einfach frontal dagegen klatscht, muss sich May auf das korrekte Tier stellen und die entsprechende Barriere verschwinden lassen. Falls ihr euch schon immer mal laut und ungehemmt irgendwelche Tiernamen entgegenbrüllen wolltet, ist dies das perfekte Spiel für euch.



Cody (rechts) schaut ehrfürchtig den Höllenturm hinauf, den May erklommen hat. Der steht versteckt im Uhrwerklevel, ist verdammt schwer zu meistern und belohnt euch mit einem Achievement und reichlich Feuerwerk, wenn ihn einer von euch erklimmt. Das ist nur eine von vielen versteckten Aktivitäten und Gimmicks in der Spielwelt, an denen ihr euch abseits der Story austoben könnt.



Wir müssen einen winzigen Ball sicher über den Abgrund in der Bildmitte manövrieren. Dazu schwingen wir kopfüber an zwei Trapezen rechts und links des Abgrunds. Cody (links) hält den Ball in seinen Händen und muss im Takt mit seiner Frau May (rechts) schwingen und im richtigen Moment den Ball loslassen, damit sie ihn fangen kann.



Oh, oh nein ...

Mit Maulwürfen ist nicht zu spaßen! Das lernen wir in einer der vielen wilden Actionsequenzen.

MEINUNG

Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



Ich hasse alles, was unter »Romantic Comedy« fällt. Was interessiert mich eine Story, bei der jeder eh schon das Ende absehen kann? Ich war mir sicher, dass ich hier irgendeine lahme Minigame-Sammlung ohne Substanz vorgesetzt bekomme. Stattdessen erhalte ich eine unverhoffte Raupenfußmassage, bombe mörderische Wespen im Sturzflug auf einem Hirschkäfer weg und stolpere über schockierende wissenschaftliche Experimente der Eichhörnchen an Nüssen! It Takes Two ist so ein wilder, wahnsinnig kreativer Ritt, der sich hervorragend spielt, immer wieder überrascht und begeistert. Ich beneide die Entwickler um ihren Ideenreichtum, sowohl hinsichtlich der zahlreichen cleveren Spielmechaniken als auch der zahlreichen abwechslungsreichen Umgebungen. Claire und ich haben gemeinsam gebrüllt, gefeiert, gelacht und gefeiert wie schon lange nicht mehr in einem Spiel. Dass man diese Reise nicht allein antritt, macht die Sache noch viel aufregender.

Gleichzeitig bedeutet das natürlich auch, dass ihr einen Mitspieler für It Takes Two zur Hand haben müsst – und dass ihr Bock auf eine Liebesgeschichte und ein Setting mit sprechenden Tieren und Spielzeugen habt. Zwei gute Kumpels, die sonst Seite an Seite virtuelle Banken ausrauben, werden wohl eher nicht miteinander versuchen, die Liebe zwischen May und Cody neu zu entfachen. Bei aller Begeisterung ist da auch noch die Stelle in der Handlung, bei der wir uns verwirrt und etwas fassungslos am Kopf kratzen. Die ist immerhin nicht dramatisch genug, um uns das Spiel zu vermiesen und lässt sich ohne Spoiler auch nicht näher beschreiben, aber sie wird uns wohl als WTF-Moment im Gedächtnis bleiben. Aber sei's drum – falls ihr ab und zu mit der besseren Hälfte zockt, dürft ihr It Takes Two auf keinen Fall verpassen!

Guerilla-Eichhörnchen

Nach dem Geräteschuppen landen wir in einem Baumhaus und werden von der Eichhörnchenmiliz gefangen genommen, die sich im Krieg mit den Wespen befindet. Die Eichhörner haben eine Robo-Wespenkönigin entwickelt, um ihre Widersacher auszuschalten, doch die falsche Königin hat schnell Gefallen an ihrer Macht über die stechlustigen Insekten gefunden und ist kurzerhand zum Feind übergelaufen. Wir erkaufen uns unsere Freiheit, indem wir geloben, gegen die Königin in den Krieg zu ziehen. Nein, ich bin nicht high. Im weiteren Spielverlauf reiten wir auf Laubfröschen und den niedlichsten Spinnen der Welt, bändigen Plastikdinosaurier, starten einen Putschversuch gegen die Elefantenkönigin und fliegen ins All.

So abwechslungsreich und fantastisch wie die Umgebungen und die Ereignisse um uns herum sind die Spielmechaniken. In

erster Linie handelt es sich hier natürlich um ein kooperatives Jump&Run, aber mittendrin fahren wir auch mal Schlittschuhrennen in solch einem Tempo und mit derart waghalsigen Manövern, dass selbst Sonic The Hedgehog vor Panik kotzen würde. In einem Level rase ich im Affentempo auf Barrieren zu, die nur verschwinden, wenn Claire rechtzeitig auf das richtige Tier drückt. Ich rase auf mein nahendes Ende zu und brülle: »Kuh! Schwein! Frosch! Pferd! NEIN, PFERD, VERDAMMT!« Sie drückt derweil wie bekloppt auf die Viecher, und plötzlich sind die Natural Born Killers wieder fünf Jahre alt.

Technisch beeindruckend

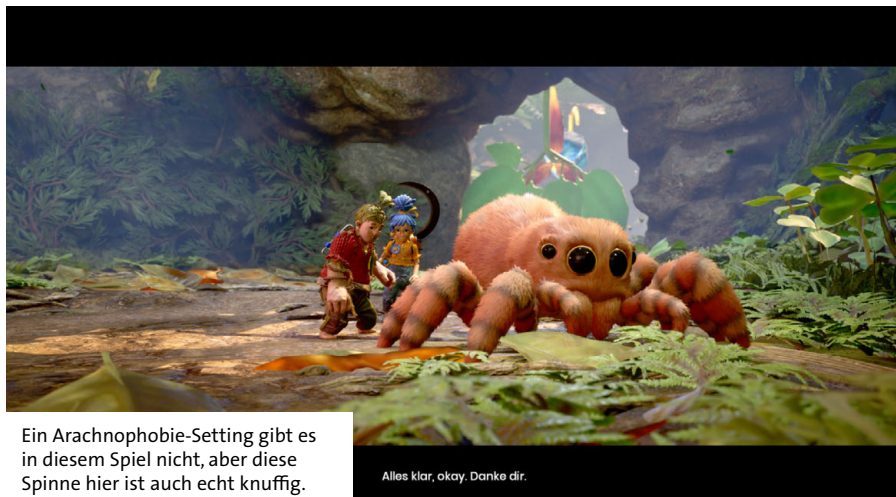
Wir haben It Takes Two in zwei großen, ununterbrochenen Sitzungen durchgespielt: einmal acht und einmal sechs Stunden. Dabei hatten wir keinerlei Abstürze, keine Bugs oder Aussetzer und nur ein kleines Problem mit einem Boss: Ein garstiger Werkzeugkasten bot ein viel zu kurzes Angriffsfenster, was uns mehrere Anläufe kostete. Ansonsten ist das Teil nie zu schwierig, aber auch nicht trivial einfach. Wenn ihr mit einem Partner loszieht, der nichts mit Videospielen am Hut hat, solltet ihr jedoch beachten, dass es keinen einstellbaren Schwierigkeitsgrad oder eine Option zum Überspringen kniffliger Stellen gibt. Aber die Controller-Steuerung ist hervorragend und bietet einen recht großzügigen Aim-Assist. Maus und Tastatur funktionieren ebenfalls prima.

Zudem sieht das Spiel unerhört gut aus. Viele der lebendigen Spielzeuge, aber auch Umgebungen und Materialien wie Holz, Metall, Glas und Stein sehen so echt aus, als könnte man sie anfassen. Die atemberaubend schönen Spielwelten laden zum Entdecken ein und belohnen das Erforschen mit

EINER ZAHLT, ZWEI SPIELEN

It Takes Two kommt mit einem ähnlichen System wie A Way Out: Wenn ihr das Spiel besitzt, könnt ihr einen Freund oder eine Freundin, der beziehungsweise die es nicht besitzt, einladen, um mit euch das wilde Koop-Abenteuer zu erleben. Der Spielfortschritt wird dann aber lediglich für die Person gesichert, die zuvor Kohle auf den Tisch gelegt hat.

Prima: Die Friend-Pass-Version des Spiels kann jeder runterladen und dann den ersten Level ausprobieren. It Takes Two kommt also sogar mit einer Koop-Demo.



Ein Arachnophobie-Setting gibt es in diesem Spiel nicht, aber diese Spinne hier ist auch echt knuffig.

Alles klar, okay. Danke dir.



vielen versteckten Minigames, Easter Eggs und spaßigen Aktivitäten wie Zugfahrten, Rundumflügen auf mechanischen Vögeln, Fallen und Streichen.

Auf höchsten Detaileinstellungen gab es in Sequenzen mit vielen Partikeleffekten ab und zu ein paar Ruckler (Ryzen 7 5800X, 32 GB RAM, GTX 1070, 1080p), die sich aber selten aufs Spielgeschehen auswirkten. Untermalt wird das Spielerlebnis von einem fantastischen Soundtrack wie aus einem Abenteuerfilm und grandiosem Sounddesign.

Ein Fall für zwei

Natürlich endet die Geschichte ziemlich genau so, wie ihr es von dieser Art Spiel erwartet. Trotzdem gibt es viele rührende und schöne Momente, die selbst mir (zynischer, alter Sack) recht nahe gingen. Bis auf eine sehr bizarre Stelle in der Story, die so gar nicht zum restlichen Tonfall des Spiels passt, ist It Takes Two eine schmalzige Liebesgeschichte. Gleichzeitig gibt es aber so

viel rasante Action, haufenweise richtig spaßige Spielmomente, aber auch unglaublich witzige, einfallsreiche Gags und Geheimnisse sowie gut platzierte ruhige Augenblicke, in denen ihr einfach mal zu Atem kommt und die wirklich tollen Umgebungen auf euch wirken lässt. Als schließlich die Credits über unsere Bildschirme laufen, sind wir unglaublich zufrieden mit unserem wahnwitzigen Abenteuer, aber auch ein wenig traurig, dass es vorbei ist. Überhaupt sind die finalen Momente richtig klasse aufgezoogen, mit etwas Symbolik, weniger Konfrontation ... ach, ich verrate fast schon zu viel.

Wir werden es in der Zukunft sicher noch einmal durchspielen. Nicht morgen oder in einer Woche, dafür ist es zu linear, aber bald werden wir die Reise von May und Cody noch einmal erleben wollen – und dann freiwillig. Natürlich kann man It Takes Two auch hervorragend miteinander spielen, wenn man kein Paar ist. In jedem Fall müsst ihr euch aber auf die schmalzige Handlung mit

dem vorhersehbaren Ende einlassen. Gute Kommunikation ist ebenfalls wichtig! Habt ihr keinen analogen Partner für eure Couch zur Hand und spielt bevorzugt online, ist ein VoIP-Tool wie Discord Pflicht. ★

IT TAKES TWO

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 2100T / AMD FX 6100
Geforce 660 / AMD R7 260X
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 3570K / Ryzen 3 1300X
GTX 980 / R9 290X
16 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- + wunderschöne Spielwelt + toller Soundtrack
- + sehr gutes Sounddesign + sehr abwechslungsreiche Umgebungen + fantastische Kreaturen

SPIELDESIGN



- + intelligente Mechaniken + sehr abwechslungsreiches Gameplay + alles macht Spaß + viel zum Entdecken + viele tolle Gags und Nebenaktivitäten

BALANCE



- + faire Lernkurve + keine Frustrationen + nie trivial einfach + kein einstellbarer Schwierigkeitsgrad + keine Skip-Funktion

ATMOSPHÄRE/STORY



- + Wow-Momente + Welten wie zum Anfassen + lustige und rührende Momente + liebenswerte Figuren + Liebesgeschichte nicht für jeden geeignet

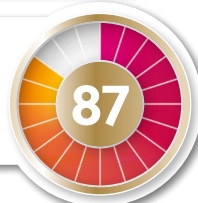
UMFANG



- + gute Spielzeit fürs Geld + große Levels voller Geheimnisse + 25 Minigames + versteckte Aktivitäten + Wiederspielwert durch vertauschbare Rollen

FAZIT

Rasantes, sehr intelligentes und kreatives Abenteuer voller Überraschungen und Staunmomente für zwei Koop-Spieler.



Endzone: A World Apart

COME IN AND FALL OUT

Strahlende Siedler, Wirtschaft im grünen Bereich: Was bei anderen Aufbauspielen super ist, führt in Endzone schnell zur Katastrophe! Von Martin Deppe

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Assemble Entertainment** Entwickler: **Gentlymad Games** Termin: **18.3.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **24 Euro** DRM: **nein (GOG.com)** Enthalten in: –

Endzone beginnt wie fast jedes Aufbauspiel: Bäume fällen, Fische fangen, Gemüse anbauen, Schrott sammeln, Filtermasken fertigen. Moment, Schrott recyceln und Filtermasken basteln? Genau das. Denn Endzone spielt nicht anno Irgegendwas-mit-Quersumme-Neun, sondern 150 Jahre nach einer nuklearen Katastrophe. Mit einem uralten Bus wagen sich die Überlebenden wieder aus ihrem Bunker, und euer Einsatz beginnt: eine Siedlung bauen und ihre Bewohner vor Hunger, Durst, Verstrahlung, Sandstürmen, Dürren, Plünderern und dem Finanzamt schützen. Okay, Letzteres war geflunkert – nach 150 versäumten Steuererklärungen wären wir ja auch schlagartig pleite.

»Ich kann nicht, wenn alle gucken!«

Der Hauptreiz von Endzone besteht darin, dass ihr ständig auf nahende Gefahren re-

agieren und euch vorbereiten müsst. Unten im Interface tickert nämlich der Wetterbericht für die kommenden Saisons durch (eine Saison ist quasi ein Tag und eine Nacht): Oh, in drei Saisons kommt eine Dürre, also schnell mehr Wasser aus dem See schöpfen, mehr Angler einsetzen und einen Brunnen bauen! Hoppla, in sechs Tagen regnet's starken Fallout, also Schutzanzugproduktion steigern und kurz vorher die Felder und Regenwasserspeicher abdecken! In-

fo-Layer verraten uns unter anderem, wo der Boden gerade wie radioaktiv ist. Im grünen Bereich strahlt er schon ein bisschen, im roten kriegt jeder Geigerzähler Schnappatmung – ohne Schutzkleidung solltet ihr hier niemanden hinschicken.

Während ihr kontinuierlich auf die Wetterlage reagiert, solltet ihr aber auch langfristig planen. Ein ganz wichtiger Punkt sind zum Beispiel die Unterkünfte für eure Siedler. Denn Obdachlose meckern natürlich, und je-

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr gerne an Wegen und Prozessen tüfelt.
- ... euch auch eine unsichtbare Bedrohung motiviert.
- ... euch Produktion wichtiger ist als Inszenierung.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

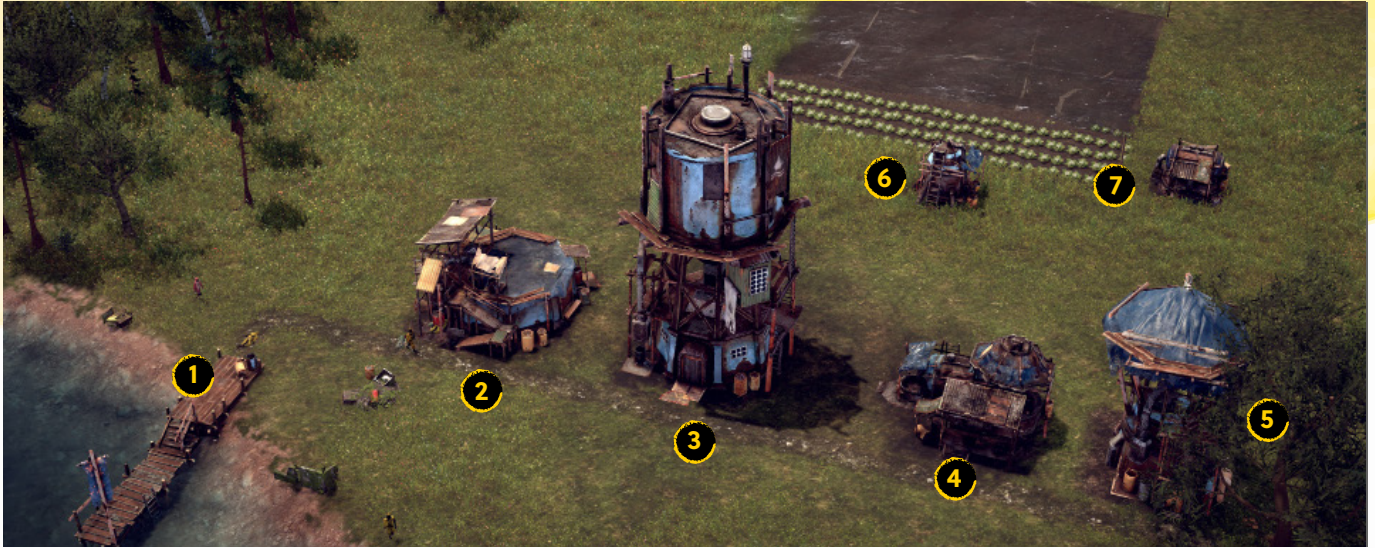
- ... ihr Kämpfe wichtiger findet als Wirtschaft.
- ... ihr oft besondere Ereignisse braucht.
- ... ihr gerne am Grab von Holzfäller Siggis trauert.



Ihr könnt Siedlerkinder nur all-gemein ausbilden, damit sie zum Beispiel produktiver arbeiten.

WASSER MARSCH!

Die Wasserversorgung gehört zu euren wichtigsten Aufgaben. Hier zeigen wir die beteiligten Gebäude. Aus Übersichtsgründen haben wir alle dicht nebeneinander gepackt, im Spiel dürfen sie weiträumiger verteilt sein.



Der Holzsteg **1** ist die simpelste Wasserquelle. Er ist schnell gebaut, bei einer Dürre sitzt ihr aber sofort auf dem Trockenen. Zisternen **2** sammeln und speichern Wasser von Stegen, Brunnen und Regensammlern innerhalb eines verschiebbaren Radius. Ein Wassersilo **3** ist im Prinzip eine große Zisterne, speichert aber die zweieinhalbfache Wassermenge. Außerdem könnt ihr hier mit angelieferter Kohle das Wasser dekontaminieren. Brunnen **4** produzieren Wasser langsam, aber auch bei Dürre. Brunnen sollten ausreichend Abstand zueinander haben, sonst holen sie weniger Wasser aus dem Boden. Regensamm-

ler **5** brauchen kein Personal, sie sammeln den Niederschlag automatisch. Wenn ihr eine Wetterstation habt, könnt ihr einstellen, dass alle Regensammler bei leichtem, mittlerem oder schwerem Fallout mit Folie abgedeckt werden. Bewässerungsanlagen **6** erhöhen die Bodenfeuchtigkeit in ihrem Umkreis. Ideal für Äcker und Plantagen, aber Achtung: Wenn das Wasser kontaminiert ist, strahlt auch der Boden! Wie die Regensammler werden auch Äcker auf Wunsch bei Fallout automatisch mit Folie geschützt. An Wasserstellen **7** können eure Kolonisten ihren Durst stillen, das erspart lange Laufwege.

der Aufbauspieler zuckt dann instinktiv Richtung Hausbau-Button. Möö, Fehler! Denn wenn ihr es euren Leuten zu kuschelig macht, vermehren sie sich wie die Karnickel. Gut für die Bevölkerungsstatistik, schlecht für eure Vorräte. Ihr müsst also immer schön ausbalancieren, ob ihr kleine Hütten oder

große Zufluchten baut. Erstere sind bei jungen Paaren beliebt, weil sie sich hier ungestört ausstoben können, während letztere zwar Platz für 25 Einwohner bieten, aber null Privatsphäre. Lustigerweise könnt ihr hier aber festlegen, ob jeder einziehen darf oder nur Alte und Unfruchtbare.

»Schrott! Wir brauchen Schrott!«

Und weil Endzone eben auch ein Survival-Spiel ist, enden gerissene Versorgungsketten schnell in der Katastrophe. Eine eben noch gut ausbalancierte Siedlung wird zur Todeszone, wenn ihr dräuende Engpässe zu lange ignoriert. Nehmen wir mal das Schrott-



KONKURRENZVERGLEICH

Wie schlägt sich Endzone gegen die Aufbaustrategiespiele Rimworld und Frostpunk?

ENDZONE

Das Bedrohungsszenario



Eure Siedlung wird von Dürren, Sandstürmen und toxischem Regen bedroht. Alle drei sind allerdings mau inszeniert, die Bedrohung bleibt abstrakt und wenig greifbar.

FROSTPUNK



Hier zittern wir richtig mit. Und zwar wortwörtlich: Frostpunk inszeniert die tödliche Eiswüste rund um unsere Siedlung hervorragend, wir kämpfen um jeden Klumpen Heizkohle.

RIMWORLD

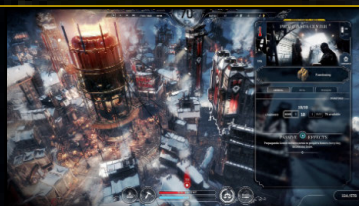


Großbrand nach Blitzeinschlag. Tollwütige Eichhörnchen. Durchdrehende Bewohner. Rimworld lässt uns trotz Minimalgrafik dauerschwitzen. Was für ein abgefahrenes Spiel!

Eure Kolonisten



Auf die Welt kommen, lernen, arbeiten, tot umfallen: Bewohner sind Human Resources, die vor allem effizient sein sollen. Hunger und Durst bleiben nervige Begleiterscheinungen. Weil jeder jeden Beruf ergreifen kann, sind uns Einzelschicksale egal.



Immer wieder stehen wir vor schweren Entscheidungen: Sollen wir Tote beerdigen oder auf einen Haufen werfen? Lassen wir auch Kinder hart arbeiten? Unterm Strich zählt aber das Wohl der Gemeinschaft, weniger das von einzelnen Menschen.

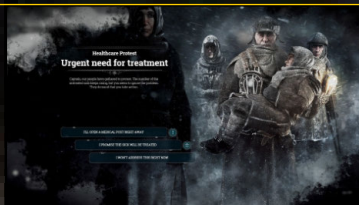


Hier zählt jedes einzelne Teammitglied. Jedes! Einzelne! Denn ihre Fähigkeiten sind wirklich wichtig und steigern sich mit der Zeit. Wir haben immer zu wenig Leute und zu viel zu tun. Und: Wegen ihrer Eigenheiten wachsen uns alle ans Herz.

Die Besonderheiten



Wir haben wirklich lange überlegt, aber: Endzone ist zwar grundsätzliche Aufbau-Survival-Strategie, doch ohne wirkliche Highlights und Überraschungen. Das macht es fast schon wieder besonders.



Frostpunk ist eindeutig die Drama Queen unter den Survival-Strategen. Das Entwicklerteam von This War of Mine lässt uns nach den ganzen harten Entscheidungen wieder mal nachdenklich zurückschauen.



Trotz Sparflamengrafik gibt's spannende Gefechte mit Friendly Fire und Körpertrefferzonen. Wir versuchen sogar, Gegner nur zu verletzen, damit sie sich uns später im Spiel anschließen.

Tode durch tollwütige Eichhörnchen

keine

Welche Eichhörnchen?

Argh! Röchel! Piiiiiiiiiiiiiiiiiiiep!

Recycling: Schrott sammelt ihr in der Regel mit einem Schrottplatz, dessen Arbeiter in einem festgelegten Kreisgebiet gammelnde Traktoren, Windräder, Atomkraftwerke oder andere Vorkatastrophentrümmer zerlegt. Die Ressource Schrott wird dann in Recycling-Anlagen in die Ressourcen Stoff, Metall, Plastik und Elektronik sortiert. Daraus produzieren Schneidereien und Werkstätten wiederum Ausrüstung für eure Leute, etwa Werkzeuge und Strahlenschutzklamotten unterschiedlicher Qualität. Die vier Ressourcen dienen aber auch als Baumaterial.

Ihr ahnt es schon: Wenn rund um einen Schrottplatz nix mehr zu holen ist, bleiben

verdammt viele Räder stehen. Ihr könnt zwar seinen Arbeitsbereich verlegen, aber dann müssen die Arbeiter weiter laufen, es kommt weniger Schrott rein, eure ganze Versorgungskette ist immer noch in Gefahr. Klar, ihr könnt den Schrottplatz abreißen und woanders einen neuen bauen. Aber es dauert, bis der fertig ist und anläuft, und die ganze weiterverarbeitende Industrie ist ja immer noch am alten Standort. Bis alles wieder auf Touren ist, können euch zum Beispiel die Schutzausrüstungen ausgehen und verstrahlte Siedler wegsterben. Aber auch wenn eure Bewohner nur unzufrieden werden oder leicht kränkeln, sinkt schon ihr

Lauftempo und somit die Produktion in allen Bereichen. Hallo Dominoeffekt! So, und jetzt packen wir noch eine Dürre obendrauf, ein Unglück kommt selten allein.

Aufstehen, weiterbauen

Umso befriedigender ist es, wenn ihr bei einer Krise die Kurve doch noch kriegt und es wieder aufwärts geht. Wer es zu frustrierend findet, wenn die ganze Siedlung hopsgeht, kann aufatmen: Der Schwierigkeitsgrad lässt sich sehr gut anpassen. Es gibt im Überlebensmodus nicht nur acht (!) Stufen, sondern enorm viel zum Feinjustieren. Entfernung zum Wasser, Verschleißtempo von



Ausrüstung und Werkzeug, Baumbestand – alles einstellbar. Auch klasse: Ihr könnt einzeln festlegen, dass Dürren, Sandstürme und radioaktiver Regen total zufällig auftreten oder dass sich die Katastrophen nicht unfair häufen sollen. Wer einfach drauflos bauen will, lässt sich alle Gebäude vom Start weg freischalten und knipst Gefahren aus – was in einem Survival-Spiel allerdings so sinnvoll ist wie Gegner mit Platzpatronen in einem Ego-Shooter.

Neben dem ständigen Feinjustieren bringt ihr eure Siedlung auch technisch voran. Mit einer Forschungsstation schaltet ihr unter anderem die Stromversorgung frei, dann könnt ihr Windkraftanlagen und Solarkollektoren nebst Batterien errichten und Strommasten verlegen. Angeschlossene Produktionsstätten hauen dann schneller Output raus, und in Unterkünften werden Bewohner mit Strom zufriedener (ob sich grelles Licht negativ auf die Fortpflanzungsrate auswirkt, müssen wir noch überprüfen). Wenn wir Schrottfänger erforschen und bauen, sammeln sie bei einem Sandsturm herumwirbelnden Schrott auf – den wir gleich in die Reparatur abgeschmirgelter Gebäude investieren. Besonders wichtig ist aber die Wetterstation: Die verrät uns, wie heftig die kommenden Regenfälle kontaminiert sind. Hier können wir auch einstellen, bei welcher Fallout-Konzentration unsere Äcker und Regenwassersammler Abdeckfolien ausrollen, damit Trinkwasser, Tomaten, Kartoffelkes und Co. nicht verseucht werden.

»Er ist tot, Jim!« – »Na und?«

Hört sich bisher alles gut an, oder? Und tatsächlich ist Endzone für Effizienzbauer und Wegeoptimierer ein Fest. Aber ein sehr

nüchternes Fest: Endzone spielt sich steril und zahlenfokussiert, wir gucken häufiger auf die Ressourcen- und Bevölkerungszahlen als in die Spielwelt. Einzelne Siedler sind uns völlig wumpe, Hauptsache, wir haben genug Arbeitskräfte, und der Nachwuchs bleibt nicht aus. Eben Human Resources statt Einzelschicksalen. Jeder Siedler hat zwar einen Namen und einen Tagesablauf, aber null Besonderheiten. Jeder beherrscht jeden Job, wir können bei einer Dürre Fischer vorübergehend zu Holzfällern machen oder einen Totengräber zum Lehrer. Das ist zwar praktisch, lässt uns einzelne Bewohner aber nie ans Herz wachsen. Es gibt keinen superguten Minenarbeiter, den wir ausgiebig ausgebildet haben, keine Oberförsterin, deren Ableben aus Altersschwäche uns wirklich leidtut. Meistens kriegen wir nicht mal mit, dass da eine Leiche auf dem Acker rumliegt. Immerhin: Wenn wir einen Friedhof errich-

ten, lassen unsere Totengräber bei jeder Beerdigung eine Laterne steigen. Wenn also ganze Laternengeschwader abheben, haben wir echt ein Problem.

Es gibt zwar ein Schulsystem, aber auch das erlaubt keine gezielte Berufsausbildung. Eingeteilte Lehrer trichtern ihren Schülern nur wahlweise ein, wie sie pfleglich mit ihrem Equipment umgehen sollen, wie sie produktiver arbeiten oder schneller ein Abzeichen für einen Beruf bekommen. An der ausgebauten Schule werden sogar alle vier Fächer gleichzeitig gelehrt. Siedler mit Berufsabzeichen können uns dann bei Expeditionen Vorteile verschaffen. Wenn wir etwa eine Gewächshausruine erforschen, bringt ein Siedler mit Bauernabzeichen bestimmte Boni. Zu den Expeditionen kommen wir gleich noch. Endzones Zahlenlastigkeit sowie das Generations- und Schulsystem erinnern an Banished, das seinen Fokus eben-



MEINUNG

Martin Deppe
@GameStar_de



Eine der vielen Eigenschaften radioaktiver Verstrahlung ist, dass man sie nicht sieht. Wenn man nicht gerade einen dauerknatternden Geigerzähler zur Hand hat, könnte radioaktiver Niederschlag genauso gut ein Frühlingsregen sein. Das ist auch eines der Hauptprobleme von Endzone: Die Bedrohung durch den Strahlungstod wirkt abstrakter. Sie ist nur über einen Extra-Layer für die Spielwelt oder bei starker Verstrahlung durch einen flimmernden Bildschirmrahmen und Geigerzählergeräusche zu bemerken. Klar, ich muss meine Siedler mit Schals, Kohlemasken oder Ganzkörperkondomen ausstatten, aber in Endzone spielen sich die Dramen vor allem in Statistiken und Grafiken ab. Kein Vergleich zum auch optisch stets drohenden Erfrierungstod eines Frostpunk! Mein zweiter großer Kritikpunkt: Das Schicksal einzelner Siedler lässt mich kalt. Der alte Holzstapel ist tot? Egal, ich habe 17 freie Arbeitskräfte. Dabei ist es doch das Spannende bei einem Survival-Spiel, die Fähigkeiten jedes Überlebenden bestmöglich einzusetzen!

Wem es bei einem Aufbauspiel vor allem auf Organisation, Produktion und Logistik ankommt, der ist in Endzone gut aufgehoben. Die Gefahr, dass zu viele Siedler durch Verstrahlung, Hunger oder Durst sterben, motiviert zum ständigen Optimieren. Zum Schluss ein Lob an die Entwickler: Wie die das Spiel von der Alpha bis zum Release ausgebaut und vor allem auf das Early-Access-Feedback gehört hat, ist vorbildlich!

falls auf Effizienzoptimierung richtet statt auf dramatische Inszenierung.

»Bin mal eben Kippen holen!«

Endzone hat zwar keinen Fog of War, trotzdem könnt ihr auf eurer Map Expeditionen losschicken. Denn Ruinen wie Tankstellen oder Vorstadtsiedlungen bergen brauchba-



Expeditionen funktionieren wie in Anno 1800: Gebildete, gut ausgerüstete Teilnehmer sind erfolgreicher.

res Zeug, zum Beispiel neue Saatgutsorten. Was es voraussichtlich zu holen gibt, verrät euch ein Kundschafter. Er gibt auch Tipps, wie ihr den Expeditionstrupp zusammensetzen solltet: Wie in Anno 1800 erhöhen bestimmte Fertigkeiten die Erfolgsaussichten, zum Beispiel Teilnehmer mit Schulabschluss oder Metallwerkzeug.

Die Expeditionen selbst sind aber öder als in Anno 1800. Dort fiebern wir unserer Belohnung oft entgegen, weil wir starke Spezialisten, Maschinen oder endlich Vieh für unser Zootier-Set ergattern können. In Endzone sind's Ressourcen und eher unwichtige Beute wie Joints, die vorübergehend glücklicher machen.

Full Gummi Jacket

Endzone hat auch ein rudimentäres Kampfsystem, das allerdings arg aufgesetzt wirkt. Um euch vor Plünderern zu schützen, stellt ihr Wachtürme auf und bestückt sie mit Milizen. Die feuern je nach Einstellung mit Metallmunition oder Gummigeschossen. Sirenentürme demoralisieren anrückende Angreifer, und Barrikadenfelder verlangsamen sie. Die Plünderer ziehen durch eure Siedlung, mopsen Ressourcen und beschädigen Gebäude, bis ihre Moral auf dem Nullpunkt ist. Das spielt sich wie ein simples Tower Defense, ihr könnt auch kei-



Kämpfe spielen sich wie Tower Defense. Ihr stellt keine Armee auf, sondern besetzt lediglich Türme.

ne Mauer oder Palisade hochziehen. Zum Glück lassen sich die Plünderer in den Einstellungen deaktivieren.

Neben dem Überlebensmodus mit seinen vielen Einstellmöglichkeiten fährt Endzone zehn überwiegend gute Szenarios auf. Da müsst ihr mal eure Muttersiedlung mit Vorräten versorgen, eine Siedlung vor dem Kollaps retten oder bei einer Wette Ruinen erforschen, um Pflanzen zu bergen. Das ist zwar nicht spannend inszeniert, spielt sich aber meist interessant, weil die Szenarios bestimmte Bereiche des Spiels behandeln. ★

ENDZONE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 2500K / FX-4100
GTX 760 / RX 560
8 GB RAM, 6 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 4770K / Ryzen 5 1500X
GTX 1080 / RX Vega 64
12 GB RAM, 6 GB Festplatte

PRÄSENTATION



in Nahansicht detaillierte Gebäude + guter Soundtrack + zoom- und drehbar + Gebäude auf Distanz sehr ähnlich + maue Animationen

SPIELEDISIGN



+ gut verzahntes Wirtschaftssystem + unterschiedliche Strategien + Wetter und Radioaktivität wirken sich aus + maues Kampfsystem + arg zahlenlastig

BALANCE



+ acht Schwierigkeitsgrade mit viel Feinjustierung + langes Tutorial + In-Game-Lexikon + leichte Wegfindungsprobleme + Tutorial verschweigt Infos

ATMOSPHERE / STORY



+ herausfordernder Überlebenskampf + Nebenmissionen + Siedlungsausbau motiviert + Siedler nur Zahlen + kaum besondere Ereignisse

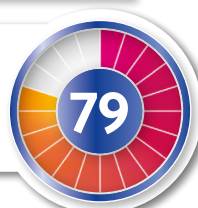
UMFANG



+ Sandboxmodus + zehn Szenarios + Forschung + Nebenmissionen + unspektakuläre Expeditionen

FAZIT

Survival-Aufbaustrategie mit Schwerpunkt auf die Wirtschaft. Nüchtere Präsentation, Siedler sind nur Human Resources.



JETZT TESTEN

DREI MONATE NUR 3,99€ PRO HEFT



VERSANDKOSTENFREI

Vor dem Kiosktermin
zu Dir nach Hause

EXKLUSIVES COVER

Jeden Monat besonders
elegant verpackt

ZWEI DVDS

Trailer, Videos und tolle
Vollversionen ohne Ende

GAMESTAR.DE/MINIABO

43% Ersparnis im Vergleich zum Einzelkauf am deutschen Kiosk. Miniabo wird nach Ablauf zum jederzeit kündbaren Jahresabo für 71,88€ im Jahr statt 83,88€ im Jahr am Kiosk (15% Preisvorteil). GameStar erscheint im Verlag Webedia Gaming GmbH. Rechtsform: Gesellschaft mit beschränkter Haftung, Sitz: München, Registergericht: München HRB 218859, Geschäftsführer: Marc-Andreas Albert. Die Aboverwaltung erfolgt durch die ZENIT Pressevertrieb GmbH, Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Geschäftsführer: Joachim John

Stronghold Warlords

BESSER ALS BEFÜRCHTET, SCHLECHTER ALS ERHOFFT

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **FireFly Studios** Entwickler: **FireFly Studios** Termin: **9.3.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam), nein (GOG.com)** Enthalten in: –

Auf DVD: Test-Video

Mit Warlords geht die Stronghold-Reihe viele neue Wege und findet gleichzeitig zu alten Stärken zurück. Doch wer genauer hinsieht, erkennt einige Risse im Mauerwerk. Von Fabiano Uslenghi

Wir erkunden eine Burgruine. Als einst strahlendes Bollwerk aus Stein überragte sie das Land. Doch nach Jahrhunderten sind von diesem Bollwerk nur noch die Grundmauern übrig. Zinnen, auf denen früher noch Bogenschützen patrouillierten, sind lange abgetragen. An den Mauern wäre früher wohl jede Armee zerschellt, doch heute halten sie nicht einmal mehr einem erkundungsfreudigen Dreijährigen stand. Und ob-

wohl die Ruine viel von ihrem einstigen Glanz verloren hat, sorgt der Anblick für ein erhabenes Gefühl. Immerhin stand hier mal etwas, das selbst im Ruin uns irgendwie noch Ehrfurcht gebietet. Wir erinnern uns einfach gerne daran zurück, wie die Welt hier wohl aussah, als die Burg in voller Blüte stand und mehr zu bieten hatte als heulenden Wind im Gemäuer.

Die Stronghold-Reihe ist so eine Burgruine. Wir wissen, dass vor 20 Jahren mal ein Strategiebollwerk errichtet wurde. Dieses Bollwerk lässt sich heute nur noch erahnen. Jeder neue Teil trieb den Verfall voran, statt das Fundament zu stärken. Überfüllte Spielmechaniken, veraltete Technik, zahllose Bugs. Übrig nur noch die Mauerreste, die uns an ein starkes Stronghold gemahnen.

Eignet sich für euch, wenn ...

... ihr die Marke Stronghold noch immer mögt.
 ... ihr nichts gegen ein asiatisches Setting habt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

... ihr eine schlaue Gegner-KI wollt.
 ... ihr eine gut inszenierte Kampagne wollt.





Insgesamt gibt es fünf unabhängige Kampagnen mit jeweils sechs Missionen. Eine davon dreht sich vollständig um die Wirtschaft.

Wer ranzoomt, erkennt, dass Warlords nicht auf dem neusten Stand ist. Hier fallen die verwachsenen Umgebungstexturen auf.



Doch jetzt könnte Warlords diese Ruine endlich grundlegend sanieren.

Endlich wieder so wie früher

Man könnte auf den ersten Blick meinen, Warlords würde dafür mit dem Vorschlaghammer zu Werke gehen und selbst die letzten Mauerreste einreißen, die von Stronghold noch stehen. Denn als erster Ableger der Reihe spielt Warlords weder im mittelalterlichen Europa noch im von Kreuzzügen geprägten Orient. Die Reise geht weit gen Osten, nämlich nach Asien. Absolutes Neuland und ein großes Wagnis – zumindest mit Blick auf die europäische Kundschaft. Erfahrungsgemäß können deutsche Spieler sich für asiatische Szenarien rund um China oder Japan deutlich weniger erwärmen als für die so romantische Vorstellung von klassischen Rittern und mitteleuropäischen Trutzburgen.

Was die ersten Spielminuten allerdings direkt offenbaren: Kein anderes Stronghold konnte das Spielgefühl des Originals von 2001 so gut wieder aufleben lassen wie dieses Warlords. Klar stutzt man erstmal, wenn statt Fichten jetzt Bambusbäume gefällt wer-

den und die ersten Einheiten aus halbnackten Stammeskriegern mit Blasrohren bestehen. Stronghold-Fans der ersten Stunde wird diese Abwandlung aber schnell egal sein. Denn auch wenn das nicht nach Stronghold klingt, so fühlt es sich doch wie

ein waschechtes an! Im Kern spielt es sich nämlich exakt so wie schon 2001. Als Burgherr sichern wir als erstes die Versorgung mit Baustoffen und bauen deshalb Holzfällerhütten und Steinbrüche inklusive Ochsenjoch. Vor unserem Burgfried lümmeln an-



In der mongolischen Kampagne kämpfen wir meistens mit berittenen Bogenschützen. Davor schützen sich die Gegner mit solchen Holzschilde.

MEINUNG

Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Die ersten Minuten mit Warlords fühlen sich an, wie nach einer langen Reise endlich nach Hause zu kommen. Angefangen beim liebevoll animierten Burpleben über den endlich wieder intuitiven Mauerbau sowie dem smarten Wechselspiel aus Aufbau, Wirtschaft und Echtzeitschlachten bis hin zu den optionalen Tipps vor jeder Mission – genau so muss das für einen Fan des legendären ersten Serienteils sein! Im Grunde genommen hätte Firefly es dabei belassen können, und alles wäre gut gewesen, zumindest für Serienfans wie mich. Selbst mit der miesen KI hätte ich leben können, irgendwie gehört auch die zu jedem Stronghold. Erinnert sich noch jemand ans Einmauern der Wegweiser im ersten Teil?

Aber nein, es musste ja noch irgendeine große Neuerung ins Spiel. Nur blöd, wenn die mehr nervt, als Stronghold in irgendeiner Form zu bereichern. Und wie kann man bei einem Spiel, dass den Bau von Burgen zum Thema hat, auf die Idee kommen, eine Kampagne rund um das Nomadenvolk der Mongolen zu stricken? Eine durchgehende, rein fiktionale Story wie in den ersten beiden Serienteilen mit klarem Fokus auf Burgenbau und Verteidigungsschlachten hätte die durchaus vorhandenen Stärken von Warlords so viel mehr betonen können!

Trotzdem habe ich meine Freude mit Stronghold Warlords. Weil es mir eben dieses Spielgefühl zurückbringt, das ich jahrelang vermisst habe. Wer das nachvollziehen kann, sollte trotz der nur knapp guten Wertung einen Blick riskieren. Für alle anderen gibt's aber inzwischen weitaus modernere und poliertere Alternativen.

fangs noch Burgbewohner untätig auf einer Treppe rum. Erst wenn es Arbeit zu verrichten gibt, machen sie sich nützlich und verwandeln sich dann in Holzfäller oder Steinmetze. Und wir spielen nur zu gern den etwas aufdringlichen Burgherren, der seinen

Untergebenen die ganze Zeit bei ihrer Arbeit über die Schultern schaut. Aber nicht weil wir pingelig sind, sondern weil es so viel Spaß macht. Wir beobachten, wie die Raupenfarmerin Cui Min erst Maulbeerblätter pflückt, die auf ein großes Tablett legt, dann Larven hinzufügt und schließlich deren Kokons erntet. Die Kokons bringt sie zum Rohstofflager, wo die Weberin Liang Liu sie abholt, daraus Fäden spinnst und den Stoff einfärbt. Die Stoffe gehen wiederum ins Lager und von dort zu Schneiderin Tang Fang, die daraus wundervolle Seidenkimonos zaubert, über die sich die Leute freuen. Bei jeder einzelnen Ressource können wir alle Handgriffe verfolgen – fantastisch! Die Technik von Stronghold Warlords mag auf den ersten Blick nicht viel hermachen, aber liefert genau die Detailverliebtheit, die bereits im ersten Stronghold fasziniert hat.

Manchmal bleibt aber auch zu viel beim Alten. Uns fehlten etwa ein paar neue Komfortfunktionen. Eine zentrale Infoleiste zu unseren Gebäuden oder Einheiten wäre durchaus sinnvoll gewesen oder gar die Option, das Spieltempo anzupassen. Stattdessen marschieren Samurai wie früher die Ritter minutenlang über eine Karte.

Episch ... und dumm

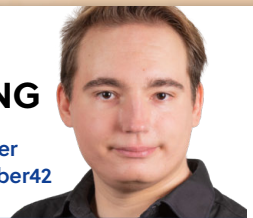
Das klingt jetzt nach einem friedlichen Aufbauspiel, doch dann bräuchten wir keine Mauern. Die Wälle, Türme und Tore, die wir dynamisch in die Landschaft pflanzen, sind aber nicht nur da, um Eindruck zu schinden. Wir müssen unser Reich verteidigen. Und hier kommt die Würze ins Spiel: Die Wirtschaft von Stronghold Warlords allein bietet nämlich noch keine Herausforderung. Dafür sind die Warenketten nicht komplex genug. Aber sie wurden wie schon im ersten Teil perfekt mit unseren militärischen Bemühungen verzahnt. Auch Waffen wollen etwa hergestellt werden. Zudem brauchen wir Gold aus Steuern und die werden nur geduldet, wenn die Bevölkerung zufrieden ist. Etwa durch Kimonos, Tee oder wenn es mehr zu speisen gibt als Reis. Ach, und sollten keine lümmelnden Treppenhocker mehr auftauchen, haben wir auch niemanden, dem wir einen Bogen in die Hand drücken und zum

Wachdienst verdonnern können. Hier greifen die Zahnräder gekonnt ineinander.

Wenn der Feind anrückt, geht's ans Eingemachte. Die Belagerungsschlachten bleiben ein Highlight in Stronghold und leiden dieses Mal auch nicht mehr unter hunderten Bugs wie noch in einigen Vorgängern. Wirklich großartig neue Verteidigungsmaßnahmen gibt es trotz des asiatischen Settings und Schwarzpulver aber nicht. Wir bestücken unsere Mauer eben mit Bogen- oder Armbrustschützen. Manchmal noch mit Flammenlanzensträgern, die Feuer regnen lassen. Und auch sonst bleibt es bei Altbekanntem, dem lediglich ein asiatischer Anstrich verpasst wurde. Tiger- statt Wolfskäfge, Schießpulverlinien statt Pechgräben, Spreng- statt Trittfallen. In der Offensive gibt es aber zumindest dank Mörser, Raketen und Sprengkühe ein paar explosive neue Optionen, sodass mit Leitern, Katapulten oder Belagerungstürmen ein großes Arsenal bereitsteht. In seinen besten Momenten

MEINUNG

Maurice Weber
@MauriceWeber42



Ach Mensch, Stronghold! Ich will dich doch einfach nur wieder lieben! So wie früher! Aber auch bei Warlords sprang der Funke für mich nicht wieder über. Dabei ist es keineswegs eine Katastrophe! Die Verzahnung aus Wirtschaft und Militär funktioniert grundlegend, die Belagerungen können richtig Spaß machen. Was mir fehlt, ist ... das Flair. Der Charme der alten Strongholds, den jede noch so spartanische Missionsbesprechung mit Sir Longarm und Lord Woolsack versprühte. Wie kann es denn sein, dass die Kampagnen hier 20 Jahre später nur noch spartanischer daherkommen? Dabei bin ich offen für den Wechsel ins asiatische Szenario – Three Kingdoms ist mein liebtes Total War seit Medieval 2! Aber das schafft es halt auch, Faszination für die Epoche zu vermitteln. Wenn ich dagegen in Warlords den Dschungelfürsten Tuc Phan spiele, ist mir der Kerl schnurz.

Und auch spielmechanisch ist Warlords im besten Fall ähnlich wie früher, oft schwächer und manchmal nur enttäuschend. Die groß angekündigte Kriegsfürstenmechanik etwa, nach der sogar das ganze Spiel benannt wurde? Ach! Der Burgenbau ist eingeschränkter als früher, die Wirtschaft weniger tief, das Burpleben weniger stimmig.

Dass all das trotzdem noch Spaß macht, liegt vor allem daran, dass das Grundkonzept von Stronghold halt immer noch unverwundlich genial bleibt. Wo sonst bin ich Burgherr in allen Aspekten? Wo sonst baue ich meine Burg, verwalte und verteidige sie? Aber wann kommt endlich mal wieder ein Spiel, das dieses Konzept so einwandfrei umsetzt wie das erste Stronghold?

Wie im ersten Stronghold können Einheiten Mauern mit einer Spitzhacke zerstören. Das dauert aber natürlich extrem lange.





sorgt das für eine grandiose Schlachtfeldatmosphäre. Hunderte Einheiten stürmen an, Feuerpfeile pfeifen durch die Luft, Verteidiger stürzen schreiend von den Wällen, Steine lassen das Mauerwerk bröckeln. Das ist Stronghold! Blöd nur, dass die Künstliche Intelligenz diese Atmosphäre viel zu oft trübt. Schlau waren die Gegner ja noch nie in einem Stronghold, in Warlords rennen die Armeen aber derart stupide immer wieder dieselbe Seite unserer Burg an, dass darunter die Immersion leidet und die Herausforderung damit auch. Manchmal reicht ein einziger Pechgraben, damit jeder Angriff zuverlässig im Feuertod endet.

Eher Rück- als Fortschritt

Vielleicht auch deshalb möchte Warlords uns ermutigen, die sicheren Mauern regelmäßig zu verlassen. Auf allen Maps gibt es jetzt als komplett neue Mechanik die namensgebenden Warlords. Das sind anfänglich neutrale KI-Fraktionen, die ihre eigenen kleinen Zonen und Burgen besitzen. Auch hier werden Stronghold-Veteranen schmunzeln, denn die Warlords hören wie im ersten Serienteil auf tierische Titel wie Schwein, Maus, Drache oder Pferd. Wenn wir die Burg eines Warlords erobern, schließt er sich uns an. Je nach Titel können wir danach gewisse Vorteile einfordern und geben dafür Ein-

flusspunkte aus. Das Schwein kann uns beispielsweise Nahrung liefern, während das Pferd berittene Krieger abstellt. Das klingt im ersten Moment interessant, entpuppt sich aber als äußerst oberflächliche und schlichtweg überflüssige Neuerung. Einen Warlord zu erobern, stellt uns nie vor eine große Herausforderung, und danach klicken wir uns lediglich durch eine Auswahl an Gefälligkeiten. Das fühlt sich mehr nach Einflussbasar an als nach Diplomatie. Wir können Einfluss auch ausgeben, um einen Warlord ganz gewaltfrei auf unsere Seite zu ziehen. Doch auch dann klicken wir immer nur auf den Plus-20-Knopf.

Jede Spielkarte besteht aus einzelnen Zonen. Wir können die Warlor-Zonen erobern, vergrößern damit aber nicht unsere eigene Bauzone.

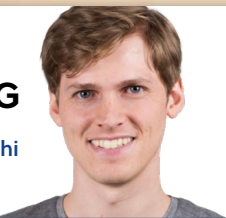




Zu allem Überfluss fangen die Warlords irgendwann sogar an, mächtig zu nerven. Spätestens dann, wenn die KI alle fünf Minuten einen Warlord diplomatisch unseren Fängen entreißt, den wir aber dann mit ein

MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Wer weiß, wie es um Stronghold jetzt stünde, wenn auf Crusader direkt Warlords gefolgt wäre. Hier haben wir nämlich endlich einen durchaus unterhaltsamen 3D-Nachfolger, in dem sehr viel von dem steckt, was Stronghold einst ausgezeichnet hat. Vor allem Fans von früher werden hier sehr schnell wehmütig. Es fühlt sich an, als wärt ihr gerade durch das Tor eurer Burg in euren Bergfried zurückgekehrt. Der Frust kommt dann aber schleichend. Als erstes werdet ihr merken, wie wenig Platz ihr zum Bauen habt. Das kann bereits die Vorfreude dämpfen. Später wird dann klar, wie berechenbar die KI ist und dass sie sich teilweise sogar dümmer anstellt als im Original von 2001. Und schließlich spürt ihr, dass ihr bei der Kampagne einfach gar nichts empfindet. Ich bin ja geschichtsinteressiert und kann mich auch für asiatische Historie begeistern. Aber Warlords kreiert einfach keine interessante Handlung für mich. Noch nie waren mir die Videobotschaften in einem Stronghold so egal wie hier. Verglichen mit Total War: Three Kingdoms schafft es Firefly nicht, die Faszination für sein Szenario greifbar zu machen.

Ähnlich blass bleiben die Warlords, die das Spielkonzept kaum sinnvoll erweitern. Dabei wäre hier endlich mal eine Grundlage gewesen, die ein überdurchschnittlich gutes Stronghold gebraucht hätte. Wäre – statt in die Kriegsfürsten – mehr Zeit in die Geschichte gesteckt worden, dann wäre Warlords ziemlich sicher eine würdige Fortsetzung. So kann es der Reihe nach Jahren zwar endlich wieder aus dem Burggraben helfen, bis zurück auf die Turmspitze ist es aber noch ein weiter Weg.

paar Punkten zurückholen können. So bekommen die Warlords zur reinen Klickorgie. In der Kampagne besteht ihre einzige Existenzberechtigung daraus, dass sie exklusive Waren haben, die wir anders nicht bekommen. Expandieren dürfen wir nämlich nicht. Wir haben stets nur eine sehr kleine Zone für unsere Burg. Die Ländereien eroberter Warlords vergrößern diesen Bereich nicht. So kommt kaum der kreative Drang auf, eine wirklich große Festung zu errichten und um Ressourcen auf der Karte zu kämpfen.

Darunter leiden dann auch Multiplayer-Modus und Skirmish, in denen die Warlords ebenfalls eine Rolle spielen. Allgemein kann man hier aber zumindest festhalten, dass sich die Partien gegen echte Spieler dahingehend schon lohnen, da wir uns hier gegen ein (in der Regel) denkendes Lebewesen verteidigen und nicht gegen kaputte Taschenrechner mit Ballisten. Das macht die Belagerungsschlachten deutlich aufregender. Und es gilt auch noch lobend zu erwähnen, dass ihr für die Mehrspielerpartien erfreulich viele Optionen habt, euer Match den eigenen Vorlieben anzupassen. In unseren Probestartups blieb die Verbindung zudem die ganze Zeit über stabil.

Eine verschenkte Chance

Überhaupt konzentriert sich Warlords für unseren Geschmack schon fast zu sehr auf die Echtzeitschlachten. Klar, es macht schon Spaß, mit Hunderten von Einheiten über die Karte zu ziehen, dafür kommen aber Highlights wie Aufbau und die epische Verteidigung unserer eigenen Burg viel zu kurz. Wofür bauen wir denn dann die Protzhütte überhaupt? Die Entwickler sind jedenfalls überzeugt davon, das Stronghold nach Richard Löwenherz und Saladin noch mehr berühmte Feldherren brauchte und dachten dann für ihr Asienszenario wohl sofort an Dschingis Khan. Blöd nur, dass die Mongolen in erster Linie Steppenreiter waren. In der Kampagne kommt deshalb mit dem Feldzug des mongolischen Fürsten eine Reihe von Missionen, in denen wir keine Mauern bauen dürfen. Stattdessen schicken wir Reiterei über offenes Feld und greifen andere Burgen an. Das bietet zwar Abwechslung,

opfert dafür aber mit den Verteidigungsschlachten Strongholds größte Stärke.

Das allein würde die Einzelspielerkampagne bereits entwerfen. Viel zu entwerfen gibt es da allerdings ohnehin nicht. Hier liegt mitunter der größte Grund dafür, warum Warlords zwar besser als die meisten Strongholds geraten ist, aber nicht ansatzweise die Qualität des Originals erreicht. Damals gab es nämlich eine sehr unterhaltsame Kampagne mit denkwürdigen Charakteren. In Warlords spielen wir uns stattdessen durch sechs unspektakulär inszenierte historische Feldzüge, in denen euch die Hintergründe für eine Mission nur knapp in einem Fließtext erklärt werden. Über eure Feinde lernt ihr praktisch nichts, und Videonachrichten gibt es nur von eurem eigenen Anführer – die alle zum Gähnen langweilig sind und nie was Unterhaltsames zu sagen haben. Da sehnt man sich richtig nach den schiefen Liedern des Schweins. »Schlagt die Trommeln, blast das Horn.«

Stronghold bleibt daher auch nach Warlords ein Ruinenfeld. Aber immerhin eines, bei dem ein paar Mauern wieder an der richtigen Stelle stehen. Es erinnert in seinen besten Momenten an die Pracht vergangener Tage, kann dieses hohe Ziel jedoch unter dem Strich nie erreichen. Es hätte deutlich schlimmer kommen können. Aber eben auch deutlich besser. ★

STRONGHOLD WARLORDS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 3330 / FX-6350
GTX 680 / HD 7970
8 GB RAM, 15 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 3770 / FX-9370
GTX 970 / R9 290
16 GB RAM, 15 GB Festplatte

PRÄSENTATION



hübsche Burgen und Umgebungen gute Benutzeroberfläche kraftvolle Soundkulisse veraltete Charaktermodelle sehr mauere Feuereffekte

SPIELEDISIGN



Stronghold-Gefühl durchdachte Missionsbedingungen Militär und Wirtschaft gut verzahnt Warlord-System zu viel RTS, zu wenig Aufbau

BALANCE



gute Lernkurve faire Siegbedingungen strunz dumme KI fehlende Komfortfunktionen viele Missionen erfordern mehr Fleiß als Hirn

ATMOSPHERE / STORY



Arbeitsschritte sichtbar tolle Schlachtfeldatmosphäre lahme Inszenierung langweilige Geschichten große Belagerungen sind zu selten

UMFANG



fünf Kampagnen einige sehr lange Missionen Scharmützel und MP-Modus keine historischen Belagerungen nur drei Karten im freien Bauen

FAZIT

Das beste Stronghold seit langer Zeit, das aber trotzdem noch viele Schwächen hat und in einigen Kerndisziplinen enttäuscht.



Outriders

BLOSS NICHT STEHENBLEIBEN!

Genre: **Shooter** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **People Can Fly** Termin: **1.4.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **35 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: -



Unter der Shooter-Haube offenbart Outriders ein Action-Rollenspiel mit so komplexen Builds und Fähigkeiten, dass selbst ein Diablo staunt. Von Elena Schulz

Outriders, das neue Spiel von People Can Fly (Bulletstorm) ordnet man nach dem ersten Blick klar in die Ecke von The Division, Destiny und Co. ein. Aber das Spiel will trotz seiner Always-Online-Pflicht kein Live Service Game sein, es legt viel Wert auf seine Singleplayer-Storykampagne in einer unbarmherzigen Welt voller grauer Charaktere und bitterer Wahrheiten. Wie gut dieser Spagat gelingt? Nun, zu einer abschließenden Bewertung kommen wir hier nicht, weil der Redaktionsschluss für dieses Heft mitten in unserer Testzeit lag und wir noch nichts zum

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr gerne an euren Klassen tüftelt.
- ... ihr Bock auf Dauer-Action habt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr Spiele mit Kugelschwämmen albern findet.
- ... euch extrem künstlich wirkende Welten stören.

Endgame oder der Langzeitmotivation von Outriders sagen können (auch, weil es am Osterwochenende starke Server-Probleme gab und wir nicht so spielen konnten, wie wir wollten). Aber wir geben euch zumindest eine Wertungstendenz, die euch bei einer Kaufentscheidung helfen dürfte.

Shooter oder Rollenspiel?

Wenn wir mit unserer Assassinenklasse über das Schlachtfeld tanzen, Gegner in einer Zeitblase einschließen, um ihnen dann mit einem magischen Schwertstreich das Fleisch von den Knochen zu brutzeln, fühlen wir uns eher wie in einem Diablo – nur eben aus der Third-Person-Perspektive. Oder wie in einem Hellgate: London, falls das noch jemand kennt. Unsere Fähigkeiten laden sich derart schnell auf, dass wir damit ebenso leicht durch Horden von Feinden mähen wie mit den Kugeln unserer Waffen. Kein Ver-

gleich zu den Ultimates der Destiny-Reihe, die man in der Regel für genau den richtigen Moment aufsparen muss. Der permanente Einsatz unserer Skills fühlt sich tatsächlich wie in einem Action-Rollenspiel an. Outriders verfügt außerdem über vier Klassen, die ebenfalls nach Dungeon Crawler statt nach Shooter klingen. Mehr dazu im Kasten.

Die Gegner

Wenn ihr überleben wollt, müsst ihr in Bewegung bleiben, Angriffe prasseln in Outriders im Nanosekundentakt auf euch ein, Standortwechsel, um aus den Schusslinien zu kommen, sind extrem wichtig. Und Heilung gibt es nur, wenn ihr Gegner verletzt oder tötet – oder einen Technomanten im Team habt. Ja, der Koop-Modus ist eine zentrale Stärke des Spiels, dazu später mehr.

Die Schusswaffen fühlen sich allesamt herrlich wuchtig an. Der besondere Flow von



Die Handlung von Outriders wird selbst bei Nebenmissionen in Zwischensequenzen erzählt.

Die Assassinenklasse schneidet Gegnern mit einer Spezialfähigkeit das Fleisch von den Rippen. Urgs!

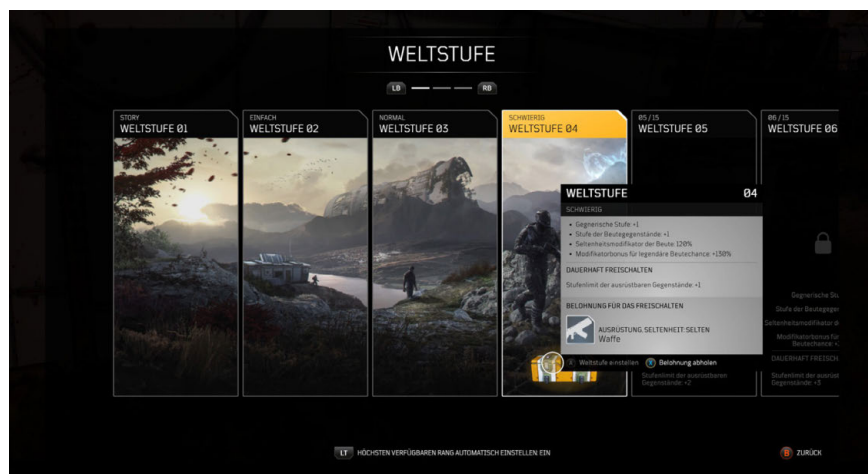


Zu Beginn erscheint die Welt von Outriders sehr grau-braun und erinnert stark an Mutter Erde.

Outriders entsteht aber durch die Synergie aus Shooter und Rollenspielfähigkeiten. Trotzdem hätte Outriders aus seinen Gefechten noch mehr rausholen können: Das Deckungssystem kann man auf niedrigeren Weltstufen (dazu auch mehr im Kasten) ignorieren, weil Losstürmen, Töten und Heilen die bessere Strategie ist. Auch bei den Ggertypen lässt Outriders Potenzial liegen: Ja, es gibt Aliens, die Gift versprühen, Sniper, gepanzerte Brutalos mit Minigun oder irre Schlächter mit Hackeilen, die uns in die Enge treiben. Aber eine Taktik wird selten verlangt. Selbst die Bosskämpfe haben teils zwar mehrere Phasen, letzten Endes reicht Draufhalten aber oft aus.

WIE DIE WELTSTUFEN FUNKTIONIEREN

- **Was sind Weltstufen?** Weltstufen sind die Schwierigkeitsgrade von Outriders. Insgesamt gibt es 15 World Tiers, die die Gegnerstärke im Vergleich zu euch bestimmen.
- **Wie steigere ich die Weltstufe?** Ihr startet auf der ersten Weltstufe und steigert den Fortschrittsbalken, indem ihr Gegner tötet und nicht sterbt. Ein Charaktertod senkt den Fortschritt wieder. Ist eine neue Stufe freigespielt, müsst ihr auf ihr spielen, um Fortschritt zu erzielen. Der Fortschritt bei älteren Stufen geht aber nicht mehr verloren – auch nicht, wenn ihr zurückwechselt und sterbt.
- **Was bekomme ich für höhere Weltstufen?** Steigt ihr in die nächste Stufe auf, erhaltet ihr Ausrüstung und Crafting-Material als Belohnung. Auf höheren Weltstufen werfen die härteren Gegner bessere Beute ab. Ihr erhöht so die Chance auf seltenen Loot.



Das Loot-System

Neue Ausrüstung und Waffen kauft ihr bei Händlern oder findet sie in Kisten und bei Gegnern. Sämtliche Rüstungsteile und Schießweisen lassen sich ähnlich wie in Assassin's Creed Valhalla aufwerten oder über Mods so verändern, dass sie eure gewählten Fähigkeiten unterstützen. Hat euer Lieblingshelm nur eine grüne Seltenheitsstufe, investiert ihr etwas abgebautes Material aus der Umgebung oder geschredderten Gegenständen, und schwupps, ist er plötzlich blau und damit besser. Und weil ihr ihn wirklich sehr liebt, packt ihr gleich noch eine Mod rein, die beispielsweise eure Zeitblasenfähigkeit schneller aufladen lässt. Das einzige Problem an der Sache ist der Look der Ausrüstung: Selbst seltene Teile sehen nur wie graubraune Weltuntergangsuniformen aus. Nur die legendären Waffen und Klamotten wirken wirklich cool.

Die Story

Kommen wir zum Zünglein an der Waage für viele Singleplayer-Fans: die Geschichte. Der müsst ihr viel verzeihen können, wenn ihr Spaß haben wollt. Dabei geht die Handlung vielversprechend los: Die Menschheit hat die Erde endgültig zugrunde gewirtschaftet, also machen wir uns hoffnungsvoll zum Planeten Enoch auf – eine neue Heimat, die sich als Todesfalle herausstellt. Dort wütet eine Anomalie, die Menschen entweder tö-



Hier verlangsamen wir über eine Zeitblase unseren Gegner, um ihn anschließend mit Kugeln zu spicken.

tet oder ihnen übernatürliche Kräfte verleiht. In unserem Fall Letzteres, genießen können wir die Macht nicht lange: Wir werden angeschossen, in den Kälteschlaf verfrachtet und wachen 30 Jahre später wieder auf, direkt im nächsten Weltuntergang. Das Mädchen, das nach der Landung auf Enoch mit uns Selfies aufnehmen wollte, ist jetzt eine skrupellose Kriegsherrin, die Menschen bekämpfen sich untereinander, die Anomalie hat die Technik in die graue Vorzeit zurückkatapultiert, und unsere letzte Hoffnung ist ein mysteriöses Signal, das uns vielleicht zu einer technisch

fortschrittlichen Zivilisation führt. Outriders versucht immer mal wieder, uns emotional abzuholen. Aber solche Momente sind rar gesät. Viel zu oft überpinselt das Spiel sie mit rasanter Action und flotten Sprüchen à la »Dann lasst uns den Hur.... äh Hühnersöhnen mal ihre Hackfressen polieren«.

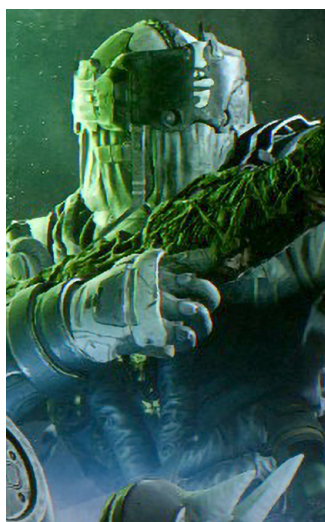
Das Tempo der Geschichte bessert sich nach etwa 20 Stunden, weil wir ab dann nicht mehr nur von Hub zu Hub tingeln und ständig neue Figuren kennenlernen. Stattdessen ziehen wir mit einer festen Crew weiter, die uns mit der Zeit doch ans Herz

wächst. Gegen Ende wartet Outriders sogar mit überraschenden Wendungen auf und führt die Geschichte insgesamt zu einem befriedigenden Ende. SciFi-Fans werden die meisten Motive wiedererkennen, aber die Entwickler geben sich sichtlich Mühe beim Spannungsaufbau und der Inszenierung.

Klassen und Skills

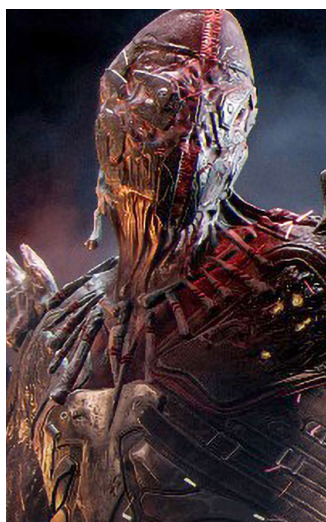
Das große Highlight von Outriders ist die Flexibilität seiner vier Klassen. Deren Zusammenspiel aus Fähigkeiten, Rüstungsteilen, Waffen und Mods ermöglicht sowohl im

DIE 4 KLASSEN VON OUTRIDERS



ASSASSINE:

Der Attentäter ist ein flotter Nahkämpfer, der schnell Schaden austeilt, aber wenig aushält. Mit ihm solltet ihr nicht zu lang auf einer Stelle verharren.



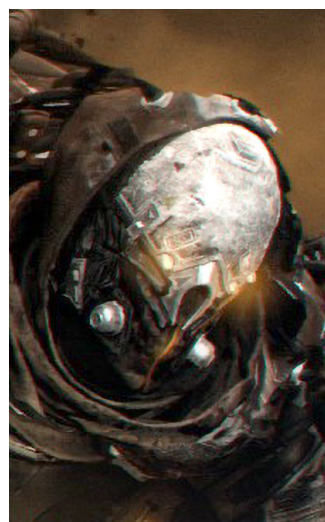
PYROMANT:

Der Feuermagier von Outriders funktioniert am besten auf mittlere Distanz und kämpft mit Flammen. Auch er sollte lieber in Bewegung bleiben.



VERWÜSTER:

Der Tank der Runde, der viel einsteckt und einen Schild nutzen kann. Im Koop lenkt er idealerweise die Aufmerksamkeit der Gegner auf sich.



TECHNOMANT:

Wichtige Support-Fernkämpferklasse, die über Bewegungsminen, einen automatischen Geschützturm und Heilfähigkeiten für die Mannschaft verfügt.

Koop-Modus als auch auf Solopfadern verblüffend viele spannende Synergien, die wie in einem perfekt geölten Getriebe ineinandergreifen. Kollege Heiko hat seinen Pyromanten zum Beispiel komplett auf die Fähigkeit Lavageschosse ausgerichtet, bei der ihr feurige Salven in Gegner loslässt – allerdings nur für die Dauer eines Magazins. Kombiniert man die Fähigkeit aber mit einem leichten Standardmaschinengewehr, das 100 Schuss mitbringt, und packt die Mods »Zusätzliches Magazin« und »Nachladeschub« für die Lavageschosse in seine Waffe, stehen einem plötzlich zwei Magazine mit der Spezialmunition zur Verfügung, und in den kurzen Cooldown-Phasen gibt's 50 Prozent Bonus auf den Waffenschaden. So kann Heiko mit 200 Lavageschossen losziehen. Und es spricht für die Tiefe des Build-Systems, wie angeregt und fasziniert sich in der Redaktion über neu entdeckte Kombinationen ausgetauscht wird.

Wechselt ihr eure Hauptfähigkeiten oder die passende Ausrüstung, zerlegt ihr alte Teile einfach und schaltet so die damit verknüpften Mods frei, die ihr anschließend wieder an neue Ausrüstung anbringen könnt. Ein cleverer Kniff, denn so kann selbst schwache Beute noch wertvoll sein, wenn sie über eine Mod verfügt, die ihr noch nicht in eurer Sammlung habt. Durch den steten Fluss an neuen Waffen, Rüstungen,



Später in der Kampagne dürfen wir ein paar fremdartigere Orte wie diesen Vulkangipfel erkunden.

Skills und Talentbaumpunkten werden euch immer wieder andere Spielweisen für eure Klasse eröffnet, die euch zum Tüfteln einladen. Eine große Stärke von Outriders!

Der Koop

Nach anfänglichem Schluckauf laufen die Server inzwischen selbst unter hoher Spielerlast stabil. Koop-Sessions steht also nichts mehr im Wege. Dabei sind Charakterlevel, Weltstufen oder auch der aktuelle Stand der Handlung völlig egal. Wer keine Angst vor Spoilern hat, kann also auch einfach mittendrin mit seinen Freunden starten. Sämtliche Dialoge und Zwischensequenzen lassen sich überspringen oder erneut erleben, wenn man über das Hauptmenü an einen früheren Punkt in der Geschichte zurückspringt.

Der Koop bringt außerdem handfeste Vorteile mit: Jeder Spieler darf sich einmal selbst wiederbeleben. Sonst können euch auch noch eure Teamkollegen beliebig oft zurück ins Leben holen. Beute sahnen zudem alle ab, ihr müsst euch nicht darum sorgen, dass euch jemand ein episches oder legendäres Item vor der Nase wegschnappt.

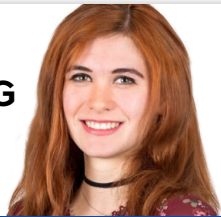
Allerdings müsst ihr euch beim Zusammenspielen auf ein paar seltsame Balancing-Schwankungen gefasst machen. Grundsätzlich richtet sich die Schwierigkeit nach der Anzahl der Spieler. Seid ihr zu dritt unterwegs, halten Feinde also mehr aus und sind zahlreicher im Level vertreten. Wir erlebten aber zwischendurch eigenartige Schwankungen, da sich die Gegner offenbar nicht richtig an unsere Gesamtstärke anpassen konnten. Während eine Gegnerwelle extrem stark war und der Level-6-Spieler nahezu keinen Schaden austeilen konnte, pflügten wir scheinbar unbesiegt durch die nächste Gegnergruppe, obwohl sich am World Tier und unserer Ausrüstung nichts geändert hatte. Außerdem tauchten in frühen Missionen auf einmal Kopfgeldziele aus späteren Nebenaufträgen auf, wenn ein Spieler diese bereits aktiviert hatte. Das

machte die Missionen auf einmal sehr viel härter – natürlich vor allem für die Teilnehmer auf niedrigeren Levels.

Auch bei der Beute war zwischendurch der Wurm drin. In Truhen versteckten sich zwar Items mit passendem Level für jeden Spieler, Gegner warfen aber teils völlig nutzlosen Loot auf Basis des Host-Levels ab. Solche Schnitzer senken die Motivation. Hier muss People Can Fly definitiv noch mal ran. ★

MEINUNG

Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Outriders überzeugt für mich vor allem durch seine Verschmelzung von Rollenspiel und Shooter. Selten haben mich Gefechte so sehr aus der Reserve gelockt, mich gezwungen, umzudenken und immer auf volles Risiko zu gehen. Dieser Tanz umgeben von einem fulminanten Effektgewitter macht in den ersten Spielstunden sehr viel Laune. Unter der Oberfläche leuchtet das Feuer aber eigentlich noch viel heller: Wie in einem Action-Rollenspiel lässt mich Outriders meinen Build bis ins Detail über Mods und Ausrüstung anpassen und verfeinern. Das klingt vielleicht trocken, das Tüfteln und Ausprobieren fühlt sich aber motivierend und kurzweilig an, weil man sofort merkt, ob sich eine bestimmte Kombi lohnt. Das alles kann man aber genauso wie Endgame, Loot und World Tiers notfalls auch ignorieren und trotzdem Spaß mit Outriders als Singleplayer-Shooter oder Koop-Abenteuer ohne viel Tiefgang haben. Zumindest wenn man die sehr gleichförmigen Schlauchlevels und die unangenehm aufgesetzten Dialoge verzeiht. Immerhin wird beides trotzdem mit viel Liebe zum Detail inszeniert, und die Handlung mündet letztlich in einem für mich als SciFi-Fan zwar vorhersehbaren, aber trotzdem befriedigenden Ende.

OUTRIDERS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 3470 / FX-8350
GTX 750 Ti / Radeon R9 270X
8 GB RAM, 70 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 7700 / Ryzen 5 2600X
GTX 1070 / Radeon RX Vega 56
16 GB RAM, 70 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- filmreife Inszenierung
- abwechslungsreiche Biome
- gute Sprecher
- altbackene Animationen
- statische Levels

SPIELEDISIGN



- gelungene Klassen
- vielseitige Charakter-Builds
- Koop mit Synergien
- Waffen mit wuchtigem Treffer-Feedback
- gleichförmiges Missionsdesign

BALANCE



- Schwierigkeitsgrad flexibel
- gute Lernkurve
- fordernde hohe World Tiers
- Schwankungen bei Koop-Balance
- Wie gut ist die Endgame-Balance?

ATMOSPHERE / STORY



- interessante Fragen
- gelungene Wendungen
- Details in Missionen und Dokumenten
- aufgesetzte Dialoge
- kaum natürliche Umgebungen

UMFANG



- lange Kampagne
- optionale Aufgaben
- Dokumente und Ressourcen
- hoher Wiederspielwert
- Wie langfristig motiviert das Endgame?

FAZIT

Fesselnder Mix aus Shooter und Action-Rollenspiel mit vielseitigen, motivierend verzahnten Fähigkeiten und Klassen.



DAS ULTIMATIVE KOMPENDIUM ZU CYBERPUNK 2077

JETZT AM KIOSK



30%

RABATT IM
MERCH-SHOP**

XXL
DOPPEL
POSTER



Titelbild kann von der finalen Version am Kiosk abweichen

KOMPLETT ÜBERARBEITET

Inklusive allen DLCs und den Veränderungen inklusive Game Update 9

VON INSIDERN DER ANNO-COMMUNITY

Unsere Autoren sind ausgewiesene Annoholiker und Aufbau-Profis

148 SEITEN GEBALLTES AUFBAUWISSEN

Guides, Praxistipps, Tools und Expertenkniffe

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

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

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

oder online bestellen: www.gamestar.de/cyberpunk

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

** Gilt nur für ausgesuchte Artikel und nur bis zum 30.4.2021.



Crash Bandicoot 4

WURDE AUCH ZEIT!



GameStar
Gold-Award



GameStar
für Spieldesign

Genre: **Jump&Run** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Toys for Bob** Termin: **26.3.2021** Sprache: **Deutsch**
USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Battle.net)** Enthalten in: –

Mit ungebändigtem Jump&Run-Spaß hat Crash Bandicoot 4: It's About Time die Konsolen gerockt. Die PC-Fassung bietet nicht mehr – und muss das auch nicht. Von Alex Ney

Die N. Sane Trilogie brachte uns die ewigen Streithähne Crash Bandicoot und Neo Cortex positiv in Erinnerung. Und jetzt – 23 Jahre nach dem letzten Teil – gehen die Quereilen zwischen dem trottelligen Beuteldachs und dem verrückten Wissenschaftler in die nächste Runde. Ja: Crash Bandicoot 4: It's About Time ist ein echter Nachfolger, der die spielerischen Stärken der klassischen Jump&Run-Reihe adaptiert und erweitert.

Crash läuft, springt und rotiert linear durch kreisbunte 2,5D-Welten, hat dabei aber so manchen neuen Kniff im Beutel. Und weil die Entwickler beim Leveldesign tief in die Trickkiste gegriffen haben, macht das Ganze genauso viel Spaß wie 1996.

Cortex' Rache, die Vierte

Als wären seit dem letzten Hauptteil nur ein paar Jahre vergangen, knüpft It's About Time

ans Ende von Crash Bandicoot 3: Warped an. Damals wurden Crash's Erzfeinde Uka Uka, Neo Cortex und Doktor N. Tropy durch eine Zeitmaschinenimplosion in Babys verwandelt und eingesperrt.

Die bekackten Schurken hocken noch immer in ihrem Gefängnis, haben inzwischen jedoch ihr ursprüngliches Alter erreicht – und jede Menge Wut angestaut. Uka Uka (eine alberne, aber sehr mächtige Tanz-



Sei es wegen eines Dinos oder eines Dschinns: Manchmal muss Crash einfach weglaufen.



Dass der vierte Teil mit einem sehr detaillierten Dschungel-Level beginnt, ist Ehrensache.

MULTIPLAYER-NOSTALGIE

So frisch und kreativ sich die PC-Fassung von Crash Bandicoot 4: It's About Time auch präsentiert – in Sachen Multiplayer belässt es (fast) alles beim Alten. Wer also zusammen mit einer Freundin oder einem Freund spielen möchte, der wird wohl oder übel die Tastatur – oder besser den Controller – weiterreichen müssen. Es stehen zwei Mehrspielermodi zur Verfügung: Beim Pass N. Play treten die Spieler nacheinander an, wobei nach jedem Checkpoint oder vorzeitigem Ableben gewechselt wird. Das Programm hält derweil fest, wer sich am besten schlägt. Der Bandicoot Battle ist zweierlei: ein Checkpoint-Rennen auf der einen und eine High score-Jagd auf der anderen Seite. Highscores werden durch das Zerstören von Kisten erzielt; gespielt wird wie beim Pass N. Play nacheinander.

maske) ist darüber so knatschig, dass sie in einem magischen Kraftakt einen Riss durch Raum und Zeit erzeugt. Da lassen sich Cortex und N. Tropy natürlich nicht zweimal bitten und machen sofort den Sittich; den völlig erschöpften Uka Uka lässt das Duo Infernale lachend zurück.

Primär in der Rolle von Crash müssen wir verhindern, dass die bösen Forscher die Kontrolle über die Dimensionen erlangen. Die Geschichte wird mittels farbenfroher, knackscharf gerenderter Cutscenes erzählt, vereinzelt übermitteln die Herren Doktoren uns ihren Groll auch über die in den Levels platzierten Lautsprecher. Eine wirklich spannende Handlung gibt es nicht, aber sie ist angemessen bekloppt. Und Fans von Crash Bandicoot wollen sowieso etwas anderes: nämlich eine kräftige Portion Slapstick gepaart mit groteskem Humor. Und genau das ist es, was wir in It's About Time bekommen.

Querfeldein über Spieß und Stein

Um Neo Cortex die Meinung zu geigen, schlagen wir uns in plastischer Cartoon-Optik durch irre detaillierte Settings – darunter eine sonnige Karibikinsel (Piraten inklusi-



In Crash Bandicoot 4: It's About Time schenkt die magische Tanzmaske Uka Uka den Bösewichten Cortex und N. Tropy die Freiheit.



Über Weltkarten können die Kampagnenlevel erneut besucht werden.

ve), ein karger Wüstencanyon, eine asiatische Mythenwelt sowie eine eindrucksvolle Großstadt der Zukunft. Hinzu kommen viele Innenbereiche, zu denen abgeranzte Fabriken genauso zählen wie leicht gruselig angehauchte Untergrundabschnitte.

Die faszinierend lebendigen Levels (in fast jedem Winkel herrscht Bewegung) sind mit Hindernissen nur so vollgestopft. Abwechselnd in der Seitenansicht oder aus der Verfolgerperspektive rennen wir mit gutem Timing vorbei an riesigen Flammenwerfern,

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Atempausen in Spielen für überflüssig haltet.
- ... es für euch nicht abgedreht genug sein kann.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr in Jump&Runs auf düstere Szenarien steht.
- ... ihr von Spielen Highend-Grafik erwartet.

im Halbkreis rollenden Felsbrocken oder balierenden Kanonen. Wir überspringen Hochspannungsfelder oder rutschen darunter hindurch, heizen mit Flugzeugen oder auf Reittieren durch die Gegend, werden von turmhohen Monstern fast aus dem Bildschirm gejagt und lösen puzzleartige Hüfpassagen mithilfe der neuen und ziemlich cleveren Quantum-Masken.

Diese Masken verleihen Crash nämlich besondere Fähigkeiten, sie sind aber nur in darauf zugeschnittenen Bereichen verfügbar. Die Maske Lani-Loli macht beispielsweise durchlässige Objekte solide und umgekehrt; Kupuna-Wa verlangsamt die Zeit, damit wir entspannt auf eigentlich viel zu schnelle Plattformen springen können; Ika Ika lässt uns sprichwörtlich unter der Decke hängen, und Akano ermöglicht uns weite Rotationssprünge. Die neuen Extras bringen jede Menge Abwechslung und vor allem zusätzlichen Spaß ins Jump&Run-Treiben. Denn sie wurden sehr ideenreich in die Levels integriert und stellen uns vor immer neue Herausforderungen.



In Höhlen bekommen wir es mit bewaffneten Eingeborenen und heißen Kerzen zu tun

MEINUNG

Alex Ney
@AlexNey18



Ganz ehrlich? Ich habe Crash Bandicoot auf der PS1 mehr oder weniger ausgelassen und stattdessen lieber Spyro gespielt. Verstehen kann ich das allerdings nicht mehr. Denn nun bin ich in Crash Bandicoot verliebt. Und das darf ich angesichts dieser – wie ich mittlerweile sagen kann – authentischen Fortsetzung auch sein. Es hat mir unendlich viel Spaß gemacht, mit den Quantum-Masken herumzuexperimentieren. Oder Crash einfach nur – mit diesem Weltrekord von einem dämlichen Gesichtsausdruck (!) – vor einem riesenhaften Dschinn davonlaufen zu sehen.

Ich habe schon einige Jump&Runs gespielt, aber ein Leveldesign wie in Crash Bandicoot 4: It's About Time habe ich selten zu Gesicht bekommen. Hier jagt wirklich eine gute Idee die nächste, besonders in Verbindung mit der Lani-Loli-Maske, die durchlässige Plattformen verfestigt. Dass die Optik kaum über PS4-Niveau rangiert, ist mir persönlich egal – für mich sieht das Spiel prima aus. Einen Negativpunkt hätte ich vielleicht: Die Checkpoints waren mir manchmal zu bestrafend. Allerdings habe ich vor dem Test auch Die Sims 4 gezockt.

Schöne Gäste

Das alles erleben wir nicht nur im Dachsfell: So steuern wir zuweilen einen der drei Gastcharaktere, deren besondere Fähigkeiten das Levelgeschehen um zusätzliche Puzzle-Elemente erweitern. Der erste ist Dingodile, ein schwerfälliger Wampendrache. Mit seinem Megastaubsauger kann er über Abgründe schweben und Objekte ansaugen, um sie dann auf Gegner zu feuern. Anders als Crash erledigt Tawna Feinde nicht mittels Rotationsbewegungen, sondern mit deftigen Tritten. Außerdem verschafft ihr ein Greifhaken Reichweitenvorteile. Zu guter Letzt übernehmen wir mit Dr. Neo Cortex sogar den Gegenpart: Der Fiesling kann mit seiner Laserpis-



Irgendwann landet Crash sogar in der Postapokalypse. Dieser stattliche Kerl möchte uns gerade seine etwas größere »Handsäge« näherbringen.

tole unnachgiebige Plattformen gewissermaßen in Trampoline verwandeln.

Trotz aller vermeintlichen Hilfsmittel ist der Schwierigkeitsgrad selbst im sogenannten modernen Modus nicht ohne. Crash verfügt hier zwar über unbegrenzt viele Bildschirmleben, wird nach seinem »Tod« aber ein Stück zurückgesetzt. Außerdem ist es uns nach drei Toden nicht mehr möglich, neue Skins für Crash und dessen Schwester Coco freizuschalten. Wenn wir im klassischen Modus dreimal abknippen, müssen wir das jeweilige Level ganz von vorn beginnen. Immerhin: Die Steuerung per Tastatur ist selten schuld daran. Dennoch bleibt der Controller natürlich das Eingabegerät der Wahl.

Fazit: Maximum Gaudium

Die insgesamt 43 Kampagnenlevels lassen sich zusätzlich im sogenannten Spiegelmodus erleben, der teils mit neuen Aufgaben daherkommt. So müssen wir etwa ein in Schwarzweiß dargestelltes Level peu à peu wieder einfärben. Zusammen mit den allorts versteckten Flashback-Tapes, die spielbare Erinnerungen an Crashes Zeit bei Neo Cortex freischalten, ergibt sich ein Umfang von 107 Levels. Über Weltkarten können wir außerdem nachträglich auf die einzelnen Abschnitte zugreifen, um optionale Collectibles einzusammeln.



Nicht alle Abgründe können ohne Weiteres übersprungen werden. Hier wollen uns einige in Käfige gesperrte, wild herumhüpfende Eingeborene in die Tiefe reißen.

Crash Bandicoot 4: It's About Time bedient Nostalgie, müsste das aber nicht. Das späte Sequel wartet nämlich mit so vielen guten Ideen auf, dass Jump&Run-Fans gern im Hier und Heute verweilen. Und zwar viele Stunden. Ein Wermutstropfen könnte für manchen sein, dass die Leveloptik kaum das Niveau von Last-Gen-Konsolen übersteigt. Oder dass einige der Sprungpassagen nur mit Geduld zu meistern sind. Unter dem Strich bleibt trotzdem ein sehr gelungener Nachfolger, der sich in unseren Augen anschickt, das bislang beste Crash Bandicoot zu sein. ★

CRASH BANDICOOT 4

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i3 4340 / AMD FX-6300
GTX 600 / Radeon HD 7950
8 GB RAM, 30 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 4670K / AMD FX-8370
GTX 1060 / Radeon RX 580
16 GB RAM, 30 GB Festplatte

PRÄSENTATION



👍 sehr hübsche Cutscenes 👍 abgefahrenes Gegnerdesign 👍 gute Animationen 👍 nette Umwelteffekte
👎 Leveloptik auf PS4-/Xbox-One-Niveau

SPIELEDISIGN



👍 tolles Leveldesign 👍 viele Bewegungsmechaniken
👍 Gastcharaktere 👍 Masken schaffen Abwechslung
👍 recht gute Steuerung per Tastatur

BALANCE



👍 zwei Schwierigkeitsstufen 👍 guter Spielfluss
👍 faire Checkpoints 👍 sehr schwere Passagen optional
👎 Landepunkt manchmal schwer abschätzbar

ATMOSPHERE / STORY



👍 authentische Fortsetzung 👍 einige alte Bekannte
👍 herrlich bescheuerte Haupthandlung 👍 lebendige Levels
👎 nicht alle Dialoge zünden

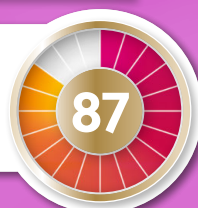
UMFANG



👍 zehn Settings 👍 43 Kampagnenlevels 👍 Spiegelmodus mit neuen Aufgaben
👍 21 Flashback-Missionen 👍 freischaltbare Outfits für Crash und Coco

FAZIT

Herausragendes Leveldesign und genial beknackter Humor machen Crash 4 zu einem mehr als würdigen Nachfolger.



GameStar digital

Alle GameStar-Hefte und Videos in unserer App „GameStar Kiosk“ kaufen und als E-Paper auf Tablet und Smartphone sofort und überall lesen.



**MEHR ALS
50%
SPAREN**

GameStar.de/app12

**12
Ausgaben
nur
34,99€**

EINE APP FÜR ALLES

GameStar und Sonderhefte
komfortabel in einer App
kaufen und lesen

HEFTVIDEOS

Alle GameStar-Videos der
jeweiligen Ausgabe als
Stream dabei

ARCHIV

Zugriff auf komplettes
GameStar-Heftarchiv
während Abolauzeit*

JETZT DOWNLOADEN

www.gamestar.de/epaper



* Nur bei direkter Bestellung eines digitalen GameStar-Abos über den GameStar-Shop unter www.gamestar.de/shop. Kein Archivzugriff beim Abokauf über Google Play oder Apple App Store.
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

Loop Hero

IM KREIS GEWONNEN

Genre: Rollenspiel Publisher: Devolver Digital Entwickler: Four Quarters Termin: 4.3.2021 Sprache: Deutsch
USK: nicht geprüft Spieldauer: 20+ Stunden Preis: 15 Euro DRM: nein (GOG.com) Enthalten in: -



Loop Hero sieht unscheinbar aus, doch hinter der Retro-Pixel-Fassade steckt ein innovativer Genremix. Von Manuel Fritsch

Loop Hero lässt sich schwer in eine Genre-schublade stecken, denn es ist so vieles auf einmal. Im Kern ist es ein Rogue-lite, in dem wir mit unserem namensgebenden Helden in Dauerschleife einen trostlosen Trampelpfad ablaufen. Das Besondere daran: Die Spielfigur läuft von selbst. Trifft sie auf Feinde, bekämpft sie diese ebenfalls komplett eigenständig. Doch keine Sorge, auch wenn die Kämpfe automatisch ablaufen, haben wir stets alle Hände voll zu tun. In Loop Hero sind wir Manager, Chefstrategie, Landschaftsgärtner und Architekt in einer Person. Der er-

frischende Genremix vereint Deckbuilding mit Idle Game, klassischen Rollenspielelementen und Basenbau auf eine bisher unbekannte, einzigartige Weise.

Leicht zu verstehen, aber ...

Nach jedem erfolgreichen Kampf erhalten wir neue Ausrüstungsgegenstände und Karten. Waffen, Schilde und Co. schieben wir ganz rollenspieltypisch in die dafür vorgesehenen Slots. Mit den erhaltenen Spielkarten schmücken wir die Landschaft um den anfangs recht trostlosen Rundweg aus. Mit je-

der neuen Karte pflanzen wir Wälder oder Wiesen, gründen neue Dörfer oder setzen eine Ruine neben das alte Herrenhaus am Wegrand. Auf diese Art helfen wir unserer Figur, sich an die Zeit vor dem Fluch des Licht zu erinnern, der die Menschen in einer Zeitschleife gefangen hält. Die hergestellten Erinnerungen motivieren unseren Helden. Der Anblick des Waldes erhöht beispielsweise die Angriffsgeschwindigkeit, und das Bergpanorama gibt für jedes zusammenhängende Nachbargebirge ein Plus auf Lebensenergie. Doch nicht jede Karte ist vorteilhaft. Nach und nach erinnern wir uns auch an die gruseligen Friedhöfe, oder dass in der Villa eigentlich ein Vampir wohnt. Wir könnten nun all diese negativen Erinnerungen ignorieren, die bösen Karten nie ausspielen und für immer und ewig ignorant im Kreis rennen. Der Loop Hero muss sich aber der harten Realität stellen. Nur durch das Erinnern – sowohl an gute als auch an schlechte Dinge – kann der Kreislauf durchbrochen werden. Erst wenn wir einen großen Teil der Weltkarte rekonstruiert haben, lässt sich der Levelboss blicken und stellt sich uns.

Befriedigende Gameplay-Spirale

Durch das Besiegen von Feinden erhalten wir bessere Ausrüstung, mehr Ressourcen und weitere Karten. Daher lohnt es sich, auch vermeintlich negative Karten auszuspielen, um besseren Loot zu erhalten. Der große Reiz liegt darin, die richtige Balance zwischen Risiko und Sicherheit zu finden, denn die Belohnungen werden besser, je schwerer wir es uns machen. Besiegen wir beispielsweise vier oder mehr Feinde auf einem Feld, erhalten wir seltene Materialien, mit denen wir neue Gebäude und damit dauerhafte Verbesserungen freischalten.

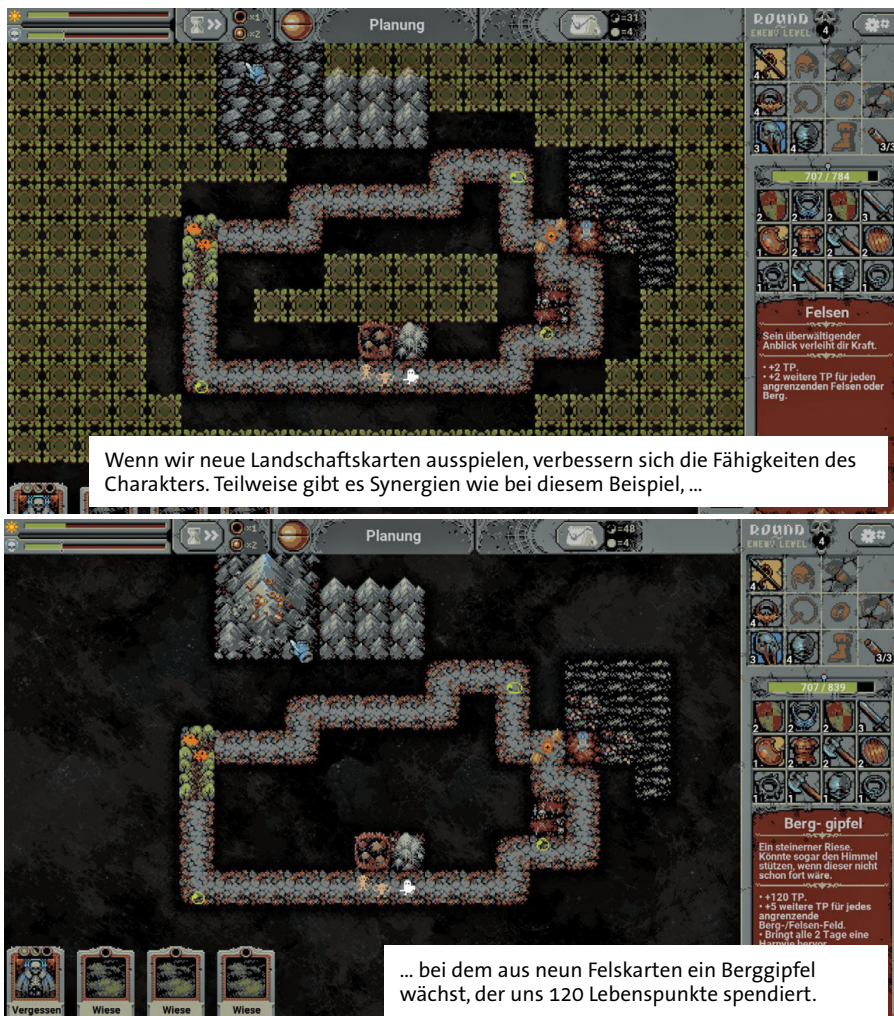
Wie lange wir im Kreis laufen, entscheiden wir. Außerhalb eines Kampfes lässt sich

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr das Spielen gerne mit anderen Tätigkeiten verbindet.
- ... euch ungewöhnliche Spiele neugierig machen.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr abstrakte Darstellungen nicht mögt.
- ... ihr nicht gerne an Builds tüftelt.



MEINUNG

Manuel Fritsch
@manuspielt



Loop Hero ist schuld daran, dass ich aktuell sehr wenig Schlaf abbekomme. Die unglaublich belohnende Gameplay-Spirale hält mich so innig fest, dass ich mich nur mit großer Kraftanstrengung davon losreißen kann. »Nur noch eine Runde, dann habe ich genügend Ressourcen zusammen, um die Flusskarte freizuschalten. Was die wohl macht? Oh! Na, dann muss ich die natürlich auch direkt mal ausprobieren«, höre ich mich noch sagen, und dann war es plötzlich vier Uhr morgens. Na schönen Dank! Loop Hero ist unverbraucht und innovativ und der erste richtig gute Vertreter der sogenannten Idle Games oder Auto-Battler. Also ist es genau die Art von Spielen, um die ich in den Mobile-App-Stores dieser Welt einen großen Bogen mache. Aber hier läuft nur augenscheinlich alles von allein ab, denn ohne meine Entscheidungen stirbt der Held rasend schnell. Daher suche ich die besten Kartensynergien, manage seine Ausrüstung und schalte permanent neue und spannende Dinge frei. Das motiviert, macht großen Spaß und spielt sich erfrischend anders. Und jetzt entschuldigt mich, die Zeitschleife ruft.

das Spiel jederzeit pausieren, und mit einem Klick sind wir zurück am sicheren Lagerfeuer. Idealerweise pausieren wir und verlassen die Schleife am Rastplatz, dann dürfen wir alle gefundenen Ressourcen im Gepäck behalten. Ziehen wir die Notbremse und flüchten inmitten eines Rundgangs, nehmen wir immerhin noch etwas mehr als die Hälfte der Funde mit. Sterben wir, behalten wir nur noch 30 Prozent der Schätze.

Zwischen den Zeitschleifenabenteuern investieren wir die Ressourcen in den Ausbau des Basislagers. Ein robustes Wohnhaus lässt uns mehr Hilfsmittel mit in den Kampf nehmen (etwa Knoblauchzehen zur Vampirabwehr), in der Kräuterküche brauen wir uns Heilränke, und der Bau einer Esse lockt den



Kämpfe laufen in Loop Hero komplett automatisch ab. Wir sind nur als Manager aktiv und kümmern uns um die Ausrüstung des Helden.

Schmied an, der uns daraufhin mit einer leichten Startausrüstung ausstattet.

Taktische Vielfalt

Vor jedem neuen Durchlauf können wir unser Kartendeck neu zusammenstellen. Die Auswahl wächst durch errichtete Gebäude und den Fortschritt in den insgesamt drei Kapiteln. Viele der Karten haben geheime Synergien, wenn sie nebeneinander platziert werden. So verwandelt sich eine Düne bei der Berührung mit Wasser in eine Oase, und eine Handvoll korrekt angeordneter Steinfelsen bildet einen Berg, der Bonusressourcen abwirft. Das Experimentieren in jedem Durchlauf mit den Vor- und Nachteilen der Karten und ihren Platzierungen macht einen Großteil des Spielreizes aus.

Die drei Charakterklassen (Krieger, Schurke und Nekromant) bieten zusätzliche Varianz und spielen sich sehr unterschiedlich. Der Totenbeschwörer lässt Skelette für sich kämpfen und macht sich wenig aus Waffen, während der Schurke mit zwei Waffen jongliert und auf Geschwindigkeit setzt. In Kombination mit dem Deckbuilding ergeben sich hier unzählige strategische Möglichkeiten.

Ein Umfangsmonster

Loop Hero bietet euch für wenig Geld einen riesigen Umfang. Bis ihr alle Karten und Gebäude gesehen und alle drei Bosse gelegt habt, seid ihr mindestens 20 Stunden gut

unterhalten. Aber selbst dann gibt es noch viel zu entdecken und genügend Gründe, den Zeitschleifenhelden erneut in den Kreislauf zu schicken. Loop Hero ist eine klare Empfehlung für alle, die Deckbuilding- und Rogue-like-Mechaniken gegenüber aufgeschlossen sind, Spaß am Ausprobieren und Experimentieren haben und sich auf Neues einlassen können. Dass der Held von allein läuft und kämpft, mag anfangs irritierend sein, aber Loop Hero ist alles andere als ein Selbstläufer. Gebt diesem ungewöhnlichen Spiel eine Chance, auch wenn euch die Optik abschreckt. Ihr werdet es nicht bereuen. ★

LOOP HERO

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel E4500 / AMD 3600+
Geforce 7300 / Radeon X1300
2 GB RAM, 200 MB Festplatte

EMPFOHLEN

Intel E6750 / AMD 5000+
Geforce 8600 / HD 4650
2 GB RAM, 200 MB Festplatte

PRÄSENTATION



➤ stilischer ➤ treibender Soundtrack ➤ Retro-Effekte und Pixelschrift deaktivierbar ➤ unspektakuläre Bosskämpfe ➤ optisch zu wenig Abwechslung

SPIELEDISIGN



➤ reizvolles Spielprinzip ➤ fesselnde Gameplay-Spirale ➤ abwechslungsreiche Fähigkeiten ➤ motivierender Basenausbau ➤ im Endgame zu viel Grind

BALANCE



➤ ansteigender Schwierigkeitsgrad ➤ freischaltbare Verbesserungen ➤ faire Regeln ➤ neue Anläufe etwas langatmig ➤ Loot sehr glücksabhängig

ATMOSPHERE / STORY



➤ Zeitschleifenmysterium ➤ humorvolle NPC-Dialoge ➤ voller Überraschungen ➤ minimale Rahmenhandlung ➤ statisches Lager

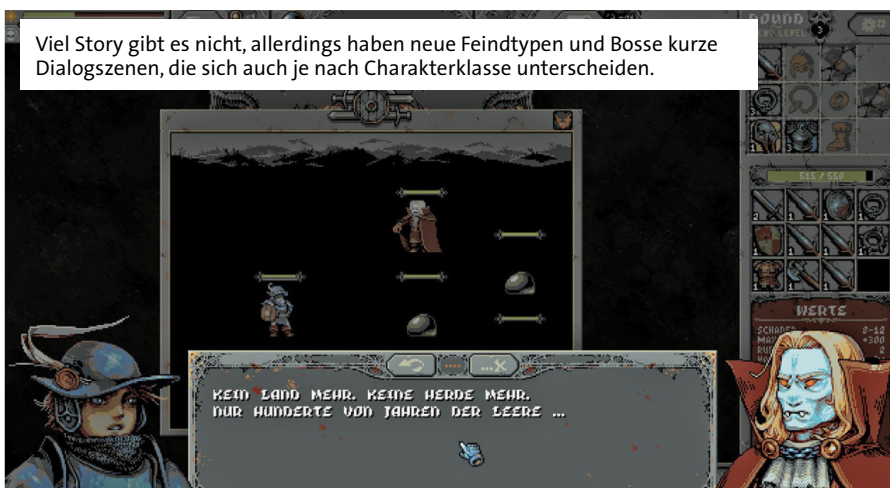
UMFANG



➤ drei Charakterklassen ➤ etliche Kartensynergien und Geheimnisse ➤ dauerhaft hoher Wiederspielwert ➤ weit über 20 Stunden Spielzeit

FAZIT

Erfrischend simpler wie kreativer Genremix. Überzeugt durch Umfang, Zugänglichkeit und eine fesselnde Gameplay-Spirale.



Viel Story gibt es nicht, allerdings haben neue Feindtypen und Bosse kurze Dialogszenen, die sich auch je nach Charakterklasse unterscheiden.



Yakuza 6: The Song of Life

TOLLES FINALE SCHMUCKLOSER PORT

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Sega** Entwickler: **Ryu Ga Gotoku Studio** Termin: **25.3.2021** Sprache: **Japanisch, englische Texte**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **Xbox Game Pass**

Yakuza 6 verabschiedet den langjährigen Serienhelden Kiryu mit einem Gangsterdrama der Sonderklasse. Allzu viel Liebe hat Sega dem Port aber nicht angedeihen lassen. Von Alex Ney

Auf den ersten Blick sieht Yakuza 6: The Song of Life aus wie GTA in Tokio. In Wahrheit hat Segas Prügel-Adventure aber – wenn – eher etwas mit Sleeping Dogs gemein. So ist auch in Yakuza die am meisten gesprochene Sprache die der Fäuste. Und die urbanen Schauplätze der Handlung sind frei erkundbar. Doch Kazuma Kiryu, ein Ex-Yakuza und von jeher Hauptfigur der Reihe, steigt nicht in Autos, verprügelt keine Zivilisten, ja er demoliert nicht einmal den nächststehenden Mülleimer. Stattdessen kämpft er sich durch packende Handlungen um Bandenkriege, verbessert im Rahmen von Nebengeschichten die Welt, und er ergeht sich in aufwendig umgesetzten Minispielen.

Yakuza 6 ändert an dieser Formel nicht viel, die Puste geht dem »Drachen von Dojima« trotzdem nicht aus. Das geschieht ihm allenfalls beim Laufen – und so verlässt Kiryu dank einer sehr menschlichen Story die Bühne mit einem lauten Knall.

Sie ist weg

Von seinem Yakuza-Leben hat der mittlerweile 48-jährige Kazuma die Nase voll; er möchte sich endlich um die Kinder seines Waisenhauses kümmern können. Vorher will er sich allerdings läutern, spricht: für seine Verbrechen ins Gefängnis gehen. Nach drei Jahren Haft kehrt der Ex-Anführer des Tojo-Clans dann nach Morning Glory (so der

Name des Waisenhauses) zurück, muss seine Ruhestandspläne aber gleich wieder begraben. Nachdem seine Adoptivtochter Haruka offen dazu stand, die Tochter eines berüchtigten Yakuza zu sein, veranlasste ein medialer Shitstorm die junge Frau dazu, sang- und klanglos unterzutauchen.

In der Rolle von Kiryu müssen wir nun Harukas Spur nach Jingaicho folgen. Wie immer lassen es die Entwickler jedoch nicht bei einem Handlungsstrang, und so hat der stählerne Waisenhausvater auch noch Beef mit der chinesischen Mafia.

Die Story entwickelt sich ausgesprochen emotional und dreht sich in der Tat um Geschichten, die das Leben schreibt. Einen zwischenzeitlichen Höhepunkt erreicht sie bei den Geschehnissen um die Yarose-Familie, die Kiryu sich – auf einem ungewöhnlichen Weg – zu Freunden macht. Dadurch glänzt der Protagonist noch einmal in all seinen Facetten und zeigt sich mitunter sogar von einer ganz neuen Seite.

Anders als bei Yakuza 7: Like a Dragon hat sich Sega hier blöderweise nicht die Mühe gemacht, das Spiel in Englisch zu vertonen und mit deutschen Untertiteln zu versehen. Wir müssen daher mit japanischem Audio sowie englischen Untertiteln leben.

Kontrastierende Schauplätze

Yakuza 6 findet in frei begehbaren Miniaturausgaben zweier japanischer Distrikte statt, die gegenüber ihren Pendanten auf Last-Gen-Konsolen nur geringfügig besser aussehen.



MEINUNG

Alex Ney
@AlexNey18



Ach Kiryu-chan! Ich werde deine Tugend, deine Heldenhaftigkeit und vor allem deine Internet-Inkompetenz vermissen. Aber deine Entwickler haben es schon richtig erkannt: Es ist an der Zeit, Schluss zu machen. Ich hatte ehrlich gesagt einen lahmten Abgesang befürchtet, da Yakuza 5 nur wenig Neues über dich zu erzählen wusste. Doch ich habe mich getäuscht. Es war wirklich kein bisschen ermüdend, dich zum sechsten Mal durch Kamurocho zu steuern. Dabei gab es dort bloß einen neuen Club und diesen Live Chat. Wie gut müssen also die Hauptgeschichte und die Nebenstorys gewesen sein? Nun ja, verdammt gut eben. Vieles davon wird mir in Erinnerung bleiben, vor allem wie du auf diesem verfallenen Friedhof Geister verkloppt hast – einfach großartig! Aber mit Ichiban (Yakuza 7: Like a Dragon) ist ein würdiger Ersatz für dich gefunden worden, und du kannst nun endlich tun, was du immer tun wolltest. Ich hoffe trotzdem, dich irgendwann einmal in einem Waisenhaus-Managementspiel zu sehen. Das wäre nämlich genau wie Arnie in »Kindergarten Cop«: total unterhaltsam.

Der eine Distrikt ist das altbekannte Kamurocho, das dem Rotlichtbezirk Kabukichō (Tokio) nachempfunden wurde. Der andere, Jingaicho, ist ein Hafennest mit heruntergekommenen Wohnhäusern, einem Gebetschrein und einem Friedhof. Während wir in Kamurocho dem neonleuchtenden Nachtleben mit seinen Hostessenclubs, Spielhallen und Katzencafés fröhnen können, bietet uns das kargere Jingaicho sportliche Aktivitäten wie Speerfischen und ein Mehr an (teils völlig abgedrehten) Nebengeschichten. Sowohl Kamurocho als auch Jingaicho sind zwar recht überschaubar. Dank des vorbildlichen Open-World-Designs lohnt sich deren Erkundung aber allemal. An praktisch jeder Ecke gibt es etwas Neues zu entdecken, dazu gesellt sich eine recht hohe Ereignisdichte. Einzig die ständig im Weg stehenden Passanten nerven, denn selbst kurze Rempeler bremsen Kiryu für ein paar Sekunden.

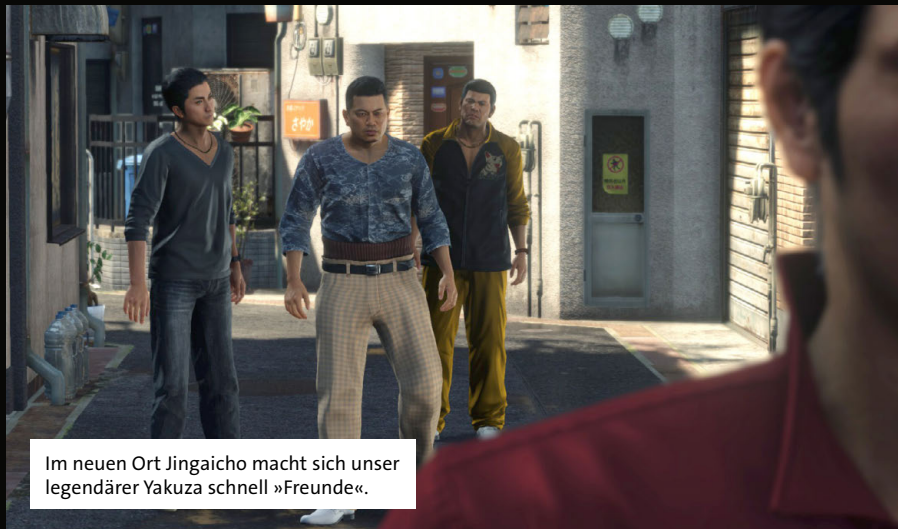
Was beide Bezirke gemein haben, sind die kernigen Handkantenkämpfe gegen umherstreifende Punks und leicht bewaffnete Gangmitglieder. Manche davon attackieren uns mit Ansage, ganz nach dem Motto Geld oder Leben. Die meisten wollen uns aber

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... wenn ihr dramatische Geschichten liebt.
- ... wenn ihr extrem schrägen Humor mögt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... wenn ihr die Vorgänger nicht kennt.
- ... wenn ihr dauerndes Gekloppe doof findet.



einfach nur aus Jux und Dollerei vermöbeln, was gar nicht schlecht ist, da wir so unter anderem unsere Yen verdienen.

Geld investieren wir in Gesundheitsdrinks oder Fast Food, um unsere Trefferleiste aufzufrischen. Gleiches können wir übrigens auch in schickeren Restaurants tun. Außerdem leisten uns die allorts verstreuten Getränkeautomaten Kampfhilfe, da Energy-Drinks unsere Schlagkraft erhöhen.

Durchschlagendes Kampfsystem

Die von krachenden Sounds unterlegten Beat-'em-up-Kämpfe sind dank der verbesserten Gegner-KI – selbst Fußsoldaten weichen unseren Angriffen jetzt geschickt aus – angenehm fordernd. Kiryus Grundtechniken beschränken sich auf simple Schläge und Tritte. Die lassen sich allerdings in Serie ausführen und zu deftigen Kombos erweitern. Mit gutem Timing können wir einen Feind auch am Schlafittchen packen und ihn dann der Zentrifugalkraft überlassen. Dass wir auch wieder mit Fahrrädern oder Baseballschlägern um uns schlagen dürfen, versteht sich dabei fast von selbst.

Mit jeder erfolgreichen Kampfkaktion füllt sich unsere Heat-Anzeige, wodurch verheerende Special-Moves verfügbar werden. Diese brachialen Attacken laufen in coolen Cutscenes ab und verursachen normalen Angreifern extrem hohen Schaden.

Die aus den Handgemengen gewonnenen Erfahrungspunkte verteilen wir zum einen auf unsere Grundwerte (Gesundheit, Angriff, Verteidigung, Ausweichen, Heat-Multiplikator). Zum anderen kaufen wir damit weitere Spezialtechniken, was für den Gangster-Alltag unerlässlich ist, da unsere Kontrahenten im Verlauf der Geschichte zunehmend stärker werden. Wegen der hervorragenden technischen Umsetzung machen alle Kämpfe verdammt viel Spaß. Jedoch könnte die schiere Masse an Konfrontationen dem einen oder anderen sauer aufstoßen.

Fazit: So schön kann Abschied sein Japanisches Audio, englische Untertitel, nur marginal bessere Optik: Ein wenig liebevoller hätte Sega diese Portierung ruhig ange-

hen dürfen, markiert sie doch das Ende eines wahrhaft legendären Yakuza. Immerhin: Die Steuerung per Tastatur ist stimmig – und die Performance macht auch auf schwächeren Rechnern eine gute Figur.

Fern dieser Kritikpunkte könnte Kiryus Abschied kaum schöner sein. Denn die Hauptgeschichte wie auch die Rahmenhandlung holen noch einmal alles aus dem sympathischen Eisberg heraus. Wer die Kiryu-Saga bis hierhin gespielt hat, der muss sie nun unbedingt ganz zu Ende erleben. ★

YAKUZA 6 THE SONG OF LIFE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 3470 / FX-6300
GTX 660 / Radeon HD 7870
4 GB RAM, 40 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 6700 / Ryzen 5 2600
GTX 1070 / RX Vega 56
6 GB RAM, 40 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- filmreife Cutscenes
- authentische Teilnachbildung Kabukichos
- sehr gute Kampfanimationen
- knackiger Sound
- teils veraltete Grafik

SPIELDESIGN



- tiefs Kampfsystem
- vielschichtiges Missionsdesign
- abwechslungsreiche Nebenaktivitäten
- erregnisreiche Spielwelt
- gute Tastatursteuerung

BALANCE



- unaufdringliche Tutorials
- selbstbestimmbares Spieltempo
- fordernde Kämpfe
- freies Speichern
- unübersichtlich viele Skills

ATMOSPHERE / STORY



- packendes Verbrecherdrama
- denkwürdige Nebenmissionen
- lebendige Städte
- Umgebung lädt zum Erkunden ein
- abgefahrter Humor

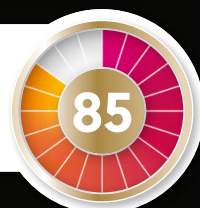
UMFANG



- lange Hauptkampagne
- 51 Nebengeschichten
- zahlreiche Minispiele
- viele Nebenaufgaben
- fünf Vollversionen von Arcade-Spielen

FAZIT

Packendes Gangster-Drama trifft auf etwas lieblose Portierung. Dennoch ein sehr würdiger Abschied für Kazuma Kiryu.



Mr. Prepper

APOKALYPSE? NICHT SCHLIMM!

Genre: **Simulation** Publisher: **IayWay S.A.** Entwickler: **Rejected Games** Termin: **18.3.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **15 bis 30 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Im Indie-Game Mr. Prepper baut ihr heimlich einen Bunker, schmiedet Fluchtpläne, kümmert euch um eure Grundversorgung und haltet alles vor der Regierung geheim. Von Sascha Penzhorn

Wir schaffen die Ölfässer, unsere Werkbank und detaillierte Fluchtpläne in den Kellerbunker, dann verstecken wir die Einstiegs Luke unter einem Wohnzimmerteppich. Die Routineinspektion durch den Regierungsagenten kann kommen! Und der ist erst mal zufrieden. Von der Tatsache, dass wir heimlich unterm Haus Gemüse anbauen, bekommt er ebenso wenig mit wie vom Bau unseres Raketensilos. Ein Patzer ist uns aber doch unterlaufen: Beim Blick in die Küche entdeckt er, dass wir Tomatensuppe horten. Das macht ihn misstrauisch, was er nach der Durchsuchung auch prompt kritisiert. So ist das in der Welt von Mr. Prepper: Haben wir auffällig viel von etwas, machen wir uns sofort verdächtig. Verarbeiten wir sämtliche Teller, Lampen oder Sitzmöbel beim Crafting in ihre Einzelteile, gibt das

ebenfalls Ärger. Wenn wir uns blöd anstellen, werden wir verhaftet. Und das wollen wir nicht – schließlich träumen wir davon, im Keller unsere Rakete zu bauen und abzuhaufen, bevor im fiktiven Städtchen Murriville alles vor die Hunde geht!

Viele Probleme, viele Lösungen

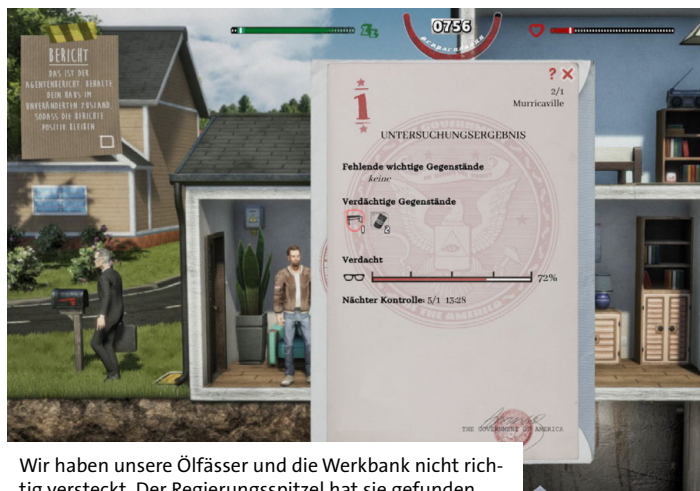
In unserem versteckten Bunker bauen wir Lebensmittel an und sammeln Wasser für schlechte Zeiten. Wir können auch einen Generator bauen, um gegen Stromausfälle gewappnet zu sein, während wir natürlich auch immer brav an unserem Raketensilo werkeln. Zum Bauen und Verbessern des Bunkers und der dort versteckten Gerätschaften benötigen wir Rohstoffe wie Glas, Metall oder Holz. Benötigt ihr eine Lampe für einen eurer unterirdischen Räume? Zer-

legt doch einfach ein Getränkeglas aus eurer Küche und schmiedet es in eine Lampe um – ja, einige Fertigungsrezepte sind nicht fürchterlich komplex oder realistisch. Dafür sind sie aber meistens intuitiv und leicht erlernbar. Doch Vorsicht: Verarbeitet ihr sämtliche Gläser, Teller und Tassen im Haus oder schrottet zwecks Metallgewinnung die Dunstabzugshaube, kann das Ärger bei der nächsten Inspektion geben!

Darum ist es schlauer, Materialien auf anderem Weg zu beschaffen – beispielsweise im Handel mit euren Nachbarn. Alternativ erkundet ihr die Spielwelt und macht einen tiefen Wald und ein paar alte Minenschächte unsicher, fährt später in einem Mini-Game auch mal mit dem Auto durch die Wüste und plündert ein paar alte Tankstellen oder ihr erledigt in Nebenmissionen klei-



Ein Agent inspiziert unsere Behausung, um sicherzustellen, dass wir keine unterirdischen Bunker anlegen.



Wir haben unsere Ölfässer und die Werkbank nicht richtig versteckt. Der Regierungsspitzel hat sie gefunden.



nere Aufträge für NPCs und erhält dann Gegenstände von ihnen als Belohnung. Zwar gibt es keine Dialogoptionen, und die Aufträge fallen sehr generisch aus, aber immerhin haben wir immer genug zu tun. So prügeln wir beispielsweise mit dem Baseballschläger die Wölfe vor der Gartenhütte der örtlichen Kräutertante weg und erhalten dafür tonnenweise Gemüsesamen. Wer keinen Bock hat, Essen anzubauen, einzukaufen oder zu tauschen, kann im Wald auch Fallen und Köder auslegen. So gibt's ganz fix ein paar wilde Tiere, die zu Hause bequem in den Ofen passen. Schön, wenn man Alternativen hat! Leider setzt Mr. Prepper die im Prinzip spannende und unverbrauchte Spielidee nicht überall so geschickt um.



Survival Light

Mr. Prepper hat drei Leisten am oberen Bildschirmrand für Müdigkeit, Gesundheit und Vorbereitung. Den ersten Wert steigert ihr, indem ihr schlafen geht – logisch. Blöd nur, dass unser Held mit der Konstitution einer

kettenrauchenden Eintagsfliege gestraft ist, sodass er nach ein paar Stunden Arbeit am Bunker oder Entdeckungsreisen durch die Spielwelt zu mozen anfängt und ein Nickerchen fordert. Zu Hause ist das halb so wild, da packen wir ihn einfach für ein paar Stun-

den auf die Couch. Sind wir gerade mitten in der Pampa, gibt's kein Nickerchen, was am Vorbereitungsbalken unseres Preppers zehrt. Mehr dazu gleich.

Nebenher bekommt der Herr Prepper sehr regelmäßigen Hunger, worauf seine Gesundheitsleiste sinkt. Landet die auf null, bekommen wir einen Hunger-Debuff, und der Balken für Vorbereitung schrumpft schneller als sonst. Mehr passiert übrigens nicht – wir haben es ausprobiert und einfach mal eine Woche lang überhaupt nichts gegessen. Meister Prepper klagt dann zwar über Hunger, bis auf den Debuff passiert bei null Gesundheit aber exakt nichts. Und dass man Essen in einem Spiel, zu dessen wichtigsten Elementen



Eignet sich für euch, wenn ...
 ... euch Konserven ein gutes Gefühl geben.
 ... ihr leichte Survival-Spiele mögt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...
 ... ihr Wert auf moderne Grafik legt.
 ... ihr echte Herausforderungen sucht.

MEINUNG

Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



Mr. Prepper ist ein Spiel, das ich an einem stillen Ort auf dem Smartphone spielen würde, wenn ich die Rückseiten aller Shampooflaschen schon gelesen habe. Würden wir heutzutage noch alle normal ins Büro fahren, würde ich es heimlich in einem Browser-Tab spielen, um beschäftigt auszu-sehen und mich irgendwie wachzuhalten. Als (bisher) reines PC-Spiel empfehle ich es aber nur denjenigen unter euch, die schon immer nach genau dieser Art Spiel gesucht haben und sich auch nicht daran stören, dass die Hauptfigur aller Survival-Elemente zum Trotz nahezu unsterblich ist. Auf eine gute Grafik, gute Animationen und Musik oder eine perfekte Übersetzung solltet ihr hier definitiv nicht hoffen.

Aller Kritik zum Trotz darf man aber nicht vergessen, dass das Teil gerade mal lächerliche 15 Öcken kostet. In diesem Preissegment finden sich auf Steam, aber auch in sämtlichen anderen Online-Shops auf allen erdenklichen Plattformen so unglaublich viel Rotz, Shovelware, billigste Asset-Flips und absolut unspielbarer Müll, zwischen dem Dr. Prepper als kleine Perle hervorsticht. Ja, das Spiel ist nicht furchtbar schön, hat noch Balancing-Probleme und ist ein ziemlicher Nischentitel, aber es hat auch clevere Mechaniken wie den Inspektor, den man bei Kontrollbesuchen hinters Licht führen muss, oder die Tatsache, dass man Rohstoffe und Lebensmittel auf viele verschiedene Wege beschaffen kann. Wenn euch diese Art Spiel zusagt und euch eine schicke Präsentation nicht so wichtig ist, macht ihr für den Preis nicht viel verkehrt.

Survival gehört, theoretisch komplett ignorieren kann, ist eher suboptimal. Überhaupt ist das Spiel überraschend gnädig mit der Vernachlässigung von Bedürfnissen. Ignorieren wir Müdigkeit und Schlaf mal so lange, dass unsere Vorbereitung komplett auf null sinkt, werden wir für einige Stunden



Ein erforschbares Gebiet ist diese alte Mine. Hier sammeln wir Pilze für die Kräutertante.

ohnmächtig und wachen dann gut ausgeruht wieder auf. Okay, unsere maximale Vorbereitung schrumpft dann zur Strafe um 25 Prozent, was sich durch erneutes Schlafen aber beheben lässt. Nur wenn wir vier Mal in Folge ohne zu pennen ohnmächtig werden, stirbt die Hauptfigur.

Low Budget

Auch abseits der unglücklich balancierten Survival-Elemente hat Mr. Prepper seine Schwächen: Wenn wir im lachhaft schlechten Kampfsystem mit dem Baseballschläger Wölfe totklicken, werden diese pausenlos durch Bäume und Sträucher verdeckt oder verschwinden einfach am Bildschirmrand, wohin ihnen die Kamera partout nicht folgen will. Einige Aufgaben werden mit der Zeit etwas monoton (»Sammle Anzahl X von Rohstoff Y«). Die Grafik ist minimalistisch, die Außenareale sind ganz nett, aber wirken steril. Das wenig subtile Murriville ist dafür ganz schick präsentiert und hat ein paar spaßige Gags im Hintergrund, wie gelegentliche Ufos am Horizont. Die Animationen sind jedoch schwach, und die ins Deutsche übersetzten Bildschirmtexte ... sagen wir mal so: Wenn euch an Sätzen wie »Ich muss ein Ausweg finden!« nichts auffällt, könnt ihr das Teil getrost auf Deutsch spielen. Das Spiel verwendet außerdem einen nervigen Film-Grain-Effekt, der sich nicht deaktivieren lässt. Freies Speichern und Laden gibt's

nicht, stattdessen speichert das Spiel immer automatisch, wenn ihr euren Prepper des Nachts zu Bett schickt. Um die Handlung voranzutreiben, arbeitet ihr eine Liste von Aufgaben ab: Legt fünf Beete an, geht Nachbar X zur Hand, repariert Gerät Y. Es ist natürlich nicht schlimm, wenn man so durchs Spiel geführt wird und immer ein Ziel vor Augen hat, es macht die ganze Sache aber auch recht linear. Viel Wiederspielwert gibt's so freilich nicht, dafür kommt ihr immer noch auf bis zu 30 Spielstunden, wenn ihr die Welt sehr gründlich unter die Lupe nehmt und all euren Nachbarn hilfreich unter die Arme greift. ★

MR. PREPPER

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel T7600 / Athlon 64 FX-60
Geforce 520M / HD 6370M
4 GB RAM, 5 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 750 / Phenom II X4 945
GTX 970 / Radeon RX 580
4 GB RAM, 5 GB Festplatte

PRÄSENTATION



➤ Murriville ist hübsch ➤ ein paar nette Außenareale
➤ schwache Animationen ➤ Film-Grain
➤ sterile, wiederverwertete Umgebungen

SPIELDESIGN



➤ clevere Durchsuchungsmechanik ➤ viele Optionen für Rohstoffe ➤ unverbrauchte Spielidee
➤ sperriges Kampfsystem ➤ lahme Nebenaufgaben

BALANCE



➤ nicht zu schwer ➤ intuitives Handwerk ➤ man kann völlig ohne Nahrung überleben
➤ kein freies Speichern ➤ Mr. Prepper will dauernd Nickerchen

ATMOSPHERE / STORY



➤ interessantes Setting ➤ Druck durch Durchsuchungen
➤ Raketensilos bauen! ➤ keine Dialogoptionen oder spannende Gespräche
➤ arg linear

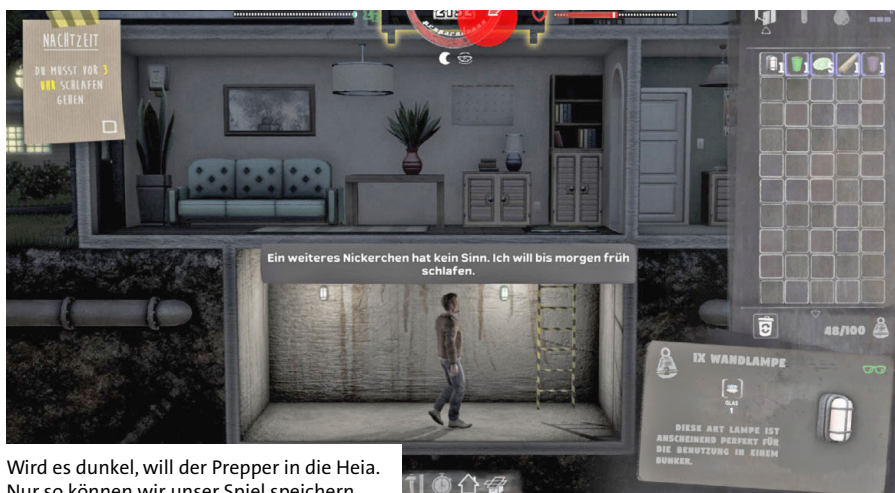
UMFANG



➤ angemessene Spielzeit ➤ relativ große Spielwelt
➤ nette Fahrzeugsequenzen ➤ geringer Wieder-spielwert
➤ einige monotone Streckaufgaben

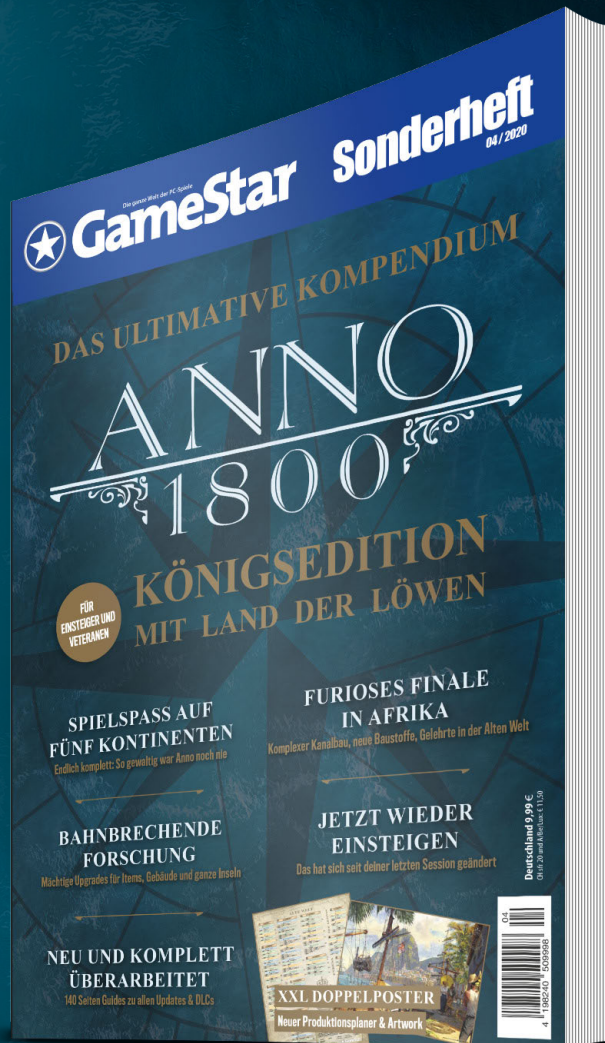
FAZIT

Interessanter Bunkerbausimulator mit mäßiger Präsentation und ein paar Balancing-Problemen.



Wird es dunkel, will der Prepper in die Heia. Nur so können wir unser Spiel speichern.

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

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



* 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

Spacebase Startopia

DEEP SPACE? NEIN!

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Kalypso Media** Entwickler: **Realmforge** Termin: **26.3.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Ganz schön flach: Spacebase Startopia entpuppt sich als Oldschool-Aufbauspiel ohne großen Tiefgang, aber mit viel Wuselatmosphäre. Von Martin Deppe



Starke Perspektive: Wegen der Donut-Form der Station haben alle drei Decks gekrümmte Böden – hier die Hauptebene.

Ob im Star-Trek-Klassiker »Deep Space Nine« oder aktuell im düsteren Epos »The Expanse«: Raumstationen mit ihrer bunten Mischung unterschiedlichster Völker bieten ein riesiges Potenzial an Stories, Konflikten und Dramen. Und Spacebase Startopia lässt sie alle liegen. Denn das Aufbauspiel setzt weder auf eine Rahmenhandlung noch auf große Charakterentwicklung: Hier kümmert ihr euch ausschließlich um den Ausbau eurer Raumstation. Es gibt zwar eine Kampagne, doch die setzt sich aus Missionen zusammen, die einzelne Themen abhandeln. Zum Beispiel das (simple) Kampfsystem, Warenhandel oder Vermüllung. Alternativ baut ihr euch selbst ein freies Spiel zusammen – das aber auch nicht besser motiviert.

Futtern, Pennen, Partymachen

Wer das originale Startopia von 2001 noch kennt, wird sich in Spacebase Startopia

schnell zurechtfinden. Denn das Spielprinzip ist fast völlig identisch. Eure Raumbasis besteht aus drei Ebenen (Bio, Fun und dem Sub-Hauptdeck) und wird von Besuchern diverser Spezies angefliegen. Sobald sie durch die Schleuse wackeln, wollen sie gepampert werden: Futtern, Pennen, Partymachen stehen unter anderem auf der Wunschliste, und ihr sollt gefälligst die Gebäude dafür hinstellen. Das ist auch keine Raketenwissenschaft, ganz im Gegenteil. Zwei der drei Ebenen haben wegen der Donut-Form der Station zwar einen cool aussehenden, abge-

rundeten Boden, aber trotzdem einen klassisch rechtwinkligen Grundriss. Das gilt auch für die Gebäude, ihr braucht beim Platzieren also kein Tetris-Diplom. Größere Bauten wie Kojen, Disco oder Krankenhaus (für Aliens, die es in der Disco übertrieben haben) gibt's in drei Blaupausengrößen. Ihr könnt die Fläche und Innenausstattung zwar auch manuell basteln, nötig ist das aber nicht. Wege braucht ihr auch nicht spezifisch anzulegen. Und als einziges Baumaterial dienen die Energiepunkte, die quasi von allein auf euer Konto fließen.

Auf dem dritten Deck, der Bioebene, sieht es etwas anders aus: Hier ist der Boden mit Biomen bedeckt, die ihr per Terraforming verändern könnt. Denn die Pflanzen bestimmen, welche Ressourcen ihr beim Ernten bekommt. Mondpflanzen lassen Mineralien zurück, auf Wiesenböden sammelt ihr Fasern und so weiter. Im späteren Spielverlauf wird das Biodeck wichtiger, um zum Beispiel hochwertigere Nahrung zu servieren oder in der Fabrik Arbeitsroboter herzustellen.



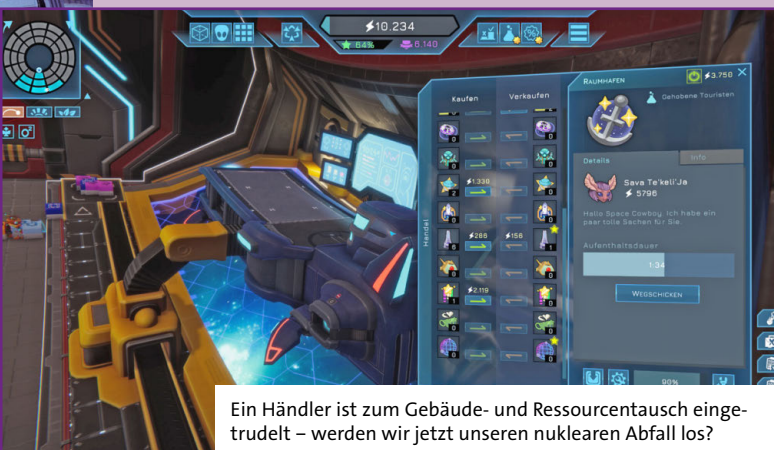
Je nach Pflanzenart ernten wir per Mausklick oder durch angestellte Dryaden-Baumkuschler andere Ressourcen.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr nur zur Entspannung baut.
- ... ihr kunterbunte Grafik liebt.
- ... ihr den Vorgänger schon mochtet.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr komplexe Zusammenhänge mögt.
- ... ihr eine Aufbau-Herausforderung sucht.
- ... ihr eine tolle SciFi-Story erwartet.



Ein Händler ist zum Gebäude- und Ressourcentausch eingetrudelt – werden wir jetzt unseren nuklearen Abfall los?



Vorne werfen wir eine Kiste in die Forschungsstation, um das Hospital zu verbessern. Hinten stapeln Fuzzys Ressourcen.

Fuzzy-einfach

Für viele Gebäude und Arbeiten braucht ihr das passende Personal. Bauarbeiten, Reparaturen, Ressourcenschleppen und Putzen übernehmen witzig animierte Fuzzy-Roboter. Ihr könnt Müll und Ressourcenkisten aber auch per Maus aufklauben und in die Recyclinganlage respektive Warenregale werfen, damit's flotter geht. Für Krankenhaus, Forschungsanlage, Tanzfläche und Co. müsst ihr Angestellte anheuern, dabei ist jede Spezies spezialisiert – beispielsweise können nur Eu'reker forschen. Aber auch hier gaukelt das Spiel mehr Tiefe vor, als ihr wirklich braucht: Es gibt zwar umfangreiche Personaltabellen mit Angaben zu Zufrieden-

heit, Arbeitseifer und Erfahrung, aber die genaue Personalwahl ist nie spielentscheidend. Solange in jedem Gebäude das verlangte Volk arbeitet, ist alles gut.

Generell spielt sich Spacebase Startopia sehr entschlennigt. Die größte Herausforderung ist die Kameraführung: Vor allem zu Spielbeginn, wenn jedes Deck aus einem einzelnen Sektor besteht, bleibt man mit dem Kamerahintern oft hängen. Gegen eine Energiezahlung lassen sich aber weitere Sektoren öffnen, sodass der Raum größer und die Kamerasteuerung besser wird. Richtig weit könnt ihr aber nie herauszoomen. Dafür geht's aber nah ran ans Geschehen, und mit der Verfolgerkamera könnt ihr jeden Besucher und Angestellten durch die kunterbunt designte Stationswelt begleiten.

keine Spezialfähigkeiten, entsprechend rudimentär ist das Kampfsystem. Im Konkurrenzkampf gegen andere (KI-)Spieler könnt ihr außerdem Sabotageakte verüben.

Kleinere Ereignisse lockern den Spielablauf leicht auf. Etwa vorbeischnellende Inspektoren (legen das begutachtete Gebäude lahm), Sonnenstürme (zerkratzen Bauwerke auf einem Deck) oder Putzkolonnen (reinigen für einen Energie-Obolus die Station). Sobald ihr einen Raumhafen gebaut habt, tauscht ihr mit andockenden Händlern Ressourcen und ganze Bauwerke. Ideal, um radioaktiven Müll loszuwerden. Und siehe da: So einfach Spacebase Startopia auch ist – plötzlich ist doch ein ganzer Spieleabend rum! ★

MEINUNG

Martin Deppe
@GameStar_de



Spacebase Startopia lässt mich etwas ratlos zurück: Wer soll das eigentlich spielen? Für Aufbaufortgeschrittene und -profis ist es zu leicht, weil zum Beispiel Wegebau oder Preisgestaltung fehlen und vieles automatisch abläuft. Für Kinder und Einsteiger sind Kamerasteuerung und Menüführung aber wiederum zu umständlich. Und für Gelegenheitsspieler ist der Vollpreistitel (noch) zu teuer. Nicht falsch verstehen: Ich hatte durchaus meinen Spaß beim Testen, denn das tiefenentspannte Bauen macht für ein paar Abende wirklich Laune. Das fröhlich-bunte Design der Gebäude und Aliens ist witzig anzuschauen. Und wenn ich mehrere Sektoren freigeschaltet habe, kommen die coolen runden Decks (wegen der Donut-Form der Station) besonders gut zur Geltung. Dann ist die Kameraführung auch besser, da man nicht dauernd an die Wände dengelt. Ich habe öfter mal die Verfolgerkamera angeworfen, um meinen Stationseinwohnern beim Kistenschleppen und den Besuchern nach der Disco beim Kotzen zuzugucken. Überhaupt nicht witzig sind hingegen die penetrant-platten Kommentare der Computerstimme, ein Überbleibsel des typisch deutschen Holzhammerhumors einiger Wirtschaftssimulationen der 90er-Jahre und frühen 2000er.

Nochmal von vorn

Die meisten Gebäudetypen müsst ihr erst freischalten, indem ihr bestimmte Bedingungen erfüllt – für Fun-Deck-Attraktionen zum Beispiel braucht ihr erst ein Starcats-Café. Nervigerweise fangen die Kampagnenmissionen meist mit einer leeren Station an, ihr müsst also jedes Mal dieselben Baureihenfolgen absolvieren, um die Gebäude zu erreichen. Immerhin sind oft schon weitere Sektoren freigeschaltet, und wenn ihr in der vorherigen Mission einen Nebenauftrag erfüllt habt, kriegt ihr zum Beispiel eine Gratiskiste mit einem kompletten Bauwerk.

Im freien Spiel könnt ihr vorbildlich viel festlegen: etwa die Sektorenzahl auf der Station oder Siegbedingungen wie eine bestimmte Energiemenge oder Besucherzufriedenheit. Wenn ihr allein spielt, holt ihr euch optional bis zu drei KI-Gegner dazu, die auf derselben Station in anderen Sektoren starten. Ein Online-Multiplayer-Modus ist mit an Bord, hier spielen bis zu vier Baumeister mit- oder gegeneinander.

Mech gegen Muttermade

Apropos gegeneinander: Kämpfe gibt's auch. In einer Kampagnenmission beispielsweise ploppen aggressive Viecher aus dem Bioboden, dagegen helfen eure kleinen Security-Drohnen und vor allem einer von drei Mech-Typen aus eurer Sicherheitszentrale. Durch Forschung lassen sich die Werte der Kampfeinheiten verbessern. Sie haben aber

SPACEBASE STARTOPIA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i3 9100 / Ryzen 3 1300X
GTX 960 / Radeon R9 285
8 GB RAM, 10 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 8700 / Ryzen R5 3600X
GTX 980 Ti / Radeon RX 5600XT
16 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION



coole runde Bausektoren hoher Wuselfaktor
funky Musik dünne Soundkulisse wegen Wand- und Deckenbegrenzung sperrige Kamera

SPIELEDISIGN



entspanntes Bauen Stationsausbau motiviert
wenig Spieltiefe Ausbau von Gebäuden überflüssig Kampagnenmissionen fangen bei null an

BALANCE



drei Schwierigkeitsgrade Tutorials viele Einstellmöglichkeiten im freien Spiel insgesamt zu einfach teils unübersichtliche Menüs

ATMOSPHERE / STORY



immer was zu tun Nebenmissionen besondere Ereignisse unlustige, sich wiederholende Kommentare keine übergreifende Story

UMFANG



viele Einzelmissionen Multiplayer mit- und gegeneinander Forschung freies Solospiel
Fun-Deck ist zu simpel auszubauen

FAZIT

Oldschool-Aufbauspiel mit hohem Wuselfaktor, aber wenig Tiefgang. Das Stationsausbauen motiviert, der Humor nervt.



Maquette

BEZIEHUNGSMODELL

Genre: **Adventure** Publisher: **Annapurna Interactive** Entwickler: **Graceful Decay** Termin: **2.3.2021** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **5 Stunden** Preis: **17 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Spagat zwischen Erzählung und Rätselspiel: Beide Elemente sind gelungen, aber eine Beziehung suchen die Protagonisten (und wir) vergebens. Von Manuel Fritsch

Alle Objekte und Gebäude innerhalb eines Modells sind unendlich oft in sich verschachtelt.



Als wir Maquette starten, sind wir direkt schockverliebt: Die ersten Schritte durch das Puzzle-Abenteuer werden von einem wunderschönen Cover des 70er-Jahre-Hits »San Franciscan Nights« von Eric Burdon untermalt. Der stimmungsvolle Auftakt nimmt uns sofort gefangen und zieht uns in die märchenhafte Kulisse: mysteriöse Modellgebäude, in deren Mitte ein Pavillon mit noch kleineren Modellen steht. So unbeschwert und leicht wie die Friedenshymne beginnt auch die Erzählung um Michael und Kenzie, die sich in einem Café im Gespräch über ein Skizzenbuch kennenlernen und verlieben.

Der Soundtrack von Maquette ist übrigens mit besonderer Sorgfalt ausgesucht und bietet mehrere tolle Momente, in denen die Entwickler das Tempo bewusst herausnehmen und die Wirkung des Lieds voll zur Geltung kommen lassen.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr neuartige Rätselmechaniken mögt.
- ... ihr Wert auf einen guten Soundtrack legt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr Spiele bevorzugt, in denen Handlungs- und Mechanikebenen zusammengehören.

Belauschen und Rätseln

Zu Gesicht bekommen wir die beiden Protagonisten nie, aber über den Verlauf der rund fünf Stunden Spielzeit begleiten uns ihre Stimmen. Während wir in der Egoperspektive durch Michaels Erinnerungen – eben die Modellhäuser – wandern und knifflige Puzzles lösen, hören wir kurze Dialoge, die uns intime Einblicke in die Beziehung des Paares erlauben. So belauschen wir das erste

Date auf dem Jahrmarkt und erleben den Moment, als sich beide schüchtern ihre Liebe gestehen. Aber auch Alltagssituationen oder der erste Streit bleiben unseren Ohren nicht vorenthalten. Die Szenen sind lebensnah geschrieben und werden glaubhaft von zwei professionellen Sprechern auf Englisch (mit deutschen Untertiteln) vorgetragen. Die Beziehung bildet zwar den thematischen Rahmen der insgesamt sechs Kapitel, die Mechanik bleibt im Vergleich dazu aber sehr abstrakt und abgekapselt. Sie schafft es nicht, die Brücke zur Story zu schlagen.

Aus dem Rahmen gefallen

Im Kern steht die Idee einer rekursiven Welt, die sich – in sich selbst verschachtelt – endlos wiederholt. Im Zentrum der kleinen Stadt sehen wir ein Miniaturmodell aller Gebäude um uns herum. Und auch wir selbst sind nur Teil eines Modells in einer uns umschließenden, noch größeren Variante dieser Umgebung. Die Besonderheit: Verändern wir etwas und verschieben zum Beispiel eine Kiste, wirkt sich das stets auf jede Variante der Kiste auf allen Ebenen gleichzeitig aus. So lassen sich schwere Objekte wie eine Treppe neu platzieren, in dem wir die handlichere Variante bewegen. Zudem lassen sich Gegenstände verkleinern oder vergrößern, indem man sie von einer Ebene in die nächste trägt. Mit diesem Trick verwandeln wir beispielsweise einen Haustürschlüssel, den wir im kleinen Modell zwischen zwei Pfosten legen, in eine provisorische Brücke.

Wenn wir den Würfel – egal in welcher Größe – verschieben, hat das Auswirkungen auf alle Würfel.



Diese goldene Eintrittskarte ist viel zu groß für den kleinen Briefkasten. Was tun?



Heben wir das Ticket im Miniaturmodell auf und tragen es in die größere Variante, passt es.

MEINUNG

Manuel Fritsch
@manuspielt



Die Puzzle-Aufgaben von Maquette sind kreativ, und das »Um-die-Ecke-Denken« innerhalb der rekursiven Welten fasziniert mich. Gut gefallen hat mir auch die einfühlsam erzählte Beziehungsgeschichte mit ihren leisen Tönen und authentischen Dialogen. Der Knackpunkt: Beide Bestandteile sind gut, bilden aber keine schlüssige Einheit und fühlen sich über die gesamte Spielzeit nahezu wie zwei parallel ablaufende Erlebnisse an. Zwischen Maquette und mir ist deshalb zwar vielleicht nicht die große Liebe entstanden, aber immerhin ein kurzer, inniger Frühlingsflirt, an den ich mich gerne zurückerinnere.

Abwechslungsreiche Puzzles

Die Rätsel sind abwechslungsreich und steigern sich langsam im Schwierigkeitsgrad. Jedes Kapitel setzt optisch und inhaltlich dabei einen leicht anderen Schwerpunkt und bietet für Rätselfans gehobene, aber insgesamt nicht zu schwere Knobelkost. Falls es doch mal klemmt, fangen die sehr limitierten und eng abgesteckten Areale dieses Manko in den meisten Fällen gut auf. Gebiete, die wir bereits abgeschlossen haben,

werden außerdem durch Barrieren versperrt, sodass wir uns in der theoretisch endlosen Welt von Maquette nicht verlaufen können. Trotz dieser Vorkehrungen konnten wir uns im Test mehrfach komplett in die Sackgasse manövrieren. An einer Stelle gelangten wir durch das Vergrößern einer Leiter an Orte, von denen es kein Zurück mehr gab. Wenig später fehlte uns ein Objekt. Der Gegenstand tauchte erst nach dem Reload des letzten Checkpoints wieder auf.

Stark getrennt

Grafisch orientiert sich die gesamte Welt an der gemeinsamen Liebe für das Zeichnen sowie Michaels Skizzenbuch. Alle Objekte sind etwas schief modelliert, Texturen fehlen, und phasenweise baut sich die Welt um uns herum auf – ganz so, als würde sie in diesem Moment erst gezeichnet werden. Die eingespielten Dialogfetzen, die teils sehr abstrakte Architektur und handschriftliche Texte, die inmitten der Spielwelt schweben, lassen uns in Michaels Gedankenwelt umherziehen. Die fragmentierte, szenische Erzählweise passt gut zur Prämisse, dass es sich um die Aufarbeitung seiner Erinnerungen an die gescheiterte Beziehung mit Kenzie handelt. Der Glaube an die Liebe kann bekanntlich Berge versetzen und große Probleme klein machen, uns aber ebenso ratlos und verloren zurücklassen. Diese Metaphern sind klar erkennbar, aber den Entwicklern gelingt es nur in wenigen Momenten, Rätsel und Story harmonisch miteinander zu ver-

binden. Die meiste Zeit fühlen sich beide Elemente wie getrennt voneinander laufende Stränge an. Wohl keine bewusste Analogie zur Beziehung von Michael und Kenzie.

Maquette ist das französische Wort für Modell, kann aber auch mit Skizze oder Entwurf übersetzt werden. Das passt auch zum Eindruck, den das Spiel bei uns hinterlassen hat. Vieles hat uns gefallen, und wir hatten eine schöne gemeinsame Zeit, aber für ein Happy End hätten beide Ebenen noch besser miteinander abgestimmt sein müssen. Das zu Beginn aufflammende Verliebtheitsgefühl weicht im Verlauf des Spiels der Erkenntnis, dass sich diese kurze Beziehung schnell erschöpfen wird. ★

MAQUETTE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 650 / Phenom II X4 965
GTX 470 / Radeon HD 6970
4 GB RAM, 10 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 3770 / FX-8350
GTX 1060 / Radeon RX 570
4 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION



➤ stillichere Grafik ➤ Synchronsprecher ➤ fantastischer Soundtrack
➤ flüssige und stabile Framerate
➤ sehr statische und detailarme Umgebung

SPIELDESIGN



➤ clevere Mechanik ➤ abwechslungsreiche Varianten
➤ eingängige Bedienung ➤ wenig Freiraum zum Experimentieren
➤ eingeschränkte Areale

BALANCE



➤ gutes Tutorial ➤ langsam ansteigender Schwierigkeitsgrad
➤ fair gesetzte Checkpoints ➤ vereinzelte Sackgassen möglich
➤ fehlendes Hilfesystem

ATMOSPHÄRE / STORY



➤ romantische Grundstimmung ➤ glaubhafte Dialoge
➤ realistischer Beziehungsalltag ➤ starkes Finale
➤ Rätsel und Erzählung selten eine Einheit

UMFANG



➤ sechs Kapitel ➤ keine Secrets oder Collectibles
➤ kein Wiederspielwert ➤ nur rund 4 bis 5 Stunden Spielzeit
➤ kein freies Erkunden der Modellwelt

FAZIT

Puzzle-Adventure mit toller Rätselmekanik und guter Geschichte, das diese Elemente aber unzureichend verknüpft.



Welches Objekt könnte man hier als Brücke missbrauchen, um an die Tür des Hauses zu gelangen?

Lumberjack's Dynasty

DER FLUCHSIMULATOR

Genre: **Simulation** Publisher: **UMEO Studios** Entwickler: **Toplitz Productions** Termin: **25.2.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **60 Stunden** Preis: **18 Euro** DRM: **nein (GOG.com)** Enthalten in: –

Kettensägenmassaker am Spielspaß: Durch stumpfsinnige Pflichtaufgaben und technische Tücken bringt sich diese Holzfällersimulation selbst zu Fall. Von Martin Deppe

Kettensäge, Nagelpistole, Holzvollernter – unser Held beherrscht sie alle! Scheint an den Genen zu liegen, schließlich ist sein Onkel Charles stolzer Sägewerkbesitzer. Zumindest theoretisch, denn in der rauen Realität steht an so ziemlich jedem Gebäude ein »For Sale«-Schild, weil Onkel und Tante kurz vor der Pleite stehen. Ihr ganzer Hof erinnert frappierend an Fallout-Ruinen. Ihre letzte Hoffnung ist ihr vollbärtiger Neffe im knallroten Karohemd. Also wir.

Baum fällt! Oder doch nicht?

Lumberjack's Dynasty spielt in einer Open World voller Farmen, mit Baumarkt, Landmaschinenhändler, Sägemühle, Möbelfabrik. Und natürlich mit Wäldern. Aber nicht mehr lange, denn die machen wir ja bald weg. Gleich zu Beginn zerlegen wir mit Onkels Kettensäge unseren ersten Baum. Mit gedrückter rechter Maustaste wird uns gezeigt, wo genau wir sägen müssen. Spoiler: unten am Baum, nicht oben! Jetzt noch die linke Maustaste gedrückt halten, schon knattert



Mit Vorkriegstraktor plus Hänger klaben wir die gestückelten Stämme auf. Anfangs schleppen wir sie sogar von Hand, sind ja nur ein paar hundert Kilo Gewicht.

das Fichtenmoped los, und ein waagerechter Balken mit Sägesymbol erscheint. Wir müssen der Sägebewegung mit der Maus folgen, im angemessenen Tempo. Jupp, das war's schon, der Baum fällt um.

Oder auch nicht. Weil uns das Spiel ausschließlich waagerecht sägen lässt, bleibt ein Baum auch mal stur stehen. Und kippt erst um, wenn wir weggehen. Anders als im echten Leben ist es auch völlig egal, wohin der Baum kippt. Nach dem Fällen zeigen uns weitere Symbole idiotensicher, wo wir den Stamm entasten und in handliche Teile zerlegen dürfen. Wobei die »handlichen Teile« rund fünf Meter lang sind, die wir dann auf der Schulter zum Ablageplatz tragen. Die wiegen ja auch nur ein paar hundert Kilo.

Zum Glück erarbeiten wir uns recht früh einen Traktor. Der sieht zwar aus, als hätte er schon am Omaha Beach Minen geräumt und dabei jede zweite ausgelöst, aber immerhin kann er einen Hänger mit Greifkran ziehen, sodass zumindest das Laden und Transportieren schneller geht. »Schneller« heißt übrigens rasante 23 km/h. Und zwar immer.

Behämmerte Aufgaben

Wer beim Baumfällen per stupider Mausbewegung tapfer wach geblieben ist, schläft



Beim Baumschneiden müssen wir das Sägesymbol mit der Maus im Balkenbereich halten. Das war's.

MEINUNG

Martin Deppe
@GameStar_de



Jetzt erwischt sie mich ausgerechnet auf festem Boden: Motion Sickness! Denn erstens ploppen in Lumberjack's Dynasty selbst auf zehn Meter Entfernung dauernd Büsche, Bäume, Autos, ja sogar ganze Flächen auf. Zweitens wimmeln die Gebäude, die ich dauernd reparieren muss, vor allem innen vor verwaschenen, hässlichen Texturen. Und drittens hatten die Entwickler zwar die gute Idee, Maus plus Tastatur, Gamepads und Lenkräder zu unterstützen, haben aber nur eine gemeinsame Empfindlichkeitseinstellung für alle Geräte eingebaut. Wer zum Beispiel wie ich mit WASD-Tasten und Maus läuft und mit dem Gamepad fährt, muss also dauernd nachjustieren – oder in Kauf nehmen, dass man sich vor allem in verwinkelten Gebäuden schwindelig läuft, trotz deaktivierter Kopfbewegung. Noch nerviger sind die dösigen Reparaturaufgaben: Da soll ich durch Haus/Scheune/Werkstatt latschen und bis zu 200 mal mit der Nagelpistole auf Hammersymbole klicken. Dagegen ist das Baumfällen per Kettensäge fast schon Raketenwissenschaft. Schade, denn das Spielprinzip aus Forstwirtschaft, Geldverdienen und Hof- und Fuhrparkerweitern macht ja Spaß!

spätestens bei unserer Lieblingsaufgabe ein: Gebäude reparieren! Dazu stapfen wir mit einer Nagelpistole bewaffnet um und durch ruinöse Scheunen, Wohnhäuser oder andere Bretterbuden und klicken auf Hammersymbole. Wenn wir Glück haben, sind es nur 50. Es können aber auch mal über 200 sein. Ja, 200! Schön verteilt auf Fassade, zwei Stockwerke, Veranda, Keller und Dachboden. Plus Dach, auf das wir mit unserem Gerüst aus dem Inventar klettern. Und irgendein Hammersymbol übersieht man immer! Kein Witz: Um unsere eigenen Gebäude plus Umzäunung, Klettergerüst und Grillpavillon zu flicken, waren wir zweieinhalb Stunden mit der Nagelpistole unterwegs. Echte Stunden! Wir beschwerten uns nie mehr über 08/15-Rollenspielquests à la »Bring mir zwölf Otternasen!«, nie wieder.

Das Fiese ist, dass diese Tackeraufgaben immer wieder aufschlagen. Da schickt uns Tante Grace zur Farm ihrer Freundin Sophia, wir fahren hin, biegen zur Farm ab – und sehen mit Grausen die löchrige Scheune. Am liebsten würden wir den Rückwärtsgang reinhauen und uns vom Kartenrand stürzen.

Eignet sich für euch, wenn ...

... ihr auch ungewöhnliche Simulationen mögt.
... ihr mit Wiederholungen leben könnt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

... ihr Simulationen mit anderen spielen wollt.
... ihr Wert auf korrekte Simulationen legt.

Der Holzhandelmichel ist nur einer unserer unfreiwillig komischen Dialogpartner. Das Techno-Outfit soll wohl eine Warnweste sein. Oder war's andersrum?



Fronarbeit gegen Schrottmühle

Die verschiedenen Bewohner quatschen wir in Multiple-Choice-Dialogen an. Wobei – so verschieden sind die gar nicht, manche sehen glatt wie Zwillinge aus. Und ihre Mimik und Gestik sind hölzerner als drei Hektar Wald. Auch der Gesprächsablauf ist fast immer der gleiche: »Hast du einen Job für mich? Willst du was tauschen? Gibt es neue Gerüche? Tschüss, ich muss leider gehen.« Als Belohnung für Botengänge, Baum- und Buschbeseitigung oder den beliebten Nagelpistolenmarathon gibt's dann den schon erwähnten Hänger, ein Stück Wald zum Austoben oder 220 Pflanzensamen als Sold. Denn komischerweise sind alle Nachbarn gerade klamm und können nix zahlen. Immerhin bekommen wir gelegentlich Sozialpunkte, quasi eine zweite Währung, die uns zum Beispiel beim Einkaufen Rabatt verschafft.

Um endlich auf einen grünen Zweig zu kommen, verscherbeln wir Holz an die Mühle. Dazu kippen wir die Stämme an vorgegebenen Stellen in den Fluss, sodass sie zur Mühle dümpeln. Oder wir fahren sie zum Holzhändler. Im Spielverlauf kaufen wir Onkels Sägemühle, denn verarbeitetes Holz bringt mehr Kohle. Die wiederum investieren wir in eine Möbelfabrik oder bessere Maschinen bis hin zum modernen Holzvollernter von Ponsse, den ihr vielleicht aus dem Landwirtschafts-Simulator kennt. Mit dem Unterschied, dass die Maschinen und Fahrzeuge dort viel authentischer simuliert werden. In Lumberjack's Dynasty sind wir zum Beispiel mal mit einem Trecker in zwei Zentimeter tiefem Schlamm steckengeblieben, weil die Vorderräder plötzlich komplett verschwunden waren. Erst mit Speichern und Laden bekamen wir den Trecker wieder flott. Ein ander mal hat sich der derselbe Traktor mit der Anhängerkupplung in einem Zaun verfangen (okay, Fahrfehler von uns), kam aber partout nicht frei. Wir hätten ja die Kettensäge eingesetzt, aber das geht nur an Bäumen.

Frauen umwerben

Bei Lumberjack's Dynasty dreht sich aber nicht alles ums Holzmachen. Ihr könnt auch angeln, Gemüse und Obst anbauen oder im

hofsigen Stall Kühe, Schafe und Co. halten. Anhand von Rezepten kocht ihr auch selbst – denn wer tonnenschwere Baumstämme wuppt, kommt mit einem Apfel nicht weit. Sogar Frau umwerben, heiraten und Kinder machen geht. Wer genug Geduld mitbringt und sogar die Reparaturfleißaufgaben stoisch absolviert, bekommt also ein durchaus umfangreiches Spiel mit viel Entscheidungsfreiraum. Wenn die Entwickler vor allem diese Reparaturjobs entschlacken würden, wäre Lumberjack's Dynasty mit einem Schlag wesentlich besser. ★

LUMBERJACK'S DYNASTY

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E4500 / AMD X2
GTX 560 Ti / Radeon HD 7850
4 GB RAM, 10 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 760 / Phenom 2 X4
GTX 970 / Radeon R9 390
8 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION



👍 nette Landschaft 👍 angenehme Musik 🚫 aufploppende Landschaftsteile (auch im Nahbereich) 🚫 kann Motion Sickness auslösen 🚫 hölzerne Animationen

SPIELDESIGN



👍 guter Mix aus Arbeiten und Ausbau 👍 Open World motiviert zum Entdecken 🚫 dösige Reparaturjobs 🚫 repetitive Aufgaben 🚫 keine korrekte Fahrphysik

BALANCE



👍 für Gamepads und Lenkräder 👍 unterschiedliche Schwerpunkte 🚫 Festfahr-Bugs 🚫 nur eine Empfindlichkeitseinstellung 🚫 umständliche Bedienung

ATMOSPHERE / STORY



👍 positive Anpackatmosphäre 👍 immer was zu tun 👍 Hof- und Fuhrparkausbauen motiviert grundsätzlich 🚫 sehr ähnliche NPCs 🚫 Klischeestory

UMFANG



👍 rund 15 kaufbare Fahrzeuge 👍 große Karte 👍 Tierhaltung, Anbau, Familie gründen 👍 Sägewerk und Möbelfabrik ausbaubar 🚫 kein Multiplayer

FAZIT

Eigentlich nette Lebens- und Wirtschaftssimulation, in der wir aber zu viele langatmige und dösige Aufgaben erledigen.





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 **4199,-** **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 **2299,-** **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 **2799,-** **NEU**

Alle Preise in Euro inkl. gesetzlicher MwSt. Angaben Stand 06.04.2021. 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 **1799,-** **NEU**



www.gamestarpc.de

ADULTS ONLY

Gekommen, um zu bleiben?

SEXSPIELE VS. STEAM

Via Steam sind Spiele über Sex plötzlich im Mainstream gelandet. Das könnte den Sex in Videospielen besser machen. Doch nun verbietet Valve »Adult Only« in Deutschland. Von Daniel Ziegner



Dank günstiger Hardware, leistungsstarker Engines und vorgefertigter Assets können immer mehr sexuell explizite Spiele wie House Party auf 3D-Grafik setzen.

Doppelstandard. »Es gibt viel mehr Sex in Cyberpunk 2077 als in House Party, und das Spiel ist auch mit allen Arten von Gewalt durchsetzt, aber wir sind diejenigen, die auf Twitch verboten sind.«

Das Problem mit dem Jugendschutz

Um ein Missverständnis gleich aus dem Weg zu räumen: Niemand muss sich um die Verfügbarkeit von Cyberpunk 2077 sorgen. Das Rollenspiel ist mit einem Alterskennzeichen der USK ab 18 Jahren eingestuft und damit praktisch vom Verdacht der Pornografie freigesprochen. Die hat im deutschen Jugendschutz trotz unklarer Definition als »explizite sexuelle Handlungen« nämlich eine Sonderrolle. Seit Dezember lässt sich House Party wie mutmaßlich Hunderte anderer Spiele in Deutschland nicht mehr über Steam erwerben. Statt der Shopseite mit Trailern und Screenshots sehen deutsche Kunden nur eine Fehlermeldung. Schuld ist nicht etwa ein vermeintliches Verbot von Pornografie, denn die ist in Deutschland legal. Nicht erlaubt ist hingegen, sie Minderjährigen zugänglich zu machen.

Valve ist als Betreiber von Steam mit Firmensitz in Deutschland zur Einhaltung des Jugendschutzgesetzes verpflichtet. Mit einer Altersverifikation, zum Beispiel über den Personalausweis, ließen sich auch pornografische Spiele jugendschutzkonform anbieten. So ein Altersverifikationssystem versprach das Unternehmen aber schon 2011 – Problem und Lösung sind also längst bekannt. Genau hingeschaut hat Valve bei seiner Sperre nicht. Statt jeden Titel einzeln zu prüfen, wurde schlicht die gesamte Kategorie »Adult Only« vom bundesdeutschen Netz

Auf Steam ist seit 2018 fast alles erlaubt. Nach vielen Jahren des Hin und Her gibt sich Betreiber Valve geschlagen und stellt die Inhaltskontrolle fast vollständig ein. Seitdem gibt es auf der größten Plattform für PC-Spiele mehr von allem – inklusive interaktiver Pornografie. Und auch wenn die seit Ende letzten Jahres in Deutschland nicht mehr ohne weiteres erhältlich ist, wächst die Nische der Sexspiele ungebrems weiter. Doch was bedeutet diese lokale Verkaufssperre nun für die Entwickler von Sexspielen? Wir haben mit den kreativen Köpfen hinter »Adult Only«-Projekten gesprochen.

»Gewalt in Spielen ist schlimmer als Sex.«

»Ich glaube, wir sehen erst den Anfang des Marktes für Erwachsenenspiele«, sagt Bobby Ricci. Er ist der Kopf hinter House Party.

Das 3D-Adventure des Indie-Studios Eek Games hebt sich vor allem durch ein Feature von der klassischen Point&Click-Konkurrenz ab: Ihr könnt Sex aus der Ego-Perspektive haben. »Objektiv betrachtet sehe ich Sex verglichen mit Gewalt als das kleinere Übel an«, sagt Ricci. »Wenn ich den Adult-Only-Sticker einem von beidem geben müsste, wäre es die Gewalt.« Damit meint Ricci das Schlagwort, mit dem Spiele mit sexuell expliziten Inhalten auf Steam markiert sein müssen. Auch House Party ist mit »Adult Only« als Spiel für Erwachsene gekennzeichnet. Dabei kommt es, abgesehen von kleinen Keilereien unter angetrunkenen Partygästen, ohne Gewalt aus. Dafür können die angetrunkenen Partygäste eben miteinander schlafen. »Gewalt und Gedärme sind schon lange in allen Unterhaltungsformen akzeptiert«, so Ricci. Für ihn ist das ein unfairer



Für Chefentwickler Bobby Ricci ist Sex untrennbar mit der Idee seiner House Party verbunden.

genommen. Diese strikte Einteilung frustriert auch Bobby Ricci. Für ihn ist House Party im Kern ein Comedy-Adventure. Der Sex mache lediglich einen kleinen Teil davon aus und muss darüber hinaus vorher per Uncensor-Patch freigeschaltet werden. Eek Games überlegt momentan, das Spiel in der standardmäßig zensurierten Version zur Prüfung bei der USK einzureichen. »Im Moment wissen wir aber nicht, ob das wirklich ausreicht, um das Spiel in Deutschland verkaufen zu dürfen oder nicht.«

Erwachsene Spiele oder Erwachsenenspiele?

Während die Kategorisierung als Adult Game für House Party zum Problem wurde, haben andere Entwickler weniger Probleme mit dem Begriff. »Ich halte es für eine sehr gute Beschreibung«, widerspricht etwa ViNovella. Hinter dem Pseudonym stecken die Entwickler eines weiteren Spiels dieser Kategorie. Fetish Locator ist eine Visual Novel über Studierende, die sich mit der gleichnamigen App in explizit dargestellte sexuelle Abenteuer stürzen. »Manche Leute nennen es Pornospiele, aber das ist keine korrekte Definition. Es ist eine Kunst, die wir mit einer Mischung aus Text und Grafik erschaffen, um die Erfahrungen von fiktiven Figuren darzustellen.« Für ViNovella ist Pornografie nur etwas, in dem echte Menschen zu sehen sind.

Sowohl Fetish Locator als auch House Party lassen Spielende in eine Fantasie schlüpfen. Nur ist man kein Held, der die Welt rettet, sondern ein junger Mensch, der seine Sexualität auslebt. »Jeder fantasiert darüber, auf einer Hausparty rumzumachen«, glaubt Ricci. Dieser Gedanke war zwar nicht

die Inspiration für sein Spiel, dennoch wusste er, dass ohne Sex etwas fehlen würde: »Mir war aber nicht klar, dass dieses Element so im Mittelpunkt stehen und darüber geurteilt werden würde.«

Die Meinungsverschiedenheit dieser beiden Entwickler zeigt auch, dass Steam mit seiner Kategorie eine Menge abdeckt. Das Einzige, was Hentai-Puzzlespiele, VR-Sex-Simulationen und storylastige Erotikabenteuer wirklich gemein haben, ist, dass sie Sex zeigen – etwas, das in Filmen üblich ist.

»Es ist nicht wirklich schwierig, guten Sex zu schreiben.«

In AAA-Spielen ist Sex nach wie vor eine steife Angelegenheit. Am Thema selbst liegt das nicht. »Ich glaube, es ist nicht wirklich schwierig, guten Sex zu schreiben«, sagt Kenzie Wintermelon. »Überhaupt nicht.« Die Entwicklerin von Hardcoded findet Spielesex

meist enttäuschend. »Spiele mit lauwarmer Geschlechtsverkehr gehen einfach nicht weit genug. Sie wollen etwas, das Sex darstellt, edgy und explizit ist, aber haben Angst etwas in ihrem Spiel zu haben, das wirklich heiß ist.« Dass es nicht weit genug ginge, lässt sich Wintermelons eigenem Spiel Hardcoded nicht vorwerfen. Hinter der vermeintlich unscharfen Pixelgrafik verbirgt sich jede Menge Sex, von romantischen Beziehungen bis zu anonymen Nummern auf der Nachtclubtoilette. Die werden in erotischen Details als Text beschrieben, aber auch überaus grafisch dargestellt. Porno ist für sie trotz des Stigmas kein negativer Begriff, sondern beschreibt ein Selbstbewusstsein, das AAA-Spielen fehlt: »Sie stellen Sex dar, ohne einen Porno zu machen. Das ist irgendwie unsinnig.« »Intimität, Fantasie, Sicherheit, Gefahr. Es gibt so viele Kontexte, in denen Sex gut funktioniert«, sagt sie.



Fetish Locator versucht seinem Namen gerecht zu werden, indem es seinen Protagonisten zu allerlei sexuellen Experimenten verführt.



Game saved.

Hardcoded-Protagonistin HC erlebt im Verlauf der Story auch intime Momente ganz ohne Sex.

Im Cyberpunk-Genre geht es oft um Körper. Körperlichkeit und Sexualität in die Geschichte einzubauen ist also ein logischer Schritt.



Decima: Uh... I mean, I work on a ton of droids. You're the first one I've met that... is a person. I hope that's not offensive to say. It probably is...

Dennoch habe Wintermelon außerhalb von Pornospielen nie Sexszenen erlebt, die wirklich emotional waren. Nachvollziehen kann sie den schlechten Sex in der Spielebranche nicht. Wintermelons einfache Ratschläge:

»Bau etwas Spannung auf. Bring mir die Charaktere näher. Mach den Sex relevant für diese Charaktere.« Entsprechend versuchen gerade neuere Spiele mehr zu bieten als ein paar Nacktbilder. Auch die Entwickler von Fetish Locator betonen die Wichtigkeit ihrer Story. »Die erotischen Inhalte in unserem Spiel sind wichtig, aber sie sind von einer großen Geschichte mit komplexen Charakteren umgeben«, so ViNovella. Die meisten erotischen Spiele hätten mehr mit Liebesromanen als mit Pornografie gemeinsam. Das würde ihre Produkte auch von den Videos auf Seiten wie Pornhub unterscheiden.

Sex in allen Formen

Die Entwicklung von Videospielen ist dank kostenloser Werkzeuge und dem Vertrieb über das Internet immer niedrigschwelliger geworden. Kein Wunder also, dass auch die Inhalte vielfältiger werden. »Vor sechs Jahren wäre es für eine Einzelperson nicht möglich gewesen, ein Spiel wie Fetish Locator zu machen«, sagt ViNovella. Während das Genre der Visual Novels von Illustrationen und Pixelart bestimmt wird, nutzen sie gerendere 3D-Modelle. Fetish Locator versucht sich von gewöhnlichem Sex abzuwenden. Andere Spiele wählen andere Wege. So zeigt Hardcoded Körper abseits cis- und heteronormativer Schönheitsideale, die nur selten im Mittelpunkt von klassischer Pornografie stehen, etwa trans Personen und Menschen mit Behinderung. »Es geht um Sex, der von der Norm abweicht. Du bist ein trans Roboter-mädchen, das von lesbischen, bisexuellen, trans und non-binären Menschen umgeben ist«, sagt Wintermelon. Für sie ist der Sex in Hardcoded nicht nur erotisch, sondern untrennbar mit der Story verbunden. »Unsere Story ist sehr gay und trans, und Cyberpunk ist genauso gay und trans«, so die Entwicklerin. Das Abweichen von der Norm ist für

sie zentral für das Genre. »Wenn eine Geschichte so banal ist, dass man sie einfach nur als Cyberpunk bezeichnen kann, dann ist sie wahrscheinlich gar nicht Cyberpunk.«

Sex sells, wenn man ihn denn finden kann

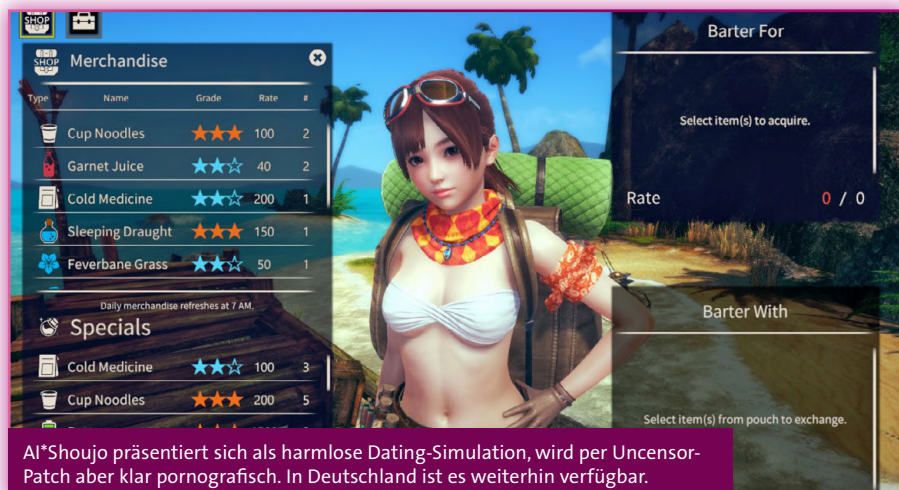
Trotz des neu gewonnenen Publikums müssen Entwicklerinnen und Entwickler um ihre Aufmerksamkeit kämpfen. Bevor Steam seine Pforten öffnete, gab es Sex-Games nur in spezialisierten Shops wie Nutaku oder auf den weniger reglementierten (und weniger verbreiteten) Plattformen Itch.io und Gamejolt. Und Reviews von Pornospielen bekommen Leser von GameStar und Co. auch eher selten bis gar nicht zu Gesicht. Ohne Zugang zu einem großen Publikum setzten in der Vergangenheit viele Teams auf Crowdfunding. Im Mai 2019 beendete Subverse seine Kampagne auf Kickstarter. 58.730 Unterstützer bescherten der Pornoparodie von Mass Effect ein Budget von fast zwei Millionen Euro – mehr als Kingdom Come: Deliverance. Noch wichtiger als Kickstarter ist Patreon. »Es ist unser Lebensunterhalt«, so ViNovella. »Mehr als das, Patreon hat den Markt für Erwachsenenspiele möglich gemacht!« Auf der amerikanischen Plattform lassen sich diverse Projekte mit einem mo-

natlichen Beitrag unterstützen. Neben Podcasts und YouTube-Kanälen befinden sich unter den erfolgreichsten auch zahlreiche »Adult Games«. Die Entwicklung der Dating-Simulation Summertime Saga wird von 27.000 Patrons mit 60.000 Euro im Monat finanziert. Das ist keine Ausnahme. Auch ViNovella hat über 1.300 Patrons, Eek Games wird neben den Verkäufen aus dem Early Access von fast 1.000 Fans unterstützt. Und mit über 7.000 Euro im Monat gehört Hardcoded zu den Topspielen der Erwachsenenkategorie auf Patreon. Dafür erhalten Fans regelmäßig Updates mit neuen Kapiteln oder Grafiken für sexuelle Begegnungen.

Ein wirklich sicheres Einkommen bietet auch Patreon nicht. Sexarbeit und Pornografie wurden in der Vergangenheit immer wieder von Plattformen wie Tumblr, Steam oder auch Patreon selbst ausgesperrt. »Patreon ist nicht unser Freund und hat sich immer wieder gegen Pornoschöpfer gestellt«, sagt Wintermelon. »Es macht mir Angst, mich darauf verlassen zu müssen.«

Steam erlaubt Pornos – aber für wie lange?

Da pornografische Spiele gerade erst die Schmutzdecke verlassen konnten, mischen bisher kaum große Studios mit. Indies wie



AI*Shoujo präsentiert sich als harmlose Dating-Simulation, wird per Uncensor-Patch aber klar pornografisch. In Deutschland ist es weiterhin verfügbar.



Viele Sexspiele wie Fetish Locator stricken eine Hintergrundgeschichte, mit der sie den sexuell freizügigen Lebensstil sämtlicher Figuren erklären.

Kenzie

Die App heißt Fetish Locator. Sie ist wie eine Dating App, aber sucht nach Leuten mit den gleichen sexuellen Vorlieben wie man selbst.

Zurück Verlauf Überspringen Auto Speichern S. Speichern S. Laden Zurück

Kenzie Wintermelon sehen ein mögliches Wachstum kritisch. »Im Moment geht es mir gut«, sagt sie, »aber ich denke, wenn die Szene reifer wird, werden Entwickler wie ich zunehmend von Pornospielen mit höherem Budget überschattet.« Als Beispiel nennt sie Subverse. Mit klassischem Gameplay zwischen Shoot'em up und Rundentaktik könnte es der bisher massentauglichste Adult-Only-Titel werden. »Ich schaue mir seine Grafik an, seinen Zwei-Millionen-Dollar-Kickstarter, und kann nicht anders, als mir vorzustellen, dass es mit der Zeit diese Art von Spiel sein wird, die mein Feld dominiert.« Vor Subverse hat sein Entwickler Studio FOW vor allem klassischere animierte Pornovideos mit Videospielheldinnen veröffentlicht.

Hardcore ist bisher nicht auf Steam verfügbar, auch wenn Wintermelon langfristig nicht drumherum kommen wird. »Auf Steam lässt sich Geld verdienen«, sagt sie. »Ich bin allerdings nicht begeistert, mein Spiel deren Bullshit zu unterwerfen.« Denn auch wenn Valves aktuelle Geschäftspolitik den Goldrausch der Pornospiele ermöglicht hat, kann sich das jederzeit wieder ändern.

Bobby Ricci erinnert sich noch an die Tage, als Steam eine geschlossene Gesellschaft war. »Mein Spiel durchlief den Greenlight-Prozess, schaffte es durch die Antrags-

prüfung und startete 2017 im Early Access, nur um einen Monat später wegen seines Inhalts wieder entfernt zu werden.« Das weltweit agierende Unternehmen Valve orientierte sich lange an eher pruden amerikanischen Moralvorstellungen. »Zu dieser Zeit hatte Steam keine Richtlinien für Spiele für Erwachsene«, so Ricci. Durch die Mischung aus gewöhnlichem Adventure-Gameplay mit gelegentlichem Sex habe House Party sich einer klaren Einordnung entzogen.

Kein Spaß in Deutschland

Seine restriktiven Regeln hat Valve lange aufgegeben, heute ist (fast) alles erlaubt. Für Ricci ist das natürlich ein Schritt in die richtige Richtung: »Ich denke, dass House Party eines der Spiele war, die Steam wirklich dazu gebracht haben, ihre Politik zu überdenken, weil es sehr schnell eine Menge Geld gemacht hat, indem es über die Plattform angeboten wurde.«

Entsprechend groß waren auch die Folgen der lokalen Sperre. Im Dezember wurde deutlich, wie fragil der finanzielle Erfolg sein kann. »Deutschland macht etwa sechs Prozent unserer weltweiten Verkäufe aus, also war es ein signifikanter Schlag«, sagt Ricci. Der Verkaufserfolg in anderen Regionen habe Eek Games aber über Wasser halten

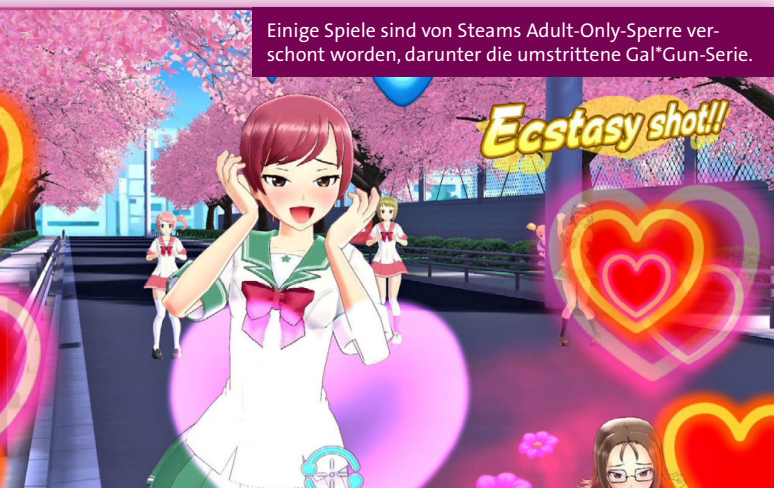
können. Noch größer war der Einbruch bei Fetish Locator. »Der deutsche Markt machte 20 Prozent unserer Verkäufe auf Steam aus«, sagt ViNovella. Nur in den USA verkaufte sich das Spiel noch besser. Über Patreon haben Fans aus Deutschland vorerst weiterhin Zugang zum Spiel, Steam-Keys gesperrter Spiele lassen sich nach wie vor freischalten. Wegen der Sperrung wird ViNovella in Zukunft aber auf eine deutsche Übersetzung verzichten. Da es bisher keine vergleichbaren Probleme in anderen Ländern gegeben habe, blicken sie dennoch optimistisch in die Zukunft: »Während Verbote und Vorschriften den Weg holprig machen können, wird unser Markt weiter expandieren und sich weiterentwickeln.«

Zombies, Weltraum, Sex

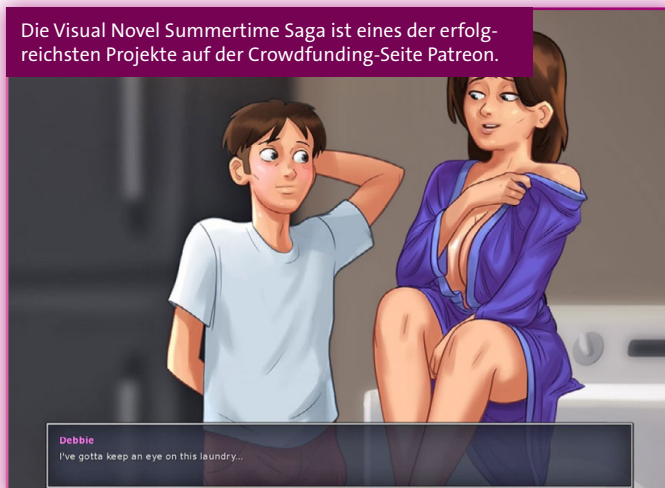
Videospiele werden erwachsen, und zum Erwachsensein gehört meistens auch Sex. Dass auch Videospiele diesen Aspekt des Lebens widerspiegeln, ist also ein Teil des Reifungsprozesses. Bobby Ricci denkt, dass sich die Einstellung gegenüber Spielen für Erwachsene ändere. »Sie werden immer mehr akzeptiert, deshalb gibt es im Moment eine große Nachfrage«, sagt er. Allerdings gibt es aus seiner Sicht bisher nur sehr wenige qualitativ hochwertige Titel.

Auch Kenzie Wintermelon sieht die Entwicklung trotz wachsender Konkurrenz positiv. »Je weiter die Pornoentwicklung in den Mainstream vordringt, desto weniger Grenzen werden zwischen uns und einem Lebensunterhalt stehen«, sagt sie. Sie hofft, dass sich weitere Firmen für sexuelle Inhalte öffnen. »Steams kürzlicher Wechsel zum Hosten von Pornos wird wahrscheinlich nicht die letzte große Sache sein.«

Egal ob man sie nun Pornospiele, »Adult Games« oder einfach eine Visual Novel mit Sex nennen möchte, eins dürfte klar sein: Sex kommt endlich in Spielen an. Nicht nur als verstecktes Gimmick oder kurzer Moment in einer Zwischensequenz, sondern auch als das zentrale Thema, das er auch im echten Leben nun mal ist. Spiele können von allem handeln, von der Zombieapokalypse bis zur Eroberung des Weltraums. Warum also nicht einfach auch über Sex? ★



Einige Spiele sind von Steams Adult-Only-Sperre verschont worden, darunter die umstrittene Gal*Gun-Serie.



Die Visual Novel Summertime Saga ist eines der erfolgreichsten Projekte auf der Crowdfunding-Seite Patreon.

25 JAHRE DUKE NUKEM 3D

GRAFIKBOMBE MIT 12 FPS

Ein wegweisender Ego-Shooter bekam in Deutschland nie die ihm zustehende Anerkennung. Warum eigentlich? Wir haben Duke Nukem 3D 25 Jahre später erneut gespielt. Von Harald Fränkel



DER DUKE

Er hat immer coole Sprüche auf den Lippen, sagt zu ungebetenen Gästen »Your face. Your ass. What's the difference?« und tritt ihnen dann in den Hintern. Sein Antlitz strahlt vor Attraktivität (»Hm, don't have time to play with myself!«), der muskulöse Körper sieht aus wie eine Maschine (»Damn! I'm looking good!«), und als Held rettet er entführte Frauen (»Nobody steals our chicks ... and lives!«), die ihm nicht nur auf dem Friedhof zu Füßen liegen (»Rest in pieces!«).

Doch genug geschwärmt von Harald Fränkel, in diesem Artikel geht's um mich, den noch großartigeren Duke Nukem! Ich verrate euch, ob ... äh, dass mein erster Ego-Shooter-Auftritt auch nach 25 Jahren noch Spaß macht. Also, »Let's rock!«

Ich bin eher das Gegenteil eines Originalsprachefanatikers. Manchmal summe ich aber doch dankbar »Freude schöner Götterfunken«, wenn in Spielen, Filmen und Comics nicht jedes Wort übersetzt wird. Immerhin kämpfte Hal Jordan in meiner Kindheit gruseligerweise noch als »Die Grüne Laterne« oder »Die grüne Leuchte« (sucht euch eins aus) gegen Sinestro, und man durfte froh sein, dass Bruce Banner sich nicht in den »Unglaublichen Klotz« verwandelte. Was mich zu einem (Frauen-)Helden namens »Herzog Löschsiemiteineratombombeaus« bringt, der glücklicherweise nie so hieß.

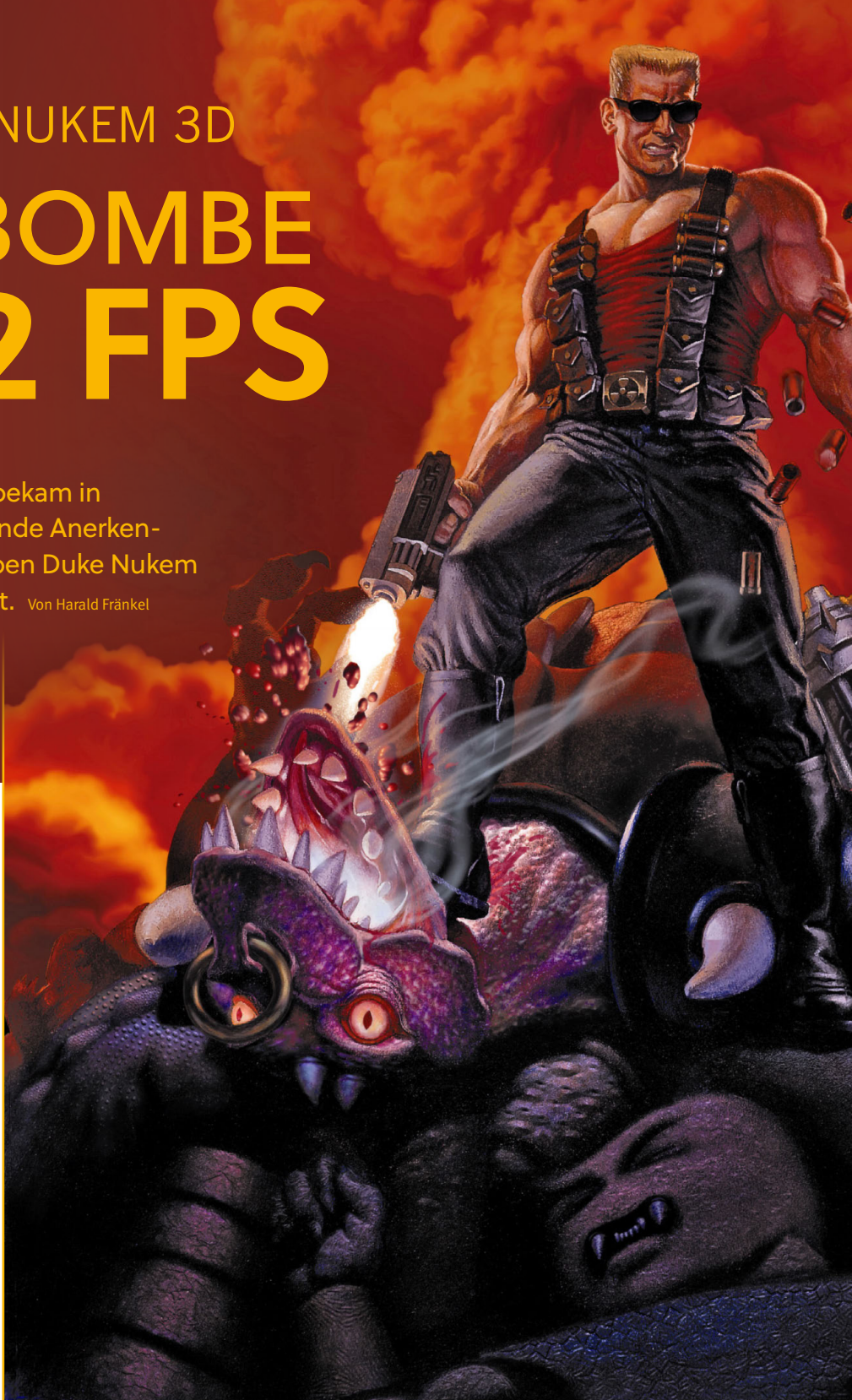
Duke Nukem feierte nach zwei Jump&Run-Auftritten 1991 und 1992 am 29. Januar 1996 sein 3D-Bühnenjubiläum in einer Shareware-Fassung für den PC. Die Vollversion folgte am 19. April. Es ging darum, die Welt

vor einer Alien-Invasion zu retten, und zwar unter erschwerten Bedingungen: Der lebenswürdigste Prolet der Spielehistorie rang nicht nur mit E.T.s Verwandtschaft, er kämpfte auch gegen Zensur und Verbote.

Warum verbannte die BPjS oder »Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften« (heute: Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien, BPjM) den Titel auf den Index? Weshalb gilt Duke Nukem 3D nach Wolfenstein 3D und Doom als dritter großer Wegbereiter für das Genre? Und wusstet ihr schon, dass ein olympischer Bronzemedailengewinner für Duke Nukem 3D eine enorme Rolle spielte? Jetzt gibt es Antworten!

Von Tigerkatzen und Augäpfeln

Niemand kann Spiele lustiger erklären als die BPjS, deshalb lasse ich den Beginn von Duke 3D anhand der Indizierungsakte Revue passieren: »Duke findet sich, wahlweise dargestellt in Aufsicht oder aber anhand einer ins Bild ragenden, zunächst kleinkalibrigen Schusswaffe, auf dem Flachdach eines Hauses wieder. [...] Aufgesammelt werden können Medikits und Ammunition, was sich im Kampf mit alsbald auftauchenden, comicartig gezeichneten Tigerkatzen als hilfreich erweist. Um die ebenfalls pistolenbewehrten Tigerkatzen »umzunieten«, bedarf es mehr als eines Pistolenschusses (schrä-





Die mutierten Beamten des L.A. Police Department (rechts) erinnern an Gamorreaner aus Star Wars. Oder auch an Alf den Außerirdischen.



Duke Nukem bekämpft den Endboss des ersten Kapitels. Sogenannte Battlelords tauchen später immer mal wieder als Standardgegner auf.



der nicht bei der BPjS. Mit dem irritierenden Begriff »Aufsicht« beschreibt das historische Dokument der deutschen Behörde die Third-Person-Steuerung, die der Spieler mit F7 aktiviert. Wenn ich noch mal drüber nachdenke, könnte auch die Vogelperspektive der (sehr lobenswerten!) Automap gemeint sein. Dass irgendwo eine Pausenaufsicht, ein Parkwächter oder ein Bademeister herumlungert, habe ich nicht bemerkt.

Apropos Augäpfel: Als ich den retroesken Probezock auf dem PC begann, reagierte mein Körper wegen der VGA-Auflösung von 320x200 Pixeln zunächst mit einer heftigen Abstoßungsreaktion. Er drückte aus Selbstschutz den Schleudersitz und warf beide Kontaktlinsen aus. Und siehe da: Die antike Grafik-Engine kann bei minus neun Dioptrien sogar schon Kantenglättung! Doch Sarkasmus beiseite: Als Duke Nukem 3D erschien, galt es als technischer Meilenstein. Die Konsolenumsetzungen für PlayStation, Saturn, N64 und ja, sogar Segas Mega Drive konnten da nicht ganz mithalten.

Der Journalist Oliver Menne eskalierte seinerzeit förmlich, und zwar wegen des »rasend schnellen« Super-VGA-Modus. Wir Menschen aus der Kreidezeit hatten damals ja nichts, nicht mal flüssige Grafik. Deshalb jubelte der PC-Games-Redakteur über neun bis zwölf Bilder pro Sekunde, die bei

800x600 Pixeln mit einem Pentium-90-Geschoss möglich waren. Müsste mein achtjähriger Sohn Luke ein derart ruckelfreies (an dieser Stelle beim Lesen bitte auffällig unauffällig husten) Lego Harry Potter zocken, würde er umgehend beim Jugendamt anrufen und die Adoptionspapiere anfordern. Die theoretisch mit Duke Nukem 3D mögliche Auflösung von 1600x1200 Bildpunkten gehörte vor 25 Jahren in die Science-Fiction-Abteilung. Der spätere GameStar-Redakteur Peter Steinlechner bezeichnete diesen Grafikmodus in der Zeitschrift Power Play tatsächlich als »utopisch«. Trotzdem wischte das Werk von 3D Realms mit der direkten Konkurrenz den Boden auf. Das gilt sowohl für Wolfenstein 3D (1992) als auch Doom (1993) aus dem Hause id Software, die das Genre der Ego-Shooter erst salonfähig gemacht hatten.

»Frauen dienen nur als Requisiten«

Duke Nukem 3D wurde als optisch superrealistisch wahrgenommen. Vor dem Hintergrund, dass Erwachsene das Computerspielehobby damals noch weniger verstanden haben als heute, lässt sich nachvollziehen, weshalb gleich zwei Jugendämter die Indizierung forderten. Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften zitiert aus den Anträgen: »In Duke Nukem 3D werden insze-

fere Waffen stehen zunächst nicht zur Verfügung). Das Ableben gestaltet sich dennoch überaus effektiv: In einer auseinanderstrebenden blutigen Gewebemasse bleiben atomisierte Extremitäten, aber auch die Augäpfel, unschwer erkennbar.«

Dass im ersten Level keine schärferen Waffen zur Verfügung stehen, ärgerte mich bei meinem Retro-Check auch. Ich hätte mich über Dua Lipa als scharfe Waffe gefreut, doch die schnorchelte damals noch in ihrer Mutti herum. Wenigstens gibt es einige wirkungsvollere Waffen. Stevie Wonder hätte im ersten Level mindestens die Schrotflinte gefunden, der arbeitete seinerzeit aber lei-

»Wanna dance?« Duke Nukem gibt der Tänzerin einen mageren Dollar Honorar, damit sie ihre Brüste entblößt.



Dass Duke hier tauchen kann, galt 1996 noch als Musterbeispiel für brillantes Leveldesign.



nierte Gewalthandlungsmöglichkeiten mit sexistischen Darstellungen verknüpft. Die weiblichen Handlungsfiguren dienen als voyeuristischer Blickfang (»Mal sehen, was sie noch ablegen!«) und nett anzusehende Requisite, derer man sich bei Nichtgefallen auch entledigen kann. (»Was? Mehr habt ihr nicht zu bieten, dann mach ich euch wenigstens platt!«) Hier werden unterschwellige Normen und Wertvorstellungen in Bezug auf das weibliche Geschlecht transportiert, die als problematisch und besonders für männliche Jugendliche in ihrer Entwicklung als desorientierend einzustufen sind.«

In der BPJS-Akte wird auch die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle zitiert. Deren Alterskennungen waren damals noch nicht Gesetz, sondern galten nur als Empfehlungen für Verkäufer, Käufer und natürlich Eltern. Die Anfang-der-goer-USK stufte Duke Nukem 3D ebenfalls als jugendgefährdend ein: »Als Folge möglichst effektiven Abschlachtens bzw. fortgesetzten Tötens in Teilen wehrloser menschlicher Gegner werden Abstumpfungseffekte in Form einer bewusstseinsmäßigen Verrohung und Verharmlosung von Gewalt prognostiziert. Besondere Erwähnung findet zudem die

Wegen solcher Szenen erntete das Spiel viel Kritik: Die drei Damen sind gefesselt, nahezu nackt – und retten kann sie der Duke auch nicht.



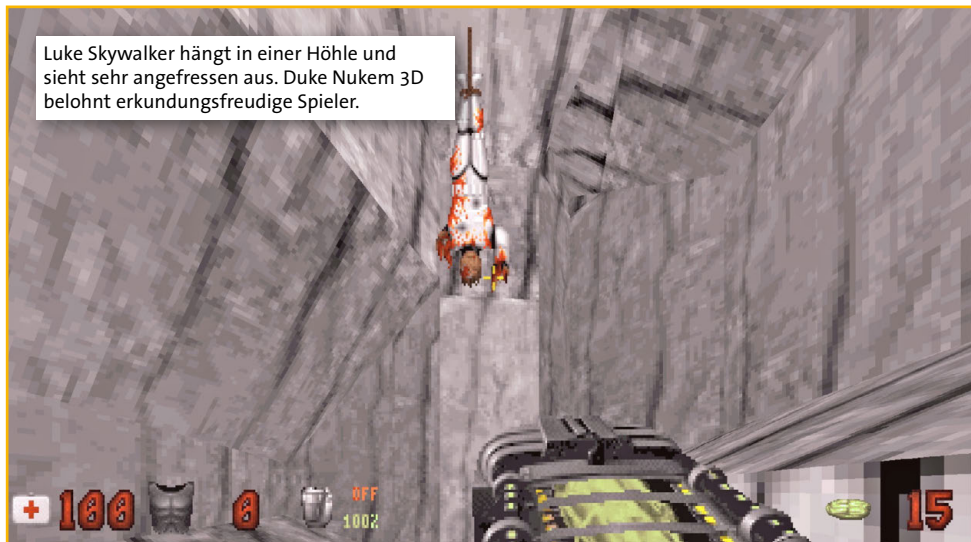
pseudohumoristische Bezeichnung des Einstiegslevels: Hollywood Holocaust, die mit Befremden registriert wird.« Um an dieser Stelle eines festzuhalten: Es gibt in Duke Nukem 3D keine menschlichen Gegner, sondern nur humanoid aussehende Außerirdische in »Tigerkatzen«, Schweine- oder sonstiger Cartoon-Form.

Promi-Leichen pflastern seinen Weg

Zum Thema Humor: Die Entwickler wollten ihr Spiel immer als Parodie verstanden wissen. Der Duke steht für Hollywood-Actionhelden wie Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone oder Jean-Claude Van Damme. Einige Sprüche des großmäuligen Recken stammen sogar aus Filmen. Der Satz »I'll rip your head off and shit down your neck!« fällt so ähnlich in »Full Metal Jacket« von Regisseur Stanley Kubrick. »Sie leben«, der Science-Fiction-Streifen von John Carpenter, stand Pate für »It's time to kick ass and chew bubble gum. And I'm all out of gum.« Mit »Hail to the king!« feierte sich Bruce »Ash« Campbell in »Armee der Finsternis«.

Wer nicht nur wild ballert, sondern aufmerksam durch die Levels spaziert, stößt auf diverse prominente Leichen, zum Beispiel Luke Skywalker, Indiana Jones, Snake Plissken (Kurt Russell im Film »Die Klapperschlange«) und sogar auf den namenlosen Protagonisten aus Doom. Die BPJS-Akte zitiert einen Diplompädagogen, der das Spiel trotzdem nur semiwitzig fand: »So, wie Duke Nukem 3D generell für sich beansprucht, ko-

Luke Skywalker hängt in einer Höhle und sieht sehr angefressen aus. Duke Nukem 3D belohnt erkundungsfreudige Spieler.





Das zweite Kapitel spielt im All. In dieser Szene fliegt Duke mit einem Raketenrucksack durch eine Raumstation.



misch zu sein, verfolgen auch die detailverliebten Tötungsanimationen, das Wegsprengen ganzer Körperteile alleine das Ziel, Fun-Erlebnisse zu vermitteln.« Der Diplompädagoge schlägt von hier die Brücke zur »Lust an der Gewalt«, zur »puren« Lust zu zerstören, zu bedrohen oder zu zerschlagen, als einer bei Kindern und Jugendlichen vermehrt zu beobachtenden Verhaltensweise, auf die die Gesellschaft meist ohnmächtig reagiert.« Für ihn ist das »3D-Labyrinth virtuelles Abbild der komplexen Lebenswelt; nährt die virtuelle Allgegenwart feindlich gesonnener Figuren Gefühle der Bedrohung, die im realen Alltag fortwirken und Ängste schüren, die wiederum häufig Auslöser für Gewalthandlungen sind.«

Interessanterweise tauchen in der Akte auch Duke-Fürsprecher auf. Die BPJS zitiert etwa einen FidoNet-Nutzer. Jungen Lesern sei an dieser Stelle erklärt, dass das FidoNet ein primitiver Vorfahre des Internets ist. Vereinfacht ausgedrückt labern hier zwei verkabelte Telefone miteinander, um Daten auszutauschen. In einer für menschliche Ohren unverständlichen und schmerzhaften Maschinensprache. Das klingt dann wie ein Gespräch zwischen C3PO und R2D2. Der FidoNet-Nutzer jedenfalls so: »Das ganze Spiel trieft dermaßen vor Selbstironie, dass es selbst der BPJS auffallen muss.« Und die BPJS so: »Da die Kunstfreiheit auch die Wahl eines jugendgefährdenden, insbesondere Gewalt und Sexualität thematisierenden Sujets sowie dessen Be- und Verarbeitung nach der vom Künstler selbst gewählten Darstellungsart umfasst, ist zu prüfen, [...] wie die Belange der Kunstfreiheit im vorliegenden Falle zu gewichten sind. Gleichwohl ist zu prüfen, ob das Geschehen möglicherweise derart übertrieben inszeniert ist, dass es nicht ernst genommen wird.«

Geschmacklos und Gold wert

Duke Nukem 3D war sogar innerhalb der Spielepresse umstritten. Die Redaktion der

PC Player präsentierte sich reichlich uneins. Der spätere GameStar-Chefredakteur Jörg Langer lobte das Spiel, konstatierte aber auch: »Unter den Computerspielen gehört Duke Nukem 3D eindeutig zu den geschmacklosesten. Seien es die arroganten Sprüche, die vergossenen Pixelblut-Liter, das Eliminieren von Frauen-Sprites oder das Töten ganzer Monster-Horden – Gewalt pur steht auf dem Programm. Das Geschehen wirkt aber derart übertrieben, dass man es eigentlich nicht ernst nehmen kann.« Es ist leider nicht überliefert, ob Herr Langer damals auch fürs FidoNet schrieb.

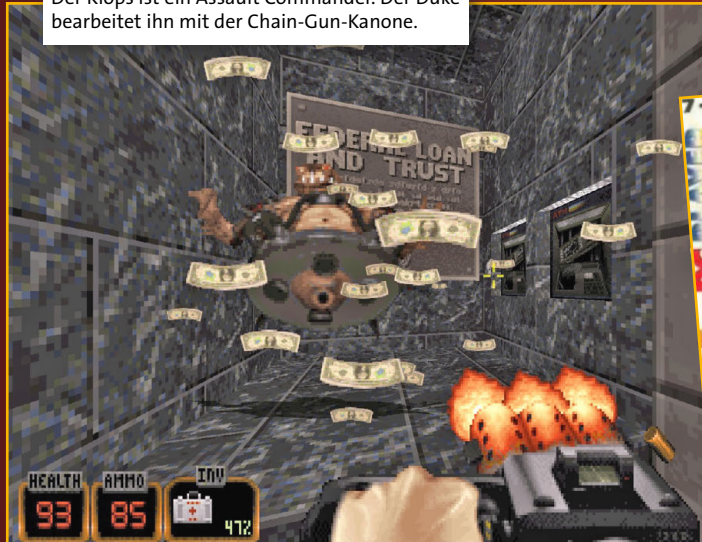
PC Player adelte das Spiel mit einem Gold-Award, ließ aber auch eine Frau zu Wort kommen, die alles andere als amused war. Auf alle Fälle brachte Redakteurin Monika Stoschek eine interessante Sichtweise abseits der von Männern dominierten Branche ein: »Meine Pseudonyme Mortal Moni oder Ripley in allen Ehren, aber dieses Spiel enthält Szenen, die selbst meine Toleranzgrenze in Sachen Brutal-Quote überschreiten. Das gnadenlose Abknallen nackter Frauen, die wehrlos gefesselt von der Decke hängen, finde ich gelinde gesagt daneben.« Die Journalistin spricht hier entführte Frauen an, die

Total Recall: Die Welt im Jahr 1996

Als Duke Nukem 3D erschien, spielte die Computertechnik auch in der Filmbranche eine immer größere Rolle. Im Februar 1996 sorgte das Fantasy-Abenteuer »Jumanji« mit Robin Williams und Kirsten Dunst für volle Kinos. Wer den Streifen damals gesehen hat, erinnert sich bis heute an die durchs Bild stampfende, computergenerierte Tierherde. Ein weiterer tricktechnischer Erfolgsfilm war »Toy Story«. Im Fernsehen ploppten noch immer neue Daily Talk-shows auf: »Johannes B. Kerner« und »Vera am Mittag« feierten im Januar 1996 ihr Debüt. »Die Wochenshow« mit den Ingolf Lück, Anke Engelke, Bastian Pastewka und Marco Rima ging im April auf Sendung. Wer sich als Duke-Nukem-3D-Veteran richtig alt fühlen möchte, führe sich vor Augen, dass der Ego-Shooter zur gleichen Zeit auf die Welt kam wie der YouTuber ConCrafter. Zwischen Januar und März 1996 geschahen auch zwei furchtbare Tragödien: Erstens kam die Spieleverfilmung »Mortal Kombat« mit Christopher Lambert als Donnergott Raiden ins Kino. Zweitens stand das Lied »Macarena« von Los Del Río auf Platz 1 der Charts.



Der Klops ist ein Assault Commander. Der Duke bearbeitet ihn mit der Chain-Gun-Kanone.



Das sagte die Presse

»Mit stumpfsinnigem Ballern löst man keine einzige Mission. Stattdessen muss man mit Ausrüstung und Lebensenergie haushalten, über und unter Wasser die Orientierung behalten und zahlreiche Puzzles lösen. Den selbstzufriedenen Quake-Designern von id Software sollte dieses Actionfeuerwerk auf jeden Fall zu denken geben.«

PC Player 7/96, Jörg Langer, Wertung: 80 (4 von 5 Sternen)

»Duke Nukem 3D ist ein Muss für jeden eingefleischten Actionfan. Die fast schon revolutionäre Grafik, und die vielen kleinen Gimmicks fesseln stundenlang an den Bildschirm. Durch den hohen Handlungsspielraum

entwickelt sich natürlich auch der Spielablauf entsprechend abwechslungsreich.«

PC Games 4/96, Oliver Menne, Wertung: 89

»Speziell das Leveldesign überzeugt: Jede Map sieht anders aus, ohne dass der rote Faden verloren geht, ständig gibt es Aha-Erlebnisse, Überraschungen und Gags. Die sind zwar schamlos aus verschiedenen Filmen geklaut, aber was soll's! Das Programm ist keine Innovationskanone, sondern mixt geschickt das Beste aus allen Actionwelten.«

Power Play 7/96, Peter Steinlechner, Wertung: 86

Videospiellezeitschriften wie Video Games oder Maniac verzichteten auf den Test der Importversionen für PlayStation und Co., da das Spiel zu der Zeit bereits indiziert war.

den Duke in Anlehnung an den Filmklassiker »Alien« bitten, sie zu töten. Darauf hatten natürlich auch die Stadtjugendämter hingewiesen. Zur Klarstellung: Man muss die Frauen nicht töten. Monika Stoschek führt weiter aus: »Das Spieldesign ist doch sonst nicht so einfallslos, wenn es um die Handlungsmöglichkeiten des Duke geht. Warum rettet er die Opfer nicht einfach, indem er die Aliens abknallt und ihre Geiseln befreit? Das täte seiner Macho-Rolle keinerlei Abbruch und ließe ihn obendrein noch zum echten Helden werden. Man komme mir nicht mit dem Parental Lock – welcher Spieler wird das schon aktivieren?«

Parental Lock? Ein ganz wichtiger Punkt! Es ist möglich, Duke Nukem 3D im Optionsmenü zu entschärfen, indem man ein digitales Vorhängeschloss anschaltet. Das bedeutet unter anderem: kein spritzendes Blut, kein Blut an Wänden, keine blutigen Fußspuren, keine platzenden Gegner, keine Frauen in Peepshow-Kabinen. Außerdem entfällt die Möglichkeit, einer Tänzerin einen Dollar zuzustecken, damit sie ihren BH öffnet, woraufhin Herzog Löschiemiteineratombombeaus lüsten »Shake it, baby!« sagt – mit der tiefen und kultigen Grabesstimme des US-amerikanischen Synchronsprechers Jon St. John. In der N64-Version war der Teil, der die Frauen betrifft, übrigens serienmäßig und nicht änderbar deaktiviert. Wie schon beim blutleeren Mortal Kombat brachte das Nintendo keine nennenswerten Sympathiepunkte bei der Spielerschaft ein.

Andere Länder, gleiche Sitten

In Australien gab es Duke Nukem 3D einige Zeit nur mit dauerhaft aktivierter Kindersicherung zu kaufen. Das Australian Classification Board, die Down-Under-Version der USK, hatte das Spiel nämlich nicht mal kennzeichnen wollen, sodass es automatisch mit verbotenen Medien gleichgestellt war. Eine ähnlich geschnittene Version stand in den Walmart-Filialen in den USA. Die Supermarktkette weigert sich bis heute

standhaft, »anstößiges« Material ins Programm zu nehmen. Letztlich stellte 3D Realms aber einen Patch zum Herunterladen bereit, der die Zensur wieder rückgängig machte.

Im Jahr 1999 wies der brasilianische Justizminister die Polizei an, Duke Nukem 3D und einige andere Ego-Shooter aus dem Handel zu nehmen. Es stand auch eine Geldstrafe in Höhe von umgerechnet rund 12.000 Euro im Raum, sollte man nicht Folge leisten. Das geschah, nachdem ein 24-jähriger Medizinstudent in Sao Paulo drei Menschen erschossen und acht verletzt hatte. Der Tatort war ein Kino. Angeblich habe ihn der erste Level von Duke Nukem 3D zu dem Anschlag bewegt. Andere Länder, keine anderen Sitten ... aber interessant, dass die technisch stark abgespeckte Mega-Drive-Version, die an die SNES-Umsetzung von Wolfenstein 3D erinnert, dennoch weltweit nur in Brasilien auf den Markt kam.

Zurück nach Deutschland, wo die BPjS nach »sorgfältiger Abwägung der beiden Güter von Verfassungsrang« zu einem Urteil

Mit dem Freezer lassen sich Gegner einfrieren. Ein Fußtritt genügt, dann zerspringen sie. Im Hintergrund lauert das nächste Schalterrätsel.



Bobfahrer Doug Sharp war das Vorbild für den Helden in Duke Nukem 3D. (Foto: Preston Keres)



Duke Nukem 3D erschien sogar auf Segas Mega Drive. Die 16-Bit-Version gab's nur in Brasilien, wo man gegen den Verkauf der PC-Version vorging.



sehen. Doch die alleine machen aus dem Computerspiel noch keine Satire, geben vielmehr einen Oberflächenreiz, der die inkriminierten Gewaltdarstellungen nicht relativiert, sondern umgekehrt um zynische, bagatellisierende Elemente erweitert.»

Ob die Diskussion um Brutalität und Sexismus dem Spiel geschadet oder gar geholfen hat, darüber lässt sich wunderbar streiten. Ich habe da aber eine Vermutung, die etwas damit zu tun hat, dass sich der Titel allein in den Vereinigten Staaten über 3,5 Millionen Mal verkaufte.

Schrumpf zum Schlumpf!

Bei Wolfenstein 3D bewegte sich der Spaß Anfang der 90er im wahrsten Sinne des Wortes noch auf Erdgeschossniveau. Duke Nukem 3D brillierte mit deutlich anspruchsvollerer Levelgestaltung, die auch vertikal enorm weitläufig ausgebaut waren. PC-Player-Redakteur Florian Stangl stellte in diesem Zusammenhang als besonders heraus, was heute niemand mehr erwähnen würde, die Möglichkeit, sich völlig frei umzuschauen:

»Der Spieler sieht das Geschehen aus der Ich-Perspektive, darf den Kopf heben, über die Schulter blicken und natürlich laufen, springen und kriechen.«

Ich war während meines Retro-Checks überrascht, wie hoch der Rätselanteil in Duke Nukem 3D ist. Manchmal hatte ich sogar das Gefühl, dass die Ballerei als Nebenrolle auftritt. Was die Fans damals noch feststellte: Teile der Umgebung waren zerstörbar, und es wimmelte nur so von Geheimräumen, die nützliche Ausrüstung verbargen. Erkunden wurde belohnt! Die als Grafikmotor im Hintergrund wirkende Build-Engine konnte außerdem schräge Flächen darstellen, eine weitere Verbesserung im Vergleich zu Wolfenstein 3D und Doom.

Duke Nukem 3D gilt heute als Klassiker und Wegbereiter für folgende Ego-Shooter-Generationen. Meiner Meinung nach hat das aber wenig mit den eben genannten Merkmalen zu tun. Der Star-Wars-Shooter Dark Forces glänzte bereits ein Jahr zuvor mit ähnlichen Features und bot obendrein eine tragfähige Story mit vielen Zwischensequenzen.

Das Werk von 3D Realms hielt mit einem cooleren und humorigen Alter Ego samt bizarrer Ausrüstung dagegen. Aliens mit der Schrumpfkannone auf Schlumpfgröße verkleinern und dann zertreten? Irgendwie finde ich das bis heute fies – aber leider auch bis heute lustig. Das Spiel sammelte auch Pluspunkte, weil es einen Multiplayer-Modus und den Leveleditor gratis mitlieferte.

Nicht zuletzt liebte die Zielgruppe den Titel fraglos auch wegen der sexistischen Attitüde. Das zu bestreiten, wäre naiv. Mitte der 90er war der typische Spielefan nun mal noch ein lebendes Klischee, nämlich jung und männlich. Namhafte Historiker vertreten zwar die Meinung, dass es damals neben Monika Stoschek noch eine zweite Computerspielerin gegeben haben soll, sie irren aber allesamt! Ich weiß das definitiv besser als irgendwelche regierungstreuen Wissenschaftler, weil ich an der YouTube-Universität in Nordkorea studiert und obendrein ein Telegram-Koch-Diplom habe.

Happy End

Mittlerweile dürfen sich auch Jugendliche ohne elterliche Erlaubnis und offiziell mit Duke Nukem 3D vergnügen. Die BPjM strich das Spiel bereits 2017 vom Index, noch vor der normalerweise üblichen 25-Jahre-Frist. Das um ein Kapitel erweiterte Remake Duke Nukem 3D: 20th Anniversary World Tour wurde von der USK gleich mal ab 16 Jahren freigegeben. Im Jahr 2011 erschien ferner ein echter Nachfolger von Duke Nukem 3D. Wie der genau hieß, habe ich leider vergessen, es dauerte aber Forever, bis er nach einer endlosen Entwicklungsodyssee endlich erschien. Ach ja, aus der Abteilung »Unnützes Nerd-Wissen zum Angeben« bin ich noch folgende Information schuldig: Der eingangs erwähnte US-amerikanische Bobfahrer und Olympionike Doug Sharp diente als optisches Vorbild für Dukes erstes 3D-Abenteuer. Wahrscheinlich weil sein Schädel so was von naturkantig aussieht, dass die Grafiker null Arbeit damit hatten. ★



Die Schrumpfkannone gehört zu den lustigsten Ideen in Duke Nukem 3D: Verkleinerte Gegner lassen sich mit dem Fuß zertreten.

Six Days in Fallujah

NUR EINE SEITE DER MEDAILLE

Ein Shooter soll die blutigste Schlacht des Zweiten Irakkriegs nachstellen.
Eine spannende Idee, deren Ausführung allerdings stark kritisiert wird. Von Dom Schott

Im Dezember 2004 stürmen US-amerikanische und britische Truppen die irakische Stadt Falludscha. Es ist der Auftakt des einmonatigen Häuserkampfes gegen die lokalen Widerstandstruppen, der als die blutigste Schlacht des Zweiten Irakkrieges erinnert werden soll: In etwas mehr als 30 Tagen verlieren über 1.800 Menschen ihr Leben, darunter 800 Zivilisten und mehr als 100 US-Soldaten. Fünf Jahre nach der Schlacht kündigen Publisher Konami und das texanische Entwicklerteam Atomic Games den Shooter Six Days in Fallujah an: ein Spiel, das den brutalen Häuserkampf in der irakischen Stadt als ultra-realistisch inszenieren soll. »Unser Ziel ist es, den Menschen zumindest ein wenig verständlicher zu machen, wie es ist, ein US-Soldat in einem modernen Krieg zu sein.« So beschreibt Entwicklungschef Peter Tamte einem Kamerateam des Nachrichtensenders ABC News die Idee hinter Six Days in Fallujah.

Das Interview wird Tage später Teil eines Fernsehbeitrags mit dem Titel »Grausames Falludscha-Spiel geht zu weit« landesweit ausgestrahlt – eine Umschreibung, die den Nerv der amerikanischen Öffentlichkeit trifft. Denn vor allem für die Angehörigen von US-Veteranen und Kriegsverwundeten geht Six Days in Fallujah in der Tat zu weit. Es kommt zu einem öffentlichen Aufschrei, der das

Spiel als geschmacklos anprangert und die Einstellung der Entwicklung aus Respekt vor den Kriegsversehrten fordert. Und der Protest wirkt: Konami stampft das Projekt im April 2009 ein, Entwicklerteam Atomic Games geht zwei Jahre später Bankrott.

Eigentlich sollte hier die Geschichte von Six Days in Fallujah enden. Doch dann kommt die große Überraschung im Februar 2021, rund 13 Jahre nach der ersten Ankündigung: Das Spiel soll nun doch erscheinen, überarbeitet vom Entwicklerteam Highwire Games, bei dem ehemalige Halo- und Desti-

ny-Entwickler mitmischen. Ein Trailer zeigt, worauf sich Spieler einstellen können. Abermals stehen die Häuserkämpfe in der irakischen Stadt im Vordergrund, kommentiert und nacherzählt von US-Veteranen, die mit schwerem Blick zur Kamera sprechen.

Aber ist das eine gute Neuigkeit? Oder hätte ein Spiel, das eine der blutigsten Schlachten der jüngeren Kriegsgeschichte als Shooter inszeniert, lieber für immer in der Versenkung bleiben sollen? Um darauf Antworten zu finden, sprachen wir mit einem Historiker und zwei Irakern, die selbst



Im neuen Reveal-Trailer von Six Days in Fallujah wird der Spieler direkt angesprochen: Er kämpft in brutalen Häuserkämpfen.

Bildquelle Hintergrund: Google Earth

2009 wurde Six Days in Fallujah erstmals angekündigt. Damals gab es einen Shitstorm um das Spiel, das vor allem von Veteranen und ihren Familien als respektlos empfunden wurde.



die Folgen des Krieges zu spüren bekamen. Ihre Perspektiven auf das Spiel zeigen, warum die Wiederbelebung von Six Days in Fallujah als Videospiel zumindest sehr kritisch gesehen werden muss.

Ein Kriegsspiel ohne Kontext

Dr. Nico Nolden ist Historiker und verfolgt aufmerksam die Entwicklungen rund um Six Days in Fallujah. Er blickt der Rückkehr des Shooters vor allem wegen einer Entscheidung des Entwicklerteams skeptisch entgegen – nämlich sich ganz auf die Häuserkämpfe in der Stadt zu konzentrieren, die aus der Sicht der US-Soldaten beschrieben wurden: »Sie nehmen alles raus, was den politischen Rahmenkontext bilden könnte. Die Frage ist ja: Warum sind wir und die westlichen Truppen überhaupt dort? Wenn das nicht ausreichend thematisiert wird, dann ist das bereits eine Färbung, eine Interpretation des Konflikts. Wenn ich diese Informationen auslasse, die dann den Spiel-

lern nicht mehr direkt zugänglich sind, dann ist das ein Problem.« Laut Nolden ist es eine »völlig absurde Haltung«, einen so technischen Vorgang wie den Häuserkampf und das Leid der Zivilisten vom restlichen Konflikt entkoppeln zu wollen. Die Ursachen, die zu dieser Schlacht geführt haben, müssten ebenso dargestellt werden wie die Schlacht selbst. Sonst gerät ein Spiel wie Six Days in Fallujah schnell in den berechtigten Verdacht, den Konflikt ganz im Sinne pro-amerikanischer Propaganda nachzuerzählen, wie der Historiker erklärt.

Alles nur Propaganda?

Dabei muss mit dem Propagandabegriff, der in der Diskussion um das Spiel bereits vielfach gezücht wurde, vorsichtig umgegangen werden: Eigentlich kann »Propaganda« per Definition nur vom Staat ausgeübt werden, nicht von einem kommerziellen Entwicklerteam. Deswegen bevorzugt Nolden die Umschreibung »Selbstbestätigung eines Kriegs-

teilnehmers«, auch wenn es inhaltlich auf das Gleiche hinausläuft: die nachträgliche Romantisierung und Verklärung der US-amerikanischen Kriegsteilnahme. »Natürlich: Eine ausgewogene historische Einordnung macht ein Fachbuch, geschenkt. Ich verstehe, dass die Entwickler eine gewisse Perspektive im Spiel einnehmen. Aber wenn sie sich in der Diskussion anschließend nicht einbringen und sagen, da gibt es noch andere Perspektiven, während wir uns auf die US-Soldaten konzentriert haben, dann ist das Desinformation am Werk.« Damit spielt Nolden auf ein Interview an, dass die Entwickler kurz nach Erscheinen des neuen Release-Trailers mit Polygon führten. Dort sagt Peter Tamte, der seine Spielidee nach der Abfuhr 2009 nun wiederbelebt: »Wir wollen Spielern dabei helfen, die Komplexität des Häuserkampfes zu verstehen. Es geht um die Erfahrungen des Individuums, das wegen politischer Entscheidungen dort gelandet ist. Und genau wie Soldaten nicht die Entscheidungen der Politiker anzweifeln können, versuchen auch wir uns nicht an einem politischen Kommentar, ob dieser Krieg nun eine gute oder schlechte Idee war.«

Diese Rechnung kann laut Dr. Nolden allerdings unmöglich aufgehen. Denn bereits der Schwerpunkt auf die US-amerikanische Perspektive sei bereits ein politischer Kommentar – in diesem Fall einer zugunsten der amerikanischen Regierung, in dem die Fragen nach der Sinnhaftigkeit und den Ursachen der schrecklichen Schlacht gar nicht erst gestellt werden: »Die Tatsache, dass man einen Krieg in dieser Zeit thematisiert, mit dieser einen Perspektive und viele andere ausblendet, ist eine politische Entscheidung. Man kann das nicht einfach trennen und sagen: Ich zeige hier nur den Häuser-

Die Iraker weisen im Interview auch darauf hin, dass einige Zivilisten für keine der Kriegsparteien kämpften, sondern nur ihr Zuhause verteidigten. Auch diese Perspektive fehlt im Spiel.





Dr. Nolden empfiehlt ein aufmerksames Hinsehen und Besprechen des Spiels, sobald es erschienen ist.



Taktisch soll es zugehen in Six Days in Fallujah. Dabei verzichtet das Spiel darauf, den Konflikt in einen größeren politischen Kontext zu setzen.

kampf. Wenn ich mich so demonstrativ auf eine Seite schlage und den politischen Kontext des Konflikts ausklammere, dann ist das eine Art Propaganda für das US-Militär, für soldatisches Leben, für Kameradschaft.«

Dabei ist diese Art von Kriegsspiel nicht neu: Call of Duty und Battlefield erzählen seit über einer Dekade die Weltkriege aus vornehmlich US-amerikanischer Perspektive nach. Allerdings helfen hier laut Nolden der zeitliche Abstand und der Umstand der Weltkriege ungemein, dieses Narrativ zu akzeptieren: »Das simple Feindbild von Nazis als den Bösen macht es einfach, über diese Form der Propaganda im Weltkriegs-Shooter hinwegzusehen.« Bei den neueren Spielen dieser Reihen, die sich um den Kalten Krieg oder Invasionen im Irak drehen, sei diese einfache Einteilung in Gut und Böse aller-

dings nicht mehr so einfach, so der Historiker. In Titeln wie Black Ops: Cold War oder Call of Duty: Modern Warfare werden historische Kriegsverbrechen pro-amerikanisch verklärt oder mit Hinweisen auf die »Pflicht eines Soldaten« legitimiert. »Diese Auslassungen können natürlich dazu führen, dass Menschen die Welt in einer Schwarz-Weiß-Perspektive sehen. Ich will aber natürlich auch nicht sagen, dass Spiele böse sind und nur wegen ihnen Wikinger durchs US-Parlament laufen. Aber man darf den Leuten nicht so eine Weltdeutung vor die Füße kippen und dann sagen, das ist unpolitisch.«

Zeitzeugen sind wichtig, aber nicht unfehlbar

Während der Fokus von Six Days in Fallujah auf den Häuserkämpfen liegen soll, die der

Spieler als US-Soldat bestreitet, kündigte das Entwicklerteam bereits eine zweite Storyline an: die eines irakischen Familienvaters und Zivilisten, der seine Familie inmitten der Schlacht in Sicherheit bringen will. Nolden lobt die Bemühung, so die Darstellung des Konflikts um eine wichtige Perspektive zu ergänzen, bleibt aber auch skeptisch, ob diese zweite Geschichte wirklich zur erhofften Mehrdimensionalität beitragen kann: »Es kommt ganz darauf an, wie das dann inszeniert wird. Ich vermute, dass diese Familie dann eher auf die Hilfe der US-Soldaten angewiesen ist und gerettet wird. Es bleibt also bei einer US-freundlichen Perspektive.« Und auch hier würde sich dann die Entscheidung rächen, die ursprünglichen Ursachen des Konfliktes auszublenden: »Sie zeigen, dass Zivilisten fliehen mussten, aber ordnen ja nicht ein, weswegen es Aufständische und Rebellen überhaupt gab. Es reicht nicht, die Flucht einer Familie zu inszenieren, wenn man die Rahmenbedingungen nicht mit beleuchtet. So bleibt es dann doch wieder nur bei einer bestimmten Perspektive auf den Konflikt.« Und tatsächlich: Gespräche mit den an der Schlacht beteiligten Kriegsveteranen bildeten die Grundlage für die Recherchen des Entwicklerteams. Stolz präsentiert der Trailer, wie eng die Ex-Soldaten mit den Machern des Spiels zusammengearbeitet haben, um die Häuserkämpfe so »wirklichkeitsgetreu wie möglich« abzubilden. Bei Dr. Nolden läuten da sämtliche Alarmglocken: »Das Problem beginnt doch schon dort, dass man generell in der Videospielentwicklung Zeitzeugen ein so unglaubliches Übergewicht einräumt. Dabei ist dieser Glaube, man müsse nur dagewesen sein und hätte deswegen eine Übersicht über die Lage und Deutungsautorität, einfach idiotisch.«

Ohne Zweifel sind Zeitzeugen laut Nolden eine wichtige Quelle für alles, was nicht in Papieren steht, wie der Einsatz von weißem Phosphor während der Falludscha-Schlacht: ein chemischer Kampfstoff, der laut Genfer Abkommen im Kriegseinsatz verboten ist. »Aber wenn man nur denen glaubt, dann ist das wieder nur eine Perspektive. Und genau deswegen braucht man den politischen Kontext. Man muss miteinbeziehen, dass die USA und Großbritannien massiv gelogen haben, um in diesen Krieg einzutreten, und damit die Legitimation eine ganz andere ist als die Verteidigung Europas gegen das Nazi-Regime.« Das Szenario des Spiels sei nun mal ein politisch aufgeladenes, sagt Nolden zusammenfassend – und man kann sich laut dem Historiker »nicht vor dieser Tatsache wegducken, indem man sagt: Wir sind aber ganz nah an den Soldaten dran. So funktioniert das nicht.«

Es fehlen Feingefühl und Perspektiven

Die Diskussionen, die Six Days in Fallujah umgeben, werden bisher von westlichen Perspektiven dominiert. Um das zu ändern,



Zwar soll das Schicksal einer Familie nacherzählt werden, doch niemand von unseren Gesprächspartnern verspricht sich viel von dieser Ergänzung.



Dr. Nolden sieht in dem Spiel die Gefahr, dass es zur »Propaganda« der US-amerikanischen Nachkriegsverklärung verkommen könnte.



Die Entwickler betonten die enge Zusammenarbeit mit Zeitzeugen. Damit meinen sie aber vornehmlich US-amerikanische Soldaten.

sprachen wir via Reddit auch mit zwei Irakern, die nachweislich zum Zeitpunkt der Falludscha-Schlacht im Land lebten – und einige der dortigen Opfer persönlich kannten. Einer von ihnen ist Eason. Der heute in Deutschland lebende Iraker hält nicht viel von der neuerlichen Spielankündigung, seine Abneigung beginnt bereits mit der Inszenierung der Zeitzeugen im Trailer selbst: »Das ist alles extrem manipulativ. Wir hören eine Frau, die Englisch mit einem starken Akzent spricht, der implizieren soll, dass sie aus dem Irak kommt. Die Amerikaner werden als Befreier gezeigt, statt als Urheber dieses ganzen Chaos.«

Der Trailer unterstreicht mit seinen Bildern, was sich das fertige Spiel vornehmen will: die möglichst packende, spannende Nachstellung urbaner Häuserkämpfe im Irak. Das stößt Eason bitter auf, der vor der Schlacht regelmäßig als Kind durch die Straßen von Falludscha spaziert war: »Es war eine wunderschöne Stadt. In den Häusern wuchsen Kinder mit Träumen heran, Familien versammelten sich, gute und schlechte Erfahrungen wurden gemacht. Und im Trailer ist das einfach nur ein kahles Schlachtfeld ohne Sinn, wie ein Dschungel.«

Auch das Versprechen der Entwickler, die Geschichte der US-Soldaten um die Flucht eines irakischen Familienvaters zu ergänzen, sieht der Iraker nicht als respektvolle

Geste vor der Zivilbevölkerung der Stadt, sondern nur als Verlängerung des pro-amerikanischen Narrativs: »Ich wette um alles auf dieser Welt, dass diese Familie am Ende ihrer Flucht wahnsinnig froh sein wird, die amerikanischen Befreier in ihre Stadt stürmen zu sehen, um sie zu befreien.«

Auch der 30-jährige Haias, der ebenfalls mittlerweile in Deutschland lebt, erwartet nicht viel von der Storyline des irakischen Familienvaters. Dabei hätte er sich von Herzen gewünscht, dass die Schicksale seiner Freunde, die in Falludscha umkamen, anerkannt und entsprechend respektvoll nacherzählt werden. Selbst einen Handlungsfaden rund um die Al-Qaida-Anhänger, die gegen die Amerikaner kämpften und laut Entwicklerteam keine eigene Storyline bekommen sollen, hätte er im Kontext für sinnvoll gehalten: »Es gab Gründe, warum die Rebellen zu den Waffen griffen, um gegen die Amerikaner und die Regierung in Bagdad zu kämpfen. Auch ihre Geschichte sollte erzählt werden, allerdings ohne ihre extreme Ideologie zu glorifizieren.«

»Das fertige Spiel wird vielleicht Spaß machen«, sagt uns Eason im Interview, »aber ich habe das Gefühl, es ist vor allem ein weiteres Unterhaltungsprodukt, das das Image der Vereinigten Staaten und ihre Beteiligung an den vielen Kriegen seit dem Zweiten Weltkrieg aufbessern soll.«

Aufmerksame Aufarbeitung statt einfachem Wegsehen

Eine endgültige Bewertung von Six Days in Fallujah ergibt allerdings erst dann wirklich Sinn, wenn das Spiel auch tatsächlich erschienen ist, darin sind sich unsere Interviewpartner allesamt einig. Dennoch: Die Zeichen deuten bereits auf eine einseitige Nacherzählung einer Schlacht hin, die im besten Fall unvollständig, im schlimmsten Fall manipulativ geraten wird. Aber obwohl der Release noch in der Zukunft liegt, traut sich Nolden im Hinblick auf die Darstellung des Konflikts in Six Days in Fallujah trotzdem bereits eine erste Bewertung zu: »Man muss den Entwicklern mal sagen: Euer Spiel ist aus der Zeit gefallen. Selbst ein Call of Duty hat sich mit WW2 weiterentwickelt.« Damit meint Nolden das Konzentrationslager, das Spieler am Ende der Kampagne erreichen und durchwandern können – ein Novum in dieser Serie, die sich davor über eine Dekade lang um Darstellungen des Holocausts und seiner Opfer drückte. Gerade deswegen wünscht sich der Historiker auch, dass sowohl Fachpresse als auch Feuilleton den Release des Spiels sehr aufmerksam beobachten – und mit weiterführenden Beiträgen begleiten: »Wir haben dieses Theater schon mal bei Kingdom Come: Deliverance gehabt, wo es unter anderem bei der GameStar Gott sei Dank eine journalistische Nachbereitung der Inhalte gab und man gut reagiert hat. Es wurden die verschiedenen Seiten angehört und das Spiel als kulturelles Produkt gesehen.«

Man soll laut Nolden dagegen nie so tun, als könnte man Spiele »wertfrei« konsumieren, denn es schwingen bei jedem Unterhaltungsprodukt immer auch Zeitgeist und kulturelle Prägung des Entwicklerteams mit. Und das müssen Spieler ebenso wie (Spiele-)Journalisten sehen können: »Wenn man ein Kulturmedium sein will, müssen wir es auch als ein solches behandeln. Dann müssen wir auch Diskussionen führen, die sich mal um moralische, mal um politische Argumente drehen. Es gehört dazu, sich auch mit sowas auseinanderzusetzen – sonst sind wir wieder beim Kinderspielzeug.« ★

Damals wie heute erscheinen die irakischen Widerstandskämpfer nur wie Schemen im Schutt der Gebäude: Eine narrative Einbettung bekommen sie nicht.



So schützt ihr euch und eure Kinder

FREE2PLAY- ABZOCKE!

Auch wenn man gratis startet – Free2play wird schnell zum Free2Pay. Experten erklären, wie ihr die Tricks erkennen und euch davor schützen könnt. Von Nora Beyer



Bereits 2009 klagt der Verbraucherzentrale Bundesverband (VZBV) gegen Runes of Magic und dessen Karlsruher Anbieter Gameforge.

UNSERE EXPERTEN



Elisabeth Secker ist Geschäftsführerin der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Im Rahmen ihrer Arbeit engagiert sie sich im Board der International Age Rating Coalition (IARC) für international einheitliche Alterskennzeichen bei Online-Spielen und Apps. (Bildrechte: Helen Nicolai)



Dr. Klaus Wölfling ist psychologischer Leiter der Ambulanz für Spielsucht an der Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz. (Bildrechte: Peter Pulkowski)

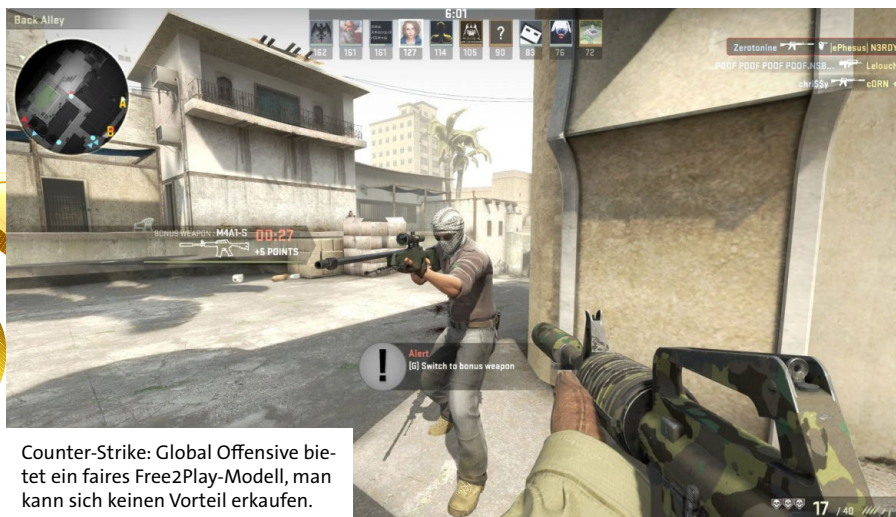


Susanne Einsiedler ist Referentin im Team Rechtsdurchsetzung beim Verbraucherzentrale Bundesverband und hat das Verfahren gegen Runes of Magic damals initiiert und betreut. (Bildrechte: Susanne Einsiedler)



Christian Groß ist Suchttherapeut und Vorstandsmitglied im Fachverband Medienabhängigkeit e.V. Die Handlungsempfehlungen des Fachverbands Medienabhängigkeit e.V. zum Umgang mit Free2Play-Spielen könnt ihr auf der Website nachlesen. (Bildrechte: Christian Groß)

Julia Mischke ist juristische Referentin bei der Landesanstalt für Medien NRW. Auch die Landesanstalt ist in der Vergangenheit schon tätig geworden gegen illegale Maschen in Free2Play-Spielen.



Counter-Strike: Global Offensive bietet ein faires Free2Play-Modell, man kann sich keinen Vorteil erkaufen.

»Fuck that noise«. Auf Deutsch: »Scheiß auf diesen Lärm.« Das ist Minecraft-Erfinder Markus »Notch« Perssons Kommentar zum Pro-Free2Play-Statement des Entwicklers George Broussard (Duke Nukem). In einem Tweet von 2015 klagt Persson an: »Free2Play-Spiele sind Geldköder und sollten illegal sein.« Immer wieder gibt es Klagen und Verfahren im Fahrwasser der Free2Play-Diskussion. Bereits 2009 klagt der Verbraucherzentrale Bundesverband (VZBV) gegen Runes of Magic und den Anbieter Gameforge. 2019 strengt die Landesanstalt für Medien NRW ein Verfahren gegen die Casino-App Coin Master an. Und erst Anfang dieses Jahres wird in den USA eine Klage gegen Fortnite bzw. dessen Publisher Epic Games erhoben.

Free2Play-Spiele haben keinen guten Ruf. Das Geld fließt trotzdem fleißig. 2019 haben die Deutschen mehr als 1,8 Milliarden Euro in Spiele-Apps investiert. Das lukrativste Geschäftsmodell dabei: Free2Play fürs Tablet oder Smartphone. Fast jeder zweite Euro, der für Spiele ausgegeben wird, entfällt laut Branchenverband Game auf Free2Play-Apps. Kein Wunder also, dass der Markt weiterhin boomt – Moral und Recht hin oder her. Inzwischen setzen auch Vollpreisspiele auf das Konzept der In-Game-Käufe – natürlich oft zum Verdross der Spieler.

Wir haben für euch mit Experten gesprochen und sind der Frage auf den Grund gegangen: Was ist eigentlich erlaubt und was

nicht? Wie könnt ihr die Maschen von Free2Play-Spielen durchschauen und euch und eure Kinder davor schützen?

■ Gratwanderung: Verwerflich, aber erlaubt

Grundsätzlich ist es so: Der Einsatz von auch manipulativen Spielemechanismen ist »nicht grundsätzlich verboten«, so die Landesanstalt für Medien NRW. Rechtlich relevant wird es bei Free2Play-Spielen meist erst dann, wenn die eingesetzten Mittel entweder Belange des Jugendschutzes berühren oder in den Anwendungsbereich von Glücksspielen fallen. Beides ist nämlich streng reglementiert. Dazwischen gibt es viele Grauzonen – und zwar mit ziemlich unmoralischen Mitteln, mit denen Free2Play-Spiele uns zum Geldausgeben animieren. Das ist aber nicht unbedingt ungesetzlich. Umso wichtiger ist es, dass wir als Spieler die Maschen durchschauen und uns und andere dadurch schützen. Das Großartige und zugleich auch das Problematische an Spielen ist ja, wie Dr. Klaus Wölfling, Leiter der Ambulanz für Spielsucht der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz, bemerkt: »Spielen hat grundsätzlich ein interessensweckendes Element für den Menschen.« Eben in dieser menschlichen Verfasstheit liegt schon das Potenzial zu einem möglichen Missbrauch.

■ So werden wir manipuliert

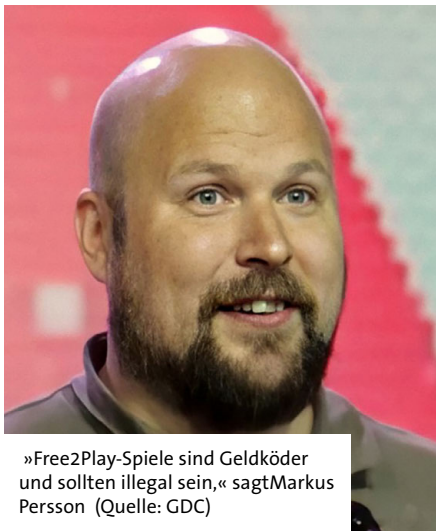
Was die Anbieter von Free2Play-Spielen klar (aus)nutzen. »Da wird natürlich mit psychologischen Mitteln getrickt«, meint Christian Groß vom Fachverband Medienabhängigkeit. »Das Free2Play-Konzept setzt auf den Wechsel zwischen positiven und negativen Gefühlen durch Anerkennung und Frustration.« Dabei ist das Ganze clever eingefasst. Meist geht es bei In-Game-Käufen ja um Mikrotransaktionen, also Kleinstbeträge. Das Problem: Das Modell funktioniert gerade bei anfälligen Personen sehr gut: Kinder, Jugendliche und Menschen mit geringer Impulskontrolle. Problematisch findet Christian Groß auch die Tendenz zum Endlosspielsystem: »Da wird Selbstbegrenzung und Selbstregulation verlangt, die gerade Kinder und Jugendliche meist noch nicht ausreichend entwickelt haben. Das Gefühl, etwas zu verpassen, führt dann zu immer längerem Spielen.« Gefährdungspotenziale gibt es bei Free2Play-Spielen an allen Ecken und Enden. Manche sind offensichtlicher und damit auch durchschaubarer. Andere sehr subtil. Die Landesanstalt für Medien NRW nennt gleich eine ganze Liste an problematischen Mechanismen. Da wären zum Beispiel Tricks wie soziale Verpflichtung: »Hier ist das Spiel auf einen Wettstreit ausgerichtet, der in Teams erfolgt. Geringer Spieleinsatz wirkt sich negativ auf die Gruppe aus. Das kann zum Gefühl einer sozialen Verpflichtung führen.« Ein anderer bekannter Mechanismus hier ist etwa »Wait to Play«. Der Spieler muss willkürlich warten, bevor er weiter spielen darf. Diese Wartezeiten können durch Geldeinsatz verkürzt werden. Auch Lootboxen sind problematische Mechanismen, die uns dazu verleiten sollen, (mehr) Geld auszugeben. Problematisch werden solche Muster vor allem dann, wenn die Spielenden quasi keine positiven Erfahrungen mehr haben und die Kontrolle über ihr Spiel- und Ausgabeverhalten verlieren.

■ Achtung, Sucht!

Viele dieser Mechanismen sind dennoch nicht rechtswidrig. Solange sie den Jugendschutz, Verbraucherrechte oder unlauteren



Auch Fortnite/Epic Games hat seit Anfang des Jahres mit einer Klage wegen F2P-Mechanismen zu tun.



»Free2Play-Spiele sind Geldköder und sollten illegal sein,« sagt Markus Persson (Quelle: GDC)

Wettbewerb nicht berühren und nicht unter die Glücksspielregulation fallen, ist hier viel erlaubt. Aber: Wir tun gut daran, uns selbst zu schützen und die Augen offenzuhalten. Elisabeth Secker, Geschäftsführerin USK, rät: »Sicher muss man bei Kindern und Jugendlichen immer genauer hinschauen. Aber auch Erwachsene sollten sich immer darüber bewusst sein, dass hier ein Geschäftsmodell dahintersteht.« Wir sollten uns stets fragen: Worauf lasse ich mich da ein und will ich das? Selbstregulation ist hier oberstes Prinzip, so Dr. Wölfling: »Es spricht erstmal gar nichts dagegen, in Spielen Geld auszugeben. Aber wir könnten etwa dokumentieren, wann wir was ausgeben, und uns vorher eine Grenze setzen, wie viel wir ausgeben wollen.«

Was auf alle Fälle hilft: sich klarzumachen, dass Free2Play-Spiele uns gezielt an unseren Schwächen packen wollen. Eine erste Orientierung bieten hier Deskriptoren. Also Zusatzinfos und Marker, mit denen viele Spiele schon in den Stores ausgezeichnet sind. Da steht etwa, ob In-Game-Käufe oder Werbung enthalten sind. Elisabeth Secker von der USK rät klar, dieses Angebot zu nutzen: »Wenn wir das mal durchschaut haben, dann wissen wir auch, welches Prinzip hin-

ter dem Spiel steht. Und erst dann können wir eine bewusste Entscheidung treffen, ob wir das spielen wollen oder nicht.«

■ Spiel mit den menschlichen Schwächen

Die Manipulation von Free2Play-Spielen setzt da an, wo wir am verwundbarsten sind: an den Sollbruchstellen unseres instinktiven Menschseins. Soziale Bindung, Anerkennung, Spaß. Viele Muster, die hier genutzt werden, greifen in urmenschliche Instinkte der Bedürfnisbefriedigung hinein – und sind deshalb so wirksam. Christian Groß vom Fachverband Medienabhängigkeit meint: »Bei Pay2Win-Mechanismen ist etwa auch ausschlaggebend, dass, wenn wir viel Geld in ein Spiel investiert haben, auch unsere Bindung an dieses Spiel steigt.« Der Ausstieg wird dann immer schwerer. So problematisch viele dieser Mechanismen sind: »Dass die Gaming-Industrie monetäre Interessen hat, ist ja völlig klar«, so Groß. Und die Landesanstalt für Medien NRW macht auch deutlich: »In gewisser Hinsicht unterliegen alle digitalen Spiele einer gewissen Fortschrittsmanipulation. In jedem Spiel werden Wahrscheinlichkeiten für Erfolge nicht allzu hoch gesetzt.« Denn Spieler suchen die Herausforderung, ohne sie ist ein Spiel schnell langweilig. »Herausforderungen zu überwinden ist Teil des Spielspaßes.« Die Frage ist, wo die Grenze verläuft. Und die ist spätestens dann erreicht, wenn es vom Unmoralischen ins Ungesetzliche kippt.

■ Wann es rechtswidrig wird

Aber ab wann ist das der Fall? Hier können wir uns an den Rechtsbereichen orientieren, bei denen es im Kontext von Free2Play-Spielen am wahrscheinlichsten zu Rechtsverstößen kommen kann:

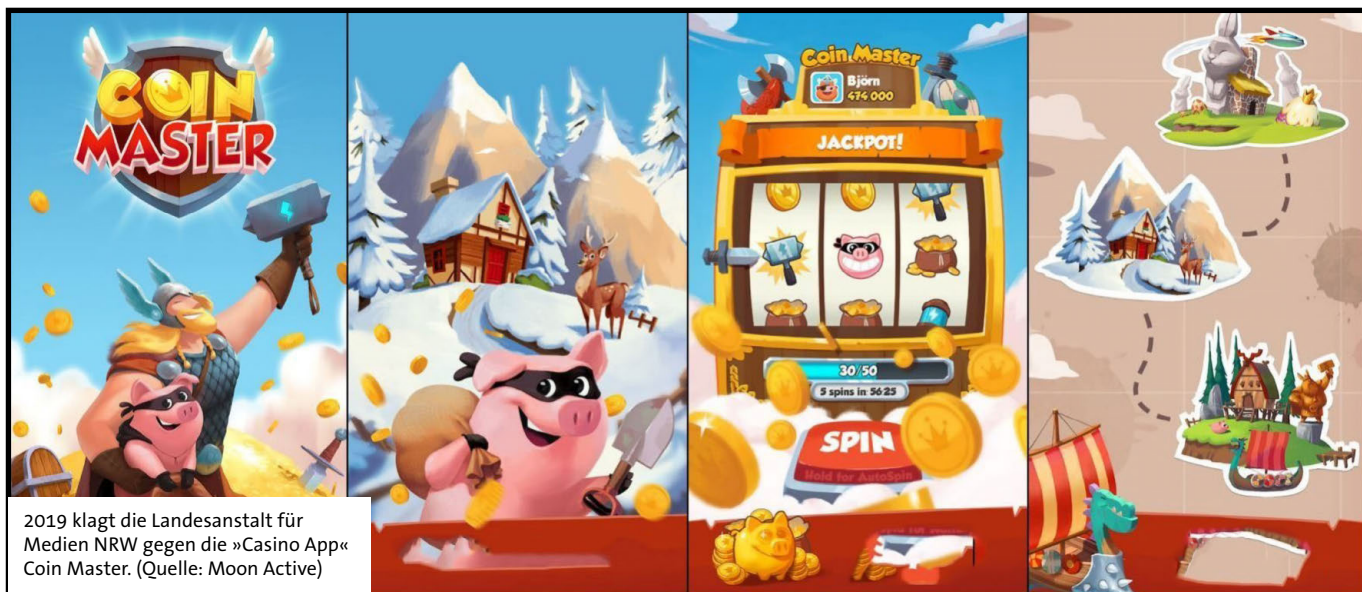
1. Glücksspiel

Da ist einmal der Bereich Glücksspiel. Sollte ein Free2Play-Spiel als Glücksspiel angesehen werden, dann hat es direkt ein erhebliches Problem. Denn Glücksspiel ist in

Deutschland streng reglementiert und genehmigungspflichtig. Wenn wir also auf ein Free2Play-Spiel stoßen, bei dem wir vermuten, es könnte sich um Glücksspiel nach geltendem Rechtsbegriff handeln, dann sollten wir uns an die entsprechenden Stellen wenden, etwa an die Verbraucherzentralen. Aber ab wann ist ein Spiel ein Glücksspiel? Relevant sind hier der § 284 StGB und der § 3 Glücksspiel-Staatsvertrag. Im Kern geht es darum, dass »im Rahmen eines Spiels für den Erwerb einer Gewinnchance ein Entgelt verlangt wird und die Entscheidung über den Gewinn ganz oder überwiegend vom Zufall abhängt«. Besonders Lootboxen und Casino-Apps geraten hier immer wieder in den Fokus. Bei Lootboxen erwirbt man ja nicht gezielt den gewünschten Gegenstand, sondern kauft eine Zufallskiste. Dazu gibt es viel Diskussion, aber zumindest bei uns noch keine wegweisende Rechtsprechung. Andere Länder sind da weiter. Nach Ansicht der KSA, der Glücksspielbehörde der Niederlande, stellen Lootboxen illegales Glücksspiel dar. Das wurde in einem Urteil vom 29. Oktober 2020 bestätigt und zwang den Spielekonzern EA dazu, Änderungen an FIFA 21 vorzunehmen, um Strafzahlungen zu vermeiden. Als Spieler können wir auf jeden Fall versuchen, das für Lootboxen ausgegebene Geld zurückzuverlangen. Vor allem wenn es sich um größere Summen handelt oder Minderjährige beteiligt waren.

2. Jugendmedienschutz

Ein weiterer Bereich, der bei Free2Play-Spielen rechtlich relevant werden kann, ist der Jugendmedienschutz. Kinder und Jugendliche sind besonders schutzwürdig, weil sie noch in der Entwicklung sind und keine ausgereifte Impulskontrolle haben. Sollten wir in Free2Play-Spielen also auf Mechanismen oder Inhalte stoßen, die uns etwa entwicklungsschädigend erscheinen, dann können wir das Spiel bei der USK melden oder uns auch an die Verbraucherzentralen wenden. Das Problem: Eindeutige Fälle gibt es selten. »Es gibt jugendmedienschutzrechtlich keine



2019 klagt die Landesanstalt für Medien NRW gegen die »Casino App« Coin Master. (Quelle: Moon Active)



Rocket League ist im Epic Store als Free2Play-Version erhältlich. Vorteile durch In-Game-Käufe könnt ihr euch hier allerdings nicht verschaffen.

eindeutige pauschale Sicht. Es ist wirklich stark vom Einzelfall abhängig«, so Elisabeth Secker von der USK. Aber natürlich gibt es rechtliche Orientierungspunkte. Etwa den Werbeparagrafen. Der untersagt direkte Kaufappelle an Kinder und Jugendliche. Auch das Ausnutzen der Unerfahrenheit von Kindern und Jugendlichen ist verboten. »Aber ob das in einem konkreten Spiel auch zutrifft, muss man im Einzelfall betrachten«, meint Secker. Ein Beispiel: 2009 klagt die Verbraucherzentrale gegen Gameforge. Der Vorwurf: Das Spiel Runes of Magic würde direkte Kaufappelle an Kinder und Jugendliche richten. Angriffspunkt: direkte Du-Ansprachen wie in »Schnapp dir die günstige Gelegenheit und verpasse deiner Rüstung und Waffen das gewisse Etwas«. Susanne Einsiedler von der Verbraucherzentrale hat den Prozess damals initiiert und betreut. Sie erinnert sich: »Damals haben wir mehrere Spiele daraufhin überprüft, wie Kinder angesprochen werden. Bei Runes of Magic sind wir nach dem Gesetz gegen den unlauteren Wettbewerb vorgegangen.« Da steht in § 3 UWG nämlich, dass geschäftliche Handlungen

gen dann unzulässig sind, wenn sie nicht der unternehmerischen Sorgfalt entsprechen und dazu geeignet sind, das wirtschaftliche Verhalten des Verbrauchers wesentlich zu beeinflussen.

Immer verboten sind unmittelbare Kaufaufforderungen an Kinder. Natürlich reicht die Du-Ansprache aber nicht aus, um den Kinderbezug herzustellen. Das kritisierte damals etwa auch der Bundesverband der Computerspielindustrie. Die Du-Ansprache sei ja nicht nur im Gaming-Bereich mittlerweile gängig. Dem stimmt auch Susanne Einsiedler zu: »Natürlich ist die Du-Ansprache noch kein ausreichender Grund, um sagen zu können, dass es sich um eine unmittelbare Ansprache an Kinder handelt. Man muss das Spiel im Ganzen betrachten.« Und so hat der Bundesgerichtshof am Ende auch entschieden, »dass es ausschlaggebend ist, dass mit der Werbung auch Kinder gezielt adressiert werden. Für das Gericht war es unerheblich, dass sich durch die Werbung auch Erwachsene angesprochen fühlen«, so Einsiedler.

■ Tipps für Eltern

Das Thema ist also alles andere als einfach zu durchschauen. Und gerade für Eltern ist es oft einfach nicht leistbar, sich die Spiele ihrer Kinder im Detail anzuschauen. Mal ganz abgesehen davon, dass die wenigsten Eltern Rechtsexperten sein dürften. Aber das heißt nicht, dass wir komplett hilflos sind. Elisabeth Secker gibt uns einige Tipps mit: »Oft beschwerten sich Eltern dann, wenn zu viel Geld ausgegeben wurde. Da sind die Anbieter meist aber erstaunlich ko-

operativ. Hier würden wir raten, sich zuerst an den Anbieter zu wenden und das Geld zurückzuverlangen.« Was auch hilft: »Dabei kann man sich auf den Taschengeldparagrafen im BGB berufen. Kinder dürfen ja nur begrenzt Geld ausgeben.« Wenn das alles nichts hilft, sind die Verbraucherzentralen die richtigen Ansprechpartner. Wenn es um problematische Inhalte geht, also Darstellungen von Gewalt, Sexualität oder Drogen, dann ist die USK die richtige Adresse.

Oberstes Gebot für Eltern – hier sind sich unsere Experten einig: mit den Kindern sprechen! Sofern es irgendwie möglich ist, sollten sich Eltern ansehen, für welche Spiele sich die Kinder interessieren und sich diese einmal genau anschauen. Die Kinder auch aufklären, dass sie es hier mit Käufen zu tun bekommen, und gemeinsam absprechen, wie man sich in solchen Fällen verhalten soll.

Das vermittelt nicht nur Medienkompetenz, sondern kann auch finanzielle Kompetenzen fördern. Hilfestellungen zur Einordnung gibt es genug, so Secker: »Gibt es Deskriptoren? Sind technische Einstellungen möglich, etwa dass wir In-Game-Käufe einschränken können? Werden Kreditkartendaten sicher hinterlegt?«

■ Das fordern die Verbände

Glücksspiel und Jugendmedienschutz sind zwei große rechtliche Bereiche, auf die wir beim Umgang mit Free2Play-Spielen achten können. Wir sollten aber auch die Augen offenhalten, wenn uns in Free2Play-Spielen Folgendes begegnet: unwahre Angaben oder Werbung, etwas wird versprochen, dann aber nicht eingehalten (§ 5 Abs. 1 UWG). Uns werden Informationen vorenthalten, die wir für



ANLAUFSTELLEN FÜR ELTERN

- Ihr seht ein Spiel als kinder-/jugendgefährdend an und wollt euch beschweren? Das geht über das Beschwerdeformular der USK auf der entsprechenden Website.
- Die Verbraucherzentrale NRW gibt Eltern hilfreiche Tipps zum kompetenten Umgang mit Free2Play-Spielen.
- Der Spieleratgeber NRW berät Eltern und erklärt, welche Spiele sich für welches Alter eignen – und welche nicht.



Das Free2Play-Spiel Roblox erfreut sich besonders bei jüngeren Spielern großer Beliebtheit.

eine informierte Kaufentscheidung benötigen (§ 5a Abs. 2 UWG). Und Werbung in einem unzumutbaren Maße, die zur Belästigung wird (§ 7 Abs. 1 UWG). All diese Punkte stechen dem Spieler aber oft gar nicht offensichtlich ins Auge. Und bekanntermaßen gilt: Wo kein Kläger, da kein Richter.

Das Problem mit Free2Play-Spielen ist aber vor allem: Viele der Mechanismen, die uns in den Spielen gezielt manipulieren und zum Geldausgeben verleiten sollen, sind hochproblematisch. Aber eben rechtlich bislang nicht reglementiert. Jetzt kann man sich natürlich darüber streiten, ob vom Spieler bis zu einem gewissen Grad nicht einfach erwartet werden kann, dass er ein mündiger Mensch ist. Und er entsprechend an seiner Selbstbeherrschung und Selbstkontrolle arbeiten soll, bevormundet zu werden. Dagegen ist auch wenig einzuwenden. Aber die Verbände und unsere Experten sehen doch Nachholbedarf in Sachen Transparenz. Denn eine Entscheidung können wir eben nur treffen, wenn wir auch alle relevanten Informati-

onen haben. Und die sind hinter all den Manipulationsmechanismen und Tricks der Free2Play-Spiele oft zu versteckt. Der Fachverband für Medienabhängigkeit hat deshalb schon 2015 ein Empfehlungspapier an den Gesetzgeber herausgegeben, wie mehr Transparenz in Free2Play-Spielen aussehen könnte. Darunter: Ein-Klick-Käufe sollten unzulässig sein. Es sollte eine In-Game-Anzeige über das insgesamt investierte Geld geben. Es sollte mehr Entscheidungsoptionen geben, etwa die Wahl zwischen »kostenlos spielen« oder »Geld aufwenden«. Und die Geldbeträge sollten nicht mehr durch In-Game-Währung verschleiert werden.

■ Free2Play

Wir haben das Recht, in Spielen echtes Geld auszugeben. Aber wir sollten auch das

Recht haben, das ganz bewusst zu tun und Mechaniken, die uns dazu bringen wollen, frühzeitig und transparent zu erkennen. Viele Spieler haben es außerdem zunehmend satt, als Melkkühe einer Spieleindustrie herzuhalten, die die Monetarisierung von Spielen ins Zentrum stellt. Christian Groß vom Fachverband Medienabhängigkeit stellt zu Recht die Frage: »Worauf läuft das Ganze denn eigentlich hinaus? Das sollte sich die Gaming-Industrie mal fragen. Spieler stehen dem Konzept von Free2Play ja durchaus kritisch gegenüber. Verliert die Industrie dadurch nicht langfristig Spieler?«

Und selbst wenn man nicht suchtanfällig ist oder psychosoziale Probleme entwickelt – was zum Glück ja nur eine kleine Minderheit betrifft: Macht das Spielen so noch Spaß? Wird nicht das, was es eigentlich ausmachen soll, unterwandert und ausgehöhlt von dem Fokus auf die Spielmechaniken, die (noch mehr) Geld aus uns herausholen sollen? Verlieren wir so nicht langfristig den Spaß am Spielen? Groß wünscht sich deshalb von der Spieleindustrie ein Umdenken: »Uns geht es überhaupt nicht darum, die Industrie an den Pranger zu stellen. Aber könnte man in Zukunft nicht mehr Augenmerk auf Gameplay, Spielspaß, interessante Charakterentwicklung und Storyboards legen? Müssen die Konzepte tatsächlich nur auf maximale Monetarisierung ausgelegt sein?« Was wünschen wir uns eigentlich? Groß meint: »Wenn ich meine Patienten und ehemaligen Spieler frage, dann heißt es, sie hätten sich eine faire Challenge und ein aufregendes Gameplay gewünscht.« Damit wir frei sind in Spielen – Free2Play eben. Im wahrsten Sinne des Wortes. ★



Destiny 2 erschien zunächst als Vollpreis-Shooter, ist inzwischen aber Free2Play in der Basisversion.

AUCH HEUTE NOCH DER WAHNSINN

Durch Gothic 3 kam er endlich auf den Geschmack. Jetzt, wo er Gothic zu schätzen weiß, erlebt unser Autor die Götterdämmerung. Armer Kerl. Von Sascha Penzhorn



Sascha Penzhorn

Viele Jahre hat sich unser Anarcho-Autor Sascha erfolgreich gegen die Gothic-Saga gewehrt, sie ignoriert und mit Verachtung gestraft. Entsprechend unglücklich war er, als er den ersten Teil der Reihe schließlich doch noch für die GameStar durchspielen musste. Von Gothic 2 hatte er nach wenigen Stunden genug, weil es ihm mit Die Nacht des Raben einfach eine Spur zu gnadenlos war. Erst der von vielen Fans stark kritisierte dritte Teil war es, der ihn letztendlich mit der Reihe versöhnte. Manchmal wird am Ende eben doch alles wieder gut. Da spricht ja nichts dagegen, jetzt auch mal die Standalone-Erweiterung zu Gothic 3 anzuwerfen, oder?

Viele von euch haben es inzwischen vermutlich mitbekommen – obwohl Gothic noch nie so wirklich mein Fall war, fand ich den dritten Teil der Reihe echt okay. Nicht perfekt, dazu war die Story zu schwach, die Spielwelt stellenweise zu leer und zu statisch und das Kampfsystem zu primitiv. Aber dennoch gut genug, dass ich unverhofft sehr viel Spaß damit hatte. Grund genug, dass direkt zig Leute [Anmerkung der Redaktion: im Kommentarbereich von GameStar Plus] verlangt haben, dass ich mir jetzt auch noch die Standalone-Erweiterung zu Gothic 3 namens Götterdämmerung reinziehe. Mache ich das jetzt halt auch noch, ist ja leicht verdientes Geld. [Anmerkung der Redaktion: Artikel kann Spuren von Ironie enthalten!]

Neues Studio, neues Spielgefühl

Götterdämmerung stammt vom indischen Entwickler Trine Game Studios. Als Fachmann weiß ich natürlich, dass Indien gewissermaßen das Gaming-Epizentrum der Welt

ist. Zwar habe ich in meinem ganzen Leben noch nie von Trine Game Studios gehört, aber seinen Respekt für die Materie demonstriert das Studio vom ersten Augenblick an mit seiner Interpretation des namenlosen Helden. Schwarzhaarig, genervt und zwiespalten, ständig wechselnd zwischen Frömmerei («Kann ich dir irgendwie helfen?») und abgrundtiefem Hass auf die gesamte Menschheit («Und du sitzt die ganze Zeit untätig auf deinem Arsch und wartest, bis die Welt in Blut ertrinkt. Weißt du überhaupt, wer ich bin?»). Großartig! Genau so geht Charakterentwicklung! Autoren, die beliebte Helden nicht vom ersten Augenblick an so stark weiterentwickeln, dass sie selbst langjährige Fans nicht mehr wiedererkennen würden, sind ganz einfach nur faul. Menschen verändern sich schließlich ständig komplett. Das macht auch Serien wie »Star Trek: Picard« erst richtig spannend!

Götterdämmerung beginnt mit einem erstklassigen Intro, das in pixeligen Standbil-

dern eine atemberaubende Story erzählt. Xardas und der namenlose Held streiten darin darüber, ob die Menschheit nun von allein die Lust am Krieg verliert oder dazu gezwungen werden muss. Anschließend wird angedeutet, dass der Held völlig ausrastet und Xardas direkt plattmacht, nur um danach von einem Rudel Orks überfallen und blödgeprügelt zu werden. Immerhin vergisst der Namenlose diesmal nur einen Teil seiner Fähigkeiten und ist zu Spielstart kein kompletter Schwächling. Als wiederholter Retter der Welt ist er den Bewohnern Myrtanas inzwischen wohl bekannt, was das Spiel nicht davon abhält, mir erst mal fünf niedere Dienste wie das Vertreiben von Vögeln abzuverlangen. Götterdämmerung nimmt dabei mit einem Augenzwinkern zur Kenntnis, wie unlogisch eine Aufgabe so spät in der Geschichte des namenlosen Helden ist. »Das kann doch unmöglich dein Ernst sein! Ich habe gerade erst die Welt gerettet!« Doch mein Auftraggeber bleibt unbeeindruckt.



Diese Intro-Grafiken waren auch 2011 schon nicht okay.



Dieser NPC ist gut zu Vögeln. Oder anders: Das Questdesign in Götterdämmerung ist mehr als fragwürdig.

Piranha Bytes hat sich mit dem Look der Hauptfigur noch an Fabian Sigismund orientiert. Trine geht mit der Zeit und setzt auf Dimitry Halley.



Genial! So muss man Spieler überraschen und ihre Erwartungshaltung brechen.

Atemberaubende KI

Trine Games inszenieren Myrtana wie ich es nie zuvor erlebt habe. So simuliert Götterdämmerung das Schädeltrauma der Hauptfigur durch flackernde und aufploppende Texturen und andere Grafikfehler. Schlachten vergangener Tage haben ihre Spuren hinterlassen – nichts ist so, wie es scheint. Gleich im ersten Haus lasse ich vor den Augen seines Besitzers eine riesige Axt mitgehen, die ich für rund zwölftausend Goldstücke an den nächstbesten Händler verhecke. Ich plündere ungehemmt Kisten und Gegenstände, bin nach fünf Minuten Spielzeit unermesslich reich, nur um im letzten Haus von zwei Bauern niedergeknüppelt zu werden, als ich einen Laib Brot anklicke. Du kannst die Gutmütigkeit der Gesellschaft nicht ewig ausnutzen, namenloser Held! Nach unzähligen Diebstählen, wie aus dem Nichts, völlig willkürlich, wirst du die Konsequenzen deiner Taten zu spüren bekommen! Diese Inkonsistenz, das fehlende Element der Berechenbarkeit erschafft eine Atmosphäre, die Piranha Bytes in der Trilogie niemals zu erzeugen im Stande war.

Als ich in die Arena trete, watsche ich mühelos drei Witzfiguren um. So kenne ich Gothic – vom ersten Moment an unbesiegt, reich, für jede Gefahr gewappnet. »Gute Arbeit.« Mehr hat der Arenameister nicht zu sagen, als vier Heiltränke in meinem Inventar auftauchen. Gut so! Dialoge sind Zeitverschwendung. Wir brauchen mehr Action!

Trine Game Studios haben sofort erkannt, dass Gothic Dialoge braucht, die entweder

in einem Satz abgehandelt werden können oder minimal Sinn ergeben und möglichst oft durch Sprüche wie »Äh, was? Wo waren wir gerade?« unterbrochen werden sollten, damit sie maximal realistisch wirken. Publisher Jowood hat damals die einzig richtige Entscheidung getroffen, statt sich mit den ursprünglichen Entwicklern zu versöhnen oder ein bekanntes, erfolgreiches Studio mit der Erweiterung zu beauftragen. Auch ich lasse längst die meisten meiner Texte von kleinen indischen Autorentams entwickeln, denn das ist kosteneffizient, und auf die Qualität meiner Arbeit hat es so gut wie nie Bratwurst. [Anmerkung der Redaktion: Äh, was? Wo waren wir gerade?]

Grenzenloser Realismus

Während ich durch die Gegend ziehe und Menschen abwechselnd erzähle, dass sie

Abschaum für ihre Untätigkeit im Krieg sind, und sie dann regelrecht darum anflehe, dass sie mich ihnen helfen lassen, erzählt Götterdämmerung den besten Witz der Gothic-Saga: Ein Schafhirte bittet mich darum, die Tiere seines Konkurrenten zu meucheln. Ich darf antworten: »Einem kaltblütigen Irren wie dir sollte ein Snapper mal die Rübe abbeißen! Ich bin ein Krieger! Ich werde doch keine unschuldigen Tiere töten!« Nein, natürlich nicht. Wenn der namenlose Held für eins bekannt ist, dann ist es seine grenzenlose Tierliebe und die Tatsache, dass er niemals auf die Idee käme, seinen geschuppten, gefiederten und geflügelten Freunden Leid anzutun. Ach ja, der Typ, der sich über die lärmenden Vögel auf seinem Dach beschwert, ist auch noch da. Der kann nicht schlafen, ist am Rand der Verzweiflung und weiß sogar schon, wer die Viecher überhaupt erst auf sein Dach gelockt hat. Sogar eine Spur von Brotkrumen liegt aus, die direkt bis zu seinem Peiniger führt. Der alte namenlose Held hätte ihn nun vermutlich gefragt, weshalb er dann nicht einfach mal bei ihm vorbeischaute und ihm in den Arsch tritt. Unser neuer, frommer Held gelobt, dem leidgeplagten Dorfbewohner zu helfen und den Vogelfetischisten eben selbst aufzusuchen. Am Ende der Krümelspur stoße ich auf einen verwirren, alten Sack, der sich allem Anschein nach selbst für einen Vogel hält, von Dutzenden Hühnern umgeben ist und auch nicht mit sich reden lässt, als ich ihn darum bitte, seine Nachbarn nicht mit laut



Von solchen Dialogen bekomme ich Ausschlag. Wo ist der Tonfall der alten Gothics? Auf dem Seeweg nach Indien verschüttgegangen?

Die Spielwelt ist nach wie vor schön, hat aber mehr Grafikfehler als das Hauptspiel.



kreisendem Geflügel zu drangsalierten. Stattdessen greift er mich an. Ich haue ihn um, eine Minute später steht er wieder auf und klingt plötzlich ganz anders. »Scheiße, tut das weh!« Ansprechen kann ich ihn nicht mehr, weitere Interaktionsmöglichkeiten gibt es nicht, das Quest-Log zeigt keine Veränderung. Hat das jetzt gereicht oder muss ich ihn ganz ausschalten? Ich gehe erst mal zurück ins Dorf und quatsche den schlaflosen Typen an. »Es ist erledigt«, sagt mein Held automatisch. Ah, okay. Gut, kann man so machen. Im richtigen Leben habe ich ja in der Regel auch kein Quest-Log.

Cleveres Design

Trine Game Studios überzeugen durch Mut. Statt bisher eher leblose Gebiete wie Varant und Nordmar mit mehr interessanten Persönlichkeiten, spannenden Abenteuern und versteckten Schätzen zu füllen und die Chance zu nutzen, die gesamte Welt endlich so erblühen zu lassen, wie es im Hauptspiel nie der Fall war, hat man hier noch die Eier, mal eben einfach zwei Drittel der Spielwelt durch irgendwelches Geröll abzuschottern und vollends unzugänglich zu machen. Eine umwerfende Entscheidung, für die man auch einfach mal ein großes Lo... IHR GAMESTAR-MENSCHEN SEID SOLCHE *PIEEEEEP*! Da zwingt ihr mich, uralte Spiele auszugraben, die schon fummelig, umständlich und im ersten Teil hässlich waren, als sie noch nicht in irgendeinem Spielemuseum gehörten. Lasst mich blind, ohne Guides oder irgendwelche Vorwarnungen in sämtliche Fallen,

undurchsichtigen Quests und Balancing-Probleme laufen und mich durch unzählige quälend lange Stunden im Zeitlupentempo die komplette Trilogie spielen, damit ich endlich, ENDLICH, nach weiß Gott wie viel vergeudeter Lebenszeit doch noch mal Spaß daran habe. Aber nein! Für Spaß wird man hier schließlich nicht bezahlt, wir sind hier ja nicht bei »Top Gear« oder »Mythbusters«! Hier wird gelitten! Also setzt ihr mir eine »Erweiterung« vor, deren Publisher es dermaßen mit dem ursprünglichen Entwicklerteam verschissen hat, dass es gesammelt abgewandert ist. Aber zu dem Zeitpunkt gab es ja noch unzählige treue Fans, die auf eine Wiedergutmachung des Bug-Debakels hofften, das Gothic 3 zu Release war. Fans mit Geld. Also heuert man eben neue Entwickler an.



Aus Indien. Wo Gothic ja total bekannt ist und jede Menge Fans hat! Das kann unmöglich aus Geldgier passiert sein. Jowood hatte vollstes Vertrauen in Trine, da bin ich mir sicher. Undenkbar, dass da irgendwie Schrott rauskommen und man sich den letzten Rest guten Willen seiner Zielgruppe verspielen könnte. Heilandsack!

Ich fasse es nicht

Ich will mit Trine nicht zu hart ins Gericht gehen. Das Kriegsszenario der neuen Hauptgeschichte ist ja nicht schlecht. Vielleicht ist es sogar richtig gut als Übergang zu Arcania (nein, leckt mich!), keine Ahnung, damit bin ich nicht vertraut. Aber meine Fresse, wie kann man eine Hauptfigur dermaßen entstellen? Auf mich wirkte der namenlose Held bisher immer stoisch, pragmatisch, mehr so Richtung »einer muss ja« und »aber nur, weil ich keine Wahl hab«. Wieso drückt er nun allen aufs Auge, was für ein krasser Held er ist, hält allen vor, was für Schwächlinge sie sind, und bietet im nächsten Moment jedem um sich herum seine Hilfe an? Der Unterschied zwischen Götterdämmerung und der Arbeit selbst miesester, völlig talentfreier Fan-Fic-Autoren ist, dass Fans zumindest ansatzweise das Quellenmaterial kennen, verstehen und respektieren.

Dass die Gesamtspielzeit hier knapper bemessen ist und alles schneller gehen soll, schön und gut. Aber wenn ich direkt zu Spielbeginn so viel Gold und Ausrüstung bekomme, dass kein Gegner mehr eine Herausforderung darstellt, ist es halt kein Gothic mehr. Dass ausgerechnet ich das sagen muss, obwohl ich dieses Von-Lusche-auf-Gott-Spielprinzip der Reihe nie sonderlich spaßig fand, ist natürlich bitter.

Und dann hat man sich nicht mal die Mühe gemacht, die KI wenigstens halbwegs konsequent einzustellen. Mal plündere ich ganze Dörfer ungestraft leer, spaziere an Wachen vorbei und töte deren Schützlinge, ohne dass sie jemals eingreifen. Dann habe ich sämtliche Kneipengäste mit gezogenen Waffen an der Backe, wenn ich versehentlich eine Karotte einsacke. Dass dieses Machwerk jemals allen Ernstes verkauft wurde, ist eine unvorstellbare Sauerei. ★

20 Jahre Gothic

NOCH IMMER WICHTIG

Gothic feiert dieses Jahr seinen 20. Geburtstag. Und auch 20 Jahre später bleibt das Rollenspielmeisterwerk wichtig. Aber nicht nur aus guten Gründen. Von Dimitry Halley

Keine Sorge, jetzt kommt keine »Opa Halley erzählt euch vom Krieg«-Geschichte, in der ich davon schwärme, wie viel besser früher alles war. Wer im ersten Gothic Gegenstände per Tastatur aufheben will, weiß eh: Es war definitiv nicht alles besser. Mittlerweile ist eine komplette Generation junger Menschen herangewachsen, für die das Spielen von Gothic vor 20 Jahren physisch unmöglich war, weil damals noch der Schnuller im Mund steckte. Diese jungen Leute tun mir fast schon leid, weil sie sich permanent von älteren Käuzen wie mir anhören müssen, dass Gothic die beste Open-World-Atmosphäre aller Zeiten hatte, die besten Dialoge, das beste Loot-System, den besten In-Extremo-Cameo. Aber zum 20. Geburtstag des Spiels spare ich mir die alte Leier und hänge euch nicht wie ein Waschmaschinenverkäufer in den Ohren, warum ihr jetzt unbedingt zuschlagen und es nachholen müsst. Denn es gibt drei Aspekte an diesem Rollenspiel, die euch selbst dann wichtig sein könnten, wenn ihr Gothic nie gespielt habt.

Der Preis des Erfolges

Es ist sehr leicht, über Gothic eine filmreife Erfolgsgeschichte zu erzählen. Drei nerdige Informatikstudenten träumen in den 90ern von ihrem ganz eigenen Ultima Underworld, wollen statt Uniprüfungen schreiben lieber Rollenspiele erschaffen – und pitchen ihr selbst gebautes Technikgerüst an diverse deutsche Entwicklerfirmen. Einzig Greenwood Entertainment (Der Planer) in Bochum beißt an, kurz bevor die Firma dicht macht. Vier weitere tapfere Recken werfen alles in die Waagschale, nehmen die Engine der drei Studenten und gründen sich als Piranha Bytes aus. Was folgt, sind vier Jahre Entwicklung, die sich wie ein Hollywood-Drama der



Alex Brüggemann, Stefan Nyul, Mike Hoge und Tom Putzki (von links nach rechts) gründen 1997 Piranha Bytes, nachdem Greenwood zerfällt.

Marke »Das Streben nach Glück« lesen. Mit tragischen Tiefen, in denen die Gründer zeitweise auf ihr Gehalt verzichten, um das frisch gegründete Team in einem winzigen Büro am Leben zu halten. Mit epischen Höhen, weil immer mehr Leute beim kleinen Amateurtteam mitmischen wollen, weil plötzlich ein neuer Publisher Gelder fließen lässt. Und am Ende dieser Achterbahnfahrt steht nach Blut, Schweiß und Tränen eines der größten Rollenspielmeisterwerke aller Zeiten.

Wie gesagt: Man kann über Gothic leicht eine filmreife Erfolgsgeschichte erzählen. Aber das wäre naiv und gerade aus heutiger Sicht ein Fehler. 80 Prozent von Gothic entstehen in den letzten vier Monaten der Entwicklung. In dieser heftigen Crunch-Phase arbeitet das Team zwischen 80 und 120 (!) Stunden pro Woche. Den Preis dieser Dauerbelastung zahlen viele Piranhas erst Jahre später. Crunch ist kein exklusives, aber ein

anhaltendes Problem der Spielebranche. Menschen leiden unter Dauerbelastung, opfern der Spieleentwicklung ihre Gesundheit – heutzutage wird dieser Umstand zum Glück weit häufiger thematisiert. Und gerade deshalb ist es wichtig, dass wir 2021 auch den Blick in die Vergangenheit wagen. Gothic wird dadurch nicht zu einem schlechten Spiel. Aber es hat eben deutlich mehr gekostet als die paar Mark, die ich damals dafür auf den Tisch gelegt habe.

Man braucht nicht diese eine Idee

Ich gehöre zur Generation Y. Während meiner Unizeit Anfang der 2010er begann dieser ganze Startup-App-Boom, und mein gesamtes Umfeld schickte sich Reden von Steve Jobs, Randy Pausch, garniert mit allerlei Motivationsvideos. Viele träumten von dieser genialen Idee, dieser einen sensationellen App der Marke Facebook, vom ganz

Ja, so sah Gothic in einem frühen Stadium aus. Inklusive Multiplayer-Ideen und einem starken Fokus auf Dungeons.



persönlichen Durchbruch, mit dem sie später die Welt verändern würden. Und darüber will ich hier gar nicht spötteln, denn ohne diesen Drang wäre ich heute beispielsweise nicht bei der GameStar. Große Träume sind wichtig. Aber man braucht nicht zwangsläufig diese eine geniale Idee. Das habe ich damals schon mit der unendlichen Weisheit eines 21-Jährigen meinen Unifreunden propagiert – und ausnahmsweise halte ich es zehn Jahre später immer noch nicht für Quatsch, denn Gothic ist der beste Beweis. Gothic sollte so viele Dinge werden. Ein Ultima-Underworld-Klon. Ein Dungeon Crawler mit Multiplayer sogar. Es sollte mehrere spielbare Klassen geben (Krieger, Psioniker, Dieb und Magier), die magische Barriere war ursprünglich bloß eine Levelgrenze, bevor man sie zum Teil der Story machte und, und,

und. Das frühe Gothic wirkt wie ein Mischmasch der Ideen, ein Best-of damaliger Rollenspiele. Als langlebige Vision findet man vor allem diese Idee: Das Spiel sollte einsteigerfreundlicher sein als die teils sehr verkopfte Konkurrenz.

Noch heute lässt sich Gothics Besonderheit kaum mit einem Wort beschreiben. Fans skizzieren dann die Atmosphäre, die Tagesabläufe der Inhaftierten, das Gefühl von Erregung, das »Ich werde hier nicht an die Hand genommen«. Auch ich kann darüber mühelos ganze Bücher füllen. Aber das sind alles recht weiche, vielschichtige, vernetzte Kategorien. Gothic hat nicht diese eine geniale Idee. Es ist kein Minecraft, sondern ein riesiger Eintopf, bei dem die einzelnen Zutaten durch unheimlich viel Abschmecken, Ausprobieren, Verwerfen und einer

Prise Glück zum Gourmetgericht führten. Falls ihr also auf diesen perfekten Einfall wartet, um mit eurem ersten Buch, eurem ersten Bild, eurem ersten Gedicht loszulegen – macht einfach mal. Oder um es mit weisen Worten zu sagen: Just do it. Vielleicht klärt sich der Rest dann auf dem Weg.

Gothic lebt auch 2021 noch

Ich finde wenig faszinierender als die Faszination an sich. Mit Enthusiasten zu reden, die sich seit Jahrzehnten für einen ganz bestimmten Teil des Gaming-Hobbys begeistern, gehört zu den besten Parts des Jobs. Beispielsweise quatscht man mit Landwirtschafts-E-Sportlern oder mit den Enderal-Moddern oder mit einem der ambitioniertesten Gothic-Modding-Teams überhaupt. Gut, gequatscht hat diesmal eigentlich Martin Dietrich, aber zumindest kann ich mich an den Ergebnissen laben: Das Modding-Projekt Phoenix Tales möchte das Gothic spielbar machen, das wir niemals bekommen haben. Eben die oben skizzierte Alpha mit Psioniker-Klasse, verworfenen Ideen und, und, und. Das Team hat so tief im Fundus längst vergessener Gothic-Bestände gewühlt, dass die Ergebnisse selbst mich als Kenner verblüffen. Mehr dazu gleich im Anschluss an meine Gedanken. Gleichzeitig werkelt das neu gegründete Barceloner Studio Alkimia Interactive am offiziellen Remake von Gothic, um einer neuen Generation die Faszination des Minentals zugänglich zu machen. Auch wenn wir wohl nie ein Gothic 5 (oder ein echtes Gothic 4) erleben werden: Gothic lebt 2021 weiter. In ambitionierten Fanprojekten, in offiziellen Remakes, aber vor allem in unseren Erinnerungen. Von daher: Alles Gute zum 20. Geburtstag. ★



Die Band In Extremo hatte im ersten Gothic einen musikalischen Auftritt.

20 Jahre Gothic: Modding

DAS UR-GOTHIC

Damit Gothic wirklich zu Gothic werden konnte, wurde es im Verlauf der Entwicklung Dutzende Male überarbeitet. Modder wollen jetzt aus all den Ur-Versionen ihr neues Lieblingsspiel machen. Von Martin Dietrich



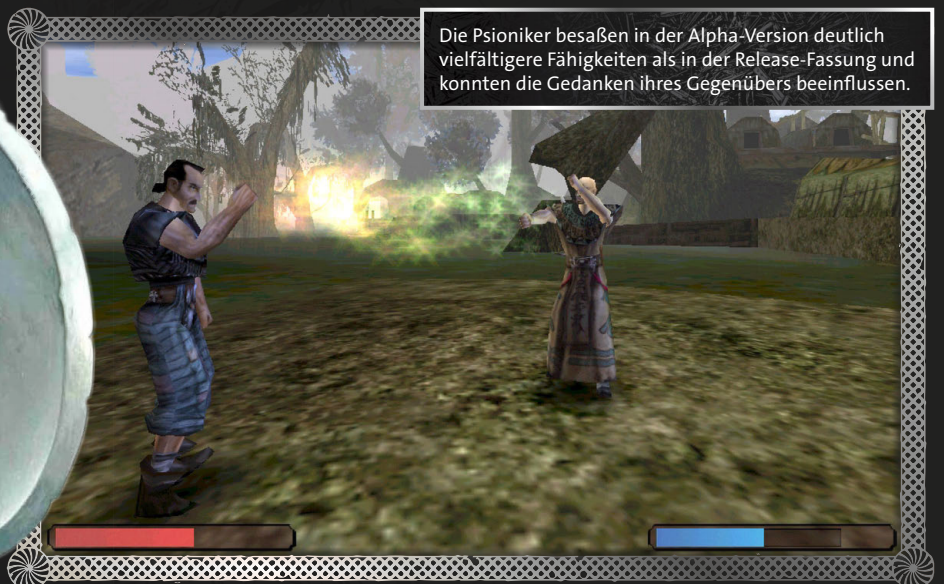
Vor 20 Jahren erschien ein Rollenspiel aus Deutschland, das anders war als seine Artgenossen. Eigenwillig und schroff, aber auch herzlich wie eine langjährige Kneipenfreundschaft. Große Ideen trafen auf eine einzigartige, aufs Wesentliche kondensierte Welt zum Eintauchen und Verweilen. Zwar erreichte Gothic nur in einigen Teilen der Welt Kultstatus und gilt dort als wegweisende Open World, dennoch bleibt es ein Ausnahmespiel. Für das Entwicklerstudio Piranha Bytes stellte der 15. März 2001 das Ende einer Odyssee dar. Man hatte sich gnadenlos übernommen und auf den letzten Drücker alle Kraft in ein Spiel gesteckt, das nach vielen Verschiebungen endlich erscheinen musste. In unserem großen Making-of-Gothic-Report aus dem letzten Jahr (09/2020) zeichnen wir die turbulente und aufopferungsvolle Entwicklungsgeschichte im Detail nach. Im Zuge der Recherche sprachen wir damals auch mit dem Mod-Team Phoenix Tales, das aus den einst verworfenen Konzepten von Piranha Bytes etwas Eigenes kreieren will.

Zum Gothic-Jubiläum haben wir die Modder erneut kontaktiert und erfahren, dass das ambitionierte Fanprojekt mittlerweile noch umfangreicher geworden ist.

**Was ist Phoenix?**

Phoenix oder auch Project Nyx ist keine exakte Wiederherstellung einer bestimmten Alpha-Version von Gothic. Vielmehr nimmt das Mod-Team verschiedene Elemente und angedachte Konzepte, die zwischen 1997 und 2001 entstanden, denkt sie weiter und formt daraus ein zusammenhängendes Ganzes. Phoenix soll das werden, was Gothic hätte sein können, wenn die ursprünglichen Pläne von Piranha Bytes konsequent zu Ende gebracht worden wären. »Diese hochgesteckten Ziele, die man nicht ganz erreichen konnte, aber die trotzdem so in der Reinheit auch nie wieder in einem Spiel vorgekommen sind«, sagte Oliver von Phoenix Tales bei unserem ersten Gespräch über seine Faszination für das Ur-Gothic.

Eine der größten Änderungen betrifft den Charakterfortschritt. Erfahrungs- und Lernpunkte sind passé, stattdessen regelt sich alles über die Wahl der Klasse. Krieger, Diebe, Magier und Psioniker verfügen über eine Palette an unterschiedlichen Fähigkeiten.



ten. Während Diebe Schlösser knacken, schlagen Krieger Türen einfach ein. Psioniker können wiederum kurzzeitig die Bewohner der Barriere per Gedankenkontrolle steuern, wozu zwei alte Attribute wieder wichtig werden: Willenskraft und Wahnsinn, die sich durch Meditation und natürlich durch den ausreichenden Konsum von Sumpfgas unter Kontrolle halten lassen.

Weil es keine Erfahrungspunkte gibt, muss man nicht mehr die Wildnis für einen Stufenaufstieg nach passenden Gegnern abgrasen. Bessere Skills werden über Fortschritte in der Story freigeschaltet und dadurch, dass man seine Rolle innerhalb der jeweiligen Gilde ausfüllt. »Learning by Acting« nennt das Phoenix Tales.

Der lädierte, heruntergekommene Look des Minentals wird weiter ausgebaut. Genauso wie die Konkurrenz zwischen den drei Hauptgilden. Es soll zu richtigen Scharmützeln untereinander kommen, wenn ein Lager den Konvoi des anderen überfällt. Auch verworfene Storyabschnitte bekommen neues Leben eingehaucht. Wir besuchen die unterirdische Stadt der Orks und lernen ihre Kultur besser kennen. Die Schürfer in der Mine des Neuen Lagers werden ebenfalls mehr zur gesamten Geschichte beitragen.

Eine neue Gothic-Saga

Der Umbau des ersten Gothic ist aber nur der erste von mehreren geplanten Akten. Der zweite Akt namens »Nemesis« soll das Gothic-Sequel, das eingestellte Addon, mit dem gleichen Designansatz komplementieren. Eigentlich wollte man danach mit der Modifikation fertig sein. »Dann sind wir aber auf die Idee gekommen, weil die Amazone Thora so eine bedeutende Rolle in unserem Nemesis-Akt spielt, mit ihr den ganzen Plot von Phoenix zum Abschluss zu bringen«, erklärt Oliver das immer weitere Wachstum der Mod.

Der namenlose Held wird einer neuen Figur Platz machen, die ihren ersten Auftritt in »Nemesis« feiern wird. Zentraler Handlungsort soll dann aber nicht wieder das altbekannte Minental werden, sondern Khorinis und Umgebung. Im Vergleich zu Gothic 2 wird die Erzstadt komplett umgebaut und soll mehr den Beschreibungen des Vorgängers und des offiziellen Comics entsprechen. Wenn alles glattgeht wie geplant, wird Phoenix also im Prinzip drei Spiele in einem.

»Es ist eine Mammutaufgabe. Daraus wollen wir gar keinen Hehl machen. Aber wir haben uns auch bewusst für diese Aktstruktur entschieden, um das irgendwie in handhabbare Stücke runterzubrechen«, antwortet Oliver auf die Frage, ob sie sich damit nicht zu viel aufhalsen. Jeder der drei Akte wird einzeln unter einer Public-Source-Lizenz veröffentlicht werden. Damit können Dritte auf die Daten der Mod-der zugreifen, das Urheberrecht bleibt aber im Rahmen der Gothic-Mod-Lizenz bei ihnen. Phoenix Tales erhofft sich durch diese Vorgehensweise, mehr Mitstreiter und Mitstreiterinnen für ihre Sache gewinnen zu können. Im letzten Jahr wuchs ihr Team schon von zwei Leuten auf neun an. Als sie vor ein paar Monaten einen öffentlichen Discord-Server eröffneten, versammelten sich relativ schnell über

GILDE: Heilmagier

Hauptsitz: Neues Lager

anderweitiges Vorkommen: -

Größe: Klein

"SOZIALE" FUNKTION: Kopf des kleinen Lagers. Heilen Lagergilden verbilligt Heilen andere/erwecken Tote für [Geld]. Schicken Erzdiebe in Altes Buddlerfort. Sind überall respektiert wegen ihrer Heilfähigkeiten.

AUSBRUCHSPLAN: Horden Erzdiebe. Kleiner Bestandteil -> Astralboostertränke Kollektive Anstrengung: mit Magie die Barriere zu zerstören Forschen nach optimalen Spruch

EINTRITTSVORAUSSETZUNGEN: SC muss CORE-Sprach beherrschen Versagt er dabei, wird er vom Hof gefasst. 2-Chance wird durch forcierten NSC-Dialog angekündigt

Maximal erlaubter Beitrittslevel anderer Gilden:

1 für PSI
3 alle anderen

BEZIEHUNGEN zu anderen Gilden:

Junta - Man müßte die Barriere eigentlich stehen lassen

Kampfmagier - Es waren KM, die die Barriere errichteten, wir bezwingen sie

Schläger - Gering schwache Junta-Heldantenne

Spitzel - Ärgerlich

Heilmagier - X

Paladine - Zuverlässige Verteidiger

Erzdiebe - Verwundet? Jammer nicht, hast du das Erz? Gut, leg dich hin und erhol dich

GH Diebergilde - ?

Fallensteller - Paßt uns bloß auf unsere Buddler auf

Gurus - Diese Drogenbräute bringen das magische Gefüge in Unordnung

Norizen - Es ist unser Erz! Laßt die Freien Buddler in Ruhe!

Tempelwache - Arbeitet doch lieber für uns.

Beschwörer - Es ist einsam an der Spitze

grobes LERNPROGRAMM:

Heilmagiersprüche Level 7
Magie schenken
natürliche Heilung

Buddler - Arme Sklaven

Freie Buddler - Was können wir für euch tun

Halborks - Barbaren

Aut: M. Hoge

Hier seht ihr eine frühe Version der geplanten Gilden. Es sind deutlich mehr als im Hauptspiel landeten.

100 begeisterte Gothic-Fans, um über Phoenix und die Alpha-Versionen zu plaudern. Auch der damalige Chefentwickler von Gothic, Mike Hoge, stieß dazu, ebenso weitere ehemalige Piranha-Bytes-Mitarbeiter wie Tom Putzki und Kai Rosenkranz. Damit ergab sich eine einmalige Chance.



Moment mal, so sehen die Snapper in Gothic aber nicht aus! Richtig, dieses alte Monsterkonzept zeigt ein alternatives Design der gefährlichen Beißer.

Phoenix Tales sucht auch weiterhin nach tatkräftiger Unterstützung. Jeder Akt des Projekts soll unter einer Public-Source-Lizenz veröffentlicht werden.



Jäger der verlorenen Alpha-Versionen

»Und dann habe ich Mike direkt auf seine Designdokumente angesprochen, von denen wir schon wussten, dass er sie immer noch hat«, erinnert sich Florian, der neben Art-Design, 3D-Modeling, Animationen und Story auch das Archiv von Phoenix Tales verantwortet. Um die einstigen Gedankengänge von Piranha Bytes genau analysieren zu können, hat

Phoenix Tales ein Archiv angelegt mit alten Presseberichten, Screenshots, Demo-Builds und Grafiken, die noch im Internet zu finden waren. Seit Mike Hoge und Kai Rosenkranz in einem Livestream vor einiger Zeit mal drei dicke Ordner voller Making-of-Material präsentierten, wusste die Community, dass es da noch mehr gab. Hoge willigte glücklicherweise ein und erlaubte dem Mod-Team, diesen besonderen Schatz zu bergen. Dafür nahm Florian auch eine langwierige Bahnfahrt nach Bochum auf sich, um die Aufzeichnungen abzuholen und einzuscannen. Allein die Rückfahrt dauerte elf Stunden.

Aber egal, jetzt hat Phoenix Tales das mit Sicherheit umfangreichste Gothic-Archiv aller Zeiten.

»Wir veröffentlichen nicht alles daraus, weil da auch ganz viele Kritzeleien dabei sind, Randnotizen, und manche Sachen würde Mike auch nicht veröffentlicht sehen wollen.

Aber da sind auch sehr schöne Konzeptzeichnungen und Skizzen dabei«, sagt Florian. »Man sieht zum Beispiel, wie diese Fäuste entstanden sind, die ja für Gothic so charakteristisch sind.«

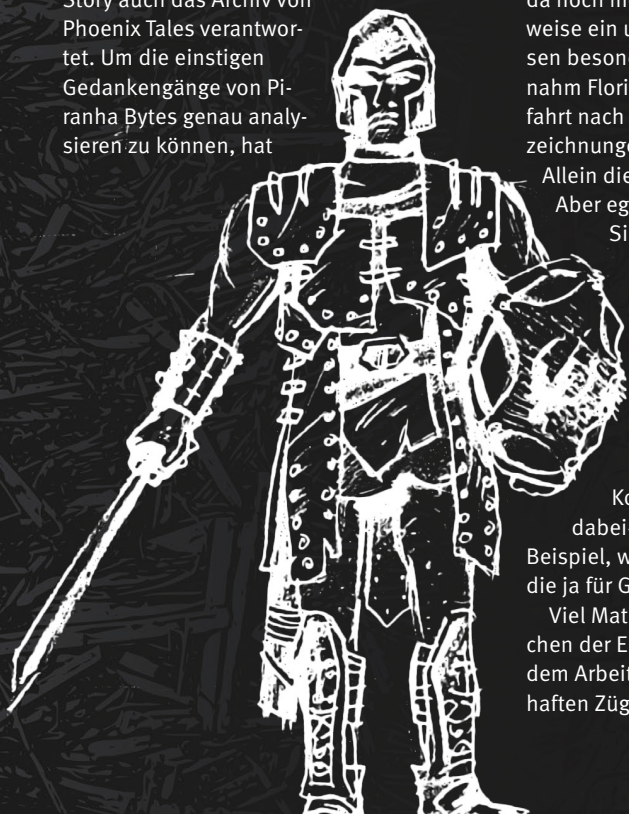
Viel Material betrifft zudem die ersten Wochen der Entwicklung, als Gothic noch unter dem Arbeitstitel »Orpheus« die ersten zaghaften Züge annahm und Piranha Bytes

selbst noch nicht so ganz genau wusste, was man da eigentlich vorhatte. »Einer der Ordner besteht nur aus einer Geschichte, die ein Freund von Piranha Bytes damals geschrieben hat, inspiriert von den frühesten Ideen zu Gothic. Das ist eine inoffizielle Geschichte auf 159 DIN-A4-Seiten, die beschreibt, wie die ganze Geschichte auch hätte aussehen können«, verrät Florian. Für gewöhnlich erfährt die Öffentlichkeit solche frühen Details nie, weil Entwicklerstudios und Publisher meistens exzellente Geheimniskrämer sind. Dank der Arbeit von Phoenix Tales ist dieser seltene Blick hinter den Vorhang aber bald möglich.

Die Modder entdeckten auch gestrichene Inhalte, die die Macher selbst schon vergessen hatten. »An einem Zeitpunkt der Entwicklung hatte irgendjemand mal im Sinn, Halb-Orks einzuführen«, gibt Florian ein Beispiel. »Die Halb-Orks werden von beiden Völkern gehasst. Für die Menschen sind sie keine richtigen Menschen und für die Orks keine richtigen Orks.« Derzeit plane man, das Konzept der Halb-Orks im dritten Akt der Modifikation wieder einzuführen. Im Interview betont das Team aber auch, dass momentan nur noch wenige neue Inhalte dazukommen würden. Die Gefahr, sich zu übernehmen, sei schließlich allgegenwärtig. Da sind sich professionelle und Hobbyentwickler trotz aller Unterschiede sehr ähnlich.

Der unbedingte Wille

Etwa einen Arbeitstag investiert jeder der Modder pro Woche ins Phoenix-Projekt. So genau lässt sich das aber nicht sagen, weil es manchmal zu Unregelmäßigkeiten kommt und man zwischen Beruf oder Studium ir-



Artwork eines Arenakämpfers. Im nie fertiggestellten Addon sollte es übrigens regelmäßige Kämpfe in der Arena des Alten Lagers geben.

Arena-Fighter
Level 5

Im zweiten Akt sind wir auch im Gefängnis unterwegs, allerdings sind die Regeln andere, die Lager sind zerstört.



gendwie noch ein bisschen Zeit für die Mod aufbringen will. Die Teamgründer Oliver und Florian schrauben bereits seit 2017 unentwegt an ihrer Vision. Ihr eigenes Designdokument, in dem die Ergebnisse ihrer Archiv-Detektivarbeit vermerkt sind, umfasst mehr als 1.000 Seiten. Darin wird sogar aufgelistet, welches Item welcher NPCs in welcher Alpha-Version bei sich trägt, sofern das noch irgendwie nachvollziehbar ist.

»Gothic ist für mich mehr ein Kunstwerk als ein Spiel. Da hat man wirklich gemerkt, die Leute haben genau das gemacht, was sie selber spielen wollten«, so Oliver über seine Liebe zum Rollenspielklassiker. »Die haben sich keine Gedanken darum gemacht, ob das gut ankommt. Diese Leidenschaft ist massiv auf mich übergesprungen.« Für einige im Team stellt die wiederhergestellte Al-

pha von Gothic auch so etwas wie indirekten Piranha-Bytes-Content dar und die Möglichkeit, ihr Lieblingsspiel aus einem anderen Blickwinkel kennenzulernen. »Und das finde ich auch sehr spannend daran, dass man im Prinzip diesen Gothic-Zauber nochmal neu erlebbar machen kann, denn irgendwie ist es bekannt, aber dann doch ganz anders«, sagt Oliver, dessen Karriere als Programmierer auch mit dem Modden von Gothic seinen Anfang nahm. Florian erklärt seine anhaltende Begeisterung damit, dass er mittlerweile sein eigenes Traumspiel in seinem Kopf geschaffen habe. »Ich will halt irgendwann mal dieses Spiel, wie ich es mir erträumt habe, auch selbst spielen, und deswegen will ich das Ding fertigkriegen.«

Aktuell sollte man mit einer Veröffentlichung des ersten Akts jedoch nicht vor 2022

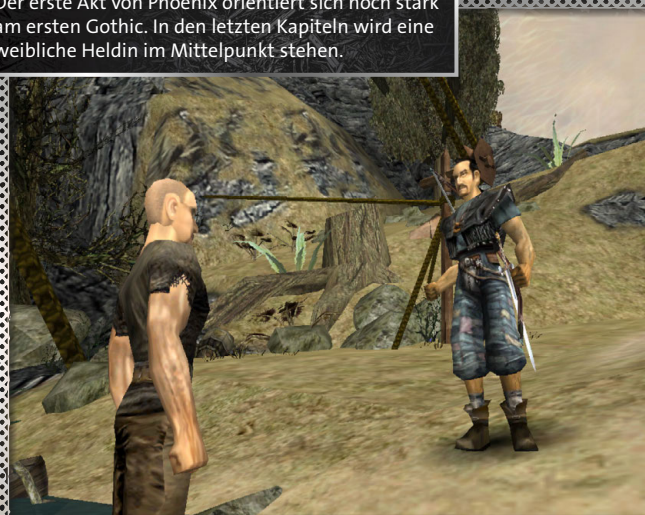
rechnen. Wann Phoenix komplett sein wird, lässt sich ebenfalls nur schätzen. Modder leben ja das Motto »When it's done« und brauchen sich um nörgelnde Publisher keine Gedanken machen. Florian zu unserer unausgesprochenen Frage, ob Phoenix wirklich irgendwann fertig wird: »Es ist auch so ein bisschen ein Versprechen, dass man gegeben hat. Nicht nur den anderen, sondern auch sich selbst gegenüber. Ich muss es einfach irgendwann beenden. Es ist wie so ein innerer Drang, der einen weitertreibt.«

Die bewundernswerteste Eigenschaft von Gothic ist am Ende vielleicht nicht seine Qualität als Rollenspiel, sondern die Fähigkeit, Menschen auch nach 20 Jahren noch so zu begeistern und zu inspirieren. Alles Gute, Gothic! Möge dich der Schläfer auch weiterhin erleuchten! ★

Die Beziehung der drei Lager untereinander war mal deutlich mehr auf Konflikt ausgelegt. Es sollte sogar zu regelrechten Überfällen kommen.



Der erste Akt von Phoenix orientiert sich noch stark am ersten Gothic. In den letzten Kapiteln wird eine weibliche Heldin im Mittelpunkt stehen.



20 Jahre Gothic: Auf den letzten Metern

VON NAMENLOSEN UND MÄUSEN

Der Namenlose hatte ganz zu Beginn nicht nur keinen Namen, ihm fehlte auch etwas anderes. Und das kann Petra bis heute nicht so recht glauben.



PETRA SCHMITZ

Petra hat jedes Gothic-Spiel angefasst. Das eine länger, das andere kürzer. Zur glühenden Verehrung der Serie hat es aus diversen Gründen nie gereicht. Aber sie schätzt die Eigenständigkeit der Spiele. Ohne Gothic und Piranha Bytes wäre die deutsche Spiele- und Entwicklerlandschaft für Petra jedenfalls um einiges ärmer.



Ich habe eigentlich keinerlei konkrete Erinnerungen mehr an diesen Preview-Termin, der vermutlich irgendwann im Januar 2001 stattfand. Leute, das ist über 20 Jahre her, ich bin inzwischen froh, wenn ich morgen früh noch weiß, was heute Abend in der Tagesschau vorkommt (bestimmt irgendwas mit Corona und Impfungen). Ich weiß auch nicht mehr, wer von Piranha Bytes uns besuchte: Tom Putzki und ... Kai Rosenkranz? Öhm, tja. Vermutlich nicht, aber das ist für die Geschichte auch nicht von Relevanz.

Ich finde es vielmehr interessant, wie hart ich damals mit dem Wörtchen »Psoniker«

fürs Vorschauvideo kämpfen musste. Und hey, wie kurz waren unsere Videos nach der Jahrtausendwende? Nun, andere Zeiten, andere Datenträger, anderes Internet, kurze Videos. Lasst es mich so sagen: Es war nicht alles schlecht damals. Ihr findet das Video übrigens auf GameStar.de/Plus.

Scavenger? Ja. Mäuse? Nein!

Okay, ich schweife ab, der eigentlich bemerkenswerte Umstand an diesem Termin war: Wir konnten beziehungsweise ich konnte Gothic erstmals selbst spielen – und dabei feststellen, dass das Ding keinerlei Mausun-

terstützung hatte. Ich möchte an dieser Stelle ein »WTF?!« addieren.

Da freut man sich darauf, etwas Besonderes erleben zu dürfen, und dann spielt sich das angeblich ach so tolle Rollenspiel wie ein hüftsteifes Tomb Raider aus dem gefühlten Mittelalter. Was ich übrigens auch in besagtem Video erwähne, in dem ich recht ungelenk versuche, einen Scavenger zu killen. Das Mittelalter und den Frotzelunterton lasse ich bei meinen Ausführungen weg. Die fehlende Maus verschweige ich übrigens auch. Ich dachte wohl, man würde das Video nur in Kombination mit dem Artikel konsumieren.

Wie ein Konsolentitel?

Stichwort Artikel, womit wir auch beim eigentlichen Rätsel hinter der Maus sind: Ich habe mir vor dem Aufschreiben meiner löcherigen Erinnerungen die Previews der Kollegen von damals durchgelesen. Rüdiger Steidle lässt in der ersten Vorschau (10/98) Tom Putzki zu Wort kommen: »Ein PC-Spiel muss genauso einfach zu bedienen sein wie ein Konsolentitel.« Dann addiert Rüdiger noch: »Deshalb beschränkt sich die Steuerung von Gothic auf zehn Tasten, mit denen Sie Ihren Charakter ähnlich wie Lara Croft durch die düsteren Verliese lenken.«

Kein kritisches Wort, stattdessen wird (zumindest im Artikel) einfach abgenickt. Das ist ein wenig so, als würde man Claire Fisher aus »Six Feet Under« in dieser einen hochalbernen Szene abnehmen, sie könnte wirk-

Ich glaube, ich hab damals die Piranha-Bytes-Menschen gebeten, den Namenlosen für dieses Bild vor eine geile Kulisse zu stellen.





lich Quake 3 Arena nur mit der Tastatur spielen und dann auch noch – klackediklack, impressive – gewinnen.

Nachschieben möchte ich an dieser Stelle noch, dass Rüdiger zumindest damals ziemlich versiert in Sachen Mausbenutzung war, dieses Ding am Kabel war für ihn keine Unbekannte. Wie oft er mir (noch vor meinem Arbeitsantritt bei GameStar) im Half-Life-Deathmatch ins Gesicht geschossen hat, geht auf keine Kuhhaut! Aber nach Rüdigers Erwähnung des Zehn-Tasten-Systems wurde die fehlende Maus bis zu meiner Preview kurz vor dem Release nie wieder Thema.

Und das zwei Jahre nach Start der optischen Mauszeitrechnung

Ich sag's gerne noch mal, ich rede von 2001. Die erste optische Maus für Kunden (Microsoft IntelliMouse, wer hatte sie nicht?) erschien 1999, die Ära der vollgesiffen Kugelmäuse neigte sich dem Ende entgegen. Und dann kommt Piranha Bytes bei uns in München vorbei und hier, zack, riesiges, geil aussehendes Rollenspiel, das eure Rechner zum Stöhnen bringt, aber Steuerung ist aus dem letzten Jahrhundert, sorry, knutsch.

Ich weiß eines noch ziemlich sicher von diesem Termin, nämlich dass ich meinen

Unmut darüber verbalisiert habe. Ohne »WTF?!«, dennoch deutlich. Und ich denke, das haben die Kollegen anderer Publikationen wohl auch. Piranha Bytes war damals nämlich auf großer Deutschlandtour mit Gothic, um noch ein paar letzte Previews vor dem bald anstehenden Release im März 2001 in den Druckerzeugnissen platzieren zu können.

Da stehst du dann da als kleines, aber ambitioniertes Team aus Bochum, hast ein irre gutes Rollenspiel im Rucksack – und dann knödelt wahrscheinlich die gesamte deutsche Spielepresse über die fehlende Maus. Was macht man da als kleines, aber ambitioniertes Team aus Bochum? Man baut superkurz vor Release noch eine Mausunterstützung ein. So ist es geschehen. Gut, die Gothic-Maus war am Ende bestenfalls Kosmetik. Kosmetik, die eher an verschmierte Wimperntusche erinnerte, als dass sie das Spielerlebnis spürbar aufgehübscht hätte. Aber sie war drin. Auf den letzten Drücker.

»Maus oder Scheißaufmaus?«

Ich weiß nach all den Jahren noch immer nicht, wie es passieren konnte, dass Piranha

Im Lager lernen

Im Intro landet Ihr Held als ganz normaler Sterblicher in der befremdlichen Welt der Strafkolonie. Ihn steuern Sie ausschließlich mit der Tastatur, obwohl eine Mausunterstützung sinnvoll gewesen wäre.

Hier wurde das erste Mal kritisch in der GameStar erwähnt, dass Gothic keine Mausunterstützung hatte.

Bytes Gothic ohne Mausunterstützung geplant hat. Ich weiß aber auch nicht, wie es passieren konnte, dass dieser Umstand vor meinem Artikel in der 03/2001 nie so richtig ein Thema in der GameStar war.

Mich würde noch interessieren, wie lange die Diskussion in Bochum über »Maus oder Scheißaufmaus?« im Anschluss an den Redaktionsbesuch lief und ob sich am Ende jemand diverse Nächte um die Ohren schlagen musste, um den Kram einzubauen. Sollte Letzteres der Fall gewesen sein, dann tut mir das nachträglich sehr, sehr leid. Vor allem, weil das erste Gothic sehr wahrscheinlich auch ohne Mausunterstützung ein Erfolg geworden wäre.

PS: Ich bin ja ein bisschen stolz darauf, dass ich schon 2001 durchaus kritisch erwähnt habe, dass man in Gothic einen Mann in einer Männerwelt spielt, in der Frauen keinerlei Einfluss haben. ★



Mich hat die Gothic-Welt ziemlich aus dem Schuhen gehoben, das war 2001 einfach verdammt super.

Premiumversand
mit **DHL**



GAMING CHAIRS



edles **DESIGN** &
maximaler **KOMFORT**

one.de/chairs

ab **149,99 €**



ONE.DE 0 44 61/74 87-4 00

JETZT DEINEN WUNSCH-PC
ZUSAMMENSTELLEN & BESTELLEN



Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich und von der gewählten Konfiguration abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. 1) Alle genannten Preise inkl. MwSt. zzgl. Versandkosten. Abbildung enthält Sonderausstattung. Der Käufer erhält ein 14-tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB. 2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499€. Effektiver Jahreszins von 9,9% bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 9,47% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die BNP Paribas S.A. Niederlassung Deutschland, Standort München: Schwanthalerstr. 31, 80336 München. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 4 PAngV dar.

Google



4,9 / 5 Sternen

Erhältlich bei **ONE.de**

one.de/nvidia-rtx-30



THE ULTIMATE PLAY

GEFORCE RTX™ 30ER-SERIE

AMD



Erlebe unglaublich
eindrucksvolles Gaming
mit der Kombination aus
**NVIDIA und AMD
Ryzen CPU!!**

one.de/amd-nvidia

intel



Die **INTEL CPU**
kombiniert mit **NVIDIA-
Power** bietet dir
ultimative Leistung
für Gamer!

one.de/intel-nvidia



GEFORCE
RTX

RTX 3060

RTX 3070

RTX 3090



one.de IT-Handels GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens
Informationen zu den Versandkosten findest du unter: www.one.de/versandkosten



Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich und von der gewählten Konfiguration abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. 1) Alle genannten Preise inkl. MwSt. zzgl. Versandkosten. Abbildung enthält Sonderausstattung. Der Käufer erhält ein 14-tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB.

Core i9 11900K

HOLT INTEL DEN THRON ZURÜCK?

Mit dem Core i9 11900K schickt Intel einen neuen Prozessor ins Rennen, um AMD die Stirn zu bieten. Wie gut das gelingt, zeigen unsere Benchmarks. Von Nils Raettig

DER ADAPTIVE BOOST

In unseren Benchmarks ist die neue Funktion namens »Adaptive Boost« deaktiviert. Sie kann beim Core i9 11900K unter Einhaltung der Garantie für eine Taktsteigerung von 300 MHz bei Last auf allen Kernen sorgen. Da sich die Leistung dadurch in Spielen in einem sehr überschaubaren Rahmen von etwa zwei Prozent erhöht, während Leistungsaufnahme und Hitzeentwicklung deutlich ansteigen, empfehlen wir die Nutzung dieses Modus nicht.

Intel war es jahrelang gewohnt, unangefochten an der Spitze der Desktop-Prozessoren zu stehen. Das hat sich Ende 2020 durch die neuen Ryzen-5000-CPU's geändert. Mit dem Core i9 11900K will Intel AMD jetzt bereits wenige Monate später wieder vom Thron stoßen. Wir sagen euch, mit welchen Neuerungen Intel das schaffen möchte, und klären mit passenden Benchmarks, ob dieses Unterfangen gelingt. Dazu nutzen wir das Asus Maximus XIII Hero mit der zum Testzeitpunkt aktuellen BIOS-Version 0610.

Eine möglichst aktuelle BIOS-Version ist in diesem Fall auch deshalb relevant, weil die Rocket-Lake-CPU's teilweise schon deut-

lich früher in den Handel gelangt sind. Erste Tests wurden teils mit älteren BIOS-Versionen durchgeführt, die sich negativ auf die Performance auswirken können.

Wir messen außerdem innerhalb der offiziellen Vorgaben Intels für Faktoren wie die Leistungsaufnahme. Je nach Mainboard und BIOS-Einstellungen können diese Werte für mehr Leistung bei gestiegenem Stromver-

brauch und größerer Hitzeentwicklung auch umgangen werden (mehr dazu im Abschnitt »CPU-Benchmarks im Cinebench R23.«

Preis und Verfügbarkeit

Laut offiziellen Angaben kostet der neue Core i9 11900K 40 bis 50 US-Dollar mehr als sein Vorgänger Core i9 10900K. Der Preis im Handel dürfte demnach etwa im Bereich von 550 Euro liegen. Damit ist der 11900K klar teurer als der gut verfügbare Ryzen 7 5800X mit acht Kernen (ca. 420 Euro). Auf der anderen Seite fällt er aber auch deutlich günstiger als der momentan schlecht lieferbare Ryzen 9 5900X mit zwölf Kernen aus (ab ca. 800 Euro). Die Verfügbarkeit von Intel-Prozessoren war zuletzt trotz der Situation auf dem Hardware-Markt problemlos gegeben. Wir rechnen damit, dass das auch für die neuen Core-i-11000-Modelle gelten wird.

Was ist neu, was bleibt gleich?

Bei einer neuen CPU-Generation stellt sich stets die Frage, was sich ändert – und was nicht. Im Vergleich zum Vorgänger gibt es beim Core i9 11900K durchaus einige Unterschiede, aber auch wichtige Gemeinsamkeiten, wie die folgende Übersicht zeigt:

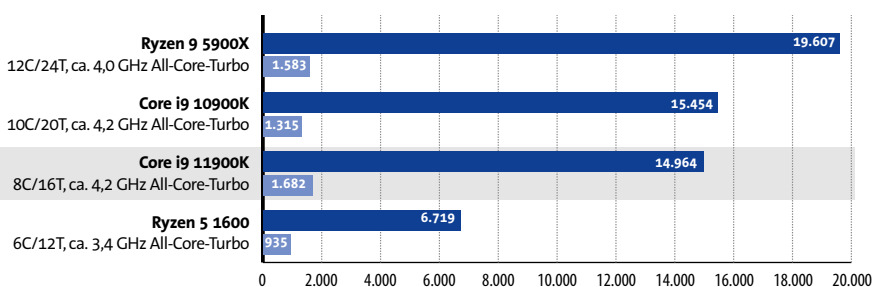


PERFORMANCE 3D-BENCHMARK

Cinebench R23

Geforce RTX 3080, 32,0 GByte DDR4-3733

■ Multi-Score ■ Single-Score



NEUES TESTVERFAHREN

Warum messen wir mit der extrem schnellen RTX 3080 nur in 720p und mit der langsameren RX 5700 XT in höheren Auflösungen? Die Erklärung: Unsere frisch aktualisierten CPU-Benchmarks in Spielen folgen zwei unterschiedlichen Ansätzen:

- Messen ohne GPU-Limit: Einerseits testen wir mit der extrem schnellen GeForce RTX 3080 in der sehr niedrigen Auflösung von 1280x720 (720p). Die Kombination aus besonders flotter Grafikkarte und geringer Auflösung sorgt dafür, dass die Prozessoren möglichst wenig durch die GPU-Leistung limitiert werden. So treten Unterschiede zwischen den CPUs stärker hervor.
- Messen mit GPU-Limit: Andererseits messen wir mit der deutlich langsameren Radeon RX 5700 XT in den Auflösungen 1920x1080 (Full HD), 2560x1440 (WQHD) und 4K (3840x2160). Diese Benchmarks haben den Zweck, euch zu veranschaulichen, wie stark die Grafikkarte die Leistung der CPUs limitieren kann. Die Wahl fiel deshalb auf die RX 5700 XT, weil sie als Mittelklasse-GPU in einem beliebten Leistungssegment angesiedelt ist. Laut unserer jüngsten Grafikkartenumfrage nutzen 72,1 Prozent von euch eine GPU, die ähnlich schnell wie die RX 5700 XT oder langsamer ist.

Die Spiele im Testparcours sind: Anno 1800, Assassin's Creed Valhalla, Cyberpunk 2077, F1 2020, A Total War Saga: Troy sowie Watch Dogs Legion. Wir bilden hier wie üblich aus Platzgründen nur die Durchschnittsergebnisse ab. Wenn ihr wissen wollt, wie sich die Prozessoren in den einzelnen Spielen schlagen, könnt ihr das auf GameStar.de nachlesen.

- neue CPU-Architektur, die nicht mehr auf der über fünf Jahre alten Skylake-Architektur basiert (jetzt Cypress Cove statt Comet Lake)
- weniger Kerne (acht statt zehn)
- höhere Leistung pro Kern (laut Intel bis zu 19 Prozent)
- höherer RAM-Takt (DDR4-3200 statt DDR4-2933)
- Unterstützung von PCI-Express 4.0
- neue 500er Chipsätze
- schnellere integrierte Grafikeinheit (UHD Graphics 750 statt der bisherigen UHD Graphics 630)

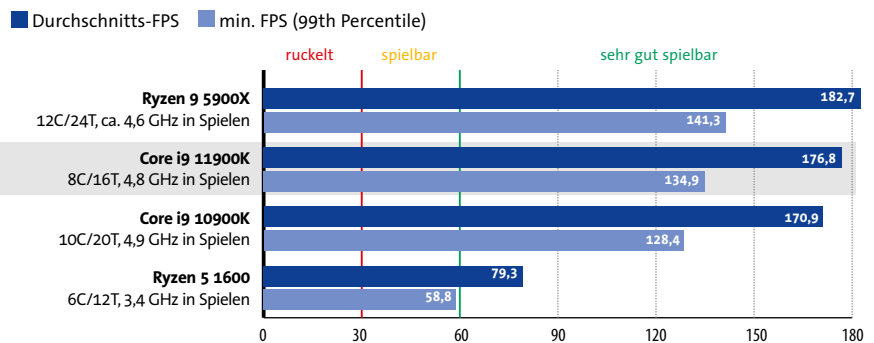
Weitgehend gleich bleiben dagegen Taktraten (maximal 5,3 GHz auf einem Kern), Mainboard-Kompatibilität (Sockel 1200) und die thermische Verlustleistung (125 Watt).

Mit einem BIOS-Update sind die neuen CPUs also auch zu Mainboards mit einem 400er-Chipsatz kompatibel, es gibt aber zwei wichtige Ausnahmen von dieser Regel: B460 und H410 bieten generell keine Unterstützung von Rocket Lake, weil sie noch auf älteren Chipsätzen der 300er-Reihe basieren. Mehr dazu im Upgrade-Guide im Anschluss an diesen Artikel.

PERFORMANCE RATING IN SPIELEN

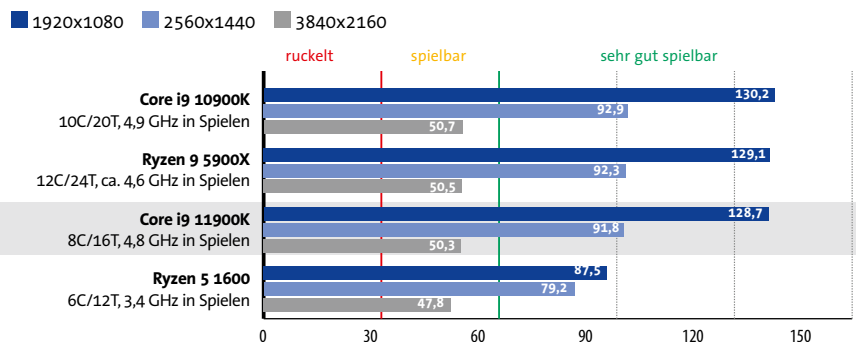
Performance 1280x720

GeForce RTX 3080, 32,0 GByte DDR4-3733, hohe Details



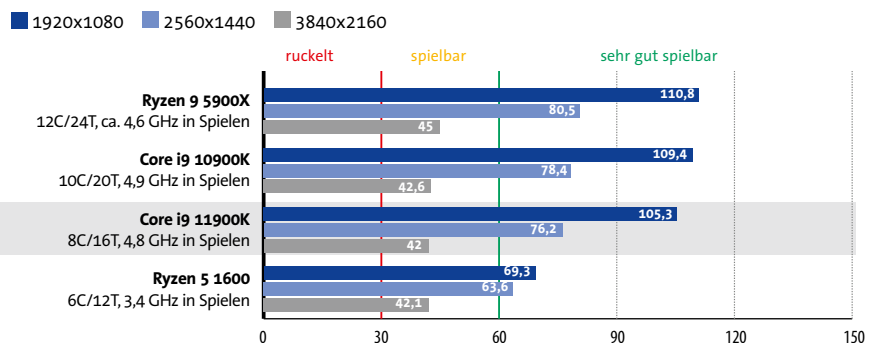
Performance Durchschnitts-FPS

Radeon RX 5700 XT, 32,0 GByte DDR4-3733, hohe Details



Performance min. FPS (99th Percentile in FPS)

Radeon RX 5700 XT, 32,0 GByte DDR4-3733, hohe Details



Angaben in FPS. Mehr ist besser. Mainboard und CPU-Kühler für hervorgehobene CPU: Asus Maximus XIII Hero (UEFI-Version 0610, RAM-Einstellung Gear 1), Noctua NH-D15

SPIELE-BENCHMARKS

Es gelingt dem Core i9 11900K trotz geringerer Kernzahl und minimal niedrigerer Taktrate unter Spielelast tatsächlich, im Vergleich mit dem Core i9 10900K etwas Boden zu AMDs Ryzen 9 5900X gutzumachen – zumindest bei unseren Messungen in 720p. Gegenüber dem Core i9 10900K hat der Ryzen 9 5900X einen Vorsprung von etwa zehn Prozent, im Falle des Core i9 11900K halbiert sich dieser Wert ungefähr. Grundsätzlich liegen die drei CPUs aber sehr nahe beieinander. In der Praxis relevant sind die oben zu sehenden Leistungsunterschiede nicht. In manchen Spielen kann sich der neue Core i9

11900K auch knapp vor dem Ryzen 9 5900X platzieren. Dazu zählt unter anderem das Aufbauispiel Anno 1800, das wir erst vor kurzem erneut mit einer deutlich größeren Einwohnerzahl als zuvor getestet haben.

SPIELE-BENCHMARKS IM GPU-LIMIT

Die eher theoretischen Messungen in der heutzutage nicht mehr relevanten Auflösung von 1280x720 ergänzen wir um Benchmarks mit mehr Nähe zum Spielertag. Dabei kommen die deutlich höheren Auflösungen Full HD, WQHD und 4K mit einer Grafikkarte aus der Mittelklasse zum Einsatz. Die zusätzlichen Messungen zeigen, was passiert,

wenn die Grafikkarte die Leistung der Prozessoren limitiert: Die Unterschiede zwischen den Topmodellen werden noch geringer, als sie es in 720p bereits waren. Im Wesentlichen liegen der Core i9 11900K, der Core i9 10900K und der Ryzen 9 5900X gleichauf.

Anders sieht es beim Ryzen 5 1600 von 2017 aus: Die in die Jahre gekommene, aber lange Zeit sehr beliebte CPU limitiert die Leistung der RX 5700 XT in Full HD und in WQHD deutlich. In 4K ist der Leistungsverlust mit dem Ryzen 5 1600 zwar nur noch gering, aber weiterhin vorhanden. Beim Blick auf die minimalen FPS gerät der Core i9 11900K minimal ins Hintertreffen gegenüber den anderen Topmodellen, in der Praxis fallen aber auch diese Differenzen nicht wirklich ins Gewicht.

CPU-Benchmarks im Cinebench R23

Bei den Messungen im Cinebench R23 tritt eine sehr wichtige Besonderheit der aktuellen

Intel-CPU's deutlich hervor: Ihre Leistung kann sich vor allem bei einer sehr starken Belastung aller Kerne je nach Mainboard, BIOS-Einstellungen und Anzahl der Testdurchläufe deutlich unterscheiden. So eine Form der Belastung ist im Multi-Core-Test des Cinebench R23 gegeben. Halten Mainboards Intels Vorgaben für die maximale Leistungsaufnahme und weitere Faktoren wie die Hitzeentwicklung über einen bestimmten Zeitraum ein, fällt das Ergebnis niedriger aus als bei einer Erweiterung dieser Grenzen.

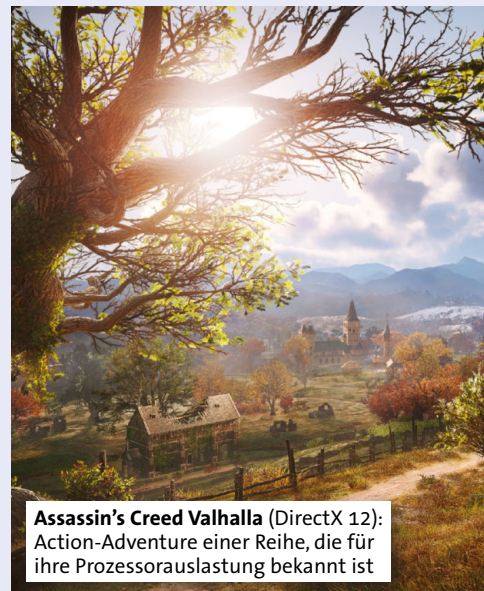
Im Falle unseres Testgeräts Asus Maximus XIII Hero mit Z590-Chipsatz nennt sich die entsprechende Option im BIOS »Asus Multi-core Enhancement«. Steht sie auf »Auto« oder »Enabled«, kann die CPU über einen längeren Zeitraum ihr TDP-Limit von 125 Watt überschreiten. Wir messen dagegen unter Einhaltung Intels offizieller Vorgaben mit der Einstellung »Disabled«. Diese Vorgaben führen dazu, dass die Taktrate im Cine-

bench R23 mit dem Core i9 11900K relativ früh von 4,8 GHz auf etwa 4,2 GHz gesenkt werden muss. Außerdem tritt dieser Fall in direkt folgenden Testläufen immer eher ein, sodass sich die Ergebnisse auch je nach Anzahl der Durchläufe unterscheiden können. Wir geben hier jeweils den Wert des ersten Tests unter Einhaltung der offiziellen TDP-Grenzen an. Ohne diese Grenzen liegt die Punktzahl bei den Intel-CPU's um etwa zwei bis drei Prozent höher. In späteren Testdurchläufen sinkt die Leistung dagegen je nach weiteren Bedingungen wie der CPU-Kühlung um ungefähr sieben bis acht Prozent. Da die Last auf allen Kernen gleichzeitig in Spielen meist klar niedriger ist, wird das TDP-Limit hier eher selten erreicht. Zudem verändert die Aufhebung des Limits die Performance in Spielen unseren Messungen nach zu urteilen nur minimal. In Anwendungen kann das aber durchaus anders aussehen. Mit Blick auf unsere konkreten Ergeb-

DAS SIND DIE NEUEN SPIELE IN UNSEREM BENCHMARK-PARCOURS



Cyberpunk 2077 (DirectX 12): Action-Rollenspiel, das aktuelle Hardware mit am meisten überhaupt fordert



Assassin's Creed Valhalla (DirectX 12): Action-Adventure einer Reihe, die für ihre Prozessorauslastung bekannt ist



Anno 1800 (DirectX 12): Aufbaustrategie mit hohen Einwohnerzahlen und komplexem Wirtschaftssystem



Troy - A Total War Saga (DirectX 11): Strategiespiel mit großen Schlachtfeldern und zahlreichen Einheiten

nisse ist besonders bemerkenswert, dass der Core i9 11900K trotz zwei Kernen weniger im Multi-Core-Benchmark fast so schnell ist wie der Core i9 10900K. Das hat er der gestiegenen Leistung pro Kern im Cinebench zu verdanken, wie die Single-Core-Messung deutlich macht: Hier schneidet der Core i9 11900K sogar besser ab als der Ryzen 9 5900X. Die Spiele-Benchmarks zeigen allerdings auf der anderen Seite, dass die gestiegene Leistung pro Kern nicht in allen Szenarien gegeben ist.

Leistungsaufnahme und Effizienz

Im Vergleich zu seinem direkten Vorgänger schneidet der Core i9 11900K mit Blick auf die Leistungsaufnahme und Effizienz etwas besser ab. Die Unterschiede sind allerdings gering, und AMD liegt in diesem Bereich mit dem Ryzen 9 5900X klar an der Spitze. Insgesamt ist der Core i9 11900K damit eine sehr schnelle CPU, die sich allerdings zumindest in unseren Tests kaum von ihrem Vorgänger absetzen kann und die nur in Ausnahmefällen an der Spitzenposition des Ryzen 9 5900X rüttelt. ★

Meinung

Nils Raettig
@nraettig



Passend zu seiner Verpackung erweist sich der Core i9 11900K in unserem Test als ein merkwürdiges Stück Hardware. Einerseits begrüße ich es, dass es Intel endlich gelungen ist, die sehr alten Skylake-Wurzeln loszuwerden. Andererseits kommt dabei ein Produkt heraus, das man zumindest aus Spielersicht oft nicht wirklich braucht. Klar, ein ähnliches Fazit kann man auch zu vielen anderen CPUs der jüngeren Zeit von AMD und Intel ziehen, und die beiden Kerne weniger im Vergleich zum Core i9 10900K sind bei der Leistung in Spielen weitgehend unerheblich. Für Intels Abschied von der seit über fünf Jahren genutzten Skylake-Architektur hätte ich mir aber ein spannenderes Produkt gewünscht. Ebenfalls etwas enttäuschend, wenn auch nicht unbedingt unerwartet: Das im Vorfeld des Releases gesteckte Ziel, AMD auch in Sachen Spieleleistung wieder vom Thron zu stoßen, kann Intel zumindest in unseren Messungen insgesamt nicht erreichen. Letztlich wirkt Rocket Lake damit auf mich wie eine Notlösung, die Intel im Gespräch und mit neuen Produkten auf dem Markt hält, bis irgendwann Alder Lake mit seinem komplett neuen Big-Little-Ansatz erscheint. Gleichzeitig gehe ich davon aus, dass AMD noch einige Jahre die Nase vorn haben wird.



Watch Dogs Legion (DirectX 12):
Action-Adventure in einer belebten Großstadt mit vielen KI-gesteuerten Figuren und Fahrzeugen



F1 2020 (DirectX 12):
Rennspiel mit vielen KI-Fahrern, das vergleichsweise große Unterschiede zwischen CPUs zeigen kann

Das braucht ihr

UPGRADE-GUIDE

FÜR DEN CORE I9 11900K

Intel hat ein neues Topmodell für Spieler zu bieten: den Core i9 11900K. Wir sagen euch, mit welcher Hardware es sich lohnt, den neuen Prozessor zu kaufen. Von Nils Raettig

Ob sich der Kauf einer neuen CPU lohnt, hängt zwar auch stark vom primären Einsatzgebiet ab, der wichtigste Faktor ist aber die Hardware, die ihr derzeit besitzt. So ist der Kauf des Core i9 11900K nur dann eine Überlegung wert, wenn ihr aktuell noch eine CPU nutzt, die in Spielen klar langsamer unterwegs ist. Ein Leistungsplus von etwa 30 Prozent sollte es aus unserer Sicht schon sein. Dabei spielt es eine sehr wichtige Rolle, in welcher Auflösung ihr zockt und was für eine Grafikkarte ihr verwendet. Als grobe Orientierung empfehlen wir euch aber erst in den folgenden Fällen ein Upgrade:

- AMD: Du besitzt einen Ryzen 5 3600X, eine langsamere CPU der Ryzen-3000-Generation oder ein älteres Modell (u.a. Ryzen 2000, Ryzen 1000, AMD FX).

- Intel: Du besitzt einen Core i5 10600K/9600K, eine langsamere CPU der Core i 10000/Core i 9000 Generation oder ein älteres Modell (u.a. Core i 8000, Core i 7000 und Core i 6000).

Welche Grafikkarte?

In Spielen hat die Grafikkarte in der Regel deutlich größeren Einfluss darauf, wie viele FPS ihr erreicht, als die CPU. Das ist umso mehr der Fall, je höher die Auflösung, die gewählten Einstellungen und der generelle Anspruch des Spiels sind. Die RTX 3080 erreicht in Full HD und WQHD fast identische FPS-Werte, weil sie extrem schnell ist und die Grafikklast für sie hier noch überschaubar ausfällt. In diesen Fällen ist also die CPU beziehungsweise der Core i9 11900K der limitierende Faktor. Bei der deutlich

langsameren RX 5700 XT unterscheiden sich die FPS dagegen bereits zwischen Full HD und WQHD stark, hier limitiert also die GPU. Gleichzeitig verliert die RX 5700 XT in Full HD selbst mit einem etwa vier Jahre alten Ryzen 5 1600 nur etwa zwölf Prozent an Leistung, und die Performance liegt mit 83 FPS immer noch in einem völlig problemlosen Bereich.

Ein High-End-Prozessor wie der Core i9 11900K lohnt sich also vor allem dann, wenn ihr eine sehr schnelle Grafikkarte besitzt. Außerdem ist er in niedrigeren Auflösungen bis maximal WQHD und für das Erreichen sehr hoher FPS-Zahlen wichtig. Zur groben Orientierung geben wir folgende Empfehlungen:

- AMD: Radeon RX 6700 XT oder schneller
- Nvidia: GeForce RTX 3060 Ti / RTX 2080 Super oder schneller

Welches Mainboard?

Der Core i9 11900K setzt ein Mainboard mit dem Sockel 1200 voraus. Die neuen 500er-Chipsätze (H510, B560, H570, Z590) unterstützen die CPU von Haus aus. Für die 400er-Chipsätze ist ein BIOS-Update nötig. Außerdem unterstützen die Chipsätze H410 und B460 generell keine Rocket-Lake-CPU's, sofern sie nicht wie in einigen Ausnahmefällen auf dem Z470-Chipsatz basieren. Eines der günstigeren Mainboards mit B560-Chipsatz reicht grundsätzlich vollkommen aus, um mit dem Core i9 11900K glücklich zu werden. Die teureren Varianten H570 und Z590 bieten primär mehr PCIe-Lanes und USB-Anschlüsse, außerdem ist CPU-Overclocking nur mit Z590 erlaubt.

Wie viel Arbeitsspeicher?

In Sachen Arbeitsspeicher gelten unsere allgemeinen Empfehlungen für einen Spiele-

UNSERE SYSTEMVORSCHLÄGE

Hier stellen wir euch zwei Systeme vor, die unserer Meinung nach sehr gut zum Intel Core i9 11900K passen. Einmal seht ihr die minimal sinnvollen Spezifikationen und einmal die für uns optimalen Komponenten, mit denen ihr etliche Jahre problemlos spielen könnt.

| | Mindestens empfohlen | Zukunftssicher |
|------------------------|--|---|
| Mainboard | Sockel 1200 | Sockel 1200, Support für PCI Express 4.0 |
| Grafikkarte | AMD Radeon RX 6700 XT / Nvidia GeForce RTX 3060 Ti bzw. RTX 2080 Super | AMD Radeon RX 6900 XT / Nvidia GeForce RTX 3080 |
| Arbeitsspeicher | 16,0 GByte DDR4-3200 | 32,0 GByte DDR4-3600 |
| Speicher | SATA-SSD | M.2-NVMe-SSD (PCIe 4.0) |
| Netzteil | 650 Watt | 750 Watt |
| Monitor | 2560x1440 (16:9) mit 120+ Hertz | 3440x1440 (21:9) mit 120+ Hertz |

LIEBER EINE AMD-CPU?

Sowohl AMDs aktuelle Ryzen-5000-Prozessoren als auch Intels Core-i-11000-CPU liefern in Spielen eine sehr hohe Leistung auf ähnlichem Niveau. Ob ihr euch für AMD oder Intel entscheiden solltet, hängt dadurch auch sehr stark vom Preis und den möglichen Zusatzkosten ab. Habt ihr beispielsweise den angesprochenen Ryzen 5 3600(X), braucht ihr beim Wechsel zu einer aktuellen Ryzen-5000-CPU nur den neuen Prozessor, wenn ihr ein Mainboard mit passendem BIOS und Chipsatz besitzt (B450, X470, A520, B550, X570).

Müsstet ihr euch dagegen sowohl beim Wechsel zu Ryzen 5000 als auch zu Core i 11000 zusätzlich ein neues Mainboard anschaffen, rückt der Preis der CPU selbst in den Vordergrund. Hauptkonkurrent des Core i9 11900K ist aus unserer Sicht AMDs Ryzen 7 5800X, weil er ebenfalls über acht Kerne verfügt und in Sachen Leistung sehr gut

mit der Intel-CPU vergleichbar ist. Sein Preis liegt bei 430 Euro, während der Core i9 11900K aktuell erst ab 700 Euro gelistet wird. Zu diesem Preis können wir euch den Kauf des Core i9 11900K nicht empfehlen, er dürfte allerdings noch deutlich im Preis sinken. Intel muss das Preisgefüge seiner CPUs allerdings generell anpassen, damit der 11900K Chancen hat, beim Preis-Leistungs-Verhältnis im Duell mit AMD zu punkten. So kostet sein Vorgänger Core i9 10900K mit zehn Kernen aktuell etwa noch 480 Euro, was für unseren Geschmack immer noch deutlich zu viel ist.

Der Core i9 10850K mit ebenfalls zehn Kernen macht es mit Kosten von etwa 380 Euro dagegen klar besser als die Konkurrenz aus dem eigenen Haus. Es bleibt abzuwarten, ob der 11900K preislich noch ein wirklich attraktives Angebot für uns Spieler wird.

PC, die auf unserem passenden Praxisartikel mit RAM-Benchmarks basieren. Demnach sollten es mindestens 16,0 GByte RAM sein. Mit 32,0 GByte RAM werdet ihr zwar in der Regel keinen nennenswerten Leistungsunterschied feststellen, um optimal für die Zukunft gerüstet zu sein, ist aber auch diese RAM-Menge eine sinnvolle Option.

Der offiziell maximale DDR4-RAM-Takt liegt für den 11900K übrigens bei 3.200 MHz. Je nach Mainboard könnt ihr aber auch problemlos höher getakteten RAM nutzen. Mit 3.600 MHz seid ihr meist auf der sicheren Seite, ab 4.000 MHz kann ein stabiler Betrieb erfahrungsgemäß schwieriger werden.

Welche SSD?

In einem Spiele-PC macht sich eine SSD derzeit praktisch nur bei den Ladezeiten und nicht im eigentlichen Spiel bemerkbar. Da sich aber auch der Windows-Alltag mit einer SSD und ihrem schnellen Flash-Speicher im Vergleich zu einer HDD mit Magnetscheiben deutlich flotter anfühlt, sollte sie in jedem Spielerechner stecken. Mit dem Core i9 11900K beziehungsweise mit den neuen Rocket-Lake-CPU's kommt allerdings ein weiterer Faktor hinzu: Intel unterstützt damit auf passenden Mainboards erstmals auch PCI Express 4.0. Die neue Schnittstelle macht bislang aber eher in der Theorie als in der Praxis einen Unterschied. Spieler sind deshalb auch beim Core i9 11900K mit klassischen SATA-3-SSDs oder den altbekannten PCIe-3.0-Modellen bestens gerüstet.



Eher ältere und langsamere Grafikkarten wie die GTX 1060 sind keine guten Partner für den Core i9 11900K, weil sie die Leistung der CPU in Spielen oft limitieren.

Wenn ihr die CPU übertakten wollt, braucht ihr ein Mainboard mit Z590-Chipsatz. Alle anderen werden auch mit dem günstigeren B560-Chipsatz glücklich.

Welches Netzteil?

Für das Netzteil gilt Ähnliches wie für die Spieleleistung: Der Hauptfaktor ist auch hier die Grafikkarte, die in der Regel deutlich höhere Lastwerte erreicht. Dennoch kann zu wenig Leistung auch bei einer CPU zum Problem werden. Beim Core i9 11900K ist das vor allem dann der Fall, wenn ihr den neuen Adaptive Boost über das BIOS freischaltet. Er kann die Leistung über eine höhere Takt rate zusätzlich erhöhen, das führt bei hoher Last aber auch zu einer um etwa 100 Watt steigenden Leistungsaufnahme. Die BIOS-Einstellungen können ebenfalls wichtig sein: Je nach Setting im BIOS kann der Core i9 11900K außerhalb der offiziellen Vorgaben von Intel betrieben werden, was den Verbrauch ebenfalls potenziell erhöht. Um das für euch zu verdeutlichen hier zwei beispielhafte Vergleichswerte mit einer RTX 3080:

- Cyberpunk 2077 mit TDP-Limit / ohne Adaptive Boost: ca. 470 Watt
- Cyberpunk 2077 ohne TDP-Limit / mit Adaptive Boost: ca. 540 Watt

Wir empfehlen auf Basis dieser Daten, für den Core i9 11900K mindestens ein qualitativ hochwertiges Netzteil mit 650 Watt zu nutzen. Mit einer langsameren GPU sind zwar auch 550 Watt sicher oft ausreichend, wie oben beschrieben lohnt sich der Einsatz des 11900K aber aus unserer Sicht ja primär mit einer flotten Grafikkarte, die in der Regel auch eine hohe Leistungsaufnahme besitzt.



Der Core i9 11900K gehört zu den ziemlich stromhungrigen Prozessoren, schnelle Grafikkarten verbrauchen aber meist klar mehr Strom.



Welcher Monitor?

Der Core i9 11900K ist extrem schnell. Damit eignet er sich vor allem für Monitore, die eine hohe Bildwiederholrate wie 144 Hertz erreichen. Schafft euer PC im Zusammenspiel aus CPU und GPU passend hohe FPS-Werte, können sich eure Eingaben dadurch viel direkter anfühlen. Es gibt zwar auch Monitore mit 4K-Auflösung, die so hohe Hertz zahlen erreichen, sie sind allerdings mit Preisen ab ungefähr 800 Euro immer noch sehr teuer. Außerdem tut sich in dieser Auflösung selbst eine RTX 3080 in anspruchsvollen Titeln schwer, über 100 FPS zu erreichen. Wir raten euch deshalb eher zu der aktuell oft als Sweetspot angesehenen Kombination aus der WQHD-Auflösung und 144 Hertz oder mehr. Monitore mit Ultra-Wide-Formaten wie 21:9 und 32:9 mit hoher Bildwiederholrate sind darin auch vertreten und können ebenfalls sehr empfehlenswert sein. Achtet aber darauf, dass die Pixelmenge nicht zu sehr ansteigt. Bei Werten im Bereich von maximal fünf Millionen Pixeln erreichen flotte Grafikkarten auch in anspruchsvollen Titeln oft 120 FPS und mehr. Bei deutlich höheren Auflösungen kann es dagegen schwierig werden. ★

AMD Radeon RX 6700 XT

IM KAMPF GEGEN RTX 3070 UND 3060 TI

Wir testen die Powercolor Red Devil RX 6700 XT, die in Spiele-Benchmarks mit 1440p-Auflösung gegen Nvidia glänzen soll. Stimmt das Gesamtpaket, und wie gut wird die Karte lieferbar sein? Von Nils Raettig

Trotz der mehr als angespannten Lage auf dem Hardware-Markt veröffentlicht AMD die neue Radeon RX 6700 XT. Wir klären anhand des Custom-Designs Red Devil von Powercolor, wie schnell die RX 6700 XT ist und wie gut sie im Vergleich mit Nvidias RTX 3060 Ti und RTX 3070 abschneidet.

Die offizielle UVP für die RX 6700 XT beträgt 479 Euro, AMD hat uns gegenüber bestätigt, auf der eigenen Homepage Karten zur UVP verkaufen zu wollen. Andernorts dürften sich die Preise schnell deutlich über der UVP einpendeln.

Was ist neu?

Im Gegensatz zu ihrem Vorgänger RX 5700 XT setzt die RX 6700 XT auf die zweite Generation der RDNA-Architektur. Sie bringt unter anderem Hardware-beschleunigtes Raytracing mit sich. Die wichtigsten Änderungen im Überblick:

- neue Architektur (RDNA2 statt RDNA, Fertigung jeweils in 7nm)
- Ray Accelerators (40 RA statt 0 RA)

- deutlich höhere Taktraten (bis zu 2.581 MHz statt bis zu 1.905 MHz)
- mehr VRAM (12,0 GByte statt 8,0 GByte)
- geringere Speicherbandbreite (384 GByte/s statt 448 GByte/s)

Die thermische Verlustleistung bleibt mit 230 Watt fast identisch zum Vorgängermodell (RX 5700 XT: 225 Watt). Das offiziell angekündigte Leistungsplus erzielt AMD hier also primär über die enorme Steigerung der Taktrate von etwa 35 Prozent.

Spiele-Benchmarks

Unsere Messungen haben wir ohne »Smart Access Memory« durchgeführt. Die Funktion wird aber nicht von allen Titeln unterstützt und der FPS-Gewinn schwankt je nach Titel recht stark, was auch unsere ersten Benchmarks zeigen. Ohne liefert sich die RX 6700 XT ein enges Duell mit der 60 Euro günstigeren RTX 3060 Ti. Unterm Strich landet AMD knapp vor der direkten Konkurrenz.

Im Vergleich mit der 40 Euro teureren RTX 3070 von Nvidia hat die neue Radeon-Karte

bei unseren Benchmark-Titeln allein in Battlefield 5 die Nase vorn, das den AMD-Modellen generell sehr gut liegt. Insgesamt hat die 3070 einen Vorsprung von knapp elf Prozent, in bestimmten Titeln und mit aktiviertem SAM dürfte die 6700 XT der 3070 aber sehr nahe kommen – zumindest solange Raytracing und DLSS nicht ins Spiel kommen. Den eigenen Vorgänger überflügelt die RX 6700 XT gleichzeitig deutlich um etwa 28 Prozent. Das Taktpplus von ungefähr 35 Prozent (RX 6700 XT: ca. 2.550 MHz, RX 5700 XT: ca. 1.850 MHz) schlägt sich also zu großen Teilen auch in einer höheren Leistung nieder.

Raytracing

Während die Leistung der RX-6000-Reihe ohne Raytracing überzeugt, haben die Radeon-Modelle mit Raytracing klare Nachteile gegenüber Nvidia. Das gilt auch für die neue RX 6700 XT, wie unsere Messungen zeigen:

- FPS-Verlust der RX 6700 XT: In Metro Exodus büßt sie ungefähr 60 Prozent an Leistung ein, wenn wir Raytracing auf



In Sachen Raytracing bleibt AMD mit seinen neuen Karten spürbar hinter Nvidias RTX-Modellen zurück.

Meinung

Nils Raettig
@nraettig



Mit der Radeon RX 6700 XT stößt AMD endlich in die große Lücke vor, die bislang noch zwischen der RX 6800 und der RX 5700 XT geklafft hat. Grundsätzlich handelt es sich dabei um eine sehr flotte Grafikkarte, die ich vor allem für das Spielen in WQHD empfehlen würde. Der VRAM ist dafür mit 12,0 GByte in meinen Augen auch mit Blick auf die Zukunft mehr als ausreichend groß bemessen. Man muss sich beim Kauf aber im Klaren darüber sein, dass AMD mit Blick auf die Raytracing-Performance derzeit im Nachteil ist, insbesondere durch Nvidias FPS-Ass DLSS. Außerdem leidet bei der RX 6700 XT die Effizienz im Vergleich zu der RX 6800 (XT), auch wenn sie immer noch auf einem guten Niveau liegt. Das Custom-Design von Powercolor überzeugt mich durch die Kombination aus langsam drehenden Lüftern bei gleichzeitig unproblematischen Temperaturen. Aber natürlich wird das vorerst nur eine untergeordnete Rolle spielen, wenn es erstmal doch nur um die zwei großen Fragen geht: »Wie teuer?« und »Wie gut verfügbar?« Da AMD auch durch die eigenen Prozessoren und die Chips für die neue Konsolengeneration viel zu tun hat, ohne ich Böses, aber wie so oft gilt: Ich lasse mich sehr gern eines Besseren belehren.

der höchsten Stufe aktivieren. In Shadow of the Tomb Raider sind es etwa 50 Prozent. Metro ist außerdem teilweise abgestürzt, wenn wir Raytracing auf der RX 6700 XT aktiviert haben.

- FPS-Verlust der RTX 3060 Ti: Der Verlust bei der RTX 3060 Ti liegt gleichzeitig trotz 4,0 GByte weniger VRAM mit etwa 40 Prozent (Metro) beziehungsweise 35 Prozent (Shadow of the Tomb Raider) klar niedriger.
- FPS-Verlust der RTX 3060 mit DLSS: Berücksichtigt man zusätzlich Nvidias DLSS, haben die GeForce-Karten vor allem in höheren Auflösungen die Nase vorn. Damit sinkt der FPS-Verlust der RTX 3060 mit Raytracing in Tomb Raider in 4K von 40 Prozent auf 13 Prozent und in WQHD immerhin von 37 Prozent auf 26 Prozent. Auch bei Metro sind es in WQHD 26 Prozent (statt 40 Prozent), in 4K lässt sich DLSS hier mit der RTX 3060 hingegen nicht aktivieren.

AMD hat in Sachen Raytracing also nach wie vor Nachholbedarf. Gleiches gilt für ein Pendant zu DLSS wie Fidelity FX Super Resolution. Weil AMD sich dazu aber zuletzt aus geschwiegen hat, sollten wir unsere Erwartungen vorerst nicht zu hoch hängen.

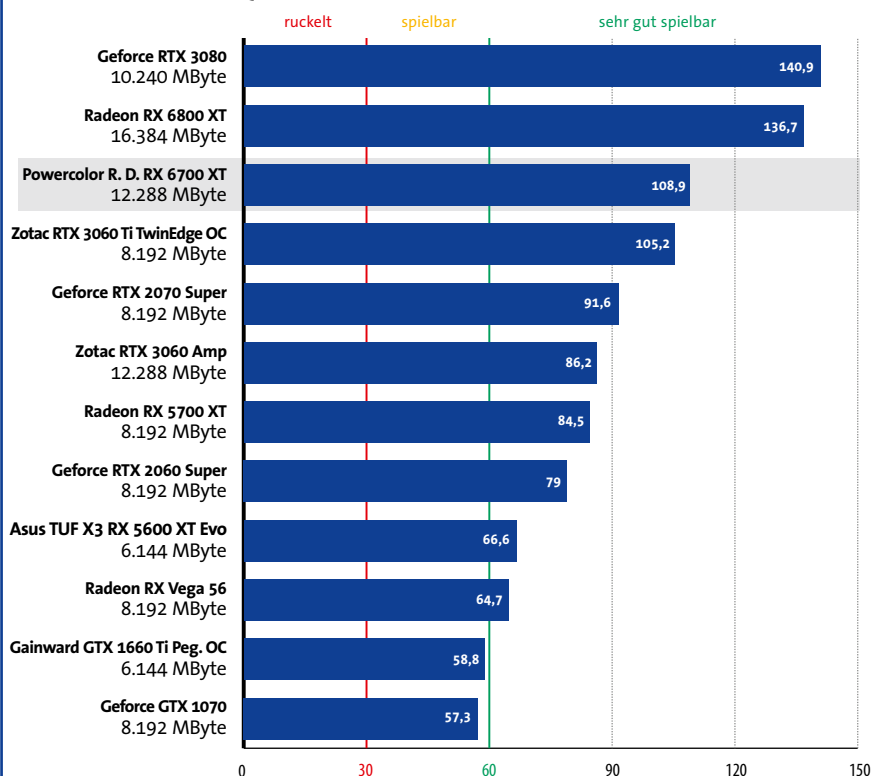
Lautstärke und Effizienz

Die Red Devil RX 6700 XT von Powercolor kann in Sachen Lautstärke grundsätzlich

PERFORMANCE RATING

Ø Anno 1800, AC Odyssey, Battlefield 5, Metro Exodus, Shadow of the TR, Wolfenstein: Youngblood

■ Durchschnitt aus: 4K, WQHD und Full HD

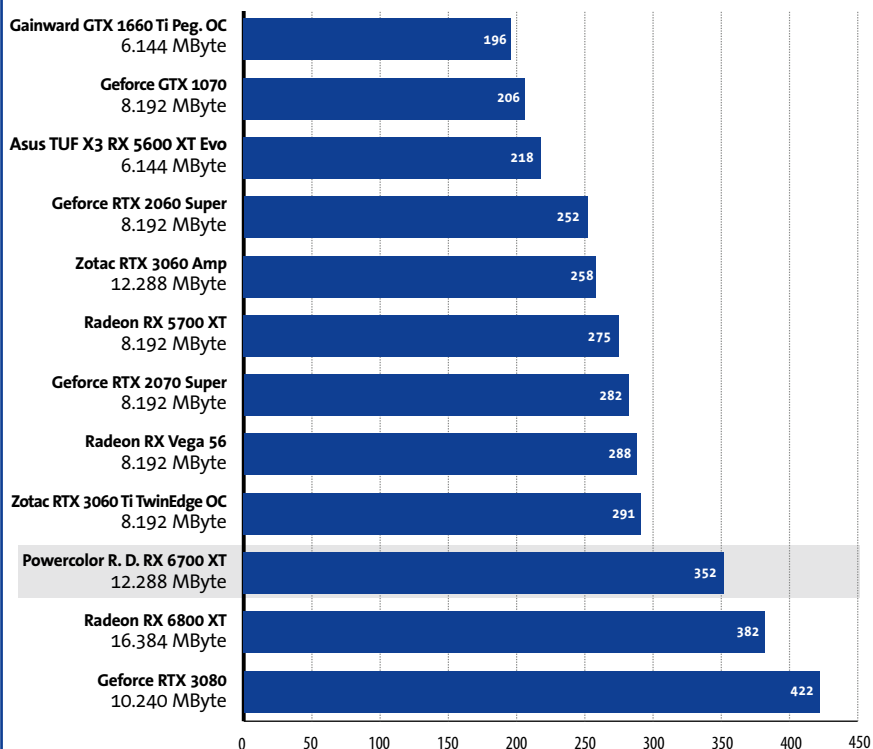


Durchschnittliche FPS, mehr ist besser.

LEISTUNGS-AUFNAHME

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

überzeugen, es gibt aber einen Haken. So drehen die drei Lüfter (2 x 100mm, 1 x 90mm) unter Spielbelastung bei unserem offenen Testaufbau mit meist 1.000 Umdrehungen angenehm langsam, was zu einem sehr guten Messwert von 39,5 dB(A) führt. Die GPU-Temperatur ist gleichzeitig mit etwa 58 Grad angenehm niedrig. Die Karte neigt allerdings zu einem gewissen Spulenfiepen. Das ist ein recht hochfrequentes Geräusch, dass vor allem bei höheren FPS-Zahlen auftritt, sich aber auf die Messwerte zur Lautstärke kaum auswirkt. Wie stark man das Spulenfiepen wahrnimmt, hängt vom Gehäuses und dessen Position ab. Es ist beim Test der RX 6700 XT aber etwas stärker ausgeprägt als im Fall der RTX 3060 von Zotac.

Die Leistungsaufnahme des gesamten Testsystems fällt mit der RX 6700 XT klar höher aus als mit der RX 5700 XT. Das gilt zwar auch für die FPS in Spielen, insgesamt fällt die Effizienz des kompletten PCs mit der RX 6700 XT aber bei unserem Test nicht besser aus als im Falle des Vorgängers. Die schnelleren Modelle der RX-6000-Reihe machen hier eine bessere Figur, das Effizienzniveau der RX 6700 XT geht aber dennoch aus unserer Sicht in Ordnung.

Für wen eignet sich die RX 6700 XT?

Aktuell ist es so schwierig wie selten zuvor, eine Empfehlung für eine neue Grafikkarte auszusprechen, einerseits aufgrund der

meist sehr schlechten Verfügbarkeit, andererseits wegen der viel zu hohen Preise und ihrer nicht klar vorhersagbaren Entwicklung. Geht es nur um die Leistung, solltet ihr euch vor dem Kauf der RX 6700 XT die folgenden Fragen stellen:

- In welcher Auflösung spielt ihr bevorzugt? Die RX 6700 XT eignet sich vor allem für das Spielen in WQHD mit mindestens 90 FPS oder in 4K mit mindestens 50 FPS.
- Wie schnell ist eure Grafikkarte? Wir empfehlen die RX 6700 XT, wenn euer aktuelles Modell spürbar langsamer ist (AMD: ca. Radeon RX 5700 oder langsamer, Nvidia: ca. GeForce RTX 2060 Super oder langsamer).
- Wie alt ist euer Prozessor? Damit die Radeon RX 6700 XT nicht zu stark durch die CPU ausgebremst wird, solltet ihr

Die neue PowerColor Red Devil RX 6700 XT zu kaufen, könnte schwierig werden – vor allem zu einem guten Preis.



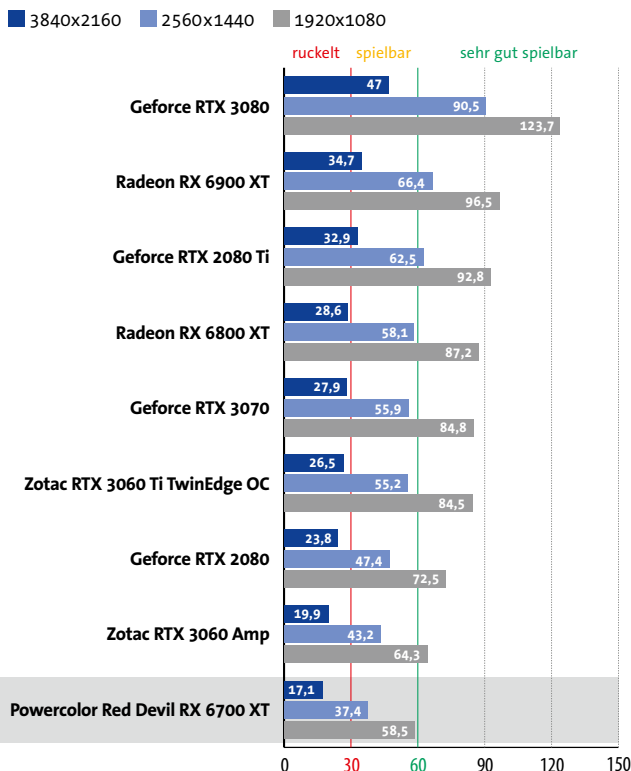
einen halbwegs aktuellen Prozessor besitzen (AMD: ca. ab Ryzen 5 1600, Intel: ca. ab Core i5 6400).

Stellt ihr euch die Frage, ob es lieber eine Radeon RX 6700 XT oder ein ähnlich schnelles Modell von Nvidia sein soll, dann hängt das vor allem davon ab, wie wichtig euch Raytracing und DLSS sind. Die Zahl der passenden Titel wächst stetig an, ist mit Blick auf das große Ganze aber immer noch eher gering. Sind diese Faktoren dennoch wichtig für euch, führt kein Weg an Nvidia vorbei. Andernfalls stellt die RX 6700 XT eine sehr gute Alternative dar, zumal sie auch über 4,0 GByte mehr VRAM verfügt als die RTX 3070 und die RTX 3060 Ti. Das gilt aber nur unter der Voraussetzung, dass ihr sie auch zu einem akzeptablen Preis bekommt. ★

RAYTRACING

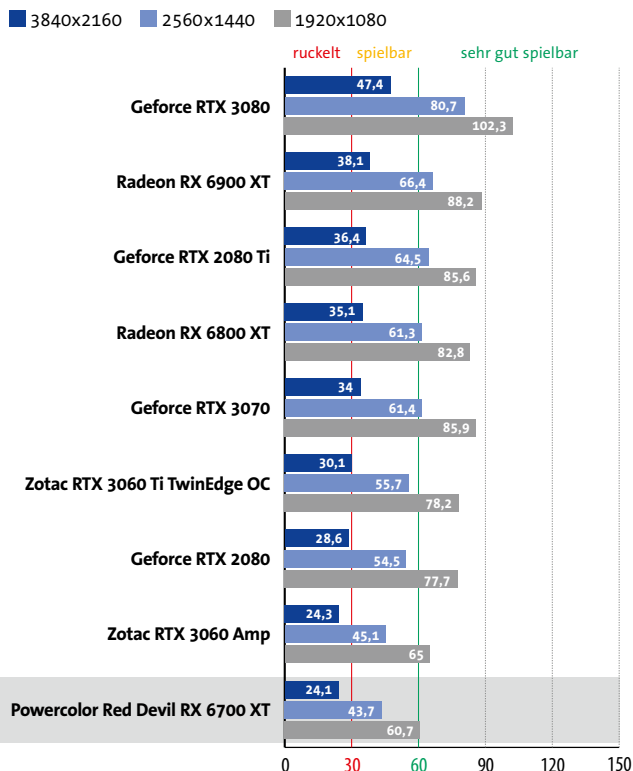
Metro Exodus

Ultra + Höchste Raytracing-Stufe



Shadow of the Tomb Raider

Ultra + Höchste Raytracing-Stufe



Durchschnittliche FPS, mehr ist besser.

Testsystem: Intel Core i9 9900K, be Quiet! Dark Rock Slim, Asus Maximus XI Hero, 16,0 GByte DDR4-2933, be Quiet! Straight Power 11 850 Watt, Windows 10

KREUZWORTRÄTSEL FÜR SPIELEKENNER



Wir hatten schon ewig nichts mehr zu knobeln. Viel Spaß beim Rätseln – und Googeln (aber nur, wenn ihr nicht wisst, was ein Nachtschattengewächs ist). Von Petra Schmitz



1. Kens Nachname (Bioshock)
2. Erster Aktboss in Diablo 3
3. Aggressiver Fisch aus dem Ruhrpott
4. Fluggerät in Kyrat
5. CS-Karte mit Huhn und Musik
6. Klötzchenspiel
7. Crashes von Heiko sind selbstverständlich ...
8. Tarnname des Schwindlers
9. Nachtschattengewächs in CoD 2
10. Nachname von Richard B.
11. Macher von Arkham City
12. Blumen, die Anno veröffentlicht haben
13. Epic Games' berühmter Shooter
14. Alte Heimatstadt von Crytek
15. Schwarz-weiß-Spiel mit kleinem Jungen und großer Spinne
16. Mit F12 sprengt man ...
17. Land der gezackten Allianz 2
18. Band am Ende von Mass Effect (1)

19. Letztes Wort in HdRSuM2AdH
20. Endgegner in Quake 3 Arena
21. Magisches Wort in Prince of Persia: The Sands of Time
22. Valorant-Agent mit Barrett
23. Gordons erste Waffe
24. Held ohne Arme und Beine
25. Heißen wie Spiel aus Kiew, nerven aber in einem aus Redwood City
26. Name der Mini-Gun in Team Fortress 2
27. Disco ...
28. Er wollte Verstärkung holen
29. Alduin ist ein ...
30. Age-of-Empires-Priester sind berühmt für ihr ...

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|

Die GameStar-Ausgabe 06/2021 erscheint am 19.5.2021.



1

Resident Evil: Village TEST

Wenn alles klappt, können wir euch im nächsten Heft schon in ein Dorf voller Monster mitnehmen.



2

Total War: Rome Remastered TEST

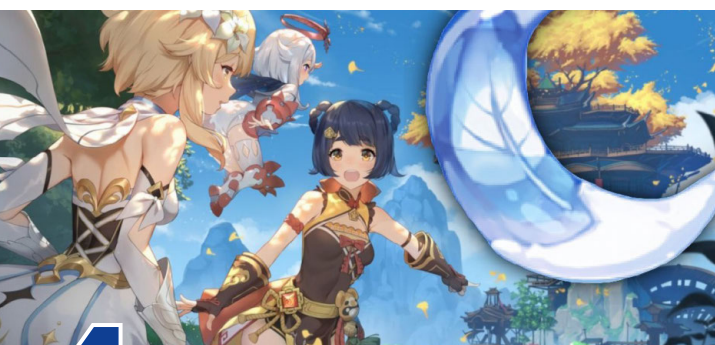
Der dritte Teil der Strategiereihe kommt aufpoliert in den Handel. Wir polieren schon mal unsere Speere für den Test.



3

Unsere größte Fehlwertung MAGAZIN

Und nun überlegt mal bitte, welches Spiel wir damit meinen. Ok, kleiner Tipp vorweg: Wir reden nicht von Gothic 3.



4

Chinas Einfluss auf den Spielmarkt MAGAZIN

China kann niemand mehr ignorieren. Wir schauen uns an, wie das Land der Mitte auf unsere Rechner kommt.

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 MSbV) – 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, Alexander Köpf, Hannes Rossow
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 Nora Beyer, Martin Deppe, Martin Dietrich, Harald Fränkel, Manuel Fritsch, Alex Ney, Sascha Penzhorn, Dom Schott, Daniel Ziegner
Fotos Uwe Mithoe, 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:



LC-POWER™



1000 W

SUPER SILENT MODULAR SERIES

LC1000M

V2.31



Erlebe das goldene Zeitalter des vollmodularen Gamings!

Unsere neue Super Silent Modular Serie bietet dir:

- 80 PLUS® GOLD-Zertifizierung
- hohe Effizienz bis zu 90%
- vollmodulares Kabelmanagement mit Flachbandkabeln und umfangreichen Anschlussmöglichkeiten
- bis zu 8x PCI-Express 6+2-Pin
- DC-to-DC-Technologie
- Full Range: 110 - 240 V
- erhältlich mit: 550 W, 650 W, 750 W, 850 W & 1000 W

Ab ca. Mitte April erhältlich!



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



XM1R

PRECISION REDEFINED

Die XM1r ist die Neuauflage der hochgelobten Endgame Gear XM1 Gaming-Maus. Mit dem neuen optischen Sensor PixArt PAW3370, den Kailh GM 8.0-Switches und den zwei neuen Editionen mit transparentem Gehäuse wurde die XM1r mit Blick auf Präzision und Stil entwickelt.



XM1r White



XM1r Black



XM1r Dark Reflex
(glossy)



XM1r Dark Frost
(matte)