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

Die ganze Faszination der PC-Spiele

GameStar

JULI 07/2021



LC-POWER™

80 PLUS® GOLD



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 sofort 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

DVDs und Vollversionen sind nur Teil der GameStar-XL-Ausgabe 07/2021.
Eine DVD-Hülle zum Ausdrucken findet ihr auf www.gamestar.de/dvdhuelle072021.

VOLLVERSIONEN 07/2021

ACHTUNG!
Iron Danger ist nicht auf dem Datenträger: Bitte einfach den Key der Codekarte auf GameStar.de/codes gegen Spiel-Keyeinlösen (gültig bis 31.7.2022)! Es wird ein kostenloses Steam-Konto benötigt.

IRON DANGER





Iron Danger ist ein taktisches Rollenspiel, das in einer von der finnischen Mythologie inspirierten Fantasy-Welt spielt. Die Besonderheit ist das Kampfsystem, in dem ihr die Zeit zurückdrehen könnt, um an der besten Vorgehensweise zu tüfteln. Die Story dreht sich (natürlich) um die Rettung der Welt. Dazu müsst ihr unterschiedliche Artefakte in Tempeln finden und euch dabei auch noch gegen die Fraktion der Nordlänger wehren.

VIDEOS 07/2021

VIDEOS

The Ascent

King's Bounty 2

Subnautica: Below Zero

Mass Effect: Legendary Edition

Missverstandenes Mass Effect

Open Worlds in der Sackgasse

Rückblick 07/2011

HIGHLIGHTS



THE ASCENT

Wir konnten The Ascent schon zwei Stunden ausprobieren und haben jede Menge Gameplay mitgebracht, das wir euch in diesemVideo zeigen.



MASS EFFECT: LEGENDARY EDITION

Was hat sich im Vergleich zu den Originalen getan, und kann die Reihe heute immer noch begeistern? Genau diese Fragen klären wir im Test.

XL-VIDEOS

Scarlet Nexus

The Elder Scrolls Online: Blackwood

Away: The Survival Series

Nier Replicant

Assassin's Creed Valhalla: Zorn der Druiden

Die besten Simulationen

Die beliebtesten Steam-Spiele

Der Zustand der Spiele-Industrie 2021

XL-HIGHLIGHTS



SCARLET NEXUS

Das japanische Action-Rollenspiel soll Ende Juni erscheinen. Wir fassen im Video zusammen, was euch in Sachen Story und Gameplay erwartet.



AWAY: THE SURVIVAL SERIES

Postapokalypse mal anders: Wir spielen in Away einen Kurzkopfgleitbeutler. Der ist für seine Familie auf der Suche nach einer neuen Bleibe.

GameStar Podcast

Dein Gaming-Podcast für unterwegs

Danke für den schönen Podcast! Sehr sympathisch, kompetent und locker aus der Hüfte.
- AZMA / Folge 84

Wieder ein sehr unterhaltsamer Podcast, ich liebe eure Geschichten. Danke dafür!
- Kazragor / Folge 85

Super Folge – hab selten so viel gelacht.
- Tikal69 / Folge 85



Was ein schöner Podcast, was ein schönes Thema.
- DarkEye / Plus-Folge 84

Bei dieser Gelegenheit möchte ich noch erwähnen: Der GameStar Podcast ist super! *- walbala / Folge 87*

Sehr interessante Folge. Ich höre die Jungs von CD Projekt immer wieder gerne. *- Tactical.Steffen / Plus-Folge 87*

Wow, sehr spannendes Thema, über das ich persönlich noch gar nicht so viel nachgedacht habe. *- Snaf / Folge 87*

Der beste Gaming-Podcast der Welt! *- Michael Graf / Folge 1 - Heute*

GameStar + PLUS

Noch mehr Podcasts gibt's mit GameStar Plus

www.gamestar.de/podcast



Editorial

Markus Schwerdtel
Chefredaktion

EHRLICHER SPASS

Ich seh es förmlich vor mir, wie ihr am Kiosk diese Ausgabe in den Händen haltet und euch denkt: »Echt jetzt? Far Cry 6? Die Serie ist doch mittlerweile echt durch, eine reine Cashcow für Ubisoft.« Und zugegeben, das dachten wir lange Zeit auch. Zumindest bis zu den ersten richtigen Spielszenen. Denn die zeigen zwar ein in vielerlei Hinsicht altbekanntes Far Cry, aber eben auch eins, das sich auf die Wurzeln besinnt, die einst die Serie groß gemacht haben. Schluss mit obskuren Sektenführern, abgedrehten Szenarios und überladenen Gameplay-Systemen! In Far Cry 6 heißt es ganz klassisch »Spieler gegen Diktator«. Und das in einer riesigen, detaillierten, extrem schicken Open World mit viel, viel spielerischer Freiheit. Wir bekommen wieder den irren Abenteuerspielplatz, den wir aus den Teilen 3 und 4 lieben. Wie all das im Detail funktioniert, erklärt euch Kollege Dimi ab Seite 14.

Rollen spielen & prügeln
Wir wissen, dass Rollen- und Strategiespiele die Lieblingsgenres der GameStar-Leser sind. Und gerade für diese Klientel haben wir diesmal die volle Packung. Schaut auch unbedingt die Preview zu The Ascent (Seite 30) an oder auch Peters, nun ja, Lobeshymne auf Pathfinder 2: Wrath of the Righteous (Seite 24). Wer es etwas actionlastiger mag, wird vermutlich mit D&D Dark Alliance (Seite 36) glücklich, das sogar schon erscheint, während diese GameStar am Kiosk liegt. Leider hat es die Fantasy-Klopperei aber nicht mehr rechtzeitig zum Test geschafft. Apropos: Falls ihr in dieser Ausgabe die Tests zu Iron Harvest: Operation Eagle, Anno 1800: Reisezeit und World of Warcraft: Burning Crusade Classic (siehe Kasten rechts) vermisst – alle drei kamen leider haarscharf zu spät, um den Test noch ins Heft zu kriegen. Wir können euch aber auch so sagen: Sie sind alle sehr gut, und ihr könnt bedenkenlos zuschlagen, wenn ihr schon die zugehörigen Hauptspiele mochtet. Detaillierte Tests findet ihr natürlich auf www.gamestar.de.
Wir wünschen euch jedenfalls wie immer ...

... viel Spaß beim Lesen und Spielen!

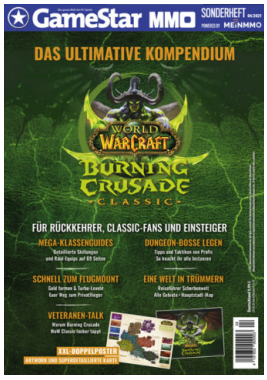




Black Edition ESO Blackwood

Ihr habt Angst, alleine im finsteren Wald? Fürchtet euch nicht, denn unser Sonderheft zu ESO Blackwood begleitet euch durch den Dunkelforst. Auf 148 Seiten findet ihr Guides zum perfekten Start, den KI-Gefährten, zum Championsystem 2.0 und natürlich zum neuen Gebiet der Blackwood-Erweiterung. Falls ihr euch bisher nie an ESO gewagt habt, erleichtern wir mit einem dicken Gratispaket aus Hauptspiel und Morrowind-Erweiterung den Einstieg. Wer direkt mit Blackwood loslegen will, freut sich über 25 Prozent Rabatt. Und wenn euch das alles noch nicht überzeugt, dann vielleicht das XXL-Poster? Die GameStar Black Edition zu ESO Blackwood: Jetzt am Kiosk oder gleich bestellen unter

www.gamestar.de/eso



WoW Burning Crusade Classic

Früher war ja beim besten Willen nicht alles besser. Aber manches eben schon. Fans von World of Warcraft erinnern sich zum Beispiel gern an das Addon Burning Crusade zurück. Das erschien jetzt als Classic-Neuauflage, und wir liefern das Sonderheft dazu. Auf 148 Seiten gibt's für Veteranen und Neueinsteiger Guides zu Klassen, Rassen, Fertigkeiten, Handwerkskünsten und Bossen – alles geschrieben von einer Profigilde, die in Burning Crusade jeden Stein schon drei mal umgedreht hat. Und dazu legen wir ein riesiges XXL-Poster. Das große GameStar-Sonderheft zu WoW – The Burning Crusade Classic: Jetzt am Kiosk oder einfach bestellen unter

www.gamestar.de/wow

INHALT

TITELSTORY

14 Far Cry 6

Ubisoft will Far Cry mit dem sechsten Teil ordentlich entschlacken und uns trotzdem eine riesige, abwechslungsreiche Spielwelt bieten. Wir schauen uns an, ob das gelingen kann.

16 Weltweit böse

18 Held oder Heldin?

19 Die Supremos

20 Interview: Die Größe ist egal

AKTUELL

8 Crysis 2: Remaster unerwünscht?

8 Bethesda: Foren-Abschaltung

8 Spiele als Therapie

9 Lies of P

9 Days Gone: Story ohne Spiel

9 Grand Theft Auto 6

12 Termin-Update

PREVIEWS

24 Pathfinder 2

30 The Ascent

36 Dungeons & Dragons: Dark Alliance

Die Dunkle Allianz wird actionreicher als jedes andere D&D-Spiel der letzten Jahre. Mehr Superhelden- als Rollenspiel und mit Fokus auf spektakulär inszenierten Kämpfen.

42 Distant Kingdoms

46 Chernobylite









TESTS

54 Mass Effect: Legendary Edition

Mass Effect ist wieder da! Wir erklären die Unterschiede zum Original und prüfen, ob Biowares SciFi-Rollenspiele auch 2021 noch so viel Liebe verdienen wie damals.

62 Kolumne: Mass Effect
64 Solasta: Crown of the Magister
68 Subnautica: Below Zero
71 King of Seas
74 Days Gone
78 Biomutant

MAGAZIN

86 Spiele in China, Teil 2: Expansion ohne Grenzen?

Kein Land der Welt beherbergt so viele Videospielfans wie China. Das weckt Begehrlichkeiten und lässt moralische Bedenken verblassen.

92 Ein Blick in die Age-of-Empires-Community
96 Path of Exile wird sich nicht verbiegen
99 Wie GTA, nur mit Traktoren
104 Gaming Virgin: Deus Ex
110 Urzeitwesen im Computerspiel
116 The Vale

HARDWARE

122 Intel Core i5 11600K
124 Zbox Magnus One
126 Audeze Penrose X

RUBRIKEN

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

AKTUELL

Crysis 2

REMASTER UNERWÜNSCHT?

Eigentlich sind es nur ein paar winzige Tweets, die der offizielle Twitter-Kanal von Crysis jüngst von sich gegeben hat. »They used to call me Prophet«, dann ein Augen-Emoji, dann ein Screenshot aus Crysis 2. Doch wer sich zurückerinnert, wie damals das Remaster zum ersten Crysis angekündigt wurde, erspäht hier direkt das Muster: Hinter den Tweets verbirgt sich sehr wahrscheinlich eine Ankündigung zu Crysis 2 Remastered. Doch die stößt auf weniger Gegenliebe als gedacht. Die Reaktionen unter den Tweets zeigen sich häufig kritisch, bemängeln die Remaster-Strategie der Entwickler – und hinterfragen, ob man 2021 überhaupt schon ein Remaster zu Crysis 2 braucht. Twitter bildet natürlich niemals die gesamte potenzielle Spielerschaft ab, bietet aber dennoch ein interessantes erstes Stimmungsbild. Trotz der über 5.000 Likes auf die Ankündigung reagieren viele Kommentatoren kritisch: Viele wünschen sich lieber ein Crysis 4 statt das Aufwärmen eines ohnehin noch verhältnismäßig frischen Shooters, der auf moderner Hardware auch noch richtig gut aussieht.



Crysis 2 erschien 2011 und sieht nach Ansicht vieler Fans auch heute noch so gut aus, dass es eigentlich keine Neuauflage braucht.

Bethesda

FOREN-ABSCHALTUNG



Die Tage der Bethesda-Foren sind gezählt.

Bethesda gab in einem Blogbeitrag bekannt, dass die offiziellen Foren auf Bethesda.net am 24. Mai ihre Pforten für immer schließen würden. Die Abschaltung werde jedoch stufenweise erfolgen, um Nutzern noch die Möglichkeit zu geben, Diskussionen zu sichern. Am 24. Mai 2021 gingen erste Foren und Kategorien in den »Nur lesen«-Modus. Nun gilt eine Schonfrist von 30 Tagen, in der Nutzer weiterhin alle Inhalte lesen und archivieren können, um sie für die Zukunft aufzubewahren. Am 6. Juli archiviert Bethesda kleinere, weniger häufig besuchte Kategorien. Ab dann sind diese Bereiche nicht mehr erreichbar. Der Grund für die Schließung der offiziellen Foren findet sich im Zeitenwandel. Bethesda erklärt, dass sich die Diskussionen im Laufe der Jahre auf andere Plattformen verlagert hätten. Dem will sich der Publisher nun anpassen. Entsprechend stellt Bethesda künftig auf dem offiziellen Discord-Kanal den Raum zur Verfügung und verspricht, dort mit Spielern zu kommunizieren. Außerdem will Bethesda bei Reddit verstärkte Aktivität zeigen, um an den Diskussionen dort teilzunehmen. Wer Probleme mit Spielen hat, etwa Bugs und Abstürze, soll dagegen auf der offiziellen Website eine Support-Anfrage stellen.

Spiele als Therapie

ZOCKEN AUF REZEPT

Therapeutische Videospiele können Senioren in Pflegeeinrichtungen und den dort arbeitenden Teams helfen. Das wurde jetzt in einer großen Untersuchung offiziell bestätigt. Dementsprechend ist nun auch der Weg geebnet, den Einsatz der speziell dafür entwickelten Memorebox-Konsole mit Hilfe der Krankenkassen zu finanzieren. Mit der Memorebox können pflegebedürftige Menschen Spiele spielen. Das funktioniert in erster Linie über Bewegungssteuerung via Kinect-Technologie und ermöglicht so Titel, in denen getanzt oder Motorrad gefahren wird. Diese Art der Bewegungstherapie funktioniert zum Beispiel als Demenzprävention, aber auch insgesamt sollen die geistigen und körperlichen Fähigkeiten dadurch gestärkt werden. Schön, dass die auf der Xbox durchgefallene Kinect-Technologie so doch noch eine sinnvolle Verwendung findet.

Die Memorebox ist bewusst simpel gehalten und hat nur einen Knopf.



Die Spiele auf der Seniorenkonsole kann man im Stehen oder Sitzen steuern. (Bild: Retrobrain)

Lies of P

BLOODBORNE MIT PINOCCHIO



Okay, hier hätten wir die freche kleine Holzpuppe Pinocchio irgendwie nicht erwartet, aber Lies of P macht es möglich.

Alles um uns herum zerfällt, wahnsinnige Götter richten ihre blutunterlaufenen Augen auf uns, während Werwölfe und andere Bestien sich an unserem Körper laben wollen. Die unbarmherzige Nacht macht die Jäger zu Gejagten und Verbündete zu Verrätern. Und jetzt stellt euch vor, ihr landet in genau so einer Welt, aber seid kein mächtiger Krieger, sondern Pinocchio – ja, genau der! Eine niedliche, kleine Holzpuppe mit Grillenkumpel und Flunkerproblem. Zugegebenermaßen steuert ihr in Lies of P nicht den knuffigen Disney-Pinocchio, aber absurd wirkt die Kombination trotzdem. Genau deshalb könnte sie aber spannend sein. Das Lügen ist als wichtige Spielmechanik integriert. Flunkert ihr, werdet ihr menschlicher, müsst aber auch mit den Konsequenzen leben. Prozedurale Quests sollen sich je nach Entscheidung ändern und das Ende beeinflussen. Ihr kämpft mit unterschiedlichen Waffen und könnt diese kombinieren, um eigene brutale Werkzeuge herzustellen. Weil Pinocchio eine Puppe ist, dürft ihr einzelne Körperteile austauschen. Die bringen unterschiedliche Verbesserungen und Fähigkeiten für euren mechanischen Helden mit. Klingt gut, einen Release-Termin hat das Action-Rollenspiel bisher nicht.

Days Gone

STORY OHNE SPIEL

Nachdem es zunächst nur auf der PlayStation 4 zu haben war, gibt es das Endzeit-Zombie-Open-World-Abenteuer Days Gone jetzt auch für den PC (Test auf Seite 72). Trotz aktuell durchweg guter Kritiken und begeisterter Fans hat Publisher Sony jedoch keine Pläne für eine Fortsetzung. Dennoch möchten die Entwickler von Bend weiter in das Days-Gone-Universum eintauchen und die Story weitererzählen. In einem Interview mit der kanadischen Seite Screen Rant erklärte Lead Designer Ron Allen, dass er sich durchaus vorstellen könne, Days Gone innerhalb eines anderen Mediums neu zu erschließen. Laut ihm bietet die fiktive Welt ein gutes Fundament, um zahlreiche Abenteuer zu erzählen: »Es gibt so viele Geschichten in der Welt von Days Gone, und dies war die Story von Deacon St. John. [...] Es könnte so viele Ereignisse und so viele Dinge in diesem Universum geben.« Dass eine Story aus einem Videospiel in einem anderen Medium weitererzählt oder ergänzt wird, ist in der Branche schon lange keine Seltenheit mehr. Spielehits wie The Last of Us, God of War oder auch Mass Effect haben Comics bereits als Medium genutzt, um ihre Storys auszubauen. Der US-amerikanische Comicverlag Dark Horse Comics ist beispielsweise bekannt für solche Werke und bietet unter anderem bereits ein 200-seitiges Artwork-Buch von Days Gone an.



Days Gone möchte über die Videospielwelt hinauswachsen – könnte das vielleicht mit einer Comic-Reihe klappen?

Grand Theft Auto 6

ES DAUERT NOCH



Um das Release-Datum von GTA 6 genau vorauszusagen, bräuchte man schon die Insider-Infos und Connections von Lester aus GTA 5.

Bald haben wir alle möglichen Zeitfenster abgedeckt, in denen GTA 6 erscheinen könnte. Das neueste Gerücht eines prominenten Leakers zerschmettert nun Träume, dass es »schon« 2023 weitergehen würde. Denn vielleicht könnte uns GTA 6 erst zum Ende der aktuellen Konsolengeneration erwarten. Laut Twitter-User Okami muss sich die Spielerschaft noch etwa vier bis fünf Jahre gedulden. Das würde bedeuten, dass wir GTA 6 nicht mehr vor 2025 bekommen. Das wären also stolze zwölf Jahre nach dem Erscheinen von GTA 5. Mit dem Tweet reagierte Okami auf eine andere Aussage, laut der GTA 6 nach sechs Jahren Entwicklungszeit bereits fast fertiggestellt sein könnte. Rockstar Games soll nach Spieletestern suchen. Zur Erinnerung: GTA 5 kam auch erst zum Ende des Lebenszyklus von Xbox 360 und PlayStation 3 und erfuhr dann auf den Nachfolgekonsolen eine bis heute erfolgreiche Wiederbelebung. Es würde uns nicht wundern, wenn Rockstar tatsächlich gleich auf die neuesten Konsolen setzt und – um die noch zahlreichen Besitzer von Xbox One und PS4 nicht zu verprellen – sich mit GTA 6 viel Zeit lässt. Zumal die beiden Internet-Dauerbrenner GTA Online und Red Dead Online bis dahin weiterhin regelmäßig Geld abwerfen dürften und für den 11. November 2021 erst mal ein Next-Gen-Upgrade von GTA 5 für PS5 und Xbox Series X geplant ist.



FEEDBACK

Spiele in China, Teil 1

Hochinteressant, danke dafür! Die Befürchtung der selbstauferlegten Zensur auch westlicher Spiele schon bei der Planungsphase wird wohl mit steigender Bedeutung des chinesischen Marktes zunehmen und sich in Teilen angleichen. Gerade größere Werke werden, so vermute ich, politische und sexuelle Inhalte weiter reduzieren, um sich selbst nicht vom chinesischen Markt auszuschließen oder große und damit teure Anpassungen zu vermeiden. Eine Entwicklung, die ich zwar sehr schade finde, die aber wirtschaftlich verständlich ist. **Grorf**

Chinesische Konzerne und Produkte haben immer den bitteren Beigeschmack eines menschenverachtenden Regimes, das vor den Augen der ganzen Welt eine muslimische Minderheit in Konzentrationslager steckt und systematisch ausrottet. Ein System, in dem keine Meinungsfreiheit herrscht und wo die Menschen durch ein völlig krankes Social Scoring System kontrolliert werden. Jeder halbwegs einflussreiche chinesische Konzern muss sich der Regierung fügen, egal ob er möchte oder nicht und trägt damit in irgendeiner Form zum repressiven System bei. Man sollte sich wirklich überlegen, ob man so etwas unterstützen möchte. **SiroKuhl**

Ein wirklich gut geschriebener Artikel. Ich verfolge den chinesischen Gaming-Markt auch und habe selbst durch meine Reisen in der Jugend und in den letzten Jahren viel miterlebt, gesehen und durch Events in China gelernt. Das mit den bis zu 50 Prozent Abgaben bei einem Android Store ist da sogar noch ein bisschen komplizierter: Wenn du neben dem App-Store noch einen Service vom Mobilanbieter nutzt (Zahlungsart über diese etc.), kommen da noch mal 30 bis 40 Prozent Abgaben an den Mobilanbieter dazu. Besonders heftig wird es dann, wenn gerade Feiertage sind. Da kann es schon mal sein, dass du 90 Prozent deiner Einnahmen an den App-Store-Betreiber abgibst. Allerdings ist der chinesische Markt halt unvorstellbar riesig. 990 Millionen Chinesen haben Zugang zum Internet und die meisten davon via Smartphone, und was ich da mitbekommen habe, sind In-App-Einkäufe bei Free2Play-Games nicht die Ausnahme, sondern eher Standard. Wenn du es zum chinesischen Neujahr schaffst, dass zwei bis vier Prozent dein Spiel spielen und auch dort was einkaufen, dann reden wir da von 18 bis 36 Millionen potenziellen Kunden. Zwei bis vier Prozent sind eigentlich unrealistisch hoch, aber es gibt Games, die das zufällig geschafft haben. Arknights zum Beispiel: Der Entwickler war bis zum Release in China unbekannt, und der hat einen kleinen Hype damals ausgelöst. **songochang**

Danke für den Artikel. Darin ist schön erklärt, wie es zur weiten Verbreitung von Free2Play- und Freemium-Spielen in China gekommen ist. Bei Spielen aus China ist es wie bei anderen Produkten: Wenn ich weiß, dass es aus China kommt, bleibt bei mir ein schaler Nachgeschmack. So ging es mir mit meinem Bialetti-Kaffeekocher (wird seit Jahren in China gefertigt und nur noch in Italien designt), mit meinem Smartphone und vielen Komponenten in meinem PC. Wenn es zukünftig ein Spiel aus China schaffen sollte, mich anzusprechen, werde ich es mir anschauen. Bisher hat das noch keines geschafft oder zumindest keines, bei dem mir bewusst wäre, dass es aus China stammt. Nicht zuletzt, weil ich sehr skeptisch gegenüber dem Free2Play-Modell bin. **Gilard**

Warum Spiele-Trailer lügen

Ich erinnere mich an das Pfützenproblem in Spider-Man. Mann, war das übertrieben. Sagt aber zum Teil eben auch etwas über die Spieler von heute aus. Da wird stellenweise die Nadel im Heuhaufen gesucht, weil die Pfützen nicht so reflektieren wie im Trailer. Man muss auch sagen, dass diese Shitstorms teilweise berechtigt und manchmal auch völlig überzogen sind. Spiele befinden sich in Entwicklung, sind teilweise im frühen Entwicklungsstadium etc. Da sind Änderungen bis zu einem gewissen Grad normal. **Bothka**

Bei den Entwicklern, die hier zitiert werden, merkt man, dass Psychologie und Statistiken wichtiger sind als das Spiel selbst. Eigentlich schade, weil viele erfolgreiche Spiele eigentlich genau das Gegenteil gemacht haben und dennoch erfolgreich wurden. Ich persönlich kann weder den Publishern noch den Entwicklern einen Vorwurf machen, da sie nur mit der Zeit gehen und ihre Grenzen austesten. Wenn die Käufer es mitmachen, dann ist dem so. Dennoch muss man dann aber auch mit dem Aufschrei der Leute leben und die verstehen, die es nervt. Im Prinzip ist es wie mit der Speisetafel bei einem Schnellrestaurant. Das Essen auf den Bildern sieht auch immer besser aus als das, was man dann auf dem Teller oder in der Hand hat. Manche machen den Fehler nur einmal, andere machen den Fehler immer wieder. Persönlich meide ich Trailer, wenn mich das Produkt wirklich interessiert. Einfach um mein Unterbewusstsein nicht mehr zu belügen. Schöner Artikel. **Spaehling**

Das wichtigste Spiel, das ihr wahrscheinlich nicht kennt

Sehr interessant, endlich mal ein detaillierter Artikel über Roblox. »In dem Multiplayer-Tamagotchi ziehen Spieler ein Baby auf, richten ihre Wohnung ein und tauschen Gegenstände mit anderen. Beim Schreiben dieses Artikels tut das knapp eine halbe Million Spieler gleichzeitig. Zum Vergleich: Das sind in etwa so viele, wie parallel gerade Dota 2 spielen.« Sowas zeigt, wie groß und versteckt Bubbles verschiedener Gruppen sein können. **lllllllllllll**

Super Artikel, der viele Aspekte von Roblox aufgreift. Ich habe durch meine Arbeit in der Schule schon von Roblox gehört und mir grob angeschaut, was das eigentlich ist. Letztlich ist Roblox für viele Kinder ein Ersatz für die vielen Free2Play-Flash-Spiele. Auch in denen verbringen manche Kinder wahnsinnig viel Zeit mit billigsten Schrottspielen wie Clicker Heroes und Co. Ich denke, die qualitativ etwas bessere Umgebung von Roblox wird diesen Billigspielesammlungen ziemlich viele potenzielle Kunden abgraben. Trotzdem sehe ich hier nicht, dass Roblox ein ähnliches Standing wie Minecraft bekommen wird. Letzteres ist ein gutes Spiel, die kleinen F2P-Spielchen in Roblox sind größtenteils Murks! Theoretisch müsste man auch permanent neben seinem Kind sitzen und gemeinsam spielen oder zuschauen, wenn es einigermaßen sicher sein soll. Da würde ich doch eher eine Switch kaufen, den Kinderschutz einrichten und qualitativ hochwertige, altersgerechte Produkte kaufen, mit denen mein Kind spielen kann. Parallel dazu kann auch ein entsprechend eingerichtetes Tablet mit vielen käuflichen Apps eine tolle Spiel- oder Lernerfahrung bieten. Free2Play und Plattform sind zwei Begriffe, von denen ich mein Kind so lang wie möglich fernhalten würde. **matssa**

Danke fürs Lob. Guter Vergleich zu den Flash Games. Ähnlich funktionieren viele der Spiele meinem Eindruck nach auch. Mit Roblox Studio gibt es wie bei Flash ja auch eine sehr niedrigschwellige, zugängliche Entwicklungsumgebung. Es ist zwar nicht im Artikel gelandet, aber Josh Ling erwähnte auch, selbst mit Flash zur Spieleentwicklung gekommen zu sein. **Daniel Ziegener**

PC SYSTEMS

POWERED BY SNOGARD®

PC, TV & ELECTRONICS

GAMINGLINE
RYZEN 5 3600-SSD RX6700XT POWERED BY ASUS

- ASUS TUF GAMING B450-PLUS II
- AMD Radeon RX 6700 XT 12GB
- AMD Ryzen 5 3600
- 480GB SSD 2.5"
- 16GB DDR4-RAM Kit

SNO 104235 | K&M 8325094

1.599,90 €



ULTRAGAMING
R5-5600X-M2-RX6900XT WIFI

- ASUS ROG STRIX B550-F GAMING WI-FI
- AMD Radeon RX6900XT 16GB
- AMD Ryzen 5 5600X
- 2TB Crucial P1 SSD M.2 SSD
- 32GB Crucial Ballistix DDR4-RAM Kit

SNO 104802 | K&M 8325092

2.899,90 €



ULTRAGAMING
R7-5800X-M2-RTX3080OC WE POWERED BY ASUS

- ASUS ROG STRIX B550-A GAMING
- NVIDIA ASUS ROG Strix GeForce RTX 3080 OC White 10GB
- AMD Ryzen 7 5800X
- 2TB Samsung SSD 970 EVO Plus
- 16GB Corsair Dominator Platinum RGB White Edition

SNO 107899 | K&M 8325083

3.899,90 €



ULTRAGAMING
I9-10850K-M2-RTX3080 OC RGB WIFI

- MSI MPG Z490 Gaming Carbon WIFI
- NVIDIA GeForce RTX 3080 OC 10GB
- Intel® i9-10850K
- 1TB Samsung SSD 980 M.2 SSD
- 32GB G.Skill DDR4-RAM

SNO 104180 | K&M 8324966

3.499,90 €



POWERED BY ASUS · REPUBLIC OF GAMERS · TUF GAMING · AMD RYZEN · AMD RADEON · NVIDIA GEFORCE GTX

crucial by Micron · msi · CORSAIR · SAMSUNG · intel

Erhältlich bei:

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

K&M COMPUTER gut beraten.

www.kmcomputer.de

Berlin-Mitte
Alexanderstraße 3 | 10178 Berlin

Bremen
Faulenstraße 38 | 28195 Bremen

Bremen Habenhausen
Ernst-Buchholz-Straße 3 | 28279 Bremen

Dortmund
Kampstraße 80 | 44137 Dortmund

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

Düsseldorf
Am Wehrhahn 76 | 40211 Düsseldorf

Essen
Vereinstraße 14 | 45127 Essen

Hamburg
Steilshooper Str. 281 | 22309 Hamburg

Hamburg Eimsbüttel
Fruchtallee 83 | 20259 Hamburg

Kaiserslautern
Merkurstraße 49 | 67663 Kaiserslautern

Kiel
Gutenbergstraße 1 | 24223 Kiel

Mannheim
Casterfeldstraße 142-144 | 68199 Mannheim

Nürnberg
Willy-Brandt-Platz 20 | 90402 Nürnberg

Wiesbaden
Alte Schmelze 21 | 65201 Wiesbaden

BORA COMPUTER

www.bora-computer.de

Aachen Templergraben
Templergraben 27 | 52062 Aachen

Düren
Arnoldsweilerstraße 9-11 | 52351 Düren

Eschweiler
Kochsgasse 22 | 52249 Eschweiler

Leverkusen
Dönhoff Str. 39 | 51373 Leverkusen

Mönchengladbach
Friedrich Ebert Straße 53-55
41236 Mönchengladbach

SCHWANTHALER COMPUTER

www.schwanthaler-computer.de

München
Augustenstr. 51 | 80333 München

SNOGARD®
PC, TV & ELECTRONICS

www.snogard.de

Frechen
Europaallee 63 | 50226 Frechen

Köln
Hohenstaufenring 16-18 | 50674 Köln

Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

TERMIN-UPDATE

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Termin
	Age of Empires 4	Echtzeitstrategie	Relic	01/20, 05/21	4. Quartal 2021
	Aztec Empire	Aufbaustrategie	Play2Chill	01/21	4. Quartal 2021
	Back 4 Blood	Koop-Shooter	Turtle Rock	-	12.10.2021
	Baldur's Gate 3	Rollenspiel	Larian	08/19, 04/20, 11/20	2021
	Builders of Egypt	Aufbaustrategie	Strategy Labs	06/20	2. Quartal 2021*
NEU	Chernobylite	Ego-Shooter	The Farm 51	07/21	Juli 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
	Deathloop	Ego-Shooter	Arkane	08/20, 05/21	14.9.2021
	Diablo 2: Resurrected	Action-Rollenspiel	Blizzard	04/21, 06/21	2021
	Diablo 4	Action-Rollenspiel	Blizzard	04/21	2022
	Die Siedler	Aufbaustrategie	Blue Byte Düsseldorf	09/18	-
UPDATE	Distant Kingdoms	Aufbaustrategie	Orthrus Studios	02/21, 07/21	2021*
	Dragon Age 4	Rollenspiel	Bioware	-	2022
NEU	Dungeons & Dragons: Dark Alliance	Action-Rollenspiel	Tuque Games	07/21	22.6.2021
UPDATE	Dying Light 2	Actionspiel	Techland	-	7.12.2021
	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, 07/21	2021
	Gamedec	Rollenspiel	Anshar Studios	05/21	16.9.2021
	Gord	Aufbaustrategie	Covenant	06/21	2022
	Gotham Knights	Action-Rollenspiel	Warner Bros. Montreal	10/20	2022
	Halo Infinite	Ego-Shooter	343	-	4. Quartal 2021
	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
	LEGO Star Wars: The Skywalker Saga	Actionspiel	TT Games	-	-
	Life is Strange: True Colors	Adventure	Deck Nine Games	05/21	10.9.2021
	Lifeleech	Action-Rollenspiel	Catbit	06/21	-
	Liquidation: Echoes of the Past	Echtzeitstrategie	Kiwi Brothers	03/21	2021
	Mass Effect 4	Rollenspiel	Bioware	-	2022
	Medieval Dynasty	Rollenspiel	Render Cube	05/20	Sommer 2021*
UPDATE	Mount & Blade 2: Bannerlord	Rollenspiel	Taleworlds Entertainment	06/17, 10/18, 10/19, 06/20	4. Quartal 2021*
	New World	Online-Rollenspiel	Amazon Game Studios	-	31.8.2021
	Overwatch 2	Multiplayer-Shooter	Blizzard	04/21	2022
UPDATE	Pathfinder: Wrath of the Righteous	Rollenspiel	Owlcat Games	07/21	2.9.2021
UPDATE	Path of Exile 2	Action-Rollenspiel	Grinding Gear Games	01/20	2022
	Pharaoh: A New Era	Aufbaustrategie	Trsikell Interactive	12/20	2021
	Realms Beyond	Rollenspiel	Ceres Games	08/20	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
	Star Citizen	Weltraumsimulation	Cloud Imperium Games	12/12, 03/13, 10/13, 05/14, 07/14, 11/15, 10/16, 02/17, 03/17, 08/17, 12/17, 10/18	-*
	Star Citizen: Squadron 42	Weltraumsimulation	Cloud Imperium Games	12/15, 02/18	-
	Stalker 2	Ego-Shooter	GSC Game World	-	2021
NEU	The Ascent	Action-Rollenspiel	Neon Giant	07/21	29.7.2021
	The Waylanders	Rollenspiel	Gato Salvaje Studio	-	2021*
	Total War: Warhammer 3	Echtzeitstrategie	Creative Assembly	-	2021
	Twelve Minutes	Adventure	Luis Antonio	-	2021
	Valheim	Survival-Spiel	Iron Gate Studios	04/21	2022*
	Vampire: The Masquerade - Bloodlines 2	Rollenspiel	Hardsuit Labs	05/19	-

DYING LIGHT 2



UPDATE
Genre: **Actionspiel**
Termin: **7. Dezember 2021**

Dying Light 2 hat endlich einen Release-Termin. Das Endzeit-Zombie-Open-World-Spiel kommt kurz vor Weihnachten. Passend.

MOUNT & BLADE 2: BANNERLORD



UPDATE
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **4. Quartal 2021***

Bannerlord soll im vierten Quartal »fertig« werden. Die Anführungszeichen, weil danach wohl noch etliche Patches folgen werden.

PATH OF EXILE 2



NEU
Genre: **Action-Rollenspiel**
Termin: **2022**

Grinding Gear Games haben sich zum Release der Fortsetzung des Action-Rollenspiels geäußert. In diesem Jahr wird das wohl nichts mehr.

*Spiele in einer Early-Access-Phase.

COOLER MASTER

Make It Yours.



ML240 ILLUSION WHITE

Optimierte Doppelkammer-Pumpe
MasterFan MF120 Halo
Erweiterte Dissipationsfläche
Adressierbares Gen 2 RGB

MASTERBOX 540

ARGB Ether Front Panel
Abnehmbares Top-Panel
Atmungsaktive Netzteilabdeckung
Tempered Glass Seitenteil

V GOLD V2 850W

80 PLUS Gold zertifiziert
Leiser 135mm FDB Lüfter
Voll-Modular
10 Jahre Garantie

Erhältlich bei : www.kmcomputer.de - www.bora-computer.de

K&M COMPUTER
gut beraten.

www.kmcomputer.de

Berlin-Mitte
Alexanderstraße 3 | 10178 Berlin
Bremen
Faulenstraße 38 | 28195 Bremen
Bremen Habenhausen
Ernst-Buchholz-Straße 3 | 28279 Bremen
Dortmund
Kampstraße 80 | 44137 Dortmund
Duisburg
Max-Peters-Straße 19-21 | 47059 Duisburg
Düsseldorf
Am Wehrhahn 76 | 40211 Düsseldorf
Essen
Vereinstraße 14 | 45127 Essen
Hamburg
Steilshooper Str. 281 | 22309 Hamburg
Hamburg Eimsbüttel
Fruchtallee 83 | 20259 Hamburg
Kaiserslautern
Merkurstraße 49 | 67663 Kaiserslautern
Kiel
Gutenbergstraße 1 | 24223 Kiel
Mannheim
Casterfeldstraße 142-144 | 68199 Mannheim
Nürnberg
Willy-Brandt-Platz 20 | 90402 Nürnberg
Wiesbaden
Alte Schmelze 21 | 65201 Wiesbaden

BORA COMPUTER

www.bora-computer.de

Aachen Templergraben
Templergraben 27 | 52062 Aachen
Düren
Arnoldsweilerstraße 9-11 | 52351 Düren
Eschweiler
Kochsgasse 22 | 52249 Eschweiler
Leverkusen
Dönhoff Str. 39 | 51373 Leverkusen
Mönchengladbach
Friedrich Ebert Straße 53-55
41236 Mönchengladbach

SCHWANTHALER COMPUTER

www.schwanthaler-computer.de

München
Augustenstr. 51 | 80333 München

SNOGARD®
PC, TV & ELECTRONICS

www.snogard.de

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



Far Cry 6

HOFFNUNG OHNE BALLAST!

Ubisoft will Far Cry mit dem sechsten Teil ordentlich entschlacken und uns trotzdem eine riesige, abwechslungsreiche Spielwelt bieten. Wir haben uns Far Cry 6 angeschaut. Von Dimitry Halley

Genre: **Shooter** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Toronto** Termin: **7.10.2021**

Manchmal hat man als Konsument einfach keinen Bock, sich mordsmäßig Mühe beim Kochen zu geben. Ein einzigartiges Rezept recherchieren, Zutaten in der Stadt zusammenkaufen, alle Mengen richtig einschätzen, würzen, abschmecken, dem Gemisch die eigene Note verpassen – lohnt sich das wirklich? Nicht jedes Gericht muss schließlich bisherige Grenzen sprengen, den kulinarischen Genuss neu definieren. Manchmal will man einfach nur einen richtig dicken, saftigen Cheeseburger. Far Cry 6 könnte genau das werden. Damit meinen wir überhaupt nicht, dass Ubisoft sich für Far Cry 6 keine Mühe geben würde, bisherige Grenzen zu sprengen. Aber manchmal schmeckt der altbekannte Cheeseburger einfach besser als die experimentelle Kaviar-Schinken-Himbeer-Tarte mit Vanilleschäumchen, mit der der Koch wahrscheinlich eh bloß hip und edgy wirken will.

Die ersten Spielszenen von Far Cry 6 versprechen genau das, was Serienfans von einem Far Cry erwarten: eine bombastische Open World, unzählige Schießeisen, spielerische Freiheit, ein charismatischer Bösewicht, eine opulente Optik, ein exotisches Szenario sowie bissigen Humor. Keine wilden Experimente, keine Lebensenergiebalken wie in Far Cry: New Dawn, kein prätentiöses »Wir arbeiten die radikale Sektenproblematik der USA auf«. Far Cry 6 will einfach nur ehrliche Open-World-Shooter-Action sein! Und wir haben richtig, richtig Bock drauf.



Das Resolver-Prinzip führt beispielsweise zu Gatling-Guns mit Fahrzeugmotor an der Seite.

Esperanza (die Hauptstadt in Far Cry 6) bedeutet so viel wie Hoffnung.

WELTWEIT BÖSE

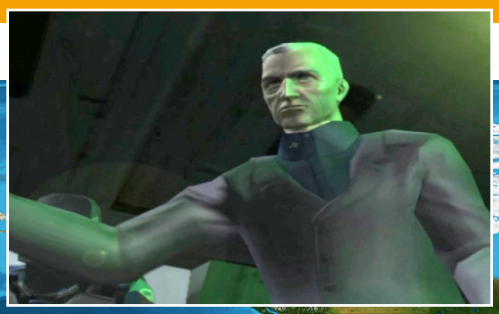
Der charismatische Antón Castillo steht als Bösewicht von Far Cry 6 in einer großen Serientradition. Ein fieser Widersacher sorgt schließlich dafür, dass wir in den großen Open Worlds der Reihe nicht den Fokus verlieren. Eine kleine Ahnenreihe ...

1 DR. KRIEGER

Spiel: Far Cry (2004)

Beruf: Verrückter Wissenschaftler

Vielleicht hat Dr. Krieger etwas zu viel in »Die Insel des Dr. Moreau« von H.G. Wells gelesen, denn was er auf einem kleinen Eiland in Mikronesien versucht, erinnert doch sehr an den Horrorklassiker: Mit einem Mutagen will der wahnsinnige Krieger aus normalen Menschen Supersoldaten züchten und – wer hätte das gedacht – die Welt erobern. Als mit einem geschmackvollen Hemd ausgestatteter Held Jack Carver halten wir Dr. Krieger auf und retten nebenbei die Journalistin Valerie Constantine. In der Verfilmung von Uwe Boll von 2008 wird Dr. Krieger vom auf Bösewichte abonnierten Udo Kier gespielt.

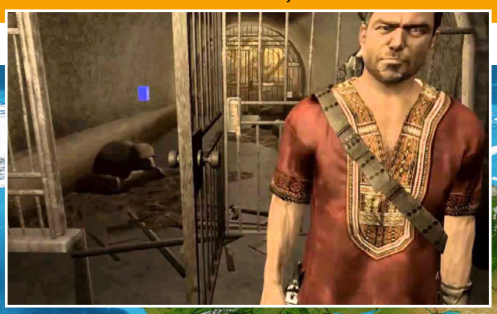


2 DER SCHAKAL

Spiel: Far Cry 2 (2008)

Beruf: Waffenhändler

Und wieder eine Romanvorlage, diesmal war Joseph Conrads »Herz der Finsternis« der Pate für das Afrika-Szenario. Einen Bösewicht wie den Schakal gibt es bei Conrad allerdings nicht, schließlich ist der Waffenhändler in seiner Skrupellosigkeit einzigartig. Gnadenlos spielt er die Fraktionen in Leboa-Sako gegeneinander aus – und profitiert von deren Waffenbedarf. Spannend: Das Ende des Spiels lässt offen, ob der Schakal überlebt. Dazu passt eine Fantheorie, dass der Schakal in Wahrheit Jack Carver ist, der Held aus dem ersten Far Cry.



4 PAGAN MIN

Spiel: Far Cry 4 (2014)

Beruf: Absolutistischer Herrscher

»In den Bergen wohnt die Freiheit«, heißt es in einem bayrischen Volkslied. Im fiktiven asiatischen Staat Kyrat trifft das jedoch nicht zu. Das hat zwar dank Nähe zum Himalaya jede Menge majestätische Gipfel, aber mit der Freiheit ist es durch den tyrannischen König Pagan Min nicht so weit her. Man merkt, dass Ubisoft mit Min den bei den Fans »beliebten« Vaas Montenegro aus dem Vorgänger kopieren wollte, so ganz hat das aber nicht geklappt. Ob Pagan Min das Spiel überlebt, liegt ganz allein in der Hand des Spielers. Ihr könnt ihn verschonen und ihn in seinem Helikopter mit den kyratischen Staatsdiamanten nach China fliehen lassen.



5 JOSEPH SEED

Spiel: Far Cry 5 (2018)

Beruf: Sektenführer

Nein, allzu viel ist nicht los im verschlafenen Hope County, Montana. Da kann es schon mal vorkommen, dass man wie Joseph Seed eine Weltuntergangssekte wie Project at Eden's Gate gründet. Zusammen mit seinen Geschwistern John, Jacob und Faith terrorisiert Seed die gesamte Region und zwingt die Einwohner, seinem Verein beizutreten. Dabei geht er nicht gerade zimperlich vor, der Psychopath hat sogar schon seine eigene Tochter im Säuglingsalter getötet. Auch Far Cry 5 hat mehrere Enden, bei allen überlebt jedoch Joseph Seed. Schließlich taucht er auch im Quasi-Addon New Dawn als Nebenfiesling auf.



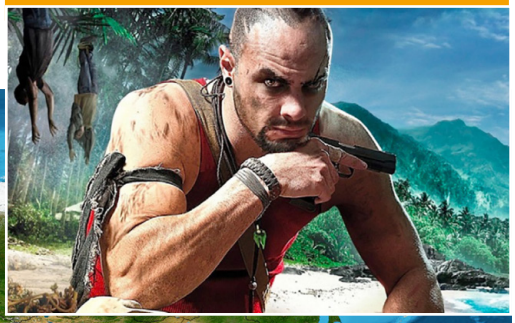
Kein Wunder, dass der Begriff deshalb ein beliebter Mädchenname ist.

3 VAAS MONTENEGRO

Spiel: Far Cry 3 (2012)

Beruf: Piratenkönig

Der vielleicht durchgeknallteste (und deshalb beliebteste) aller Bösewichter aus der Far-Cry-Reihe herrscht alleine über die Insel Rook Island im Pazifischen Ozean, wo er auch geboren wurde. Eigentlich verlebte Vaas dort eine ganz normale Kindheit, doch sein immer abseitigeres Verhalten führte zum Bruch mit seiner Familie. Zum Beispiel kaperte er ein Boot und kidnappte den Schauspieler Christopher Mintz-Plasse. Den folterte Vaas dann nicht nur auf sadistischste Weise, sondern filmte das Ganze auch noch mit dessen eigener Videokamera. Zum Glück beendet der Held des Spiels, Jason Brody, die Schreckensherrschaft.





6 ANTÓN CASTILLO

Spiel: Far Cry 6 (2021)

Beruf: Diktator

Das schönste tropische Inselparadies macht keine Freude, wenn diese doofen Revolutionäre keine Ruhe geben. Damit der Diktator des fiktiven Karibikstaates Yara seinem Sohn Diego das Land in einem geordneten Zustand übergeben kann, muss Castillo eben erst mal richtig aufräumen – was ihn automatisch in den Konflikt mit uns bringt, dem Helden von Far Cry 6. So väterlich-verständlich die Motive des Diktators auch sein mögen, in der Umsetzung geht er ziemlich grob zu Werke und schreckt auch nicht vor Folter und Mord zurück. Damit steht er ganz in der Tradition der Serienbösewichte von Far Cry.





Antón Castillo (gespielt von Giancarlo Esposito aus »Breaking Bad«) ist der große Schurke von Far Cry 6.

Gegen den Diktator

In der überhaupt nicht mit Kuba zu verwechselnden Inselrepublik Yara wollt ihr als (männlicher oder weiblicher) Revoluzzer Dani Rojas das korrupte Regime von Diktator Antón Castillo zu Fall bringen. Und in der Far-Cry-Welt heißt das stets das Gleiche: Ihr müsst die gesamte Open World für euch und eure revolutionären Gefährten erobern.
Die altbewährte Far-Cry-Formel bleibt also erhalten: Dani infiltriert in Ego-Perspektive entweder laut oder leise feindliche Außenposten, bahnt sich einen Weg durch die Natur, experimentiert mit bekannten, aber auch kuriosen Waffen, ruft sich Gefährten an die Seite (beispielsweise den monströsen Kampfhund Chorizo), um im Finale dem charismatischen Bösewicht die Stirn zu bieten.

Was wir bisher von der Open World gesehen haben, haut uns ziemlich aus den Armeestiefeln. Yara hat das Zeug, die bisher abwechslungsreichste Far-Cry-Welt zu werden. Diesmal gibt es mit dem überhaupt nicht mit Havanna zu verwechselnden Esperanza eine richtige Stadt, außerdem Dschungel, Strände, Sümpfe, Berglandschaften, kleinere Dörfer, alte Festungen und, und, und. Die ganze Tonalität geht dabei eher ins Abgedrehte: Far Cry 6 erzählt zwar durchaus eine ernste, brutale Widerstandsgeschichte, vergisst dabei aber nicht, dass es in erster Linie ein spaßiger Shooter sein will. Die Nebenfiguren wirken genauso schrill und überzeichnet, wie sie es in einer Welt sein müssten, in der wir Krokodilgefährten an unsere Seite rufen und CD-Stapel zu tödlichen Sägeblattwerfern umfunktionieren können. Und damit wären wir schon bei den Neuerungen und Verbesserungen von Far Cry 6.

Wir sind MacGyver

Far Cry 6 verlässt sich zwar auf altbekannte Tugenden, wagt aber natürlich auch einige frische Experimente. Eines davon ist die sogenannte Resolver-Philosophie. Weil Yara seit Jahrzehnten von der Außenwelt abgeschottet existiert, gibt's in der Inselrepublik kaum moderne Technologie. Doch das befeuert nur den Ehrgeiz der Bevölkerung, mit allerlei Retro-Gadgets wilde Eigenkreationen zusammenzuschrauben. Viele Waffen und Gegenstände im Spiel bestehen aus kuriosem Schrott. Dani schraubt Büchsen als Schalldämpfer auf die Pistole, benutzt alte Silvesterböller, um Hubschrauber vom Himmel zu holen, und funktioniert besagten CD-Spieler zu einem tödlichen Sägeblattwerfer um, der zwischen den Schüssen lautstark »Macarena« dudelt. Mit dieser Schraubermentalität könnt ihr alles im Spiel frei anpassen und kombinieren: Waffen, Autos und Danis Outfits. Wie elegant diese ganzen Freischaltungen ins Spiel integriert werden, wissen wir aktuell noch nicht, aber an viele



An der Werkbank schraubt ihr abenteuerliche Waffen zusammen.

Auch gibt es in jedem spanischsprachigen Land gleich mehrere Städte namens Esperanza.

HELD ODER HELDIN?



In Far Cry 6 hat euer Held erstmals eine eigene Stimme. In Zwischensequenzen wechselt die Kameraperspektive, ihr seht sie oder ihn von außen (rechts).



Euer Dani Rojas kann ein Mann sein …



… oder eine Frau. Beide Figuren sind voll vertont.

Gegenstände sind Perks gekoppelt. Ziehen wir Dani eine Scharfschützenbrille an, erhält er oder sie Vorteile bei Präzisionsschüssen. Im schlimmsten Fall wartet hier ein kleinteiliger Loot-Grind auf uns, im besten Fall passen wir mit herrlich vielen Möglichkeiten unser Vorgehen an. Ein Hoffnungsschimmer: Nach den Angaben von Ubisoft soll das Loot-System anders funktionieren als bei Ghost Recon: Breakpoint. Gegner lassen keine epischen Waffen mit +25 Charisma fallen. Ihr findet zwar viele Gegenstände in der Spielwelt, Far Cry 6 soll aber dennoch kein Loot-Shooter werden.

In Far Cry 6 wird es mehr als 49 frei anpassbare Waffen geben, darunter eben exotische Resolver-Kreationen, aber auch handelsübliches Gerät. Außerdem sogenannte Supremos-Superwaffen. Ihr könnt euch beispielsweise Raketenrohre auf den Rücken schnallen und dann wie Boba Fett einen Heli damit vom Himmel holen. Ihr müsst Far Cry 6 aber nicht zwangsläufig wie einen karibischen Rage-2-Verschnitt spielen. Alternativ nehmt ihr das Messer in die Hand und pirscht wie Rambo durch den Dschungel.

Verstecken und Plaudern

Neben dem Resolver-Prinzip gibt es noch weitere Neuerungen. So sollen jetzt noch mehr Fahrzeuge im Spiel sein, Dani verlässt sich auf Autos, Boote, Flugzeuge, Helikopter, Pferde und Panzer! Mit dem Social-Stealth-System könnt ihr oft in der Menge untertauchen. Denn die Regime-Soldaten ballern nicht in jedem Fall auf euch. Wenn Dani die Waffe wegsteckt, könnt ihr euch an vielen Orten frei bewegen, solange ihr kein Aufsehen erregt. Ungewöhnlich für die Reihe: In den Guerilla-Camps holt ihr euch nicht nur neue Missionen, sondern steuert Dani nach Wunsch auch aus Third-Person-Ansicht. So seht ihr euer Outfit wenigstens mal. Das sorgt im Idealfall für eine engere Bindung an euren Helden oder eure Heldin. Dazu gehört auch, dass Dani redet: Anders als in Far Cry 5 spielt ihr im sechsten Teil nämlich keine stumme Hauptfigur. Dani ist eine konkrete, nachvollziehbare Person mit eigener Hintergrundgeschichte, die fleißig mitplaudert. Zwischensequenzen finden auch nicht mehr nur in der Ego-Ansicht statt.

Die Stadt als Star

Eine wichtige Rolle wird auch die Hauptstadt Esperanza spielen. Wir müssen das hier nochmal hervorheben, denn die Far-Cry-Serie bekommt erstmals eine richtige Stadt, in der ihr euch auf Dächern verschanzen, in Gebäuden verstecken und auf offener Straße bekriegen könnt. Das verspricht ein völlig neues Spielgefühl. Zu dem gehören auch die größeren Feindbasen: Das Erobern von gegnerischen Festungen wird ausgebaut. Wir infiltrieren gigantische Einrichtungen, um Flakstellungen zu zerstören, den Rebellen einen neuen Unterschlupf zu erobern und, und, und. Wer so viel kämpft, kämpft auch irgendwann mit Materialermüdung: Euer Schalldämpfer geht nach zu viel Gebrauch nämlich auch mal kaputt, allerdings bleibt das ein Einzelfall. Ihr müsst nicht dauernd



Dani (rechts) findet unter den Rebellen kampferprobte Mitstreiter – achtet auf die Narben am Arm!

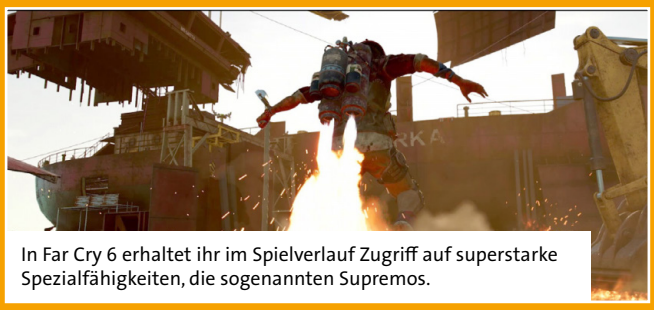
MEINUNG



Markus Schwerdtel
@kargbier

So ganz kann ich Dimis Begeisterung für die Ausrichtung von Far Cry 6 nicht teilen. Ich hätte nie gedacht, dass ausgerechnet ich das sage, aber ich fürchte, das wird mir nicht »ernst« genug. Eigenbauwaffen, die irren Supremos, abgedrehte Charaktere – das passt für mich irgendwie nicht zum doch recht bedrückenden Diktaturszenario. Klar, so richtig seriös war bisher noch keiner der (neueren) Serienteile, aber was ich bisher gesehen habe, wirkt doch ziemlich überdreht für meinen Geschmack. Wenn ich Open-World-Klamauk will, kann ich doch genauso gut Just Cause 4 oder Rage 2 spielen. Aber ich warte jetzt erst mal ab, wie sich die Story in Far Cry 6 entwickelt, vielleicht kriegt sie ja die Kurve. Spielerisch mache ich mir dafür aber überhaupt keine Sorgen, da hat Ubisoft mittlerweile echt Erfahrung und kann auch – siehe Assassin's Creed Valhalla – aus Fehlern lernen.

DIE SUPREMOS



In Far Cry 6 erhaltet ihr im Spielverlauf Zugriff auf superstarke Spezialfähigkeiten, die sogenannten Supremos.

Die Supremos werden von unterschiedlichen Rucksackmodulen aus aktiviert, etwa eine mit Feuerwerkskörpern ausgestattete Flugabwehr.





Auch ein Mörser mit vernichtender Wirkung ist dabei.



Die Gadgets kommen aus der Werkstatt des exzentrischen Juan, der euch auch ein Krokodilhaustier vermacht.

aufpassen, dass eure AK Ladehemmungen bekommt oder der Schaft abfällt. Bei den Gegnertypen bleibt Far Cry 6 dagegen anscheinend klassisch: Es gibt reguläre Soldaten, außerdem schwer gepanzerte Spezialisten, die Schilde vor sich in den Boden rammen. Aber immerhin rücken die Gegner jetzt mit Panzern an, was uns natürlich vor neue taktische Herausforderungen stellt.

Für wen taugt es?

Ego-Shooter mit Open-World-Szenario sind 2021 rar geworden. Far Cry 6 will Fans hier das bieten, was es ... na ja, eigentlich seit Far Cry 5 (oder New Dawn) nicht mehr gegeben hat: eine unfassbar schöne, exotische Open World, in der ihr eure Shooter-Fantasien ausleben könnt. Wahlweise als Leisetreter, als Modern-Military-Spezialeinheit, als abgedrehte Tüftler oder Scharfschütze.

Die Serie wird sich mit Far Cry 6 nicht neu erfinden. Auch technisch wirkt das Spiel bisher zwar in seinen Landschaften äußerst hübsch, aber nicht wie ein Next-Gen-Sprung, der so nur auf Highend-PCs, der PS5 oder der neuesten Xbox-Generation möglich wäre (es erscheint auch auf den alten Konsolen). Aber das muss kein Problem sein: Wir sehen in Far Cry 6 das Potenzial für einen richtig, richtig guten Open-World-Shooter, der die Stärken der Serie weiter ausarbeitet.

Drei offene Fragen verbleiben allerdings. Erstens: Wie wird das Loot-System? Ubisoft hat bereits in Assassin's Creed Valhalla sehr viele gelernte Lektionen umgesetzt und eine sehr ausbalancierte Beutejagd an den Start gebracht. Setzt Far Cry 6 den Trend fort? Oder wird die Jagd nach neuen Bauteilen, T-Shirts und Fahrzeugaufsätzen mit der Zeit zu stumpfsinnig? Die zweite Frage: Wurde das Waffen-Handling verbessert? Einer unserer größten Kritikpunkte an Far Cry 5 war das recht maue Treffer-Feedback, das der Konkurrenz merklich hinterherhinkt. Aktuell können wir noch nicht einschätzen, wie sich die Schießereien in Far Cry 6 anfühlen, aber sie sehen zumindest bisher sehr wuchtig aus. Und schließlich drittens: Wird der Koop-Modus besser? Far Cry 6 bekommt wieder einen Zwei-Spieler-Koop, aber wir wissen noch nicht, ob der endlich sein größtes Problem los wird: dass der Fortschritt auch für den zweiten Spieler gespeichert wird. Sollte Ubisoft hier die richtige Balance finden, kann sich jeder Shooter-Fan Far Cry 6 guten Gewissens im Kalender ankringeln. ★



Zusammengeschraubte Fahrzeuge wie dieser Buggy gehören auch diesmal wieder zum Fuhrpark.

MEINUNG

Dimitry Halley
@dimi_halley



Die absolut wichtigste Verbesserung, die Far Cry 6 für mich persönlich umsetzt: Es wirkt kohärent. Gut, Kohärenz gehört jetzt nicht zu den fünf sexy Wörtern der Marketingwelt, aber es war die eine Sache, die Far Cry 5 für mich immer wieder ausgebremst hat. Eine Story, die nicht wirklich wusste, worauf sie hinauswill. Ein Open-World-Flow, der immer wieder dadurch unterbrochen wurde, dass meine Spielfigur für Zwischensequenzen bewusstlos wird. Eine ominöse Sektenfraktion, die man nie komplett verstanden hat, weil alles vage und unkonkret blieb. Far Cry 6 räumt hier – zumindest wirkt es aktuell so – radikal auf. Denn das Spiel gibt mir eine sehr klare Mission: Ein böser Diktator beherrscht eine faszinierende Open World, hier sind knapp 50 Waffen, Panzer, Fahrzeuge und ein Hund – mach was draus! Ubisoft-Spiele sind immer dann am besten, wenn ich mich ungehindert der Open-World-Action hingeben kann: Festungen infiltrieren, im Dschungel meine eigenen Routen festlegen, schauen, ob ich auf diesen Berg da am Horizont komme, mit dem Flugzeug die Landschaft unter mir aufsaugen und, und, und. Damit bietet Far Cry 6 ein sehr ähnliches Paket wie zuletzt Far Cry 4, allerdings mit deutlich größerer, vielseitigerer Open World (samt echter Stadt). Und das ist ein Deal, auf den ich extrem viel Bock habe. Sofern sich das Ganze am Ende gut spielt.

Das Forschungsschiff hat eine hohe sogenannte Eisklasse und kann deshalb auch in Polarregionen fahren.

Far Cry 6

DIE GRÖSSE IST EGAL

Wir klären, warum Far Cry 6 kein Rollenspiel, sondern ein Shooter wird – und die Pferde schneller als Autos und Flugzeuge sind. Von Peter Bathge

In diesem Interview erfahrt ihr Hintergründe zu den neuen Superwaffen, den versteckten Pfaden durch die Open World, dem ausgebauten Fahrzeug- und Waffen-Crafting sowie der ersten richtigen Stadt in der Seriengeschichte. Und den ... Pferden. Moment, Pferde? Da müssen wir doch gleich nachhaken. Wir haben mit Lead Designer David Grivel und World Designer Ben Hall gesprochen.



Das Ballern mit selbstgebauten Waffen ist Bürgerpflicht, ein Loot-Shooter wird Far Cry 6 aber nicht.

Far Cry 6 sitzt fest im Sattel

GameStar: Die wichtigste Frage zuerst – kann ich mein Pferd upgraden? Schließlich gibt es in Far Cry 6 ja jetzt die Möglichkeit, Fahrzeuge individuell zu verbessern ...

David Grivel: Du meinst sowas wie Pimp My Horse? [lacht] Es gibt mehrere Arten von Pferden. Man kann einem Pferd nicht wirklich ein Upgrade verpassen, ich wüsste nicht mal, wie das funktionieren könnte.

GameStar: Mit einem Maschinengewehr an der Seite vielleicht, und einem Minenleger am Hintern?

David Grivel: Vielleicht! [lacht] Du kannst das Aussehen des Pferdes auf jeden Fall verändern. Es ist das Beförderungsmittel, mit dem man direkt durch den Dschungel reisen kann. Wenn du ein Auto fährst, musst du die meiste Zeit auf der Straße bleiben. Wir wollten also ein Vehikel, mit dem man schnell unterwegs sein kann. Ich denke auch, dass es thematisch gut zu den Guerillas passt, zu diesem Aspekt, dass man die sogenannten Guerilla-Pfade nutzen kann. Das sind kleine Wege fernab der Hauptstraßen, auf denen man die Insel durchquert. Und wenn man ein Pferd hat, ist das der beste Weg, um sehr, sehr schnell voranzukommen.

GameStar: Moment mal, hast du das Pferd gerade echt als schnell bezeichnet? Ich meine, es gibt in Far Cry 6 Autos, Motorboote, du kannst mit einem Flugzeug fliegen ... und das Pferd hat nochmal wie viele Pferdestärken? Ach ja: eine.

David Grivel: Es geht dabei um die Entscheidungsfreiheit des Spielers. Du kannst ein Pferd benutzen oder ein Auto, ein Boot, ein Flugzeug und so weiter. Am Ende des Tages hat das Pferd nicht die beste Höchstgeschwindigkeit, da hast du Recht. Aber wenn du einen Wald durchquerst, verspreche ich dir, dass das Pferd an Land die schnellste Möglichkeit sein wird.

Wenn du dagegen lieber fliegen willst, kommt noch ein anderer Aspekt hinzu. Das Land wird von der Armee kontrolliert, genauso wie der Luftraum und das Meer. Entsprechend gibt es Boden-Luft-Raketen, die auf der Insel platziert sind. Wenn du von Anfang an fliegen willst, nur zu. Du kannst buchstäblich überall auf der Insel hingehen. Aber die Raketenstellungen sind dazu da, um dir dabei eine Herausforderung zu bieten. Du kannst diese Boden-Luft-Raketen aber natürlich zerstören, damit du dich später nicht mit ihnen herumschlagen musst.

Weniger Loot, mehr Stealth

GameStar: Far Cry 5 hatte einige Probleme. Zum Beispiel gab es diese seltsame Entscheidung, dass der Spieler immer wieder bewusstlos geschossen wurde, damit er die nächste Zwischensequenz sehen konnte. War das rückblickend betrachtet eine sonderlich schlaue Methode?

Ben Hall: Wir haben in Zusammenarbeit mit dem Team von Far Cry 5 eine Menge Analysen durchgeführt, um herauszufinden, welche Sachen die Leute wirklich mochten. Und es gab eine Menge Dinge, die die Leute an Far Cry 5 wirklich geliebt haben. Also wollten wir die auf jeden Fall beibehalten. Und dann haben wir uns jedes Element des Spiels angeschaut, um zu sehen, was wir tun können, um es für Far Cry 6 zu verbessern. Ein wichtiges Beispiel für mich als World Director ist, dass der Spieler die Erkundung der Welt ein bisschen gelassener angehen kann als vorher. Zu diesem Zweck haben wir die Möglichkeit eingebaut, die Waffe wegzustecken. In allen Bereichen der Welt, die nicht gerade unter starker militärischer Kontrolle stehen oder militärische Sperrgebiete sind, kann man die offene Welt viel freier erkunden.

David Grivel: Es ist wichtig, dass sich Far Cry



Ihr seid aber auch in einer großen Stadt unterwegs, ein Novum für die Open-World-Serie.

Gebaut wurde es 1984 in Danzig und diente unter dem Namen Vikhr 4 als russisches Feuerwehrschiff.

weiterentwickelt. Dieses Mal ist unser Rezept dafür die Philosophie aus modernem Guerilla und dem Do-it-yourself-Aspekt, der Resolver-Mentalität. Ich finde, das ist eine sehr interessante Mischung, die eine Menge cooler neuer Features hervorbringt – neue Waffen, neue Fahrzeuge und so weiter. Wir haben auch neue Inhalte: Wir haben Aktivitäten und Missionen auf der größten Karte, die wir je erstellt haben. Um ehrlich zu sein, bedeutet das für sich genommen gar nichts. Denn die Karte könnte zwar groß, aber auch leer sein. Uns war es daher wichtig, sicherzustellen, dass man dort etwas zu tun hat. Es ist ein ganzes Land mit neuen Elementen wie Stadtumgebungen, die noch nie zuvor in einem Far Cry vorkamen. Es gibt Boote, Flughäfen, all diese Dinge. Das ist meiner Meinung nach eine gute Entwicklung. In dieser Hinsicht möchte ich auch eines klarstellen: Far Cry 6 ist immer noch zuerst ein Shooter, okay? Wir bekennen uns zu dem, was wir sind. Far Cry hat schon immer Genres miteinander vermischt. Aber es ist in erster Linie ein Shooter. Das ist wirklich wichtig.



Die Inselwelt von Far Cry 6 bietet sehr unterschiedliche Gebiete. Unter anderem erforscht ihr dichte Dschungel.



Natürlich gibt's wieder etliche Feindlager und Checkpoints, die ihr befreien könnt.

GameStar: Far Cry: New Dawn hat mehr als jeder andere Teil der Serie mit Rollenspielelementen experimentiert. Auch andere Ubisoft-Spiele wie Ghost Recon: Breakpoint oder die Assassin's-Creed-Serie haben zuletzt stark auf den Loot-Aspekt gesetzt. Bedeutet das, dass sich Far Cry 6 wieder mehr an den früheren Teilen orientieren wird, also quasi zurück zu den Wurzeln geht? Anders gefragt: Gibt es Gegnerlevel?

David Grivel: Vielleicht nicht zurück zu den Wurzeln, denn das würde sich so anhören, als ob man nicht mehr innovativ wäre. Aber was ich sagen kann, ist, dass deine Waffe wichtig ist. Das Fahrzeug, das du benutzt, ist wichtig. Wir wollen, dass die Spieler sich darauf konzentrieren, wenn sie Fortschritte machen. Aber wir wollen, dass man das Gefühl hat, dass man sich weiterentwickelt, in dem Sinne, dass es einige Gebiete gibt, die einfach schwieriger sind als andere in der Welt. Aber wir wollen nicht, dass man das Gefühl hat, dass es sich wie ein Loot-Shooter anfühlt. Damit hat es nichts, gar nichts zu tun. Es ist ein echter Shooter.

Setting und Story, Hand in Hand

GameStar: Wie seht ihr das denn, können Open-World-Spiele wie Far Cry überhaupt eine gute Geschichte erzählen? Der Spieler wird ja ständig abgelenkt, wie groß darf da denn überhaupt der Fokus auf der Story sein?

Ben Hall: Als World Director bin ich wahrscheinlich ein bisschen voreingenommen, aber wir wollten mit Far Cry 6 eine immersive, sehr hochwertige Geschichte schaffen, die der Spieler erleben kann. Dabei möchten wir ihm von Anfang an das Gefühl vermitteln, dass er sich in eine Guerilla-Revolution stürzt. Diese Fantasie und dieses Element ist wirklich der Kern dessen, was Far Cry 6 ausmacht: das Gefühl, ein Außenseiter zu sein, der sich gegen einen unterdrückerischen Anführer wehrt. Der Feind hat die ganze Ausrüstung, die Flugzeuge, die Hubschrauber, die Panzer. Als Guerilla hast du dagegen nichts, du hast das, was um dich herum ist. Für dich geht es darum, wie du diese Elemente nimmst und mit den Leuten zusammenarbeitest und wie du die Besonderheiten der Insel nutzt, um wie 1.000 Soldaten zu kämpfen. Die Geschichte ist also wirklich sehr wichtig, sie muss sehr gut mit der Art verschmolzen sein, wie die Open World gebaut ist. Wir haben daher sehr eng mit [Narrative Director, Anm. d. Red.] Navid Khavarian an diesem Projekt gearbeitet.

GameStar: Und wie erlebt man die Story, wenn man zu zweit unterwegs ist?

David Grivel: Wir werden bald über den Koop-Modus sprechen. Dazu kann ich im Moment noch nicht so viel sagen, außer dass es ihn gibt. Das komplette Spiel wird im Koop spielbar sein.

GameStar: Okay, aber arbeitet ihr an Kritikpunkten des Koop-Modus, zum Beispiel, dass der Fortschritt immer nur bei einem Spieler gespeichert wurde?

David Grivel: Ich kann dazu noch nichts sagen. Was ich verraten kann, ist, dass jeder Spieler in Zwischensequenzen seinen eigenen Charakter sehen wird.

GameStar: Na gut. Dann lasst uns doch noch mal auf die Verbindung zwischen Open World und Story zurückkommen. Was wurde bei Far Cry 6 eigentlich zuerst designt? Die Story oder das Setting?

Ben Hall: Es ist ein iterativer Prozess. In den frühen Phasen des Projekts, als das Ziel festgelegt wurde, diese Guerilla-Fantasie zu bauen und Far Cry 6 mit der Far-Cry-DNS innerhalb dieser Guerilla-Fantasie zu ummanteln, begann der Forschungsprozess. Wir fingen damit an, uns verschiedene Elemente von historischen Entwicklungen anzusehen und Dinge zu betrachten, die in der Vergangenheit passiert sind, damit wir etwas erschaffen können, das sich authentisch anfühlt, aber es ist immer noch sein eigenes Ding. Und Yara ist sein eigenes Land, das von Grund auf neu erschaffen wurde. So kam beides zusammen, und dabei war die Geschichte Kubas immer wieder ein zentrales Motiv für uns. Es war also definitiv etwas, das dazu beigetragen hat, diese Idee zu fördern, die Serie in die Karibik zu bringen und eine nationale Insel in der Karibik zu bauen, das wurde aus diesen frühen Diskussionen im Team geboren.

GameStar: Bei der ersten Ankündigung von Far Cry 6 klang es so, als würde der Spieler im Verlauf der Story auf die Entwicklung von Antón Castillos Sohn Diego Einfluss nehmen können. Gibt es denn tatsächlich echte Entscheidungen und Konsequenzen im Spiel?

Ben Hall: Also, wenn es um die Handlung geht, wird jeder Spieler ein ziemlich ähnliches Erlebnis haben. Aber es gibt Unterschiede in der Art und Weise, wie man an die Herausforderungen herangehen kann.

GameStar: Das Guerilla-Thema wird immer wieder von euch betont, wie wirkt sich das denn spielerisch genau aus?

Nach dem Wechsel zu Greenpeace bestimmten die Besucher der Website über den neuen Namen.



Auch mit dem Boot seid ihr unterwegs, etwa um eine Ölraffinerie zu sabotieren.

David Grivel: Was wir mit dem Begriff »One-Guerilla-Army« meinen, ist diese Ungleichheit zwischen der Guerilla-Bewegung und Antóns Armee. Es ist fast wie sechs gegen 300.000. Die Guerillas müssen also einfallsreich sein und sich stärker machen, als sie sind, etwa durch das Crafting von Resolver-Waffen. Die Armee hat Panzer, schwere Geschütze, Flugzeuge, Boote; alles, was man sich vorstellen kann. Und wie wird man damit fertig? Du bist nur eine einzige Person, richtig? Und da werden dann die Supremos wichtig. Da kommen einige der Gadgets, einige der Waffen ins Spiel, deine Amigos helfen dir auch dabei. Das ist also das, was wir mit einer One-Guerilla-Army meinen: Du machst dich größer, als du in Wirklichkeit bist, was eine klassische Guerilla-Taktik ist. Sie erwecken den Anschein, 1.000 Leute zu sein, aber es sind in Wirklichkeit nur 100.

Aufstieg zum Superhelden

GameStar: Lass uns doch mal über die Supremos sprechen. Die haben mich ein bisschen an Ultimates in einem MOBA erinnert. Sie haben einen Cooldown, damit man sie nicht ständig benutzt?
David Grivel: Ja, genau. Sie sind wie eine Superfähigkeit, also man kann sie ab und zu auslösen, und dazwischen gibt es eine Abklingzeit. Die Inspiration dafür kam für uns aber aus einer anderen Ecke. Als wir das Land Yara erschaffen haben, haben wir uns auch eine Kultur ausgedacht. Ein Teil davon ist die Vorstellung von Comic-Helden. Die Bevölkerung von Yara hat eigene Comics. Die Supremos werden von Juan erfunden, er ist so etwas wie der Guerilla-Spionagemeister, der Q von Far Cry 6, wenn du willst.

GameStar: Er erinnert mich ein bisschen an Leonardo da Vinci aus Assassin's Creed 2 ...
David Grivel: Ganz genau. Der Typ, der dich mit supercoolen Waffen und Gadgets versorgt. Wenn du zu ihm gehst und dir die Supremos besorgst, dann sind sie von diesen Comic-Helden aus Yara inspiriert.

GameStar: In der aktuellen Spielvorstellung drehte sich vieles um die Waffen und Ausrüstung der Figuren. Es gibt aber schon immer noch ein Erfahrungspunktesystem, oder?
David Grivel: Wir haben immer noch Skills, die der Spieler erlernt, ja. Dieses Mal versuchen wir, den Fortschritt mehr mit der Ausrüstung zu verbinden, die man trägt. Das passt zum Do-it-yourself-Gedanken: Du kannst verschiedene Outfits haben, die zusammengewürfelt aussehen, aber bestimmte Spielstile unterstützen.

GameStar: Okay, das klingt jetzt so, als würde man nicht alle fünf Minuten schönere Hosen mit +5 Lebenspunkten finden oder müsste nach einem legendären Visier grinden. Sondern es gibt eher diese feste Auswahl an Klamotten, die man nach und nach freischaltet. Verstehe ich das richtig?
David Grivel: Ja. Wir setzen den Fokus aufs Crafting. Es gibt immer noch Dinge, die man in der offenen Welt finden kann. Ich möchte aber ganz klar sagen, dass wir eine Sache nicht machen. Und zwar gibt es bei uns keine kleine gelbe Säule, die aufpoppt, wenn du einen Typ im Spiel erschießt. Wir wollen, dass du die Welt erkundest, dabei ein paar Ressourcen findest und sie zurück zur Werkbank bringst. Dann denkst du dir: »Cool, was kann ich jetzt tun? Oh, ich kann einen Schalldämpfer herstellen, das mache ich.«

Abnutzungserscheinungen

GameStar: Ich erinnere mich noch an etwas, das Far Cry 2 gemacht hat und seitdem kaum ein Spiel mehr: klemmende Waffen. Das würde ja eigentlich zu solchen abenteuerlustigen Konstruktionen wie in Teil 6 passen. Baut ihr das wieder ein oder gibt es sonst irgendeine Art von Verschleiß im Spiel? Muss ich meine Waffen reparieren?
David Grivel: Es gibt Spuren davon in Far Cry 6. Waffen werden aber niemals klemmen. Ein simpler Grund dafür ist: Ich persönlich mag es nicht, wenn ich im Spiel ein Scharfschützengewehr benutze und das nächste Mal, wenn ich den Abzug drücke, passiert nichts. Es ist schwierig, das so zu designen, dass es sich gut anfühlt. Wir wollen aber trotzdem die Vorstellung erzeugen, dass nicht alles für immer hält. Ich gebe dir einfach mal ein Beispiel: Wir haben Schalldämpfer im Spiel, und Schalldämpfer können überhitzen, genau wie im richtigen Leben. Und wenn sie überhitzen, wird das Schussgeräusch nicht mehr vollständig gedämpft, die Waffe macht Krach. Du musst also vorsichtig sein, wie oft du deine schallgedämpfte Waffe benutzt. Aber die gute Nachricht ist, dass man im Laufe des Spiels auch einfach etwas Material finden kann, um einen besseren Schalldämpfer herzustellen. Und diese können dann länger halten. Und so ist nichts dauerhaft kaputt, wenn das die Frage ist. Aber wir wollten, dass du das Gefühl hast, ja, du musst immer noch vorsichtig damit sein. Denn vorher hatte das Benutzen eines Schalldämpfers keinen wirklichen Nachteil. Wir wollen dir weiterhin den Vorteil geben, das Schussgeräusch zu maskieren, aber man kann diese Mechanik jetzt nicht mehr missbrauchen. Und das knüpft an eine der größten Verbesserungen an, die wir auf der KI-Seite speziell für Stealth gemacht haben. Denn wir wollen sicherstellen, dass Stealth dieses Mal zugänglich und fair ist. Wenn der Spieler unbemerkt bleiben will, dann ist das eine Herausforderung, aber gleichzeitig muss es so fair wie möglich sein.

GameStar: Und was passiert, wenn ich erwischt werde und ich laut vorgehen muss? Kann ich mich einfach immer durchballern?
Ben Hall: Es gibt ein System, dass den Widerstand gegen dich erhöht, wenn du viel Chaos anrichtest. Wenn man also herumfährt und viele Fahrzeuge und Panzer und solche Dinge in die Luft jagt, dann wird die Armee unglücklicherweise darauf aufmerksam. Und sie werden ihre Elitetruppen dorthin schicken, um das Chaos zu beseitigen.

Knackpunkt Immersion

GameStar: Einige Ubisoft-Spiele der Vergangenheit haben damit experimentiert, ihre Open Worlds weniger formelhaft wirken zu lassen. Es gibt seit einer Weile immersive Spielmodi, bei denen zum Beispiel keine Questmarker benutzt werden, sondern man Orte anhand von Beschreibungen selbst finden muss. Wollt ihr auch bei Far Cry 6 mehr in diese Richtung gehen, um Leute zufriedenzustellen, die keine Lust auf blinkende Pfeile haben?
Ben Hall: Es wird eine Menge Optionen für die Spieler geben, wenn sie das Spiel zum ersten Mal starten, um alles so einzurichten, wie sie wollen, was die Menge an dargestellten Informationen angeht. Wir haben daran gearbeitet, wie man die offene Welt erkundet und Informationen im Spiel findet. Wir wollten, dass es viel mehr mit dem Gefühl verbunden ist, ein guter Guerilla zu sein.

Auf dem Bug der Esperanza ist eine Webcam platziert, einfach danach suchen unter webcamgalore.de.

Wi-Fi 6 Schneller. Besser. Weiter.

✓ 40 % schneller
✓ Mehr Reichweite
✓ 1 TB Cloud-Speicher

1&1 DSL
INTERNET & TELEFON

ab **9,99** €/Monat*
DSL 100 für 6 Monate, danach 39,99 €/Monat

Inklusive 1&1 HomeServer+



AKTION
HomeServer+ mit Wi-Fi 6
0,– €/Monat*
UVP ~~299,–~~

connect
TESTSIEGER
FESTNETZTEST BUNDESWEITE ANBIETER
1&1
Heft 8/2020
www.connect.de

1&1 Netz, nicht einzelne Angebote

NEU: Wi-Fi 6 für bestes WLAN

Mit dem neuen Wi-Fi 6 Router von 1&1 und AVM sichern Sie sich jetzt das WLAN der Zukunft! 40 % schnellere Datenübertragung mit bis zu 2,4 GBit/s, MESH-Technologie und beste Reichweite für alle zu Hause, sowie 1 TB Cloud-Speicher für Dateien, Fotos und Filme.



30 Tage testen
Geräte, Netz, Tarif – Sie können alles einen Monat lang unverbindlich testen.*

WLAN-Versprechen
1&1 bringt Ihr Heimnetzwerk zum Laufen. Alle Geräte, egal wo gekauft.

Priority-Hotline
1&1 ist rund um die Uhr persönlich für Sie da. Kein Sprachcomputer.

Funktions-Garantie
Im Falle eines Falles: unverzügliche Entstörung oder Gerätetausch.

Umzugs-Service
Sie nennen uns Ihren aktuellen Anbieter – wir erledigen den Rest.

1und1.de
02602/9690

MEMBER OF united internet

* DSL 100 für 9,99 €/Mon. für 6 Mon., danach 39,99 €/Mon. Internet-Flat: Unbegrenzt surfen mit bis zu 100 MBit/s. Telefon-Flat: Rund um die Uhr kostenlos ins dt. Festnetz telefonieren. Anrufe in alle dt. Mobilfunknetze 19,9 ct/Min. Mögliche Hardware: z.B. 1&1 HomeServer+ mit 1 TB Cloud-Speicher für 0,– €/Mon. (Aktion). Der Preis entfällt auf die zusätzlichen monatlichen Tarifleistungen, die zusammen mit der Hardware angeboten werden. 30 Tage testen: Sonderkündigung im ersten Monat. Abbildung ähnlich. Solange der Vorrat reicht. Router-Versand: Einmalig 9,90 €. Bereitstellungspreis: Einmalig 69,95 €. Mindestlaufzeit: 24 Mon. Kündigungsfrist: 3 Mon. zum Ende der Vertragslaufzeit. Preise inkl. MwSt. Änderungen und Irrtümer vorbehalten. 1&1 Telecom GmbH, 56403 Montabaur

Pathfinder: Wrath of the Righteous

ES WIRD EIN MONSTER

Genre: **Rollenspiel** Publisher: - Entwickler: **Owlcat** Termin: **2.9.2021**

Nach 15 Stunden in diesem riesigen, vielschichtigen Rollenspiel sind wir sicher: Es wird groß! Aber wird es auch gut? Von Peter Bathge

WAS HABEN WIR GESPIELT?

Entwickler Owlcat hat uns bereits eine Woche vor den Kickstarter-Backern eine voll spielbare Beta-Version zur Verfügung gestellt. Diese enthält nach Aussage der Entwickler alle Inhalte bis auf den letzten von fünf Akten. Also auch alle 25 Klassen und zwölf Völker sowie ebenso viele Begleiter-NPCs aus der Vollversion. Außerdem kann der Hauptcharakter einen von sechs mythischen Pfaden beschreiten, was in besonders mächtigen Fähigkeiten resultiert. Im fertigen Spiel wird es noch zwei zusätzliche Endgame-Pfade geben.

Die gespielte Version enthielt bereits eine deutsche Übersetzung (nur Text), die durchweg gelungen ist, allerdings gab es teils noch Lücken. Außerdem kam es bei der Beta-Version vereinzelt zu Bugs, darunter vor allem Anzeigefehler. Die Hauptquest ließ sich jedoch bis zum gespielten Punkt zu Beginn von Akt 2 problemlos durchspielen. Bis zum Release am 2. September 2021 will Owlcat noch umfangreiche Arbeiten am Spiel vornehmen und viel Feintuning betreiben, auch basierend auf dem Feedback der Beta-Spieler.

Für Pathfinder: Wrath of the Righteous braucht ihr Zeit. Viel Zeit. Das große neue Rollenspiel der Entwickler Owlcat hat nämlich absurd viele Locations, Begleiter, Kämpfe und Quests, Storyzweige und Dialoge, Fähigkeiten und Klassen, Völker, Tiergefährten, Waffen, Rüstungen, Zauber und, und, und. 15 Stunden haben wir Pathfinder 2 gespielt, die Beta bot Inhalte für 60 Stunden. Fast das komplette Spiel ist enthalten, nur das letzte Kapitel der Geschichte fehlt. Für das hat Entwickler Owlcat Games aber noch viel Zeit: Bis zum 2. September 2021, um genau zu sein, denn dorthin wurde just der Release verschoben.

Spätsommer also statt Juni. Und vier Monate vorher bringen wir schon so einen umfangreichen, ziemlich wertenden Artikel? Ja, denn dieses Rollenspiel ist bereits in seinem unfertigen Zustand enorm vielversprechend. Es ist keine Übertreibung, wenn ich an dieser Stelle schreibe, dass Pathfinder: Wrath of the Righteous ein absoluter Kauftipp für alle Oldschool-Fans wird, die Baldur's Gate und Pillars of Eternity lieben, aber auch nicht vor einer Prise Divinity: Original Sin zurückschrecken. Denn Pathfinder 2, so zeigt sich bereits jetzt, ist noch



Owlcat Games hat seinen Namen von der gleichnamigen Fantasy-Kreatur.

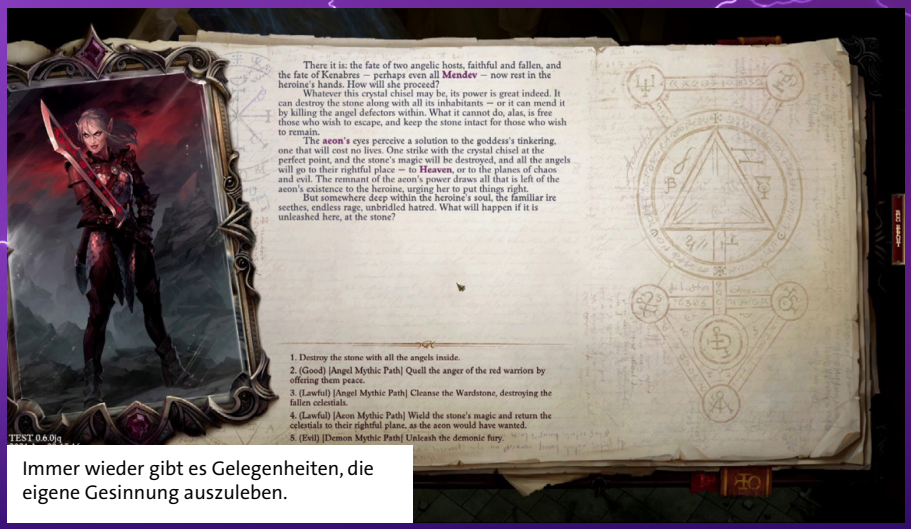
näher dran am ultimativen PC-Rollenspielerlebnis, das bereits der Vorgänger Pathfinder: Kingmaker versprach, aber dann erst nach einigen Patches bieten konnte. Wer Rollenspiele liebt, kommt 2021 nicht um Wrath of the Righteous herum. Ihr müsst nur eben viel Zeit mitbringen.

Eine klassische Story? Gut so!

Was Pathfinder: Wrath of the Righteous in diesen ersten Spielstunden (gut ein Fünftel der letztendlichen Spielzeit) schafft, ist das Kunststück, mich komplett in eine fremde Welt zu transportieren. Die Regeln basieren eng auf dem D&D-Regelwerk der Edition 3.5, und so gibt es auch für Neueinsteiger ohne Erfahrung mit dem Vorgänger viele vertraute Ansatzpunkte. Gleichzeitig aber hat das Königreich Mendev einige Besonderheiten, die es zu erlernen gilt. Das funktioniert dank hilfreicher Tooltip-Texte ganz hervorragend. So erfahre ich, wer der Dämonenlord Deskari ist, der zu Beginn die Stadt Kenabres angreift. Was es mit dem schützenden Weltenstein auf sich hat, und wieso überhaupt Engel und Dämonen eine so große Rolle in diesem ständig umkämpften Land spielen. Zumindest wenn ich das will, denn genau wie die Lektüre der zahlreichen zu findenden Bücher und Schriftrollen im Spiel ist ein solches Studium der Texte optional.

Lesen und Labern

Die wichtigsten Infos gibt es in den Dialogen, die ebenfalls als »ausufernd« zu beschreiben sind und die viel Lesearbeit erfor-



There it is: the fate of two angelic hosts, faithful and fallen, and the fate of Kenabres — perhaps even all Mendev — now rest in the heroine's hands. How will she proceed?

Whatever this crystal chisel may be, its power is great indeed. It can destroy the stone along with all its inhabitants — or it can mend it by killing the angel defectors within. What it cannot do, alas, is free those who wish to escape, and keep the stone intact for those who wish to remain.

The aeon's eyes perceive a solution to the goddess's tinkering, one that will cost no lives. One strike with the crystal chisel at the perfect point, and the stone's magic will be destroyed, and all the angels will go to their rightful place — to Heaven, or to the planes of chaos and evil. The remnant of the aeon's power draws all that is left of the aeon's existence to the heroine, urging her to put things right.

But somewhere deep within the heroine's soul, the familiar ire seethes, endless rage, unbridled hatred. What will happen if it is unleashed here, at the stone?

1. Destroy the stone with all the angels inside.
2. (Good) [Angel Mythic Path] Quell the anger of the red warriors by offering them peace.
3. (Lawful) [Angel Mythic Path] Cleanse the Wardstone, destroying the fallen celestials.
4. (Lawful) [Aeon Mythic Path] Wield the stone's magic and return the celestials to their rightful plane, as the aeon would have wanted.
5. (Evil) [Demon Mythic Path] Unleash the demonic fury.

Immer wieder gibt es Gelegenheiten, die eigene Gesinnung auszuleben.



Ich habe eine rechtschaffen-gute Halb-Vampir-Reiterin mit Raptor erstellt, die durch negative Energie geheilt wird.



ECHTZEIT ODER RUNDE?

In Pathfinder 2 habt ihr die Wahl, ob ihr die Kämpfe lieber in Echtzeit oder rundenweise angehen wollt. Beide Modi haben Vor- und Nachteile.



Im Echtzeitmodus gibt es packende Kämpfe, in denen euch die Zauber nur so um die Ohren fliegen. Allerdings wird es hier schnell hektisch und unübersichtlich, das ist nichts für Tüftler.

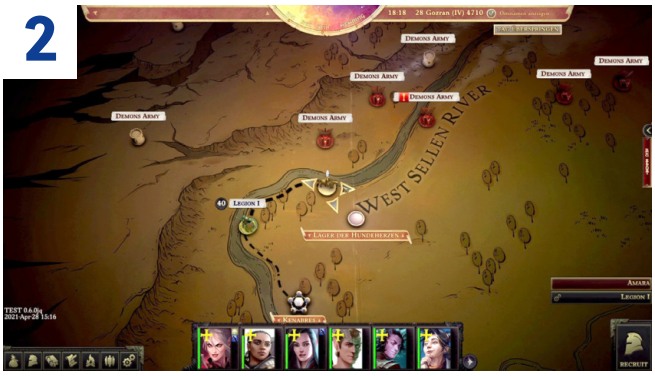


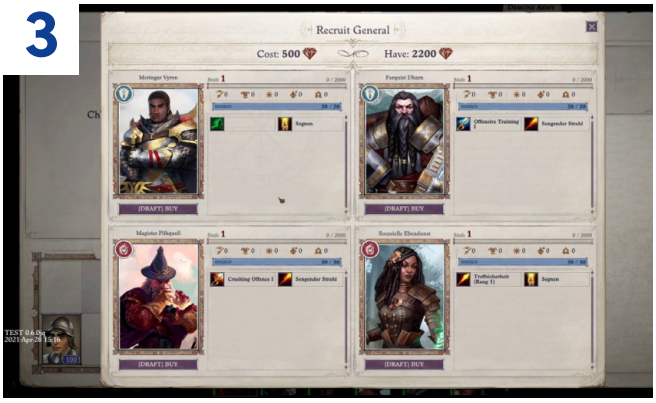
Im Rundenmodus habt ihr dagegen alles unter Kontrolle und könnt viel besser planen. Strategen kommen hier auf ihre Kosten und können jede Nuance ausnutzen, es dauert aber alles etwas länger.

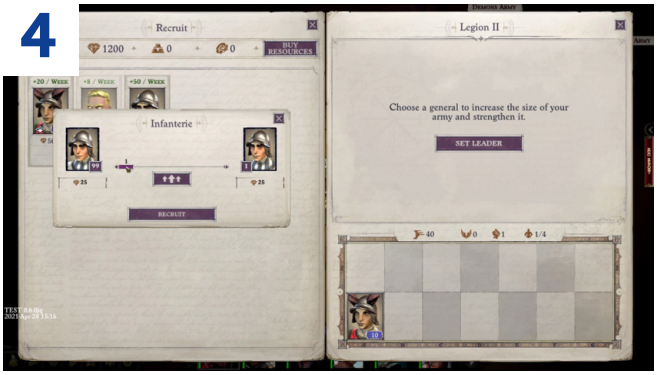
Allerdings gibt es im D&D-Universum eigentlich keine Eulenkatze, sondern lediglich den Eulenbären.

DER ARMEEMODUS











1 Beförderung: Nach der Befreiung von Kenabres werdet ihr zum Heerführer befördert. Anschließend öffnet sich ein weiterer Spielmodus, der den Ersatz für das Königreich im Vorgänger Kingmaker darstellt.

2 Bewegung: Auf der Weltkarte bewegt ihr jede Legion einzeln entlang vorgegebener Routen. Abstecher unternehmt ihr mit eurer Heldengruppe, die getrennt von der Armee reist.

3 Anführer: Im Spielverlauf bildet ihr mehrere Legionen, die sich miteinander vereinigen oder weiter aufgeteilt werden können. Jeder Legion stellt ihr einen (ansonsten unwichtigen) Anführer zur Seite, der im Kampf Zauber wirken kann und somit ziemlich mächtig ist.

4 Einheiten: Die finanziellen Mittel sind begrenzt und müssen durch Eroberungen aufgestockt werden. Nur so könnt ihr neue Truppen rekrutieren, euer persönlicher Goldvorrat hilft euch da nicht weiter.

5 Schlacht: Die großen Schlachten spielen sich dann wie die Gefechte aus Heroes of Might and Magic. Eure Truppenstapel hauen auf den Gegner, der Anführer gibt vom Schlachtfeldrand Unterstützung.

dern. Weil nicht jede Textzeile vertont ist, sondern nur die wichtigsten Figuren – und dort meist auch nur die für die Hauptquest relevanten Sätze. Pathfinder 2 ist eben ein Oldschool-Rollenspiel, und darauf muss man sich einlassen. Wer einfach nur schnell alles wegklicken und sich in die Action stürzen will, ist hier fehl am Platz. Doch auch wer ein besonders ausgefallenes Szenario erwartet, muss Abstriche machen: Pathfinder bleibt auch im zweiten PC-Auftritt den klassischen Motiven des Fantasy-Genres treu. Die Story dreht sich um den Kampf zwischen Gut und Böse in einem durchweg vertrauten Quasi-Mittelalter mit Elfen und Magie. Grauschattierungen und moralische Zwickmühlen kommen zwar vereinzelt zur Geltung (vor allem durch die interessanten Nebencharaktere, die sich eurem Helden anschließen), aber zumindest der Anfang des Spiels hat mich nie groß überrascht.

Am Ende des ersten Akts begibt sich meine Heldentruppe auf einen großen Kreuzzug gegen das Böse, und irgendwie kann ich nicht vermeiden, mit den Augen zu rollen. Gefühlt habe ich diese Geschichte schon tausend Mal gespielt, auch wenn sie noch so gut erzählt ist und sich die Storyschreiber wirklich Mühe gegeben haben. Und es gibt einige spannende Ansätze für den Rest des Plots, die darauf hindeuten, dass sich hinter



Bei anspruchsvollen Auseinandersetzungen lohnt sich der Pausemodus.



Potzblitz, Pathfinder: In diesem Fest für Rollenspieler wird natürlich gezaubert!

den Kulissen noch mehr abspielt, als an der Oberfläche bisher zu erkennen ist. Am besten gefallen mir aber ohnehin die vielen Witzeleien und Seitenhiebe der Party-Mitglieder, die sich oft zu Wort melden.

Komplex und differenziert

Bis zu fünf NPCs begleiten euch im Kampf, den Hauptheld erstellt ihr zu Beginn selbst. Und was ist das für eine Odyssee! Wer sich intensiv mit dem Regelsystem auseinandersetzen möchte oder notorisch entscheidungsschwach ist, kann gut und gerne eine Stunde nur für die Charaktererstellung einplanen. Das Angebot von Völkern, Klassen und Fähigkeiten würde einen erschlagen, hätten die Entwickler nicht clevere Hilfen integriert, um Anfängern die Wahl zu erleichtern. Vorgefertigte Charaktere, Tooltips, Anzeigen zur Ausrichtung einzelner Klassen (Frontschwein oder Fernkämpfer? Zauberwirker oder Klingentänzer?) und Empfehlungen (grüner Daumen: gute Wahl; roter Daumen: Finger weg!) lotsen euch sehr gut durch den Options-Dschungel.

Automatische Mannschaft

Die Sechsergruppe verwaltet ihr komplett selbst oder ihr überlasst das Aufleveln einer Automatik. Aber jeder Rollenspieler, der etwas auf sich hält, wählt natürlich selbst Fähigkeiten und Zauber aus. Besonders wenn eure Abenteurer am Ende von Akt 1 schließlich den ersten Schritt auf dem »Mystischen Pfad« machen, der sie in Wesen von gottähnlicher Macht verwandeln wird.

Auch hier gibt's viel Auswahl, die direkt an unseren Spielstil und unsere Vorstellung von Moral gekoppelt ist: Folgen wir den Idealen der Engel? Geben wir dem Hass der Dämonen nach? Betrachten wir das Geschehen aus der zeitlosen Perspektive der Aions oder werden wir zum chaotischen Trickster? Es gibt noch mehr Möglichkeiten: Der Held wird zum nekromantischen Lich oder naturliebenden Azata (mit Mini-Drachenbegleiter), später gar zu einer tödlichen Schwarmkreatur oder einem Golddrachen.

Wie weitreichend die Konsequenzen unserer Wahl des mystischen Pfads ausfallen, lässt sich aktuell noch nicht einmal schätzen. Allerdings konnte ich beim Spielen bereits feststellen, dass Pathfinder 2 mir sehr viele Gelegenheiten bietet, mich rechtschaffen, böse, chaotisch, neutral oder gut zu verhalten. Wer will, kann sogar reihenweise NPCs abmurksen, einfach nur weil es das Regelwerk erlaubt. Wenn der Rest des Spiels diese Frequenz aufrechterhält, sind das sehr gute Nachrichten für den Wiederspielwert, zumal die Auswirkungen meiner Entscheidungen bislang durchaus merklich sind. Allerdings variiert der Spielablauf nicht dramatisch zwischen guten und bösen Entscheidungen. Ein Beispiel: Am Ende von Akt 1 habt ihr Kenabres von Dämonen befreit und brecht zu einem Kreuzzug auf; den Höllenbewohnern anschließen könnt ihr euch (zu dem Zeitpunkt) nicht.

Kämpft, wie ihr wollt

Das Szenario lässt es einen bereits vermuten: Kämpfen gegen Dämonen und andere Monster werden in Pathfinder: Wrath of the Righteous viel Platz eingeräumt. Diese Gefechte spielen sich wie im Vorgänger und in den alten Bioware-Spielen der Baldur's-Gate-Serie – oder auf Wunsch ganz anders. In Pathfinder 2 könnt ihr jederzeit (selbst mitten im Kampf!) zwischen den bekannten Echtzeitkämpfen mit Pausenfunktion und einem neuen Rundenmodus umschalten – und ich kann mich beim besten Willen nicht entscheiden, welche Gefechtsart ich bevorzuge. Denn beide haben ihre Vorzüge.



Oft treiben In-Game-Zwischensequenzen das Geschehen voran.

GENIALE GEGNER



Die Vielfalt an Gegnern ist erfreulich, hier zähmen wir ein Wasserelementar. Der goldene Schein um unsere Helden signalisiert, dass wir eine göttliche Gabe als Schutzzauber eingesetzt haben.



Mimics gibt's auch im Pathfinder-Universum, sie tarnen sich als Truhen und wollen uns anschließend verschlingen. Das bringt den Puls auf Trab, wenn sich die Kiste plötzlich als Monster entpuppt.

Eignet sich für euch, wenn ...
... es für euch gar nicht genug Charakterwerte in Rollenspielen geben kann.
... ihr gern zwischen Echtzeit und Runden wählt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...
... ihr in Spielen schnell zur Sache kommen wollt.
... euch eine klassische D&D-Story zu fad ist.
... euch seitenlange Texte abschrecken.

Im Echtzeitmodus sind die Schlachten zügig erledigt, die taktische Pause erlaubt mir, immer mal wieder einzugreifen, wenn eine meiner Figuren einen Heilzauber braucht oder ich eine ineffektive Waffe austauschen muss. Ansonsten spielt sich Pathfinder 2 wie auf Autopilot, wenn ich die KI der Gruppe aktiviere und vielleicht auch noch im umfangreichen Schwierigkeitsgradmenü ein paar Hardcore-Optionen ausstelle. All diese Einstellungsmöglichkeiten greifen natürlich auch im Rundenmodus, der sehr gut funktioniert und viel mehr taktische Möglichkeiten erlaubt. Hier fliegen die Zauber nicht alle auf einmal durch die Gegend, sondern abhängig von der Initiative kommen Gruppenmitglieder und Gegner der Reihe nach dran. Pathfinder 2 wirkt in diesem Modus viel geordneter und – in schwierigen Kämpfen – auch deutlich subtiler. Man freut sich mehr über kluge Manöver, man kann Gegner gezielt mit Schwächungszaubern traktieren oder verletzte Recken abziehen.

Hektisch, aber herrlich

Auch in Pathfinder 2 blockieren Figuren schon mal enge Durchgänge oder die Gegner verheddern sich so, dass immer nur ein Feind gleichzeitig eine steile Rampe hinauf in die wartenden Schwerter meiner Helden watschelt. Doch unabhängig davon, für welche Kampfart ihr euch nun entscheidet oder ob ihr munter hin und her schaltet: Das Gedresche macht Laune, und die Vielzahl an Klassen und Fähigkeiten bietet eine enorme Vielfalt. So gibt's in Wrath of the Righteous etwa erstmals auch den berittenen Kampf, den wir mangels ausreichend großen Reittiers aber noch nicht ausprobieren konnten.

Wer viel kämpft, muss übrigens auch oft rasten, um Zauber-Slots neu zu besetzen oder den erschöpften Party-Mitgliedern eine Pause zu gönnen. In den 15 gespielten Stunden ist der Griff zur Keule zwar gefühlt ein bisschen zu oft der einzige Weg der Konfliktlösung, aber das ist natürlich dem Setting geschuldet: Wenn hasserfüllte Dämonen eine Stadt angreifen und ihre Bewohner verspeisen, bleibt wenig Raum für Diplomatie. Dass es trotzdem Gelegenheiten gibt, Gegner einzuschüchtern, sie vom eigenen Standpunkt zu überzeugen oder Aufträge mit dem Einsatz der eigenen Skills in eine andere Richtung zu lenken, zeugt vom klugen Spieldesign von Pathfinder 2.

Was ihr sonst noch so macht

In Kenabres gibt's viel zu erledigen. Die Quests sind dabei durchweg spannend gestaltet, bloße Pausenfüller fehlen zum Glück. Für einen unserer Begleiter klären wir auf, wer der Verräter in der Diebesgilde ist, dann wieder sprengen wir eine dekadente Party der High Society oder suchen Verbündete für einen Großangriff. Das Rad wird dabei bislang nicht neu erfunden, aber fast immer gibt's zumindest einen kleineren Twist, der für Abwechslung sorgt.

Unser Hauptquartier ist dabei erst eine Taverne, später das Heereslager. Bei Händlern verkaufen wir gefundene Ausrüstung und stocken unsere Vorräte auf. Über eine stilisierte Karte reisen wir erst zu diversen Vierteln von Kenabres, später entlang der wichtigsten Routen durch das Königreich. Dabei kann es zu Zufallsbegegnungen mit Feinden kommen. Leerlauf kommt nicht auf, auch weil wir uns für einige Aufgaben nicht endlos Zeit lassen dürfen: Owlcat kommuniziert bei einigen wenigen (!) Quests klar, dass wir uns beeilen sollten, ansonsten könnten Aufgaben scheitern. Das gilt bislang jedoch nicht für die Hauptgeschichte.

WENDUNGSREICHE STORY

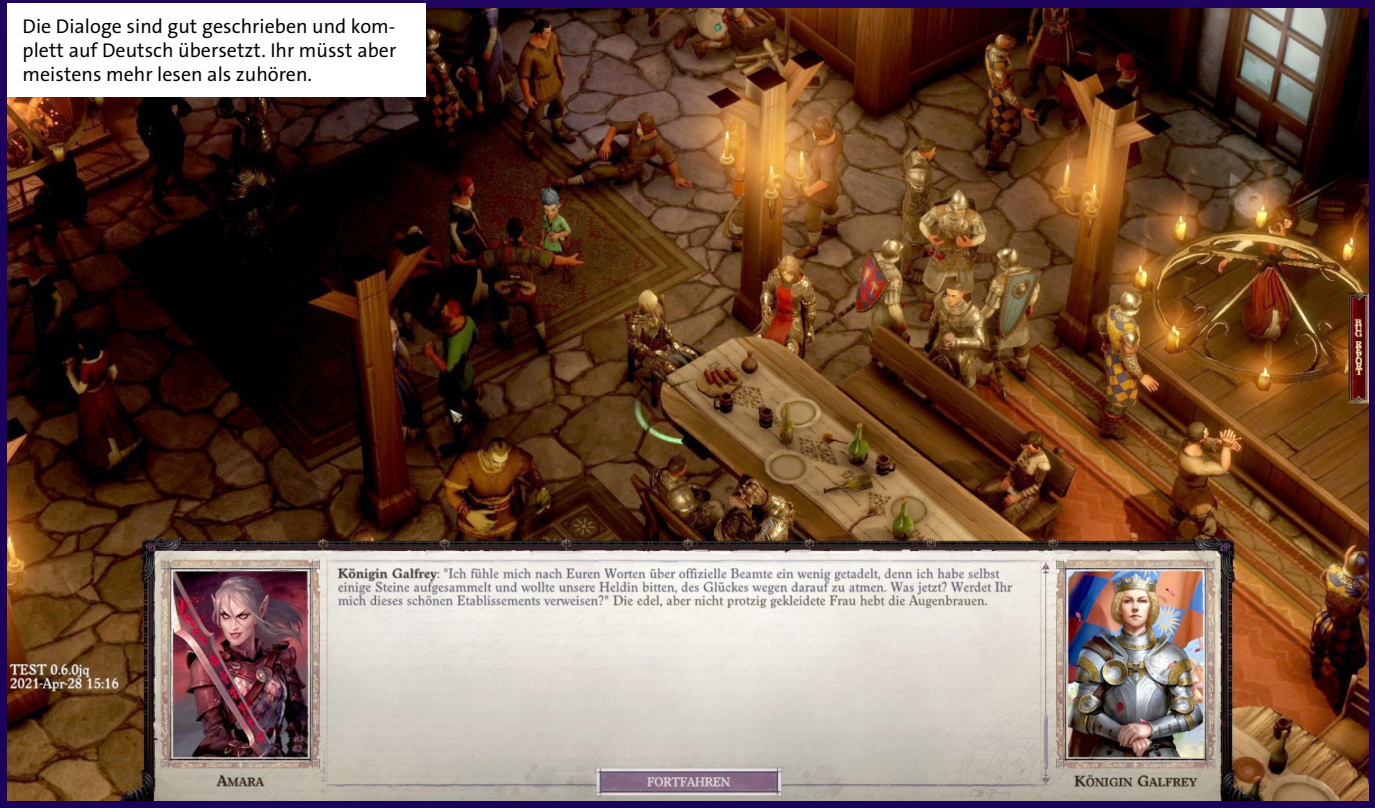


Zu Beginn wird unser Held mit einer mysteriösen Wunde in der Brust aufgefunden, während die Stadt ein Fest feiert. Woher die Verletzung stammt, finden wir erst nach und nach heraus.



Nach nicht mal fünf Minuten Party setzt Erzdämon Deskari dem bunten Treiben jedoch ein Ende. Fortan finden wir uns in einer Stadt im Belagerungszustand wieder und kämpfen ums Überleben.

Die Dialoge sind gut geschrieben und komplett auf Deutsch übersetzt. Ihr müsst aber meistens mehr lesen als zuhören.



Auf dem Kreuzzug

Die Story konzentriert sich nach der Befreiung von Kenabres auf den Kreuzzug. Dabei handelt es sich um eine separate Mechanik: Als Anführer der Armeen von Mendev heuert ihr neue Truppen an und bestimmt Anführer für die Legionen, die ihr auf der Weltkarte Richtung der Dämonenarmeen verschiebt. Treffen sich zwei Heere, kommt es zum Kampf. Und hier gibt sich Pathfinder 2, das ansonsten mit freier Kamera und Zaubereffekten für ein Oldschool-Rollenspiel topmodern aussieht, enttäuschend bieder.

Statt diese Gefechte direkt mitzuerleben, nehmt ihr eine Perspektive ein, die eins zu eins aus Heroes of Might and Magic stammt. Auf dem in Quadrate unterteilten Schlachtfeld schiebt ihr und der KI-Gegner Einheitenstapel Zug um Zug nach vorne. Ihr befehligt Angriffe (auch diagonale) und müsst das Stein-Schere-Papier-Prinzip beachten, um den Sieg zu erringen. Extra angeheuerte Anführer helfen von der Seitenlinie mit Zaubern und Fähigkeiten, die Mitglieder eurer Heldentruppe bleiben dabei außen vor.

Dadurch wirkt der Kreuzzug seltsam entkoppelt vom Rest des Spiels. Allerdings haben wir auch noch nicht viel Zeit mit diesem Feature verbringen können. Unter anderem werdet ihr im späteren Spielverlauf feindliche Garnisonen ausräuchern und an ihrer Stelle Forts errichten können sowie Relikte finden, mit denen ihr Items für eure Heldengruppe aufwertet. Bislang wirkt die Benutzerführung hier aber noch unfertig, das Erstellen neuer Legionen birgt Frustpotenzial, und es ist nicht möglich, unterwegs Verstärkung für bestehende Einheiten zu ordern.

Braumeister und Müllmann

Crafting gibt's in Pathfinder 2 ebenfalls, ihr braut Tränke, bereitet Essen zu und fertigt Schriftrollen an. Dank nützlicher Komfort-Features wie der »Habt ihr was vergessen?«-Übersicht des liegengelassenen Loots beim Verlassen eines Areals macht das Inventar-Management Spaß, auch wenn die Icons wieder sehr klein geraten sind. Die alle anzuschauen und zu kennen braucht trotz praktischer Filterfunktionen Zeit. Viel Zeit. So wie der Rest von Pathfinder 2 eben. ★

Die Taverne, unser Rückzugsort, wird angegriffen. Zu den Waffen!



MEINUNG



Peter Bathge
@GameStar_de

Eigentlich sollte das Abenteuer bereits im Juni losgehen, jetzt wird es der 2. September – und das ist gut so! Denn die Beta von Pathfinder 2 hat noch viele kleine Wehwehchen, die es bis dahin auszubessern gilt. Besonders die (nur kurz begutachteten) Kreuzzüge benötigen noch Feinschliff, im Vergleich zum Rest wirken die Kämpfe hier sehr simpel, das Interface ist verwirrend. Ich bin mir noch unschlüssig, ob diese Mechanik im späteren Spielverlauf genauso motivierend ausfällt wie das Managen meines eigenen Königreichs im Vorgänger, bisher sieht es mehr nach einer Spielerei aus.

Aber hey, selbst wenn dieser Teil von Pathfinder 2 nicht ausgezeichnet wird, der Rest des Spiels bietet mehr als genug hochklassige Rollenspielunterhaltung. Ich liebe diese ganzen Oldschool-Titel, und Wrath of the Righteous ist der bislang ausgefeilteste und modernste Vertreter dieses Mini-Genres. Jetzt soll sich Owlcat ausreichend Zeit nehmen, um Bugs zu entfernen. Damit im Gegensatz zum Vorgänger gleich bei Release jeder die Qualitäten dieses Rollenspieljuwels erkennen kann.



Auch in zivilen Gegenden können Gegner auf euch lauern und plötzliche Schusswechsel entstehen.



Neue Ausrüstung findet ihr oft in Kisten, die für euch auf der Karte markiert werden.

The Ascent

WIR SIND BEGEISTERT

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Curve Digital** Entwickler: **Neon Giant** Termin: **29.7.2021**

Auf DVD: Preview-Video

Diablo im Cyberpunk-Setting? Wir haben The Ascent gespielt und waren überrascht, wie sehr Schusswaffen ein Hack&Slay verändern können. Von Peter Bathge

Jede gute Cyberpunk-Geschichte fängt mit Regen an, der gegen die Scheiben schlägt. Regen, der von Reklametafeln in kaltes, blaues, grünes und pinkes Neonlicht getaucht wird. Regen, der abperlt von transparenten Regenschirmen. Regen, der von Stromkabeln hinunterprasselt auf die Bewohner einer dystopischen Zukunftsvision. Bewohner, die sich auf überfüllten Marktplätzen tummeln, über schmutzige Straßen hasten, am Essensstand stehen, über eine heiße Schale Instant-Noodles gebeugt.

Genau diesen Regen gibt es auch in The Ascent, einem vom Cyberpunk-Genre geprägten, Diablo-artigen Action-Rollenspiel aus Schweden, das seine Open World ohne Ladebildschirme in fantastischer Unreal-Engine-Grafik irrsinnig plastisch rüberbringt.







Gegner dringen aus zwei unterschiedlichen Richtungen vor. Selbst durchs Fenster schießen sie.

Cyberpunk trifft SciFi

The Ascent spielt auf einem fernen Planeten und ist daher auch kein purer Cyberpunk. Ja, es gibt Menschen, die sich technische Armaturen an die Extremitäten oder das Gesicht montieren – aber die zahlreichen Alien-Spezies machen das genauso. Denn Veles ist ein Vielvölkerstaat, in den völlig überfüllten Städten tummeln sich dicke Haifischmonster auf zwei Beinen, kleine Yoda-artige Gestalten und allerlei andere Spezies. Sie hausen in gewaltigen Hochhäusern wie der Arcology, einem Mega-Building mit unzähligen Stockwerken, wie man es aus »Blade Runner« oder »Judge Dredd« kennt. Die meisten von ihnen sind bettelarm und stehen als sogenannte Indents in den Diensten unterschiedlichster globaler Unternehmen, die die wahre Macht auf Veles besitzen. Solche modernen Sklaven gehören den Firmen, und es gibt sie in Hülle und Fülle – ein Menschenleben (oder das einer anderen Spezies) ist auf Veles nicht viel wert.

Auch der Spielcharakter hat seinen Job bei einer der mächtigen Mega-Corporations, IoHab. Ihr startet ganz unten, in Cluster 13, eine der ärmsten Regionen der Arcology. Hier türmt sich der Müll, Dampfschwaden wabern um die Abwasserrohre, die von höheren Etagen herunterführen. Alles ist wunderbar schmutzig – wunderbar deshalb, weil The Ascent selbst im größten Dreck einfach herrlich aussieht, vor allem in Bewegung. Von Cluster 13 arbeitet sich der Held durch seine Tätigkeit als Söldner und Kopfgeldjäger langsam in der Hierarchie nach oben. Wie der Name des Spiels andeutet (The Ascent, zu Deutsch: der Aufstieg), erklimmt ihr dabei immer höhere Stockwerke und lernt ganz unterschiedliche Seiten des Wolkenkratzers kennen, der mehr oder weniger eine eigene Stadt innerhalb der Stadt darstellt. Das können wir mit eigenen Augen sehen, als uns die Entwickler in ein späteres Areal mitnehmen, genannt The Node. Dieses Wirrwarr unterschiedlicher Kulturen dient als Handelsplatz und ist nach oben offen, weshalb der zuvor erwähnte Regen Pfützen auf der Straße bildet, in denen sich der warme Schein mit chinesischen Schriftzeichen verzierter Lampions spiegelt. Roboter stapfen bedächtig durch die Straßen und grüßen uns, wenn wir vorbeigehen.

Auch organische NPCs unterhalten sich, von überall dringen Sprachfetzen an unsere Ohren. Wenn wir stehen bleiben, können wir genauer zuhören, die Figuren kommentieren unseren Spielfortschritt oder erzählen Anekdoten aus dieser finsteren, faszinierenden Welt. An den Wänden summen Werbeanzeigen elektrisch, an einer Kreuzung verliest ein überlebensgroßes Hologramm die Nachrichten, und an den Seiten einer Brücke über einen endlosen Abgrund glitzert ein goldener Drache im fernöstlichen Stil – wir sind in Chinatown gelandet!

Auch das ist typisch für das Cyberpunk-Genre. The Ascent setzt stark auf diesen Wiedererkennungswert. Dass es dabei in den bislang gesehenen Szenen nicht Gefahr läuft, generisch zu wirken, liegt vor allem daran, dass bislang so wenige moderne Videospiele dieses Setting derart bildgewaltig aufbereitet haben. »Wir gehen da nicht unbedingt neue Wege«, gibt Tor Frick von Neon



The Ascent nutzt die Unreal Engine und sieht dank toller Partikel- und Lichteffekte immer wieder grandios aus.

DURCH DIE STADT

Mit dem Zug reist ihr fix zwischen den Gebieten hin und her. Noch schneller geht es per Taxi. Das könnt ihr jederzeit rufen, aber es kostet auch Geld.





Giant zu, den Entwicklern des Spiels. Doch Mitgründer Arcade Berg (ja, der heißt wirklich so), der zusammen mit Frick Creative Director von The Ascent ist, setzt nach: »Aber wir huldigen damit den Filmen, Büchern und Spielen, die wir persönlich sehr mögen.«

Der Loot ist handgemacht

The Ascent ist aus vielen Gründen ein spannendes Projekt; die fabelhafte Grafik und das mit viel Liebe umgesetzte Setting sind nur die offensichtlichsten. Ich fasse euch mal die wichtigsten Eckpunkte zusammen:

- Das Charaktersystem ist völlig frei, es gibt keine Klassen. Stattdessen formt ihr euren Helden nach und nach, indem ihr selbst festlegt, welche Skills und Augmentierungen er haben soll. Die wichtigsten Kampffähigkeiten lassen sich dabei jederzeit austauschen. Ein Respec ist ebenfalls möglich, wenn auch kostspielig.
- Wie in Diablo erledigt ihr haufenweise Feinde, um Erfahrungspunkte und Ausrüstungsgegenstände zu sammeln. Motivierende Levelaufstiege und das Anlegen immer mächtigerer Waffen und Rüstungen folgen. Anders als bei Diablo gibt es gefühlt aber ein bisschen weniger Loot, und der ist zugleich wertiger: Alle Items in The Ascent sind handgefertigt mit festen Werten und eigener Beschreibung.
- Die Kämpfe steuern sich wie in einem Twin-Stick-Shooter, am Gamepad bewegt ihr euch mit dem linken Joystick, der rechte gibt die Zielrichtung vor. Eine schnelle Ausweichrolle ist ebenfalls im Angebot. Mit Maus und Tastatur geht das natürlich auch, siehe Lara Croft and the Guardian of Light. Eine Besonderheit von The Ascent: das Deckungssystem.
- The Ascent nutzt viele Zwischensequenzen und englische Sprachausgabe (etwa in Funksprüchen), um euch sein Szenario und die darin erzählte Geschichte näherzubringen. Auch Bossgegner erhalten eigene Einführungsvideos, was die ganze Präsentation sehr hochwertig erscheinen lässt. Hierzulande erscheint es mit deutschen Untertiteln.
- Der Koop-Modus erlaubt Partien mit bis zu vier Netrunnern gleichzeitig. Dabei soll es dank einfacher Drop-in-Drop-out-Funktionalität keine unnötigen Wartezeiten geben. Gleichzeitig ist die Kampagne von The Ascent auf den Singleplayer-Modus zugeschnitten, es gibt abseits des Wiederbelebens von Teamkameraden keine aufgesetzten Koop-Mechaniken.

Warum es sich anders als Diablo spielt

Ich knie hinter einer Mauer, mein Repetiergewehr über meinen Kopf gestreckt, hektisch den Abzug betätigend. Die Waffe speit zielsuchende Kugeln aus, sechs, sieben Feuerstöße, dann muss ich nachladen. Munition ist zwar endlos vorhanden, aber ich wechsele doch lieber zur Schrotflinte, um wertvolle Sekunden zu sparen. BÄMM! Den Nahkämpfer, der sich von hinten an mich rangeschlichen hat, erwische ich mit einer Breitseite in der Brust, sein Körper verwandelt sich in blutige Fetzen. Oh, oh, eine Granate fliegt in meine Richtung, eine rote Bodenmarkierung zeigt den Explosionsradius an. Schnell mit einer Ausweichrolle zur Seite hechten und den nahen Feinden einen hydraulischen Stoß verpassen. Die Augmentierung stößt Gegner zurück, löst die meisten umgehend auf und steckt zähere Widersacher in Brand. Panisch suche ich am Boden nach einem Medikit, denn das ist die einzige Möglichkeit, mich aktiv zu heilen. Doch da kommt eine Rakete auf mich zu, abgefeu-



In Bosskämpfen müsst ihr viel ausweichen und habt es auch noch mit kleinen Helferkreaturen zu tun.

Außerdem erhielt Neon Giant von Epic Games finanzielle Unterstützung.

ert von einem Miniboss. Aus, vorbei, Game over, ich muss erneut starten. Nein, The Ascent schenkt mir nichts, aber das Spiel fühlt sich dadurch umso intensiver an.

Die Gegnerpalette umfasst Cyberpunk-typische Anzugträger mit Katana, die auf uns zustürmen, gefährliche Roboter und ein Sammelsurium an Aliens und Menschen mit Feuerwaffen. Über ihren Köpfen schweben Lebensbalken und Levelstufe; bestimmte Missionen und Gebiete weisen eine empfohlene Charakterstufe auf. Zuweilen taucht ein Feind mit einem individuellen Namen auf (denkt »Baumkopf Holzfaust«, nur cyberpunkiger, also vielleicht »Neonhead Chromarm«). Diese Minibosse lassen beim Ableben eine Marke mit ihrem Namen fallen. Die Tags könnt ihr bei einem Kopfgeldjäger gegen eine Cash-Belohnung eintauschen. Aus aller Welt waren Journalisten geladen, um The Ascent zu spielen. Die meisten sind sich nach dem Anspielen einig: Das ist ganz schön schwer! Deckungsmöglichkeiten und die Option, sich hinzuknien oder über Hindernisse hinwegzuschießen, sind hier keine Zierde, sondern müssen aktiv genutzt werden, um im Kampf zu überleben. Teils liegt die recht hohe Sterberate unter den Demospielern aber auch am Interface: Am unteren rechten Bildschirmrand werden ganz klein Lebens- und Spezialenergie sowie der Cooldown für den Wurf einer Granate angezeigt – da schaut man inmitten der actionreichen Gefechte nicht so leicht hin. Mal wieder zeigt sich: Es hat doch einen Grund, dass Action-Rollenspiele seit Diablo auf große rote und blaue Kugeln im Interface setzen, um den Gesundheitszustand beziehungsweise das Mana darzustellen.

Gar nicht so einfach

Aber gut, sowas lässt sich ändern; bis zum Release dauert es noch ein paar Tage, The Ascent erscheint am 29. Juli für knapp 30 Euro und wird für Besitzer von Microsofts Xbox Game Pass auch am PC ab dem ersten Tag kostenlos zum Download bereitstehen. Entwickler Neon Giant kann bis dahin an solchen Kleinigkeiten arbeiten, der durchweg herausfordernde Schwierigkeitsgrad dürfte aber erhalten bleiben.

Ich habe The Ascent sowohl mit Maus und WASD als auch dem Gamepad gespielt; die Bewegung fühlt sich mit den kleinen Joysticks des Controllers natürlicher an, das Anvisieren von Feinden gelingt mit der Maus präziser. Die Menüsteuerung ist in beiden Fällen etwas überempfindlich, beim Wechseln zwischen diversen Fenstern bin ich mehrmals über das Ziel hinausgeschossen. Noch so ein Fall fürs Feintuning, Neon Giant! In jedem Fall gibt es kein Autoaiming, es sei denn, ihr habt eine Waffe mit zielsuchenden Patronen wie mein eingangs beschriebenes Gewehr. The Ascent verlangt von euch, dass ihr euch ein paar Gedanken darum macht, wohin ihr eure Waffenmündung richtet. Denn obwohl Munition endlos ist, sind es die Magazine eben nicht, und beim Nachladen verliert ihr unter Umständen wertvolle Sekunden, zumal ihr die ansonsten sehr mächtige Ausweichrolle nicht unbegrenzt oft hintereinander nutzen könnt.

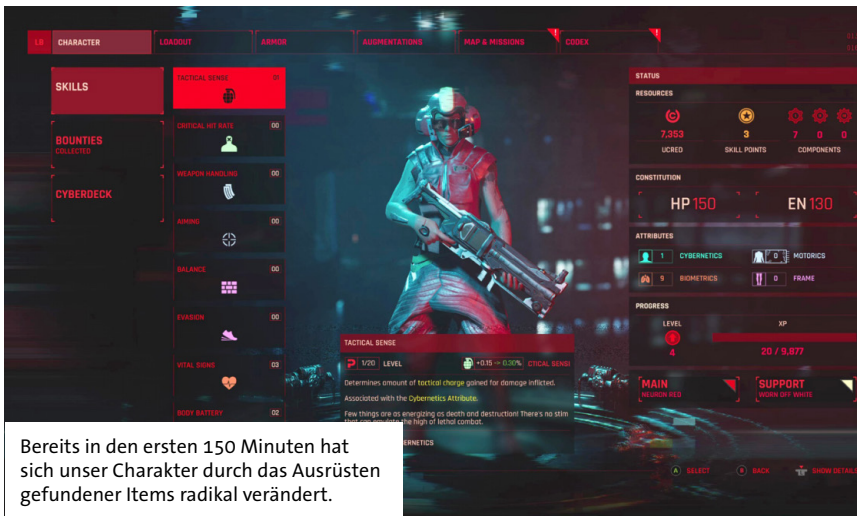


Doppelt schwierig: Die Typen mit dem Hammer hauen kräftig rein und sind mit Stufe 9 vier Level höher als unser Held.

Die Gegnerdichte und der Wumms gegnerischer Schüsse ermutigt mich in The Ascent immer wieder dazu, regelrecht vorsichtig vorzugehen – ein neues Gefühl in einem Hack&Slay, wo man sich ja eigentlich jedes Mal ins dichteste Getümmel wirft. Auf Knopfdruck geht meine Figur in die Knie, dann ist sie schwieriger zu treffen, und ich erwische auch kleine Gegner – eine andere Taste lässt mich die Knarre über den Kopf halten, so treffe ich Gegner auf erhöhten Plattformen oder kann aus der sicheren Deckung heraus für Verwüstung sorgen.

Knackig ist das Spiel auch deswegen, weil ich mich nur über fallen gelassene Medikits heilen kann und die nicht mitschleppen darf. Stellenweise gibt es im Kampfgebiet Automaten, wo ich gegen ein paar Credits

AUSRÜSTUNG UND UPGRADES



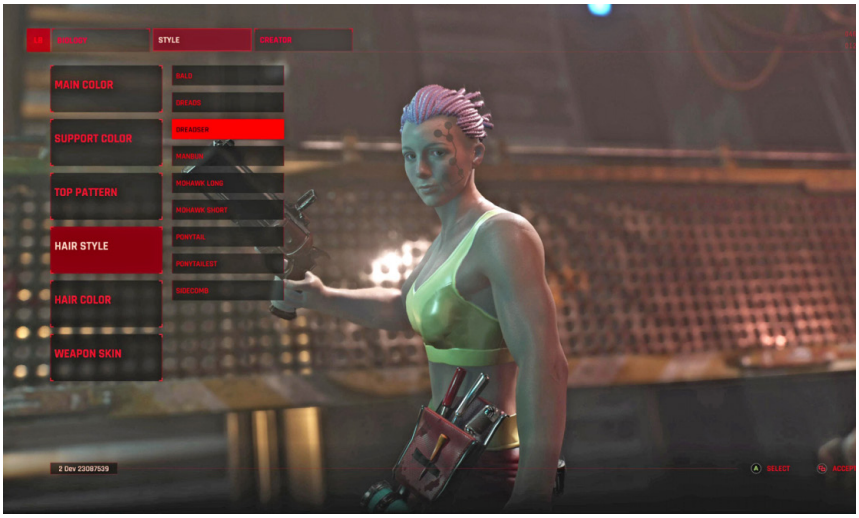
Bereits in den ersten 150 Minuten hat sich unser Charakter durch das Ausrüsten gefundener Items radikal verändert.



Mit gefundenen Bauteilen lassen sich die Knarren verbessern. Eure Boni gelten fürs ganze Spiel.

OHNE JEDE KLASSE

Am Anfang erstellt ihr einen Charakter (oben), dabei bestimmt ihr aber lediglich das Aussehen. Klassen gibt es nicht in The Ascent. Wenn ihr später die Optik (inklusive Geschlecht) verändern wollt, legt sich euer Avatar unters Messer (unten).





Nachschub kaufen kann, so ähnlich wie wenn ich mir am Bahnhof eine Dose mit einem Erfrischungsgetränk oder eine Tüte Erdnüsse ziehe. Zumindest bekomme ich in The Ascent nicht den Geschmack dieser Abpackware mit, das ist also ein Vorteil.

Der Loot tut gut

Bei abgeschossenen Gegnern und in herumstehenden Kisten findet ihr immer mal wieder Ausrüstung wie Waffen und Rüstungen, dazu Geld und Medikits, die meistens sogar automatisch eingesammelt werden. Die Frequenz, mit der Loot herunterfällt, ist nicht so hoch wie in Diablo 3, aber motiviert dennoch. Alle Schießeisen sind handgefertigt statt zufallsgeneriert, Nahkampfwaffen gibt es nicht. Mit gefundenen Komponenten kann ich meine Waffen aufrüsten. Sehr cool dabei: Die Upgrades gelten auch zukünftig für alle gefundenen Exemplare dieses Typs. Sollte ich also meine anfangs mal verbesserte Maschinenpistole verkaufen und ein paar Stunden später wieder das gleiche Exemplar finden, hat sie immer noch dieselben Boni, die ich gecraftet habe.

Ab und zu finde ich auch mal einen Bonus-Skill-Punkt, das Leveldesign belohnt Entdecker und ist sehr offen gestaltet. The Ascent hält das Open-World-Versprechen seiner Entwickler, Ladezeiten gibt es keine, und schon in dieser frühen Phase erkenne ich optionale Wege, die mir später einmal offenstehen werden. Mal ist eine Tür aus Storygründen versperrt, anderswo müsste ich nur mein Cyberdeck aufrüsten, um das Schloss zu hacken und so Zugang zu Geheimgängen oder versteckten Items zu erlangen.

Ab unters Messer

Den Verzicht auf vorgefertigte Klassen erklärt Arcade Berg von Neon Giant folgendermaßen: »Es macht aus unserer Sicht mehr Spaß, wenn man nicht von Anfang an auf eine bestimmte Spielweise beschränkt ist.« Damit ihr auch nach Stunden nicht immer die gleichen zwei Fähigkeiten verwenden müsst, nutzen die Entwickler das Cyberpunk-Setting, um euch eine ähnliche Flexibilität wie in Diablo 3 zu gewähren: um neue Spezialfähigkeiten einzusetzen, besucht ihr den sogenannten Grafter, einen Medizinroboter für Augmentierungen. Auf dem OP-Tisch wählt ihr zwischen ihnen; in der Demo standen dafür zwei Slots zur Verfügung. Mit einer Augmentierung beschwört ihr Spinnenroboter, die sich selbstständig ein Ziel suchen und dann explodieren. Per »Stasis Stomp« schleudert ihr nahe Gegner in die Luft, wo sie dann für einige Sekunden wehrlos hängen. Der »Neutron Beam« schließlich feuert einen kontinuierlichen Laserstrahl ab, dessen Dauer von einem eurer Attribute abhängt. Es gibt vier Grundwerte, die ihr bei einem Levelaufstieg erhöht:

- Cybernetics
- Motorics
- Biometrics
- Frame

Die Attribute beeinflussen unterschiedliche Augmentierungen, so ist »Stasis Stomp« etwa mit »Frame« verknüpft. Außerdem gibt es noch Wechselwirkungen zwischen acht eher gewöhnlichen Skills und den Attributen. Die Skills sind passive Boni, die die Geschwindigkeit des Nachladens und der Resistenzen erhöhen, euch besser ausweichen lassen oder die Chance auf kritische Treffer steigern. Zudem könnt ihr mit in die Skills gesteckten Punkten gezielt eure Lebenspunkte und Spezialenergie erhöhen.

Als wäre das noch nicht genug, gibt's auch noch zwei Slots für Modifikationen, die ihr beim Grafter besetzt. Wir kennen bisher:

- »Vitasigns Booster« (erhöht die maximalen Lebenspunkte)
- »Digital Thorn Module« (etwas Nahkampfschaden von Gegnern wird als Digitalschaden zurückgeworfen)
- »Javelin Dash« (Kurzstreckenteleport statt Ausweichrolle)
- »Speedheal Mod« (erhöht die regenerierte Gesundheit durch Pick-ups und Fähigkeiten wie »Life Transfer«)
- »UCRED Multiplier« (ihr findet mehr Geld)

Langsam, aber oho!

Wie ich so durch die düstere Cyberpunk-Zukunft auf dem von Menschen kolonisierten Planeten Veles stapfe, geht mir eigentlich nur eine Sache auf den Zeiger: Mein Held beziehungsweise meine Heldin bewegt sich ein klein wenig zu langsam. Zwischen den Gefechten ertappe ich mich immer wieder dabei, mit der Ausweichrolle der roten GPS-Linie zu folgen, einfach weil sich der Avatar so ein paar Herzschläge schneller bewegt als mittels der normalen Laufanimation. Das mag wie kleinliche Kritik wirken, aber spätestens als ich aus dem Tutorial-Bereich herauskomme und mich The Ascent in Cluster 13 mit seiner Größe erschlägt, wünsche ich mir eine Sprinttaste.

Butterweiche 4K-Pracht

The Ascent sieht klasse aus, auch wenn statische Screenshots das wegen der starken Unschärfeeffekte nur ungenügend wiederge-



Der Regen bildet in The Ascent Pfützen, in denen sich die Umgebung spiegelt.

ben können. Im Kampf sind das Treffer-Feedback und die Explosionen echte Hingucker. Gegner zerspratzen förmlich, wenn ich sie mit Blei vollpumpe oder sie eine eigentlich für mich bestimmte Granate fallen lassen, weil ich sie schnell genug angeschossen habe. Aber auch wenn auf dem Bildschirm gerade mal keine Kugeln fliegen, wirkt dieses Spiel wie ein herrlich düsteres Cyberpunk-Gemälde, das man als Genreliebhaber abschlecken möchte, so viel Atmosphäre blutet hier durch den Monitor. Zuerst einmal beeindruckt die schiere Anzahl an NPCs in Cluster 13, auf den Straßen drängeln sich Menschen und Aliens, die Überpopulation des Planeten ist spürbar, offensichtlich.

Dann wurden die handgebauten Levels auch noch mit so viel Liebe zum Detail verziert, dass ich teils gar nicht mehr aus dem Staunen herauskomme bei der Betrachtung schicker Neonwerbung, leuchtender Einzelhandelsfenster, vom Müll zugeschütteter Gassen. Alles wirkt so plastisch und mit sicherer Hand gestaltet, so glaubwürdig und authentisch. Die Stadt breitet sich über mehrere Ebenen aus, mit Aufzügen fahre ich hoch und runter, laufe rüber zum Waffenladen, sehe mir neue Rüstungen beim Shop um die Ecke an. Die Kamera hält dabei diskret Distanz, aber der (nicht ganz isometrische) Blick von oben lässt die Technik umso beeindruckender erscheinen. The Ascent wirkt wie ein liebevoll eingerichtetes Aquarium, in dem ich meine bunten, exotischen Fische und ihre teils zerstörbare Umgebung mit allerlei tödlichen Schusswaffen zerfetze. Äh, Moment, ist das jetzt eine gute Sache? Wer weiß. Und schließlich ist in dieser tollen Cyberpunk-Kulisse zwar vieles nur … nun, Kulisse, aber eben längst nicht alles. Denn The Ascent hat Nebenquests, die ich mir bei auf der Karte gelb markierten Personen abholen kann. Und es gibt Multiple-Choice-Dialoge, die zumindest bei der Hauptquest voll vertont sind (auf Englisch).

Was soll ich sagen, die Welt von The Ascent hat mich überrascht, so viel steckt drin: eigene Fachbegriffe, zu lernende Machtstrukturen, Fraktionen, zynische Charaktere, verrückte Botengänge, ein bisschen trockener Humor. Es ist der Wahnsinn, dass dies alles von einem kleinen Team aus Schweden mit gerade mal zwölf Mitarbeitern erstellt wurde. Ich hätte jedenfalls noch deutlich mehr Zeit in The Ascent verbringen können. Und ich bin mir sicher, dass ihr das auch wollen werdet. Allerdings dürft ihr auch nicht zu viel erwarten; die Spielzeit von The Ascent beträgt laut Entwickler 15 bis 20 Stunden, ein klassisches Endgame fehlt, dafür kostet es aber auch nur 30 Euro. ★



The Ascent kann sehr viele Figuren gleichzeitig darstellen, ohne dass die Performance darunter leidet.

MEINUNG



Peter Bathge
@GameStar_de

Wenn ein Kritikpunkt weniger stört, als dass er die Qualität eines Spiels weiter betont, dann muss dieses Spiel gehörig viel richtig machen. Dass meine Spielfigur in The Ascent einen Tick zu langsam läuft, dürft ihr dann auch vorrangig als Ausdruck meiner Ungeduld verstehen, so viel wie möglich vom herrlichen Cyberpunk-Setting des Action-Rollenspiels zu erkunden. Okay, ich wäre nicht unglücklich, wenn Neon Giant hier nochmal nachbessert, sonst muss ich womöglich doch per Ausweichrolle durch das ganze Spiel manövrieren. Genauso dürfen die Entwickler gerne die Zeit bis zum Release nutzen, um das Interface zu optimieren. Aber das ist doch wirklich Kritik auf hohem Niveau. Denn in seiner Kerndisziplin macht The Ascent so viel richtig, es fällt mir schwer, das alles aufzuzählen: Die Schusswechsel fühlen sich wuchtig an, neuer Loot kommt stetig, das Skill-System scheint solide, und bei den Abstechern in die vollgepackten Stadtabschnitte der Open World kann ich mich kaum sattsehen an all den NPCs, den schicken Raucheffekten und Neonlichtern. Was für ein Setting! Ähnlich wie bei Outriders freue ich mich auf ein Spiel von übersichtlicher Größe, das unkomplizierten Spaß verspricht, ohne dass es mit Endgame und DLC-Roadmap Monate meines Lebens zu verschlingen droht. In der Hinsicht ist The Ascent herrlich altmodisch, und das schätze ich in diesem Fall ebenso wie die topaktuelle Technik.

Dungeons & Dragons: Dark Alliance

FETTE BEUTE FÜR FANTASY-FANS

Genre: **Action** Publisher: **Wizards of the Coast** Entwickler: **Tuque Games** Termin: **22.6.2021**

Die Rückkehr der Dark Alliance wird actionreicher als jedes andere D&D-Spiel der letzten Jahre. Mehr Superhelden- als Rollenspiel und mit klarem Fokus auf spektakulär inszenierte Kämpfe. Wir haben eine Vorabversion des kommenden Koop-Brawlers gespielt und geben euch einen umfassenden Überblick.

Von Manuel Fritsch



Manuel Fritsch
Manu erinnert sich noch gut an durchgemachte Nächte mit Dark Alliance auf der PlayStation 2. Echtes Pen&Paper spielt er nicht mehr, hat aber einen Großteil seiner Jugend in Aventurien und der düsteren Zukunft von Shadowrun verbracht. D&D lernte er erstmalig mit dem Klassiker Eye of the Beholder von 1991 lieben, und er freut sich auf Baldur's Gate 3. Bis dahin wird er seinen alten Koop-Partner reaktivieren, um das neue Dark Alliance durchzuspielen.

Die Erwähnung der berühmten Fantasy-Stadt Baldur's Gate weckt ganz unterschiedliche Assoziationen und Erinnerungen. Seid ihr mit PC-Spielen aufgewachsen, denkt ihr vermutlich an die gleichnamige Rollenspielserie, deren dritter Teil aktuell mit großer Spannung erwartet wird. Fand eure Gaming-Sozialisierung eher auf den Konsolen statt, dann wisst ihr garantiert noch, wer neben euch auf dem Sofa saß, als ihr im Winter 2001 Baldur's Gate: Dark Alliance bis tief in die Nacht hinein gespielt habt. Bis auf den Namen haben die beiden Spiele allerdings wenig gemeinsam. Während der PC-Klassiker mit ausufernden Dialogen und pausier-



Das Eye of the Beholder ist ein klassischer D&D-Bossgegner, auf den wir natürlich auch in der Action-Neuauflage von Dark Alliance treffen.

VORGÄNGER/PORTIERUNG

Das Originalspiel Baldur's Gate: Dark Alliance ist 2001 konsolenexklusiv für die damals aktuellen Plattformen PlayStation 2, Xbox und GameCube erschienen. Seit Anfang Mai ist der Klassiker als minimal veränderte Neuauflage für PlayStation 4/5, Xbox One und Xbox Series X/S sowie Nintendo Switch für rund 30 Euro erneut verfügbar. Mit dieser Portierung wird vom Entwicklungsstudio Black Isle Studios auch erstmalig eine PC-Version für den Sommer 2021 in Aussicht gestellt. Damit wäre das Original erstmals auf dieser Plattform spielbar. Anders als im neuen Dark Alliance ist der lokale Couch-Koop weiterhin enthalten. Bei Erfolg soll auch der zweite Teil der Serie als Remaster nachgereicht werden.



von schräg oben, sondern blicken unserem Helden in der Third-Person-Perspektive über die Schulter. Damit sind wir noch näher dran am Geschehen und fühlen uns eher an die Gears-of-War-Spiele oder an das gerade erst erschienene Outriders erinnert.

Der D&D-Superstar im eisigen Norden

Grundlegend verändert hat sich auch das Setting. Statt in Baldur's Gate spielt die Geschichte nun im hohen Norden von Faerûn in Icewind Dale und knüpft an die beliebten Fantasy-Romane von Robert Anthony Salvatore an. Im Mittelpunkt der Saga steht der Dunkelelf Drizzt Do'Urden, der das Land vor einfallenden Horden und Monstern beschützt, die auf der Suche nach einem mächtigen Kristall sind. Ihm zur Seite stehen der Zwerg Bruenor Heldenhammer, die menschliche Magierin und Bogenschützin Catti-brie und der muskulöse Barbar Wulfgar.

Alle vier Charaktere stehen von Anfang an als spielbare Helden zur Verfügung und haben unterschiedliche Schwerpunkte. Drizzt setzt auf Geschwindigkeit und hinterlistige Schleichangriffe und kann einen magischen schwarzen Panther beschwören. Der Zwerg ist der klassische Tank-Charakter mit Schild, der am meisten einstecken kann und den anderen Helden Freiräume schafft. Während die Bogenschützin lieber aus der Entfernung angreift und als Heilerin die Gruppe unterstützt, verteilt Wulfgar mit seinem zweihändigen Kriegshammer jede Menge Beulen im Nahkampf.

Die Avengers der Fantasy-Welt

Diese schlagkräftige Einsatztruppe ist in der Welt von Dungeons & Dragons bekannt als »Helden der Halle« und wohl am ehesten vergleichbar mit den Avengers aus Marvels Comic-Universum. Doch keine Sorge: Auch wenn es spielerisch einige Parallelen zum gleichnamigen Superheldenspiel von

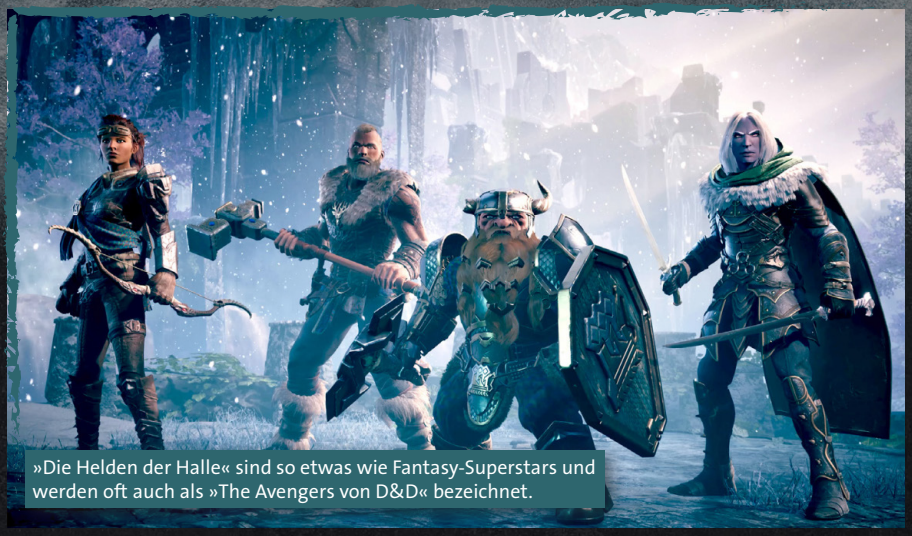
baren Taktikkämpfen punktete, ging es im damals gerne als »Konsolen-Diablo« bezeichneten Dark Alliance von der ersten Sekunde an um schnelles, kompromissloses Monsterkloppen und Schätzesammeln.

Mit Dungeons & Dragons: Dark Alliance möchte das kanadische Studio Tuque Games genau daran anknüpfen und einen spirituellen Nachfolger entwickeln. Dass es sich nicht um ein Reboot oder ein Remake handelt, ist den Entwicklern wichtig, denn dafür hat sich im Vergleich zum 20 Jahre alten Original zu viel verändert. Sofort fällt nach dem Start die neue Perspektive auf. Wir beobachten das Geschehen auf dem Schlachtfeld nicht mehr



Catti-brie hält sich als Fernkämpferin die Feinde eher auf sicherer Entfernung. Durch ihre akrobatischen Fähigkeiten und Gegnerkontrollzauber funktioniert sie auch im Solomodus gut.

Petra erinnert sich noch gut daran, wie sie mit offenem Mund vor der PS2 saß und die Grafik bestaunte.



»Die Helden der Halle« sind so etwas wie Fantasy-Superstars und werden oft auch als »The Avengers von D&D« bezeichnet.

Square Enix gibt, ist Dark Alliance kein Service Game und gänzlich ohne Season Pass und langwierigen Grind zu genießen.

Die Ähnlichkeit zu Avengers besteht darin, dass Dark Alliance ebenfalls von Beginn an als Koop-Brawler ausgelegt ist. Zwischen den Missionen könnt ihr jederzeit Online-Freunde in die Gruppe einladen oder bestehenden Spielen beitreten. Da alle vier Helden einzigartig sind, können diese nicht doppelt in einem Team auftauchen. Erfahrungspunkte, Loot und Missionsfortschritt sind charaktergebunden. Allerdings fehlt zum Start (noch) das Herzstück des Vorgängers: der lokale Multiplayer-Modus. Auf Nachfrage heißt es, dass man darüber nachdenke, diesen eventuell mit einem zukünftigen Patch nachzureichen. Offiziell gibt es dazu allerdings weder eine Bestätigung noch eine Absage. Wir glauben allerdings nicht daran, dass der noch nachgereicht wird. Auf einem PC-Monitor ist lokaler Koop nur so lala, für die Konsolen wäre er zwar schick, aber auch mit einem erheblichen Programmieraufwand verbunden. Wer nicht gerne mit anderen spielt, muss sich nicht ärgern: Der Multiplayer ist nicht zwingend, sondern optional. Solisten können mit allen vier Heldenklassen ohne spürbare Nachteile die volle Kampagne erleben. Einziger Wermutstropfen: Fehlende Mitspieler werden nicht durch die KI aufgefüllt, auf coole Teamkombos müsst ihr also leider verzichten.

Das Kampfsystem: Souls trifft auf DMC

Das Kampfsystem orientiert sich am modernen Souls-like-Stil. Jede Figur verfügt über einen leichten und schweren Angriff, die sich zu schlagkräftigen Kombos verknüpfen lassen. Dabei müsst ihr stets die Ausdauerleiste im Blick behalten, da euer Held sonst zum leichten Ziel wird. Mit Blockmanövern und Ausweichrollen verhindert ihr, selbst getroffen zu werden. Eleganter ist es, wenn ihr Attacken im richtigen Moment pariert. Gelingt dies, unterbrecht ihr die Bewegung der Gegner und öffnet auf diese Weise ein Fenster für den Konterangriff.

Insgesamt verfügt jeder Held über vier spezialisierte Talentbäume und sechs einzigartige Fähigkeiten, von denen ihr euch zwei vor Missionsbeginn aussucht. Da alles auf den Pen&Paper-Grundregeln von Dungeons & Dragons basiert, erlaubt euch jeder Stufenanstieg außerdem ganz rollenspieltypisch die bekannten Charakterwerte wie Stärke, Geschicklichkeit, Weisheit oder Charisma nach eurem Gusto zu steigern.

Durch das Erlegen von Gegnern füllt sich langsam eine Energieleiste am unteren Bildschirmrand. Ist diese aufgeladen, lösen wir auf Knopfdruck eine besonders starke Spezialattacke aus. Der Barbar wirbelt dann beispielsweise mit seinem Zweihandhammer wie ein Feuerkreisel über das Schlachtfeld

DIE BÜCHER

Die Figuren und Handlung von Dark Alliance sind eng verbunden mit der Romanreihe des Fantasy-Autors Robert Anthony Salvatore, die in der Welt Faerün des Rollenspielsystems Dungeons & Dragons angesiedelt sind. Die Hauptfigur ist Drizzt Do'Urden. Das erste Buch der Trilogie »Der gesprungene Kristall« erschien im November 1991 und wird bereits in der zehnten Auflage gedruckt. R.A. Salvatore hat Drizzt und seine Gefolgschaft bereits in über 30 Romanen die wildesten Abenteuer erleben lassen, und ein Ende ist noch nicht in Sicht. Neben dieser Reihe hat der Autor auch einige »Star Wars«-Romane geschrieben und an der Hintergrundgeschichte des Action-Rollenspiels Kingdoms of Amalur: Reckoning mitgewirkt.



Einer der frühen Bosse ist Utaar, ein berühmt-berüchtigter König der Frostriesen. Auch er ist auf der Suche nach dem sagenumwobenen Kristallsplitter, um ihm seine Würdigkeit zu beweisen.



Dark Alliance ist auf kooperatives Spiel ausgelegt. Besonders auf den harten Schwierigkeitsgraden kommt es auf gutes Teamplay und Zusammenarbeit an.

und verursacht erheblichen Flächenschaden. Spielt ihr im Team, eröffnen besondere Ereignisse die Möglichkeit für Bonusangriffe. Zum Beispiel führt eine erfolgreiche Parade von Drizzt dazu, dass alle Helden in der Nähe eine Sonderattacke ausführen können. Gleiches passiert, wenn die Magierin den finalen Tötungsschlag mit einem schweren Fernangriff ausführt oder der Barbar einen kritischen Treffer landet.

Zusätzlich zählt ein Kombometer jeden gut platzierten Treffer mit, wie wir es sonst nur aus Spielen wie Devil May Cry oder Bayonetta kennen. Für besonders lange Ketten erhält die Gruppe dann Boni wie einen leichten Heilungseffekt oder schnellere Ausdauererholung. Der Mix aus brachialer, schneller Action und dem strategischen Einsatz von Teamfähigkeiten, Skills und Ausweichmanövern funktionierte in der Anspiel-Session trotz etwas laggender Remote-Übertragung bereits hervorragend. Unser gewählter Held Drizzt steuerte sich flüssig und direkt über das Schlachtfeld, und das Kämpfen ging intuitiv von der Hand, ohne überladen zu wirken. Auch wenn wir bisher nur die erste Mission begutachten konnten, ließen sich bereits die vielschichtigen Variationen und Möglichkeiten erkennen, die das Kampfsystem im vollen Spiel bereithalten wird. Besonders vom 4er-Koop versprechen wir uns anspruchsvolle und epische Kämpfe.

Der perfekte Schwierigkeitsgrad

Bei der Frage nach dem Schwierigkeitsgrad beschreitet das Studio den goldenen Mittelweg: Ihr könnt jederzeit selbst darüber bestimmen. Sucht ihr die Herausforderung, dann wählt direkt die höchste der insgesamt sechs Stufen aus. Wollt ihr lieber gemütlich und ohne Frust nach Feierabend ein paar Monster plätten, dann stellt den Schwierigkeitsgrad einfach runter. Riskiert ihr mehr, erhaltet ihr bessere Belohnungen. Kommt ihr dagegen an einer Stelle nicht weiter, werdet ihr nie frustriert das Gamepad in die Ecke werfen müssen, um in der Story voranzukommen. Spielt ihr mit Freunden, wird das Spiel trotz stärkerer Gegner insgesamt einfacher, da sich die Helden gegenseitig wiederbeleben und heilen können.

Das Speicher- und Checkpoint-System bringt euch zusätzliche Möglichkeiten, die Herausforderung eurem Spielstil anzupassen. Gelangt ihr nach einem erfolgreich absolvierten Abschnitt an ein Lagerfeuer, habt ihr dort die Wahl, eine kurze Rast einzulegen. Das füllt eure Vorräte mit Heilungs-Items auf und setzt einen Checkpoint. Sterbt ihr daraufhin im Kampf, könnt ihr an diesem Lagerfeuer zurück ins Kampfgeschehen gelangen. Verzichtet ihr, müsst ihr bei einem Bildschirmtod zum Anfang der Mission beziehungsweise zum letzten aktivierten Speicherpunkt zurückkehren. Als Belohnung für das Auslassen der Rast erhaltet ihr für euren Mut eine deutliche Steigerung auf die prozentuale Raritätsstufe aller Schätze.

Insgesamt 21 Missionen führen euch in einer losen Kampagne durch Icewind Dale, die jeweils zwischen 30 bis 60 Minuten eurer Zeit beanspruchen. In welcher Reihenfolge ihr die Missionen bestreitet, bleibt komplett euch überlassen. Jede Mission kann zudem beliebig oft wiederholt werden, um mehr Loot und Erfahrung zu sammeln. Für den Fortschritt in der Kampagne sei angeblich jedoch keinerlei Grind oder Backtracking nötig, versichert uns der Entwickler während



Ob allein oder in der vollen Besetzung: Die Menge der Feinde passt sich in den 21 Missionen je nach Heldengruppe automatisch an.

Der Hauptprozessor der PlayStation 2, die sogenannte Emotion Engine, läuft mit knapp 300 MHz.

DLC-PLÄNE

Fans der Bücher sowie der Pen&Paper-Vorlage werden sich fragen: Wo ist der fünfte Charakter der Heldentruppe, die als »Gefährten der Halle« bekannt sind? Anhänger von Regis dem Halbling müssen sich wohl noch etwas gedulden. Zwar hat sich das Studio noch nicht konkret über die Inhalte geäußert, aber Pläne für DLC-Pakete sind bereits bestätigt. Der Name »Echoes of the Blood War« der geplanten Erweiterung deutet an, dass man sich weiterhin an der erfolgreichen Buchserie orientiert, in der der »Blood War« oder Blutkrieg eine entscheidende Rolle spielt. Mit etwas Glück wird der DLC also nicht nur neue Missionen, Waffen und Gegner enthalten, sondern bringt vielleicht auch Regis als spielbaren fünften Charakter im Gepäck mit.



Drizzt Do'Urden ist ein ungewöhnlicher Dunkelelf. Anders als viele seiner Drow-Kollegen bedeutet ihm Freundschaft und Loyalität zu seinen Gefährten alles.

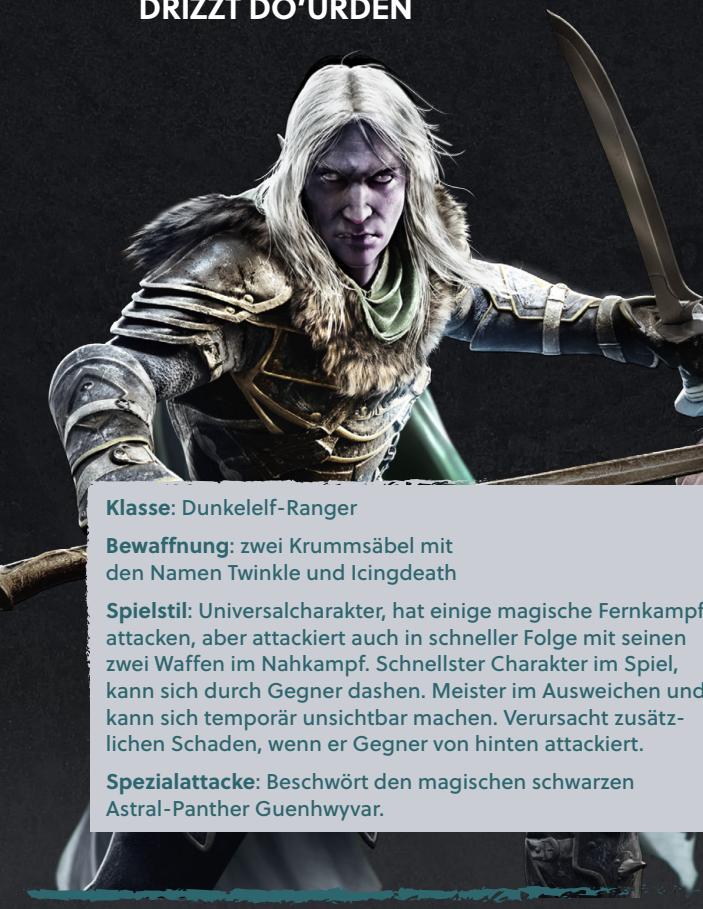
der Anspiel-Session. Ungemein praktisch für die kleine Runde zwischendurch: Kleine Uhrsymbole auf der Strategiekarte deuten euch schon vorab an, mit welchem Zeitaufwand ihr grob bei den einzelnen Missionen rechnen müsst, bevor ihr sie startet.

Loot-Sammelkiste statt ständige Unterbrechungen

Eine interessante Designentscheidung: Während der Mission fällt uns auf, dass wir zwar einen legendären Brustpanzer gefunden haben, aber diesen nicht im Inventar finden können. Dies sei kein Bug, sondern Absicht, erklärt uns unser Koop-Partner und Lead Mission Designer Jean-Francois Champagne. Alle Schätze, die wir während der Mission finden, würden im Basiscamp in einer großen Kiste auf unsere Rückkehr warten. Das automatische Auslagern der Loot-Ausschüttung auf die Phase nach der Mission mag thematisch schwer zu erklären sein, erhöhe aber den Spielfluss enorm. Schließlich wird so verhindert, dass auf dem Schlachtfeld nach jedem umgefallenen Gegner eine Zwangspause entsteht, weil jemand aus dem Team die Werte des alten mit dem neuen Gürtel zeitaufwändig vergleichen muss oder den Look der neuen Stiefel ausprobieren will. Im Basiscamp warten neben der Schatzkiste dann auch Händler auf uns, bei denen wir für Gold neue Ausrüstung kaufen. Neben der Planung der nächsten Mission lassen sich hier auch Freunde in das eigene Spiel einladen und das Aussehen des eigenen Charakters anpassen.

Sammler wird es freuen zu hören, dass es für alle vier Charaktere mächtige und einzigartige Ausrüstungsgegenstände mit starken Boni für ein komplettes Set zu finden gibt. Damit lassen sich die unterschiedlichen Stärken der Figuren in Verbindung mit den Talentbäumen spezialisieren und in die von euch gewünschte Richtung ausbauen. Wir freuen uns schon aufs Experimentieren.

DRIZZT DO'URDEN



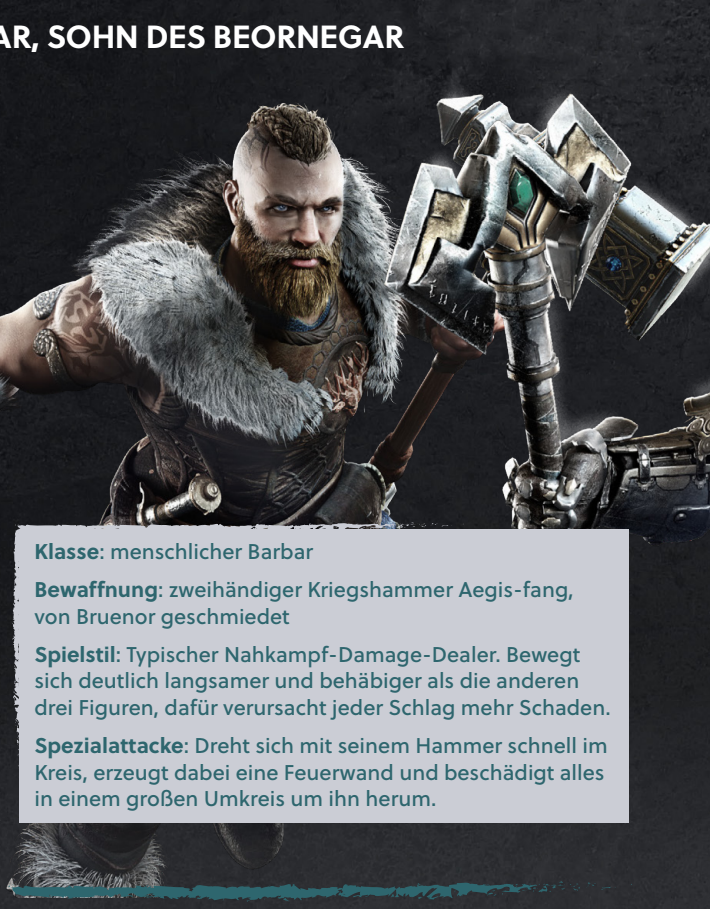
Klasse: Dunkelelf-Ranger

Bewaffnung: zwei Krummsäbel mit den Namen Twinkle und Icingdeath

Spielstil: Universalcharakter, hat einige magische Fernkampfattacken, aber attackiert auch in schneller Folge mit seinen zwei Waffen im Nahkampf. Schnellster Charakter im Spiel, kann sich durch Gegner dashen. Meister im Ausweichen und kann sich temporär unsichtbar machen. Verursacht zusätzlichen Schaden, wenn er Gegner von hinten attackiert.

Spezialattacke: Beschwört den magischen schwarzen Astral-Panther Guenhwyvar.

WULFGAR, SOHN DES BEORNEGAR



Klasse: menschlicher Barbar

Bewaffnung: zweihändiger Kriegshammer Aegis-fang, von Bruenor geschmiedet

Spielstil: Typischer Nahkampf-Damage-Dealer. Bewegt sich deutlich langsamer und behäbiger als die anderen drei Figuren, dafür verursacht jeder Schlag mehr Schaden.

Spezialattacke: Dreht sich mit seinem Hammer schnell im Kreis, erzeugt dabei eine Feuerwand und beschädigt alles in einem großen Umkreis um ihn herum.

Kein Crafting, aber Waffen leveln

Crafting wird in Dark Alliance keine Rolle spielen. Ihr müsst also keine Ressourcen sammeln und euch damit Schwerter und Schilde schmieden, sondern könnt euch ganz auf die Kämpfe konzentrieren. Hin und wieder einen Seitenweg nach versteckten Truhen abzusuchen ist aber trotzdem empfehlenswert. Im Austausch gegen Kristalle lassen sich die Lieblingsgegenstände und favorisierten Waffen beim Schmied aufbessern, damit sie zur aktuellen Stufe des Helden oder der Heldin passen.

Mit wachem Auge entdeckten wir beispielsweise hinter einer Eishöhle eine der optionalen Herausforderungen in der Startmission. Diese sollen meist völlig ohne Kämpfe zu lösen sein und für spielerische Abwechslung sorgen. Hinter der Höhle verbarg sich ein mit Feuerwalzen ausgestatteter Parkourpfad mit wackeligen Plattformen, an dessen Ende eine Schatzkiste als Belohnung auf uns wartete.

Endgame-Dungeons

Das Erledigen aller Missionen führe zwar die Erzählung dieses Abenteuers zu einem Abschluss, sei aber noch lange nicht das Ende des Spiels, erklärt uns der Entwickler. Mit dem Erreichen bestimmter Levelgrenzen öffnen sich zusätzliche Dungeons, in denen neue und besonders schwere Bosskreaturen und selbstverständlich damit verbunden noch besseres Loot auf die Spieler warten. Die Preview hat uns Appetit auf mehr gemacht. Grafisch machte die eisige Welt einen tollen und stimmigen Eindruck, und trotz der bekannten D&D-Vorlage gelang es dem Spiel, uns mit neuen Aspekten zu überraschen. Singende Verbeeg-Krieger, die sich auf den Kampf einstimmen und bereits aus der Ferne zu hören waren, haben wir so noch nicht gesehen und bekämpft. Bereits der leider nur sehr kurze Einblick ließ zudem erkennen, dass die Bosskämpfe in voller Besetzung mit allen vier Charakteren echte Koop-Leckerbissen werden könnten.

Der frei einstellbare Schwierigkeitsgrad in Kombination mit der Aussicht auf besseres Loot könnte für die richtige Motivation sorgen, die Missionen in unterschiedlichen Konstellationen mehrmals spielen zu wollen. Ob das Kampfsystem wirklich die versprochene strategische Tiefe halten kann, wird sich aber natürlich erst im Test zeigen. Die bisher gezeigte Action war jedenfalls auf einem hohen Niveau, und die Vision für die Neuausrichtung scheint schlüssig und durchdacht. Wir blicken zuversichtlich und mit großer Vorfreude auf den baldigen Besuch im kühlen Norden, um den gesprungenen Kristall tapfer vor der einfallenden Monsterhorde zu schützen.

Dungeons & Dragons: Dark Alliance soll am 22. Juni für den PC, die beiden letzten PlayStations und Xboxen erscheinen. Den Test lest ihr dann im nächsten Heft. ★



Die Geschichte des Spiels knüpft direkt an den ersten Band der bekannten Fantasy-Romane von R.A. Salvatore an. Ein Vorwissen aus den Büchern ist jedoch nicht nötig.

BRUENOR HELDENHAMMER

Klasse: legendärer Zwergenkrieger

Bewaffnung: Axt und Schild

Spielstil: Klassischer Tank, der die Aggro der Monster auf sich zieht und mit seinem Schild mehr einstecken kann als der Rest der Gruppe, um den Gefährten Freiräume zu schaffen. Mit seinem Schild stürmt er nach vorne und betäubt alle Gegner in seinem Weg.

Spezialattacke: Errichtet mit seinem Clan-Banner eine Schutzmagiesphäre.

CATTI-BRIE

Klasse: menschliche Jägerin und Magierin

Bewaffnung: Magie sowie Pfeil und Bogen

Spielstil: Klassische Fernkämpferin, hält sich Gegner mit Magie und ihrem gefährlichen Bogen vom Leib. Funktioniert im Multiplayer-Modus als Support-Charakter und kann heilen oder Feinde ausbremsen.

Spezialattacke: Kann dank Transmutationsmagie Pfeile durch mehrere Ziele schießen und dabei erhöhten Schaden austeilen.

MEINUNG



Manuel Fritsch
@manuspielt

Nach dem ersten Trailer war ich sehr verwirrt. Kampfszenen in einer Gonzo-Ästhetik, wie man sie sonst nur aus Extremsportvideos kennt mit einer Go-Pro-Kamera am Helm? Wie passt das mit der Rollenspielmarke D&D zusammen? Als dann klar wurde, dass man das 20 Jahre alte Dark Alliance dafür wiederbeleben möchte, fiel der Groschen. Auch das Original hatte wenig mit den rundenbasierten Rollenspielen auf dem PC zu tun und überzeugte mit schneller Action. Nach dem Anspielen ist die anfängliche Skepsis nun einer zufriedenen Vorfreude gewichen. Das Gesehene fühlt sich stimmig und rund an, und ich freue mich sehr darauf, gemeinsam mit bis zu drei Freunden ein paar eklige Trolle und fiese Bosse zu verhauen. Der Wechsel in die Schulterperspektive zieht mich noch näher ins Geschehen, und die Heldenklassen scheinen eine große Bandbreite an Spielstilen abzudecken. Besonders gut gefällt mir, dass ich den Schwierigkeitsgrad selbst justieren kann, aber dabei für mehr Härte auch bessere Belohnungen erhalte.

Das wurde mit der Cell-Architektur der PS3 nicht leichter, erst die PS4 bekam Standardkomponenten.

Distant Kingdoms

ANNO ORK

Genre: **Strategie** Publisher: **Kalypso** Entwickler: **Orthrus Studios** Termin: **2021**

Distant Kingdoms mischt klassischen Städtebau mit Fantasy und Rollenspiel. Wir probieren aus, ob diese Formel wirklich aufgeht und wo das Aufbauspiel Potenzial verschwendet. Von Natalie Schermann

Die Entwickler von Distant Kingdoms wollen mit ihrer innovativen Idee überzeugen: Klassischer Städtebau trifft in ihrem Aufbauspiel auf Fantasy-Elemente, umfangreiche Mythologie und von Pen&Paper-Rollenspielen inspirierte Abenteuer. Auf dem Papier klingt das nach einer spannenden Sache. Nun stellt sich die Frage: Spielt sich das Fantasy-Anno genauso gut, wie es sich anhört?

Das große Vorbild Anno

Die Entwickler von Distant Kingdoms machen kein Geheimnis daraus, dass sie sich stark von den Anno-Spielen – insbesondere von Anno 1404 – inspirieren lassen: Distant Kingdoms spielt sich im Kern wie ein klassisches Aufbauspiel. Wir errichten unsere Stadt, verwalten Ressourcen, erfüllen die Bedürfnisse der Bürger und entwickeln unsere Technologien weiter. Ein umfangreiches Tutorial erklärt alle Grundlagen des Spiels, was Distant Kingdoms auch für Genreneulinge leicht zugänglich macht. Fans von Aufbaustrategie dürften aber auch ohne Tutorial schnell ins Spiel reinfinden.

Eine Kampagne ist zwar geplant, aber im Early Access noch nicht verfügbar. Spielbar ist hingegen das Endlosspiel. Dabei können wir zwischen zwei Karten wählen: »Open Spaces« und »Windy Peaks«. Letztere bringt etwas mehr Herausforderung in den Städtebau, da wir es hier mit bergigem Gelände und engen Bauflächen zu tun haben. Weitere Karten und Biome sind in Arbeit.



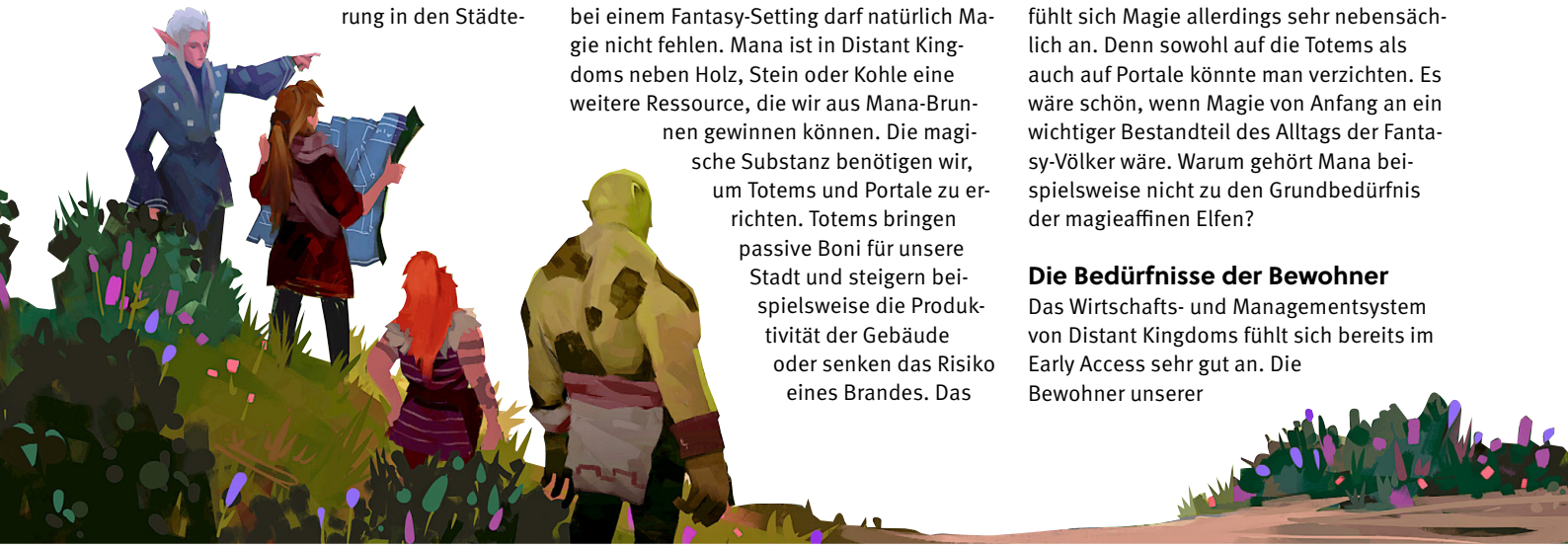
Im Forschungsbaum können wir insgesamt 53 Technologien freischalten. Dafür müssen wir jeweils die richtigen Bedingungen erfüllen.

Trotz der vielen Überschneidungen und der offensichtlichen Inspiration fühlt sich Distant Kingdoms zu keinem Zeitpunkt wie ein billiger Abklatsch der Anno-Spiele an, sondern bietet durchdachte, gut verzahnte und komplexe Wirtschaftsmechaniken. Zusätzlich verleihen Besonderheiten, liebevoll gestaltete Gebäude und Umgebungen und ein stimmungsvoller Soundtrack dem Aufbauspiel seinen ganz eigenen Charme. Und bei einem Fantasy-Setting darf natürlich Magie nicht fehlen. Mana ist in Distant Kingdoms neben Holz, Stein oder Kohle eine weitere Ressource, die wir aus Mana-Brunnen gewinnen können. Die magische Substanz benötigen wir, um Totems und Portale zu errichten. Totems bringen passive Boni für unsere Stadt und steigern beispielsweise die Produktivität der Gebäude oder senken das Risiko eines Brandes. Das ist zwar eine nette Idee, allerdings haben das andere Spiele, wie etwa Anno 1800, auch ganz ohne Magie hinbekommen.

Spannender wird es mit den Portalen. Eine kluge Platzierung hilft uns dabei, Wege und Handelsrouten zu verkürzen oder einfach mal schnell ans andere Ende der Karte zu reisen. Im späteren Spielverlauf können noch die Fantasy-Ressource Edelstein und eine Magiergilde freigeschaltet werden, die Magier ausbildet und ihnen Zauber beibringt, die wiederum beim Aufbau der Stadt helfen sollen. Bis man diese aber freispielt, fühlt sich Magie allerdings sehr nebensächlich an. Denn sowohl auf die Totems als auch auf Portale könnte man verzichten. Es wäre schön, wenn Magie von Anfang an ein wichtiger Bestandteil des Alltags der Fantasy-Völker wäre. Warum gehört Mana beispielsweise nicht zu den Grundbedürfnis der magieaffinen Elfen?

Die Bedürfnisse der Bewohner

Das Wirtschafts- und Managementsystem von Distant Kingdoms fühlt sich bereits im Early Access sehr gut an. Die Bewohner unserer



 Der Begriff »Elfen« hat sich zwar mittlerweile eingebürgert, doch ursprünglich war in der Literatur von »Elben« die Rede.



Stufen wir unsere Einwohner von Bauern zu Bürgern hoch, verändert sich auch das Stadtbild.

Stadt zahlen Steuern, die wir für Minen, Mühlen, Schneider, Schulen und andere Einrichtungen ausgeben, um die Bedürfnisse der Herrschaften zu erfüllen. Glückliche Bewohner ziehen noch mehr Immigranten an; sinkt die Zufriedenheit, fliehen sie wieder aus der Stadt. Aber natürlich bleibt unsere Fantasy-Stadt nicht auf der Stelle stehen, sondern entwickelt sich durch das Freischalten neuer Technologien im Forschungsbaum immer weiter. Dabei können wir jeweils einen Fokus auf eine Technologie setzen und müssen zunächst ein paar Bedingungen erfüllen, bevor wir diese freischalten und benutzen können. So benötigen wir für manche Technologien beispielsweise eine bestimmte Einwohneranzahl oder müssen ein bestimmtes Gebäude errichten.

Die neuen Technologien motivieren beim Ausbau der Stadt und bringen gleichzeitig nach und nach mehr Herausforderung ins Spiel. Denn wie in Anno 1800 können wir unterschiedliche Zivilisationsstufen freischalten – vom Bauer bis zum Adeligen. Stufen wir die Bewohner hoch, entwickeln sie neue Bedürfnisse und Herausforderungen. Unter Bürgern kann die Kriminalität steigen, Adelige erhöhen die Wahrscheinlichkeit, dass in einem Viertel Krankheiten ausbrechen. Damit steigt auch der Schwierigkeitsgrad des Managements stetig an, ohne aber zu schwer oder gar unfair zu werden. Ein Bankrottsystem verhindert übrigens auch, dass die Partie bei einem Fehler sofort verloren ist. Haben wir kein Kapital mehr, wird die Produktion aller Güter eingestellt, und die Verwaltungskosten für Gebäude werden gesenkt. So haben wir genug Zeit, uns einen Notfallplan zu überlegen und wieder auf die Beine zu kommen.

Hin und wieder bekommen wir es außerdem mit zufälligen Ereignissen zu tun. Dabei müssen wir uns zwischen zwei bis drei Optionen entscheiden, die Auswirkungen auf unsere Stadt haben. So erhalten wir etwa die Nachricht, dass jemand nicht besonders gut rechnen kann und deshalb zu viele Steuern eingetrieben wurden. Wir müssen dann entscheiden, ob wir das Geld in die Stadt investieren oder es zurückgeben. Bisher stellen diese aber keine besondere Herausforderung dar. Haben wir genug Crescents, das ist die Währung in Distant Kingdoms, lassen sich die meisten Probleme schnell lösen und stellen keine Gefahr für die Stadt dar. In Frostpunk beispielsweise können besonders kalte Nächte schwere Konsequenzen nach sich ziehen. Etwas mehr Herausforderung würde Distant Kingdoms nicht schaden.

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG

Aktuell ist die Early-Access-Version nur in englischer Sprache spielbar. Die Entwickler des Spiels versicherten uns aber, dass eine deutsche Übersetzung schon bald folgen solle. Hoffen wir, dass diese nicht nur mit Google Translate übersetzt wird wie es offenbar bei der Ankündigung im Hauptmenü der Fall war: »Deutschförderung kommt in Kürze«.

Die Völker von Distant Kingdoms

Zu Beginn einer Partie können wir zwischen vier Völkern wählen: Menschen, Zwerge, Elfen und Orks – wie es sich für ein klassisches Fantasy-Setting gehört. Diese Völker haben ihre Götter erzürnt und wurden deshalb verstoßen. In der neuen Welt Ineron müssen sie sich jetzt ein neues Leben aufbauen und versuchen, in Harmonie miteinander zu existieren. Bei der Wahl eines Volkes braucht man sich aber keine Gedanken zu machen, denn alle vier spielen sich nahezu identisch. Wir starten mit einem Volk unserer Wahl; im Laufe der Partie kommen aber auch die anderen Völker hinzu, wenn wir ihre Basis auf der Weltkarte entdecken, und mischen sich unter die Stadtbewohner.



Vor dem Start einer Partie können wir aus vier Völkern wählen. Großartige Unterschiede gibt es aber nicht.

PORTALE UND TOTEMS

Magie kann sehr nützlich sein. So können wir beispielsweise zwei Dinge errichten, die uns das Spiel deutlich erleichtern. Totems bringen unserer Stadt passive Boni. Der Wirkungsbereich eines Totems wird durch eine farbige Aura dargestellt. Mit Portalen schaffen wir hingegen eine magische Abkürzung für den Warentransport.





Bis auf die Basis sehen die Gebäude bei allen Völkern absolut gleich aus. Menschen, Zwerge, Orks und Elfen haben außerdem mit nur wenigen Ausnahmen die gleichen Bedürfnisse (Zwerge lieben Bier, während Elfen Wein bevorzugen). Würden sie sich nicht optisch unterscheiden, würde man überhaupt nicht bemerken, dass verschiedene Völker anwesend sind. Lediglich bei der Arbeit kommt ein kleiner Unterschied zur Geltung: Manche Völker bringen Vorteile, wenn sie bestimmten Arbeiten nachgehen. So sorgen beispielsweise Elfen für mehr Disziplin in der Mühle, und Orks senken die Kosten, wenn man Beeren nachpflanzen muss.

Studio Director Oliver Smith deutete uns gegenüber im Interview an, dass es auch kleine Streitigkeiten zwischen den Völkern geben solle. Davon fehlt in der Early-Access-Version aber noch jede Spur. Oliver erzählte auch aufgeregt von den Eigenschaften und Talenten der Völker – umso überraschender war es für uns, dass diese keinerlei Auswirkung auf die Spielmechanik haben. Auch von der umfangreichen Mythologie bekommt man so gut wie gar nichts mit.

Die Herausforderung von Distant Kingdoms soll es nämlich sein, eine Stadt zu errichten und alle vier Völker zu vereinen. Letzteres ist aber bislang gar keine Herausforderung, weil sich die vier Völker eben spielen wie eines. Herausfordernder wäre es, wenn eins der Völker auf bestimmte Ressourcen verzichten würde – etwa die tier- und naturliebenden Orks. Oder wenn ein anderes Volk auf Magie verzichten würde und deshalb mit den Elfen im Konflikt stünde. Vielleicht kommen solche Herausforderungen mit der Kampagne, die noch ansteht. Allerdings wäre es schön gewesen, auch im freien Spiel mehr Variation zu sehen, wenn man schon die Möglichkeit hat, zwischen den Völkern zu wählen. Aktuell wirken die Völker und dadurch auch das gesamte Fantasy-Setting sehr austauschbar. Das Potenzial ist aber da, gerade das zu einem Alleinstellungsmerkmal von Distant Kingdoms zu machen und das Aufbauspiel so von der Masse abzuheben.

Die Erkundung der Welt

Damit wir unsere Stadt weiter ausbauen können, müssen wir zunächst die Weltkarte aufdecken. Dafür brauchen wir tapfere Abenteurer, und diese finden wir natürlich in der Taverne. Pro Taverne können wir eine Party anheuern. Dabei wählen wir aus unterschiedlichen Abenteurern mit zahlreichen Fähigkeiten. Haben wir unsere Party zusammen, schicken wir die vier Helden in die weite Welt hinaus. Die Karte besteht aus Hexagonen, von denen manche keine Gefahren bergen und einfach aufgedeckt werden, sobald unsere Party dort eintrifft. Andere Bereiche werden von Kreaturen wie Imps oder Drachen bewacht. Diese müssen zunächst besiegt werden, bevor wir auf ihrem Gebiet bauen können.

Das Aufeinandertreffen unserer Helden mit den Gegnern läuft in kleinen Textfeldern ab, die von klassischen Dungeons&Dragons-Abenteuern inspiriert sind. Entschließen wir uns dazu, einen Dungeon zu betreten, stellt uns das Spiel vor unterschiedliche Herausforderungen. Stehen wir beispielsweise vor einer verschlossenen Tür, haben wir die Wahl: Soll ein starker Charakter die Tür eintreten? Oder soll ein Charakter zwergischer



In der Welt sind viele Details versteckt. Die Polizei- und Feuerwehrarbeit machen etwa die Bullen.



Abstammung nach einem Mechanismus suchen, der diese Tür öffnen kann? Haben wir einen Charakter mit einer dieser Eigenschaften in unserer Party, ist Erfolg garantiert. Allerdings wird bei jeder Handlung ein Aktionspunkt verbraucht. Sind dann die Aktionspunkte eines Charakters komplett aufgebraucht, kann dieser immer noch auf die Punkte der Gruppe zurückgreifen. Nach einem erfolgreichen Abenteuer gewinnen die Helden Erfahrungspunkte und steigern so die Gesamtzahl ihrer Aktionspunkte. Sollten sowohl die Charakter- als auch die Gruppenpunkte bei einem Abenteuer mal ausgehen, müssen sich die Helden zurückziehen und das Unternehmen später wiederholen.

Der Gedanke hinter den rollenspielartigen Abenteuern ist gut und passt tatsächlich wie die Faust aufs Auge zum Fantasy-Setting. Allerdings ist bei den Aufeinandertreffen stark vom Zufall abhängig, welche Eigenschaften ein Party-Mitglied braucht, um das jeweilige Abenteuer zu bestehen. Dabei gibt es aber kein Würfelsystem wie in klassischen Pen&Paper-Rollenspielen, was dem Ganzen wenigstens etwas mehr Rollenspielelemente verleihen würde. Auch können wir die Fähigkeiten der Helden nicht individuell aufleveln oder sie mit Gegenständen ausrüsten. Von einem richtigen Rollenspielerlebnis sind diese Text-Adventures daher noch weit entfernt. Der Plan der Entwickler, den Abenteueraspekt zu etwas Einzigartigem zu machen, ist im Early Access noch nicht aufgegangen. Aufbauspiele wie Frostpunk erzählen ebenfalls spannende kleine Geschichten, wenn man Suchtrupps losschickt. Auch da klicken wir uns durch kleine Abenteuer, können Entscheidungen treffen und werden am Ende mit Ressourcen belohnt. In Distant Kingdoms erhalten wir übrigens noch keine Belohnung für die Abenteuer. Es sollen aber Trophäen folgen, welche die Helden zurückbringen und in der Stadt aufstellen können.



In der Taverne wird unsere Heldentruppe versammelt.

Bugs und Performance

Die ersten negativen Steam-Reviews beschweren sich über einen unspielbaren Zustand von Distant Kingdoms. Wir sind beim Testen allerdings auf nur einen schweren Bug gestoßen, der mittlerweile behoben wurde. Komplett flüssig läuft die aktuelle Early-Access-Version jedoch noch nicht. Ihr solltet euch auch auf etwas längere Ladezeiten und kleinere Performance-Einbrüche einstellen. Letztere werden häufiger, je größer eure Stadt wird. Hin und wieder tauchen auch noch kleinere Bugs auf: Manchmal lassen sich Gebäude nicht mehr anklicken und damit nicht mehr verwalten. Oder nach dem Laden eines Spielstandes werden in manchen Gebäuden automatisch alle Arbeiter entlassen. Auch Handelsrouten funktionieren nicht immer einwandfrei.

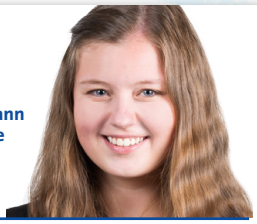
Dieser Gameplay-Schluckauf ist im Early Access aber zu erwarten und kann meist durch Neuladen des Spielstands behoben werden; die Bugs verhindern also nicht den Fortschritt des Spiels. Außerdem haben die Entwickler ein offenes Ohr für die Community und arbeiten bereits mit Volldampf an Bugfixing und anderen Dingen.

Wir hatten nach über zehn Stunden Spielzeit den Eindruck, dass sich Distant Kingdoms in einem durchaus spielbaren Zustand befindet. Jetzt geht es darum, die Bugs auszubessern, die Performance zu stabilisieren und vielleicht den ein oder anderen Eingriff bei der Spielmechanik durchzuführen. Ein Geheimtipp für Genrefans ist Distant Kingdoms aber schon jetzt. Es liegt an den Entwicklern, die Einzigartigkeit ihres Aufbauspiels noch weiter auszuarbeiten und es zu einer kleinen Strategieperle zu formen. ★



Gebaut werden kann nur auf den freigelegten Hexagonen.

Meinung



Natalie Schermann
@theycallme_lie

Distant Kingdoms ist schon jetzt ein grundsolides Aufbaustrategiespiel mit gut verzahnten Mechanismen und motivierenden Spielmechaniken. Die Einflüsse vom Vorbild Anno sind zwar deutlich zu spüren, trotzdem schafft es Distant Kingdoms, seinen ganz eigenen Charme mitzubringen. Klar, die Optik ist Geschmackssache. Ich für meinen Teil finde den bunten Fantasy-Look hübsch und war auch sehr angetan von der Detailverliebtheit der Entwickler. Distant Kingdoms ist zugänglich für Genreneulinge, eignet sich aber auch für Fans von Aufbaustrategie. Denn der Schwierigkeitsgrad steigt stetig an, wird aber nie unfair. Je mehr Technologien ich freischalte, desto mehr offenbart sich die Komplexität von Distant Kingdoms. Und das ist für einen kleinen Entwickler wie Orthrus Studios ziemlich beeindruckend.

Etwas enttäuscht war ich davon, dass es nahezu keinerlei Unterschied zwischen den Völkern gibt. Die Baustile unterscheiden sich nicht, sie spielen sich gleich, und auch von den angekündigten Konflikten zwischen den Völkern fehlte beim Spielen jede Spur. Aber gerade diese Aspekte könnten Distant Kingdom von der Masse abheben und zu einem einzigartigen Erlebnis machen. Dass die Entwickler genug Kreativität, Witz und Leidenschaft mitbringen, hat mir Studio Director Oliver Smith bereits im Interview bewiesen: Ganz aufgeregt erzählte er mir nämlich von der Mythologie, den Hintergrundgeschichten der Völker, ihren Göttern und Bräuchen, ihren unterschiedlichen Weltansichten und Streitigkeiten und den Besonderheiten der Welt Ineron. Nur leider bekommt man im Spiel selbst nur einen winzig kleinen Bruchteil davon mit. Ich hoffe, dass das kleine schottische Entwicklerstudio im Lauf der Early-Access-Phase auf der guten Grundlage aufbauen und mehr aus dem Fantasy-Setting herausholen kann. Denn aktuell ist dieses zwar eine nette Kulisse, aber auch absolut austauschbar.

Elfen sind im deutschen Sprachraum typischerweise kleine, geflügelte Märchengeschöpfe. Im Englischen heißen sie Fairies.



Chernobylite

ZURÜCK ZUM **REAKTOR**

Genre: **Survival-Shooter** Publisher: **–** Entwickler: **The Farm 51** Termin: **Juli 2021**

Der Survival-Shooter teilt sich mit den Stalker-Spielen nicht nur das Setting. Wir haben die Early-Access-Version angespielt und klären, was Chernobylite so besonders macht. Von Natalie Schermann

Wollt ihr die Wartezeit bis Stalker 2 verkürzen? Dann könnte das Survival-Spiel Chernobylite vielleicht einen Blick wert sein. Nach einer erfolgreichen Kickstarter-Kampagne ging Chernobylite im Oktober 2019 in den Early Access. Nun gab das kleine polnische Entwicklerstudio The Farm 51 bekannt, dass der finale Release schon im Juli 2021 folgen solle. Was steckt hinter dem Survival-Shooter, der im April stolze 84 Prozent positiver Steam-Reviews aufweisen konnte?

Wir haben die Early-Access-Version von Chernobylite wenige Monate vor Release angespielt und klären, was den Survival-Shooter denn eigentlich besonders macht, für wen sich der Early Access lohnt – und wer besser die Finger davon lassen sollte.



Die Atmosphäre wird durch stimmungsvolle Lichteffekte und wechselnde Wetterbedingungen unterstrichen.

Die Sperrzone

Wer die Atmosphäre und das Setting der Stalker-Spiele mochte, wird sich in Chernobylite schnell heimisch fühlen. Denn auch hier verschlägt es uns in die Sperrzone rund um das Kernkraftwerk Tschernobyl. In Vorbereitung auf das Spiel besuchte das Entwicklerteam mehrfach die Sperrzone in der heutigen Ukraine. Dabei erstellten sie 3D-Scans der Umgebungen, die sie fast eins zu eins in das Spiel übertragen konnten. Chernobylite kombiniert diese zum Schneiden dichte Atmosphäre mit kleinen Horrorelementen, die



In Chernobylite können wir reale Orte besuchen, die das Entwicklerteam mittels 3D-Scan ins Spiel übersetzt haben.

stellenweise an den Shooter F.E.A.R. erinnern, etwa wenn eine dunkle Gestalt plötzlich vor einem auftaucht oder eine Frau im roten Kleid aus dem Augenwinkel zu sehen ist. Zudem ist das Spiel mit einem atmosphärischen Soundtrack unterlegt. Die sanften Gitarrenklänge und die dramatischen Melodien stammen aus der Feder von Komponist Mikolaj Stroinski, der unter anderem bereits an den Spiele-Soundtracks von The Witcher 3, League of Legends und Vanishing of Ethan Carter beteiligt war.

Die Story

30 Jahre nach der Katastrophe kehrt der ehemalige Physiker Igor Chiminuk zurück nach Tschernobyl. Ziel seiner Reise ist es, seine Frau Tatyana zu finden, die seit dem Unglück verschollen ist. Mit Hilfe von angeheuerten Söldnern versucht Igor, sich an die Ereignisse des Schicksalstags zu erinnern, geheime Experimente und Verschwörungen rund um die Substanz namens Chernobylite aufzudecken und herauszufinden, was mit seiner Geliebten passiert ist.

Die Geschichte erleben wir durch nicht-lineares Storytelling, wie es die Entwickler bezeichnen. Nach der Einführungssequenz starten wir in unserer Basis. Dort verbessern wir auch unsere Ausrüstung, koordinieren unser Team und sichten Hinweise, die uns unserem Ziel näherbringen.

Die Missionen

Wir beginnen den Tag in der Basis und können uns für eine Mission entscheiden, die uns in eine der fünf Bereiche des Spiels führt. Dabei gibt es Hauptmissionen, die uns wichtige Hinweise liefern und die Story vorantreiben, und Nebenmissionen, in denen wir Vorräte wie Munition, Nahrung oder Medizin ergattern können. Unsere Mitstreiter können wir ebenfalls auf Missionen schicken. Alle Nebenmissionen laufen in der Regel gleich ab. Wir betreten durch ein Wurmloch, das unsere durch Chernobylite betriebene Portalpistole öffnen kann, eines der fünf Gebiete in der Sperrzone. Ein Kompass zeigt uns die Entfernung bis zur Abwurfstelle der Vorräte an. Wir haben aber auch die Möglichkeit, das Gebiet frei zu erkunden und nach Hinweisen abzusuchen.

Haben wir es zu Beginn nur mit menschlichen Gegnern – den NAR-Soldaten – zu tun, kommen im Laufe des Spiels immer mehr Monster hinzu, die uns beim Erkunden über den Weg laufen oder uns gezielt angreifen. Auch ein mysteriöser schwarze Stalker ist uns stets auf den Fersen.

Chernobylite setzt aber nicht wie etwa die Metro-Spiele auf Action und große Schießereien. Hier lohnt es sich mehr, in den Stealth-Modus zu gehen und an Gegnern vorbeizuschleichen. Denn unsere Taten wirken sich auf die Welt aus. Je mehr Soldaten wir töten, desto mehr Patrouillen erwarten uns auf unserer nächsten Mission. Außerdem wird die Welt nach und nach vom grünen Chernobylite eingenommen, das uns Durchgänge oder sogar ganze Bereiche versperren kann. Es kann sich daher lohnen, Orte später mit verbesserter Ausrüstung nochmal zu besuchen.

In den Hauptmissionen erfüllen wir hingegen meist kleinere Aufträge für NPCs, die wir in der Welt antreffen. Dabei werden wir auch vor Entscheidungen gestellt, die am Ende Einfluss auf den Ausgang der Story haben sollen. Die NPCs können wir entweder für uns gewinnen, sodass sie sich unserem Team anschließen, oder wir können sie gegen uns aufwiegeln, wenn wir ihren Plänen in die Quere kommen. Die Charaktere sind übrigens alle voll vertont. Das Voice-Over gibt es in englischer und russischer Sprache, alle Texte (Menüs, UI, Briefe, Untertitel etc.) sind aber auch ins Deutsche übersetzt.

Das Survival- und Crafting-System

Am Ende des Tages kehren wir und unsere Teamkollegen nach einer (hoffentlich) erfolgreichen Mission in die Basis zurück. Damit es allen körperlich und psychisch gut geht, müssen wir genug Essensrationen für

UND IMMER WIEDER DAS RIESENRAD

Das Riesenrad in Prypjat steht wie kaum etwas anderes für die Katastrophe von Tschernobyl. Und deswegen muss es auch in jedem Spiel, das in der Nähe des Reaktors stattfindet, auftauchen.


STALKER, 2007


STALKER 2, 2021


REMASTER VON
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE, 2016


CHERNOBYLITE, 2021

alle auf Lager haben und dafür sorgen, dass sich unsere Begleiter in der Basis wohl fühlen. Dafür steht uns ein Baumenü zur Verfügung. Wir können Betten für unsere Begleiter, Kochstellen und Werkbänke errichten oder das Zimmer dekorieren. Die unterschiedlichen Werkstationen verbrauchen zudem Strom, weshalb wir uns auch immer um genügend Stromzufuhr kümmern sollten. Denn flackernde Lichter schlagen unserem Team auf die Psyche, was dazu führen könnte, dass ihre nächste Mission fehlschlägt oder sie nicht mehr zurückkehren. In der Basis können wir außerdem unsere Waffen und Ausrüstung verbessern, um auch gegen stärkere Gegner gewappnet zu sein. Unsere Begleiter können zudem ihr Wissen mit uns teilen und uns neue Manöver beibringen.

Ist Chernobylite etwas für euch?

Chernobylite ist zwar kein Stalker 2, tritt aber besonders bei der Atmosphäre und der optischen Umsetzung in die Fußstapfen des postapokalyptischen Shooters. Trotzdem gibt es auch einige Besonderheiten und Unterschiede zum Vorbild, die nicht allen Spielern zusagen werden. Chernobylite ist also eher nichts für euch, wenn ihr pure Action erleben wollt. Das Spieltempo ist eher gemächlich. Oft lohnt es sich vielmehr, sich an Gegnern vorbeizuschleichen und eine Mission friedlich abzuschließen. Der Survival-Aspekt steht mehr im Fokus, auch wenn es um die Kämpfe geht. Tötet Igor nämlich Menschen, so verschlechtert sich sein psychischer Zustand. Je aggressiver wir in den einzelnen Missionen vorgehen, desto schwerer machen wir es uns zudem im späteren Spielverlauf. Hier heißt es also: lieber mal Zeit lassen und sich nicht gleich Hals über Kopf in den Kampf stürzen.

Wie bereits erwähnt hat Chernobylite keine Open World, sondern fünf Bereiche, die bereist werden können. Während einer Mission müssen wir nicht direkt zum Ziel sprinten, sondern können die Bereiche frei erkunden. Neben Vorräten und Hinweisen stoßen wir hin und wieder auch auf kleine Horrormomente, die uns einen Schauer über den Rücken jagen und die mysteriöse Atmosphäre des Spiels verdichten. An dieser Stelle ist es noch wichtig, zu erwähnen, dass sich vor allem die Nebenmissionen kaum voneinander unterscheiden und wir dieselben Bereiche immer und immer wieder besuchen müssen, um nach Vorräten zu suchen. Wenn euch große Abwechslung bei den Quests wichtig ist und ihr keine Lust habt, dieselben kleinen Areale abzugrasen, dann werdet ihr mit Chernobylite wahrscheinlich eher keinen Spaß haben.

Stärker noch als Horrorelemente sind die Einflüsse von Science-Fiction zu spüren. Geheime Experimente im Kernkraftwerk haben zur Entdeckung der Kräfte der Substanz namens Chernobylite geführt. Dank dieses



Jeder Tag startet im Hub. Von hier aus können wir unsere Begleiter auf Missionen schicken und uns selbst ein Ziel aussuchen.

Stoffs schickt uns der Tod nicht etwa ins Jenseits, sondern in eine parallele Dimension. Dort haben wir die Möglichkeit, Entscheidungen, die wir im Spielverlauf getroffen haben, zu ändern. Cool: Sammeln wir genug Hinweise für einen Teil der Story, können wir uns die Erinnerungsfetzen unterschiedlicher Personen in einer Art VR-Simulation ansehen und so die Vergangenheit aufdecken. Wer also eine realistische Story und entsprechende Herangehensweise bevorzugt, wird von Chernobylite enttäuscht sein.



Beim Erkunden stoßen wir immer wieder auf kleine Horrormomente. Stellt euch auf viele Puppen ein!

Warum sich der Kauf schon lohnt

Erst vor wenigen Wochen gaben die Entwickler The Farm 51 mit einem Trailer das ungefähre Release-Datum von Chernobylite bekannt. Das fertige Spiel soll im Juli 2021 für den PC, die PlayStation 4 und die Xbox One endgültig erscheinen. Auf diese Ankündigung folgte auch der letzte Pre-Launch Mega-Patch »The Final Stage«, welcher nochmal ordentlich Story und NPCs, aber auch die Performance, das Balancing und die KI überarbeitet und noch viele weitere Änderungen und Optimierungen ins Spiel gebracht hat. Laut der Entwickler-Roadmap ist die Entwicklung von Chernobylite etwa zwei Monate vor Release zu 95 Prozent abgeschlossen und ermöglicht damit schon einen recht guten Einblick in das finale Werk.

Schon jetzt kann man jedoch das erste Drittel der letzten Mission »The Heist« anspielen. Die letzten zwei Drittel folgen dann zum Release, genauso wie die zahlreichen Enden des Spiels, die von euren Entscheidungen im Spiel abhängen sollen.

Die Entwickler versicherten in einem Blog-Post, dass sie in der Zwischenzeit weiter an Bugs und Performance arbeiten würden, um zum Release ein möglichst rundes Spiel abliefern zu können. Uns sind beim Anspielen bisher nur wenige Bugs aufgefallen. An manchen Stellen fehlte ein Voice-Over, und an anderer Stelle ploppten Gegner plötzlich aus dem Nichts auf. Einige Spieler klagen über heftige Ruckler und sogar regelmäßige Abstürze, was häufig auf ihre Hardware zurückzuführen ist. Wir empfehlen euch deshalb, die Systemanforderungen zu checken, bevor ihr euch das Spiel zulegt. Wir haben das Spiel auf den Ultra-Grafikeinstellungen gespielt und hatten in etwa acht Stunden Spielzeit keinerlei Probleme mit der Performance oder Abstürzen.

Kostenlose DLCs für EA-Spieler

Der Preis soll sich laut Steam-FAQ der Entwickler nach dem Release erhöhen, wie es bei den meisten Spielen, die aus dem Early Access kommen, der Fall ist. Jetzt besteht also noch die Möglichkeit, das Survival-Spiel zu einem günstigeren Preis zu erwerben. Einen Sale wird es bis Release übrigens nicht mehr geben; die letzte Rabattaktion ging bis zum 30. April.

Early-Access-Spieler sollen außerdem für ihre Unterstützung belohnt werden. So bekommen alle Spieler, die sich Chernobylite noch vor Release holen, alle zusätzlichen Inhalte kostenlos. Die Entwickler von The Farm 51 erwähnten bereits, dass DLCs geplant seien und sie auch schon an den neuen Inhalten arbeiten würden. Worum es sich genau handelt, ist aber bisher unklar. Denkbar wären etwa neue Missionen oder neue Bereiche rund um den Kernreaktor. ★



Das geheimnisvolle Chernobylite breitet sich immer weiter aus und versperrt bestimmte Bereiche.

MEINUNG



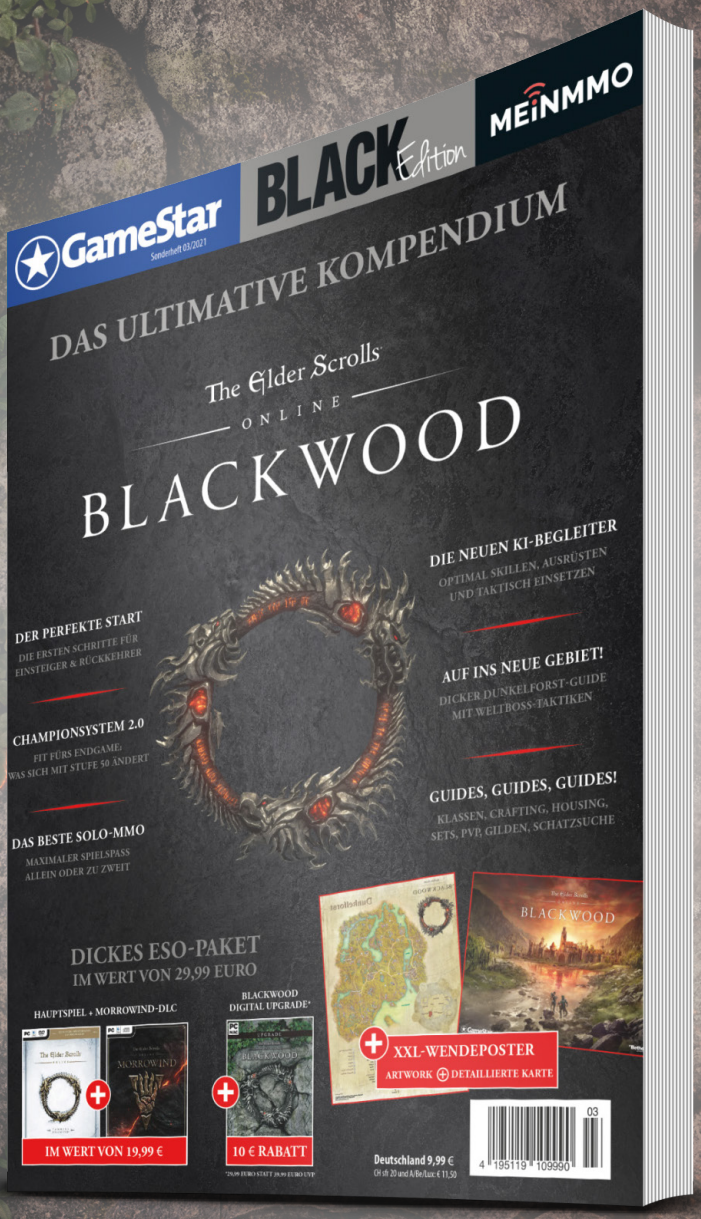
Natalie Schermann
@theycallme_lie

Ich muss zugeben, ich habe mich ein wenig in Chernobylite verliebt. Das aber erst auf den zweiten Blick! Ich habe bereits zum Early-Access-Start im Oktober 2019 reingespielt – und es schnell wieder zur Seite gelegt. Performance-Einbrüche und eine schlechte Gegner-KI machten Chernobylite damals für mich unspielbar. Außerdem war ich von den Gameplay-Mechaniken überrumpelt, und es gelang mir nicht, Zugang zum Spiel zu finden. Eineinhalb Jahre später wagte ich nach dem letzten Mega-Patch einen erneuten Blick auf das Spiel – und jetzt komme ich nicht mehr davon los. Obwohl ich kein Fan von Survival-Spielen bin, macht mir der Crafting- und Survival-Aspekt in Chernobylite viel Spaß. Ich habe nicht das Gefühl, dass ich unter Druck gesetzt werde, sondern habe immer genug Zeit, mich auf Missionen vorzubereiten und mich um meine Teamkameraden zu kümmern. Auch die Story gefällt mir bisher ausgesprochen gut. Der Plan der nicht-linearen Erzählung geht in Chernobylite sehr gut auf. Ich kann selbst bestimmen, in welchem Tempo ich die Geschichte erleben möchte. Oder ich nehme mir einfach paar Spieltage frei, um die Umgebungen zu erforschen.

Doch die größte Stärke von Chernobylite ist die wundervolle Atmosphäre und die Darstellung der Sperrzone von Tschernobyl. Kein anderes Spiel hat mir bisher ein solch starkes Stalker-Feeling vermitteln können. Es ist die Art, wie man sich durch die Welt bewegt, wie das Inventar aufgebaut ist, wie sich Igor seine Ausrüstung anzieht. Es ist die Welt, die sich dreckig und giftig, aber gleichzeitig so heimisch anfühlt. Es ist die Detailverliebtheit der Entwickler. Es sind die melancholischen Klänge des Soundtracks, die mich in den Bann des Spiels ziehen und nicht mehr loslassen. Und es sind die Horrorelemente, die Halluzinationen und die wirren Traumsequenzen, die dem Ganzen noch etwas mehr Würze verleihen.

DAS ULTIMATIVE KOMPENDIUM ZU ESO BLACKWOOD

JETZT BESTELLEN!



EINSTEIGER-PAKET
IM WERT VON 29,99 EURO

GAMESPLANET

HAUPTSPIEL + MORROWIND-DLC



IM WERT VON 19,99 €

CODES FÜR PC/MAC IM HEFT**

BLACKWOOD DIGITAL UPGRADE



10 € RABATT

29,99 EURO STATT 39,99 EURO UVP



XXL DOPPEL POSTER

AB IN DEN DÜSTERWALD
Erfolgreich durch die neue Zone dank unserem großen Reiseführer

GUIDES, GUIDES, GUIDES!
Alles zu Klassen, Crafting, Gilden, Spielerhäusern und KI-Gefährten

ALLEIN ODER ZUSAMMEN?
Tipps für Solospieler, Gruppen und PvP-Gefechte + Champions 2.0



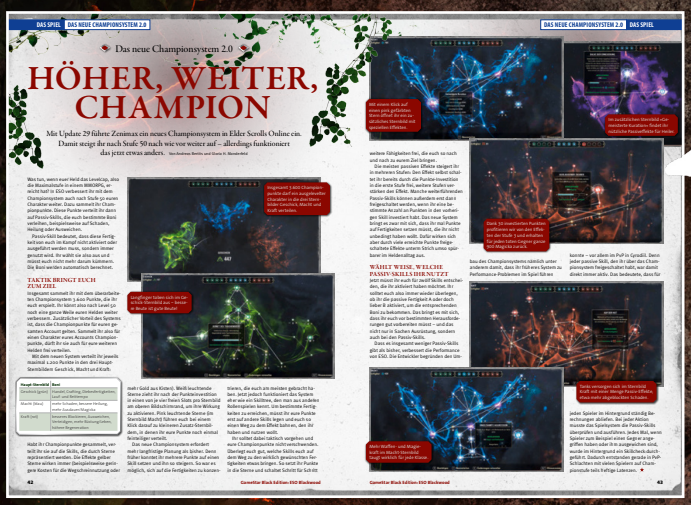
BLACKWOOD-REISEFÜHRER

Nichts mehr verpassen: Unser großer Guide durch den Dunkelforst zeigt euch das neue Gebiet, stellt die Story-Protagonisten vor und verrät Taktiken gegen die Dungeon- und Weltbosse.



DIE GEFÄHRTEN: DYNAMISCHES DUO

Die neuen KI-Gefährten sind vor allem für Solospieler und als Ersatz für fehlende Gruppenmitglieder super. Wir zeigen, wie ihr sie bekommt, einsetzt, ausrüstet und vor allem optimal skillt.



PERFEKT GESKILLT INS ENDGAME

Mit dem Championsystem 2.0 kommen wichtige Änderungen für Helden ab 50. Wir stellen die Neuerungen vor und geben konkrete Tipps für alle Klassen – so holt ihr das Beste aus euren Recken!

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

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

Vorname, Name

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Handy Geburtstag

E-Mail

○ Ich bezahle bequem per Bankeinzug ○ Ich zahle per Rechnung

Geldinstitut

IBAN

BIC

Datum Unterschrift

oder online bestellen: www.gamestar.de/eso

Available on the App Store

Get it on Google play

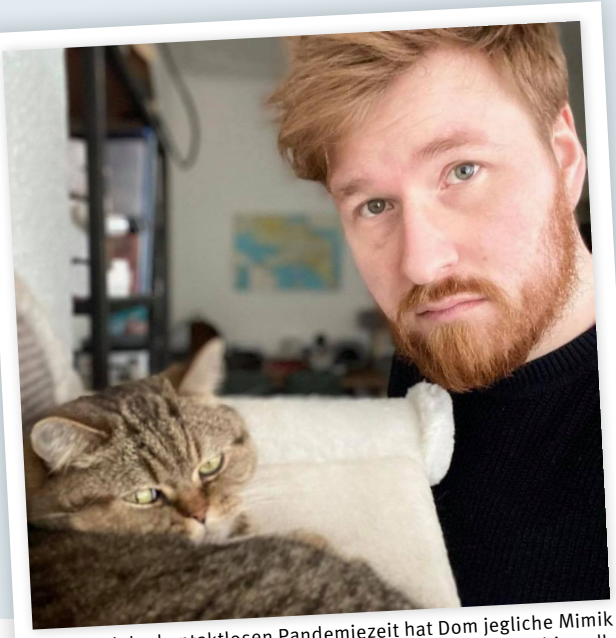
* Versandkosten innerhalb Deutschlands 2,50 Euro • Versand außerhalb Deutschlands 3,50€ • Alle Preise inkl. Mwst. • Anbieter: Webedia Gaming GmbH, Ridlerstr. 55, 80339 München, Registergericht München, HRB 99187, Geschäftsführer: Marc-Andrea Albert • Kundenservice: kundenservice@gamestar.de
** Codes gelten bis zum 31.12.2022.

Wollte mal Archäologe werden

Dom Schott, Freelancer

@MrMedarion

ZULETZT BESUCHT: Den wundervoll weiträumigen Treptower Park in Berlin: viel Grün, wenig Mensch, sehr schön.
ZULETZT GEPLANT: Einen Umzug in eine neue Stadt. Oh Gott, dieser Wohnungsmarkt.
ZULETZT GEDACHT: Ob wohl die vielen Pokémon noch leben, die ich 1998 auf dem Game Boy gefangen habe und seitdem auf Bills PC vereinsamen?
WIE SOLL DIE GESCHICHTE IN MASS EFFECT 4 WEITERGEHEN? Wünsche mir ein Crossover mit Dragon Age. Shepard und seine Crew notlanden in Thedas und müssen sich mit den Fantasy-Recken arrangieren: Ob Freundschaft, Krieg oder Nachbarschaftshilfe, das liegt an uns!



Während der kontaktlosen Pandemiezeit hat Dom jegliche Mimik verlernt. Seinem Kater ist das egal, die Näpfe sind weiterhin voll.

UNSER Team



Heiko Klinge, Chefredakteur

@HeikosKlinge

ZULETZT GEFEIERT: Den Einzug in die Champions League. Logisch.
ZULETZT GEHÖRT: Broilers: Puro Amor. Musik fürs gemeinsame Feiern auf einem schönen, kleinen Festival. Wunsch und Vater und Gedanke und so.
ZULETZT GEDACHT: Wieso zum Geier gelingt es mir nicht, Mass Effect beim zweiten Durchgang zumindest einen Tick anders zu spielen als beim ersten Mal?
WIE SOLL DIE GESCHICHTE IN MASS EFFECT 4 WEITERGEHEN? Im Zweifel mit Heavy Metal. Weil alles mit Heavy Metal noch besser wird. Und weil mich die sphärischen Ambient-Klänge einfach schon immer genervt haben.

Markus Schwerdtel, Chefredaktion

@kargbier

ZULETZT BESUCHT: Nach langer Zeit mal wieder einen Biergarten. Es war ein fast spirituelles Erlebnis.
ZULETZT BESTELLT: Nennt mich einen Snob, aber ich besitze jetzt eine Kochpinzette. Wie konnte ich nur so lange ohne?
ZULETZT GEDACHT: Fange ich jetzt mit ESO neu an oder mit WoW Classic? Oder doch lieber alle Mass Effects nochmal?
WIE SOLL DIE GESCHICHTE IN MASS EFFECT 4 WEITERGEHEN? Äh, spannend? Nein, ohne Quatsch, sowas überlasse ich den Profis bei Bioware, die sollen mich gefälligst positiv überraschen.





Maurice Weber, Redakteur

@MauriceWeber42

ZULETZT GELESEN: SPQR von Mary Beard. Weil mich irgendwie seit langem kein Fantasy-Buch mehr begeistern konnte, versuch ich es jetzt mal mit Historie!
ZULETZT GESCHAUT: Die erste Folge von Invincible, auf Empfehlung von Kollegin Leya. Um ein Uhr nachts vorm Einschlafen. Keine besonders gute Idee.
ZULETZT GEDACHT: Dass Outriders sein unsäglich lautes Intro immer noch nicht überspringbar gepatcht hat, sollte gegen irgendein Gesetz verstoßen.
WIE SOLL DIE GESCHICHTE IN MASS EFFECT 4 WEITERGEHEN? Shepard reist in der Zeit zurück ins Fantasy-Mittelalter oder die alte Republik vor ein paar tausend Jahren, und es wird in Wirklichkeit KotOR 3 oder endlich mal wieder ein gutes, klassisches Dragon Age.

HAST DU INZWISCHEN MASS EFFECT NACHGEHOLT?

Ich hole gerade den ersten Teil nach!
Und man stelle sich vor, er stößt mich nicht mehr so komplett ab wie damals!
Macht doch was aus, dass da endlich mal gescheite Beleuchtung am Start ist.



Petra Schmitz, Leitende Redakteurin

@Flausensieb

ZULETZT BESUCHT: Point Alpha. Deutsch-deutsche Geschichte angeschaut. Ist gar nicht weit weg vom neuen Zuhause.
ZULETZT GEPLANT: Längere Touren durch Thüringen. Thüringen ist gar nicht weit weg vom neuen Zuhause.
ZULETZT GEDACHT: Hoppala, kann man ein Jahr nach dem Umzug eigentlich noch vom neuen Zuhause sprechen?
WIE SOLL DIE GESCHICHTE IN MASS EFFECT 4 WEITERGEHEN? Ich schreibe Entwicklern ungern etwas vor, aber wenn Commander Shepard im vierten Teil gesucht und erst am Ende gefunden wird, dann schreie ich ganz furchtbar laut durchs neue Zuhause.

Natalie Schermann, Junior-Redakteurin

@theycallme_lie

ZULETZT GESCHLEPPT: Kisten und Möbel aus der alten Wohnung.
ZULETZT GESCHLAFEN: Auf einer Luftmatratze, weil in der neuen Wohnung noch keine Möbel stehen.
ZULETZT GEDACHT: So ein richtiges Bett ist schon 'ne feine Sache!
WIE SOLL DIE GESCHICHTE IN MASS EFFECT 4 WEITERGEHEN? Auch auf die Gefahr hin, mich unbeliebt zu machen: Mir ist es egal. Mass Effect hat mich nie wirklich packen können. Ich habe die Serie irgendwann abgebrochen und einfach zur Seite gelegt. Vielleicht versuche ich es aber nochmal mit dem Remaster. Fragt mich in einem Jahr nochmal!





Peter Bathge, Redakteur

@GameStar_de

ZULETZT GELESEN: Project Hail Mary von Andy Weir. Hard Science-Fiction. I like.
ZULETZT GESEHEN: Nicht das, was ich eigentlich wollte. Aber ach, die Liebe ist ein ewiger Kompromiss.
ZULETZT GEDACHT: Hätte ich früher mal mehr Tetris gespielt, dann könnte ich die unausgepackten Umzugskisten im Keller jetzt besser stapeln!
WIE SOLL DIE GESCHICHTE IN MASS EFFECT 4 WEITERGEHEN? Es ist ein Prequel-Reboot mit Teenagern auf einer High-School-Raumstation. Mordin singt Musicals, Miranda hadert mit ihrer Cheerleader-Karriere, Jacob existiert.

Dimitry Halley, Redakteur

@dimi_halley

ZULETZT GELESEN: Zahlreiche neue Star-Wars-Comics auf der Suche nach Highlights. Ich bleibe dran.
ZULETZT GEHÖRT: Freedom Call und Dragonforce. Heiko und Maurice haben es letztlich doch geschafft, mich von solchen Sachen zu überzeugen.
ZULETZT GEDACHT: Wie kann ich bei der Frage des Monats kaschieren, dass ich überhaupt kein Mass-Effect-Fan bin?
WIE SOLL DIE GESCHICHTE IN MASS EFFECT 4 WEITERGEHEN? Mass Effect bedeutet mir die Welt. Für Mass Effect 4 wünsche ich mir entweder eine Rückkehr dieser fliegenden Tintenfische, die aus irgendeinem Grund die größte Gefahr im ME-Universum sind. Oder Lichtschwerter.





Michael Graf, Chefredaktion

@Greu_Lich

ZULETZT GESEHEN: Meinen kokelnden Sicherungskasten.
ZULETZT GEROCHEN: Geschmolzene Sicherungen.
ZULETZT GEDACHT: Danke für eure Lampen-Tipps. Und tolle Arbeit mit dem Doom-Helm, Henning!
WIE SOLL DIE GESCHICHTE IN MASS EFFECT 4 WEITERGEHEN? Die Geschichte von Mass Effect endet in Teil 3, sie kann nicht weitergehen. Und Prequels sind doof, weil vorhersehbar. Also läuft das neue Mass Effect 4 parallel zur Original-Trilogie: Ich spiele Conrad Verner, Shepards größten Fan, der ein Team von liebenswerten Versagern um sich schart und mit besten Absichten immer neues Unheil anrichtet, das sein Idol dann ausbügeln muss.

Philipp Elsner, Redakteur

@RootsTrusty

ZULETZT GETRUNKEN: Das völlig verrückte Wirtshaus Memories, eine Mischung aus Weißbier und IPA. Trinkt sich für 7,5 Prozent Alkohol echt gefährlich gut!
ZULETZT GESEHEN: Army of the Dead bei Netflix. Etwas zu viel Unschärfe, vorhersehbare Wendungen und platte Charaktere für meinen Geschmack.
ZULETZT GEDACHT: So langsam klingt »Wenn das mit Corona alles wieder vorbei ist« verdächtig nach »Wenn Half-Life 3 angekündigt wird«.
WIE SOLL DIE GESCHICHTE IN MASS EFFECT 4 WEITERGEHEN? Da ich kein einziges Mass Effect gespielt habe, ist die Antwort einfach: Der Doom-Marine killt alle Dämonen, die Unterwasserstadt Rapture ist gerettet und der G-Man flüstert wieder kryptische Sätze.





Géraldine Hohmann, Junior-Redakteurin

@mighty_dinomite

ZULETZT GESPIELT: Endlich mal wieder Die Sims 4 mit allen Addons. Musste dafür zwar meine komplette Festplatte samt Betriebssystem wipen, aber das war es wert.
ZULETZT GESEHEN: Endlich Westworld Staffel 1, die hatte mir der großartige Kollege Maurice zum Geburtstag geschenkt.
ZULETZT GEDACHT: Da ich ganz faul, wie ich nun mal bin, den Text von Micha als Vorlage kopiert habe, stand hier bis eben noch »Zuletzt geschaut: Geschmolzene Sicherungen«, und jetzt wünschte ich, es gäbe einen Film mit dem Namen.
WIE SOLL DIE GESCHICHTE IN MASS EFFECT 4 WEITERGEHEN? Ich hole Mass Effect just in diesem Moment nach, habe demnach keine Ahnung, wie es endet, und möchte mich von allen Spekulationen distanzieren. Aber im Zweifel was mit viel Weltraum, Aliens und Raumschiffen.

Valentin Aschenbrenner, Redakteur

@valivarlow

ZULETZT GELESEN: Die Mangas von Junji Ito sind immer ein Fest. Da habe ich auch länger was davon. Keinen ruhigen Schlaf mehr zum Beispiel.
ZULETZT GESPIELT: Ich werde in GTA Online dem Gegrinde von Cayo Perico nicht müde. Es gibt einfach viel zu viele Dinge, für die ich Geld ausgeben kann.
ZULETZT GEDACHT: Wird mal wieder Zeit für ein neues Spiel für mich. Aber wer kümmert sich dann um meine florierenden Geschäfte in GTA Online?
WIE SOLL DIE GESCHICHTE IN MASS EFFECT 4 WEITERGEHEN? Irgendwann muss sich jede Reihe in den Weltraum begeben. Bei Mass Effect erübrigt sich das natürlich. Mehr Kreativität als ein Hollywood-Autor kann ich leider auch nicht vorweisen.



Dafür ist der Elektriker jetzt bei Markus Dauergast, um in der Garage eine Ladestation zu installieren.

Mass Effect: Legendary Edition

NOCH IMMER LEGENDÄR GUT!



Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Bioware** Termin: **14.5.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **100 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **Game Pass**

Auf DVD: Test-Video

Mass Effect ist wieder da! Wir haben die Legendary Edition angespielt, klären die Unterschiede zum Original und ob Biowares SciFi-Rollenspiele auch 2021 noch so viel Liebe verdienen wie damals. Von Elena Schulz und Marylin Marx

Für manche Menschen ist ein Auto fast schon ein Familienmitglied. Sie geben ihm einen Namen, waschen es sonntags vor der Garage, beäugen kritisch jeden Kratzer und töten den Nachbarssohn mit Blicken, weil er mit seinem Skateboard zu nah am Wagen vorbeizischt. Hier in der Redaktion zucken die meisten nur mit den Schultern, wenn es um Autos geht. Es hat vier Räder? Cool, mehr müssen wir nicht wissen.

Ihr merkt schon, die Rennspieltests bleiben unseren Experten vorbehalten. Bei Raumschiffen sieht das schon anders aus. Die SSV Normandy drückte selbst bei den härtesten Führerscheinverweigerern auf die SciFi-Tränendrüse, als sie im Februar durch den ersten Trailer der Mass Effect: Legendary Edition düste. Das treue Schiff, das mit uns gegen die Reaper in die Schlacht zog, das bei uns war, als wir uns verliebten, das unsere Freunde sterben und andere trotzdem weiterkämpfen sah, das Shepards Weg bis zum Ende begleitete.

Nun ist die Normandy zurück und mit ihr die ganze Mass-Effect-Trilogie in hübscher und besser. Dieser Test konzentriert sich primär auf die technischen Verbesserungen der Legendary Edition und die Unterschiede zum Original. Wollt ihr euch ausführlich über Story, Charaktere, Missionen und Entscheidungen des Rollenspiels informieren, müsst ihr entweder in alten Ausgaben (07/08, 03/10 und 05/12) wühlen oder die Artikel auf GameStar.de nachholen.

Mass Effect: Das Sorgenkind

Um beim Autobild zu bleiben: Das erste Mass Effect ist wie dieser in die Jahre gekommene Kleinwagen, der einen täglich in die Uni begleitet hat und halb auseinanderfällt. Frisch geputzte Fenster täuschen über das Alter hinweg, aber unter der Haube keucht der alte Motor. Auch das erste Mass Effect kann seinem spielerischen Verfallsdatum nicht ganz entkommen. Aber die Entwickler haben viel mehr getan, als dem 14 Jahre alten Spiel nur eine neue Lackierung zu verpassen.

Was ist neu?

Optisch wurde an allen Ecken und Enden geschraubt: Altbekannte



Mass Effect 1

Eden Prime erstrahlt in neuem Glanz. Unter anderem haben die Entwickler die Sonne neu positioniert.


Mass Effect 1

Zurück auf der Normandy: Wie gut ist das erste Mass Effect gealtert?

ALLGEMEINE ANPASSUNGEN FÜR ALLE TEILE

- ein Launcher für alle drei Spiele mit übergreifenden Einstellungen
- verbesserte Modelle, Shader und Effekte
- 4K-Auflösung
- Performance-Modus für die Wahl zwischen Qualität oder Framerate
- Xbox Controller Support
- 21:9 Widescreen Support
- verbessertes Audio
- überarbeitete Cinematics und optimierte Beleuchtung
- vereinheitlichte Menüs
- DirectX 11 am PC
- identischer Charaktereditor in allen drei Teilen der Reihe
- mehr Autosaves und Deckungen in den Levels für ausgewogenere Schwierigkeit
- neuer Fotomodus
- Bug-Fixes



Orte wie Eden Prime, die Citadel oder Feros zeigen sich im gleißenden Sonnenlicht mit scharfen Texturen, mehr Vegetation und detaillierteren Charaktermodellen von ihrer Schokoladenseite. Was früher verschämt dunkel, verwaschen und matschig wirkte, muss sich nicht länger verstecken. Selbst bei den ehemals kargen Planeten der Mako-Nebenmissionen hat sich etwas getan: Etwas Abwechslung fürs Auge wie außerirdische Vegetation sucht man zwar weiter vergeblich, aber bei den Texturen wurde ebenfalls nachgebessert, und sie wiederholen sich nicht mehr offensichtlich. Berge sprießen auch nicht mehr unnatürlich spitz in die Höhe. HUD und Menüs wirken viel zeitgemäßer. So beeindruckend wie ein Assassin's Creed Valhalla sieht Mass Effect trotzdem nicht aus, aber das wäre auch eine unrealistische Erwartung an ein Remaster.

Spielerische Anpassungen

2021 ist nicht nur dank Corona Schluss mit unangenehmen Fahrstuhlgesprächen, auch Mass Effect verkürzt seine ehemals durch lange Fahrstuhlfahrten kaschierten Ladezeiten vorbildlich und macht sie sogar überspringbar – natürlich rein optional, denn die mal witzigen, mal nachdenklichen Plaudereien der Squad-Mitglieder tragen ein gerütteltes Maß zur Atmosphäre bei, ihr könnt ihnen auch weiterhin lauschen.

Auch die Kämpfe machen einen Sprung im Vergleich zum Original: Gefechte erinnern eher an Mass Effect 2 oder 3, wenn ihr automatisch hinter Deckungen gleitet, Gegner mit Scharfschützengewehr oder Schrotflinte aufs Korn nehmt oder Kaidans Biotik-Fähigkeiten dirigiert. Zielgenauigkeit, KI, Balance, Treffer-Feedback und mehr wurden verbessert.

Gut gezielt, schlecht getroffen

Ein Wermutstropfen bleibt aber: Mass Effect spielt sich runder, aber längst nicht zeitgemäß. Shepard prallt viel zu oft ungelenk an scheinbaren Deckungen ab oder entleert ganze Sturmgewehrmagazine in Gegner, die aber bloß einem Schuss aus dem Präzisionsgewehr standhalten. Selbst mit der Maus zielt es sich viel behäbiger und mühsamer, als man es aus richtigen Shootern kennt, und Begleiter oder Feinde erstarren zwischendurch auf dem Schlachtfeld, als hätten sie sich just in diesem Moment daran erinnert, dass der Raumschiffherd noch an ist.

Wer schon frustriert sein Sturmgewehr in die Ecke pfeffern wollte, kann aber aufatmen: Investiert ihr fleißig Punkte in eure Lieblingswaffe, teilt sie im späteren Spiel-


Mass Effect 1

Auch die Citadel strahlt dank neuer Beleuchtung und knackigerer Texturen und Modelle.



Selbst der karge Planet Feros profitiert von der stimmungsvollen Beleuchtung.



Der Charaktereditor ist jetzt für alle drei Teile einheitlich.

verlauf mehr Schaden aus, sodass die starke Streuung weniger dramatisch ins Gewicht fällt. Außerdem spielt sich Mass Effect auf den zwei höchsten Schwierigkeitsgraden von fünf angenehm knackig. Die Gegner sind immer noch nicht die Hellsten, pusten euch aber so schnell die Schilde weg, dass ihr euch fast keine Fehler erlauben könnt. Stumpfes Zielen auf Köpfe reicht dann nicht mehr, nur klare Befehle retten eure Begleiter davor, einfach umgemäht zu werden. Ihr müsst ihre Spezialfähigkeiten taktisch clever nutzen, um Schilde wegzubrutzeln oder Bosse aus dem Gleichgewicht zu bringen. Hier lohnt es sich, auch Techniker oder Biotiker dabeizuhaben, wenn Shepard selbst als Rambo durch das Schlachtfeld pflügt.

Apropos Bosse: Die Dreschschlunde sind genauso lästig wie früher, zumindest hier hat sich an der Balance nichts verändert.

Schluss mit Flummi-Fahrphysik

An die Leertaste zur Interaktion müsst ihr euch erst gewöhnen – oder ihr legt sie eben um. Wer keine Lust auf Tasten-Tetris hat, kann auch zum Controller greifen: Der lässt sich sogar einfach während des Spielens einstöpseln und garantiert eine deutlich flüssigere Steuerung, außer beim Schießen.

Und dann ist da noch der Mako. Löst allein der Name nervöses Zucken bei euch aus, können wir euch beruhigen: Euer treues Erkundungsfahrzeug hüpft nicht mehr wie ein außer Kontrolle geratener Flummi über zackenförmige Hügellandschaften. Gerade mit dem Controller steuert sich das Fahrzeug erstaunlich robust, beschleunigt per Boost, feuert Raketen oder Kugelsalven auf Gegner ab und kippt nur noch dann, wenn ihr mit voller Absicht gegen Hindernisse donnert. Maus und Tastatur solltet ihr nur beim Zielen nutzen, hier bleibt der Mako leider etwas schwer zu kontrollieren. Seid ihr ganz hart unterwegs, könnt ihr aber sogar auf das alte Steuerschema wechseln.

Was ihr auf den Planeten findet, wurde übrigens nicht groß überarbeitet: Ihr scannt Sonden oder Ressourcen mit dem hier völlig deplatzierten Hacking-Minispiel, und ab und zu gibt's noch ein paar Gegner oder Texttafeln mit ein paar Storydetails. Also alles wie früher, nur ein bisschen hübscher. Deutlich begeisterter sind wir in den richtigen Nebenaufträgen versumpft.

Eine zeitlose Geschichte

Diese zeitfressenden Nebenmissionen bleiben eigentlich eine Schwäche von Mass Effect, weil sie uns nur wie einen Laufburschen von A nach B schicken oder ein paar generische Schläger auf uns hetzen. Dranbleiben lohnt sich aber, denn selbst belanglose Botengänge konfrontieren uns mit sympathischen Figuren, bedauernswerten Schicksalen oder urkomischen Augenblicken, auch wenn wir eigentlich nur alle Keeper auf der Citadel scannen sollen.

Aus der Story um die Jagd auf einen abtrünnigen Agenten entspringt eine gewaltige Bedrohung, dem unser ungleiches Heldenteam kaum gewachsen scheint. Aber gemeinsam schaffen wir es eben doch, und der Auftakt von Shepards Reise gehört bis heute zu dem Besten, das wir je in einem Spiel erlebt haben. Aus einer erzählerischen Perspektive ist Mass Effect keinen Tag gealtert. Daran ändern auch die veralteten Animationen, zwischendurch holprigen Schnitte, die lästigen Laderuckler mitten im Level und mitunter starren Gesichter oder Körperhaltungen nichts. Trotzdem muss man oft ein Auge zudrücken, auch wenn Begleiter öfter unbeholfen in Zwischensequenzen reinglitchen, weil sie vorher unglücklich standen. Die alte Vertonung wirkt gerade bei unwichtigeren Figuren etwas angestaubt, ist aber noch zu verschmerzen.

Neu eingesprochen wurde nichts, nur das gesamte Audiogerüst optimiert, sodass Mu-

Eignet sich für euch, wenn ...
... ihr gute Geschichten und Charaktere liebt.
... ihr gerne Entscheidungen trefft.
... ihr Mass Effect zum ersten Mal erleben wollt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...
... ihr einen flotten Deckungs-Shooter erwartet.
... ihr eine knackige Herausforderung sucht.
... ihr euch ein aufwändiges Remake erhofft.

Die ME2-Kämpfe spielen sich flüssiger als in Teil 1, aber sind nicht ohne Macken.





Mass Effect 2

Mass Effect 2 reißt uns vor allem mit, weil uns die Figuren so am Herzen liegen.

sik und Effekte weiter toll klingen und die Abmischung stimmt. Wer gerne den gleichen deutschen Shepard-Sprecher für alle drei Spiele gehabt hätte, wird so aber enttäuscht. Ihr könnt natürlich auf die englische Version wechseln, dann müsst ihr aber auf deutsche Untertitel verzichten – beides zusammen geht nicht. Buh!

Mass Effect 2: Das Beste aus beiden Welten?

Im Vergleich zum Vorgänger schaltete Mass Effect 2 schon damals optisch einen Gang hoch. Der neue Anstrich tut ihm aber zusätzlich gut. Der zweite Teil könnte damit fast als modern durchgehen, wären da nicht die Relikte aus vergangenen Tagen, die das Spiel wie Krankheiten auf Omega verschleppt hat.

Was ist neu?

Zunächst eine gute Nachricht: Ihr könnt endlich auch außerhalb der Feuergefechte sprinten! Vorbei sind die Zeiten, in denen Shepard in quälend langsamem Tempo durch die neue Normandy »gejoggt« ist. Außerdem dürft ihr jetzt den allseits bekannten Standard-Commander aus Mass Effect 3 auch im ersten und zweiten Teil auswählen – in männlicher und weiblicher Variante. Oder ihr importiert gleich euren persönlichen Shepard samt Entscheidungen aus dem ersten Teil. So erspart ihr euch den frickeligen Nachbau per Charaktereditor.

Mehr Munition

Wer Mass Effect 2 damals auf einem höheren Schwierigkeitsgrad gespielt hat, wird das eine oder andere Mal entsetzt auf leere Munitionstaschen geschaut haben. Im Originalspiel waren vor allem Freunde von Präzisionsgewehren immer wieder gezwungen, auf einen anderen Waffentyp zu wechseln, weil ihnen trotz einer guten Trefferquote irgendwann die Munition ausging. Dieses Problem habt ihr in der Legendary Edition nicht mehr – außer natürlich, ihr seid der schlechteste Schütze der Citadel. Während wir uns durch die verlassene Menschenkolonie oder die Quartiere von Omega auf dem normalen Schwierigkeitsgrad pflügen, haben wir nie ernsthafte Munitionsprobleme.

Okay, wenn Gegner wie Ameisen aus allen Löchern kriechen, fehlt vielleicht der eine oder andere Sniper-Schuss, problematisch wird es aber nie. Notfalls müssen wir die übrig gebliebenen Gegner eben doch mit der Pistole oder einer anderen Waffe unserer Wahl umholzen. Die lassen nun auch wesentlich mehr Munition fallen. Und mit wesentlich mehr meinen wir, dass wir vermutlich die Armee der Turianer mit übrigbleibenden Magazinen ausstatten könnten.

Die Unterschiede bei den fünf Schwierigkeitsgraden fallen deutlich geringer aus als bei Mass Effect. Auf den beiden hohen verpufft unser Schild zwar auch in wenigen Sekunden, und unsere Begleiter segnen schnell das Zeitliche, aber solange wir in Deckung bleiben und regelmäßig heilen, haben wir kaum etwas zu befürchten. Gefechte sind deshalb meist nur ein Spiel auf Zeit. Lediglich große Gegnermengen inklusive Minibosse oder brutale Nahkampf-Kroganer, die uns in den Rücken fallen, sorgen zwischendurch für Schweißtropfen auf der Stirn.

Außen hui, innen meh

Machen wir uns doch nichts vor: Die Loyalitätsmissionen sowie die berühmt-berüchtigte Selbstmordmission sind auch 2021 atemberaubend und der Grund, warum Mass Effect 2 so grandios ist. Selten haben unsere Entscheidungen so viel Gewicht gehabt und uns so bangen lassen wie beim Sturm auf das Omega-4-Relay. Apropos atemberaubend: Die Normandy hat sich noch nie so heimisch und Omega noch nie so dreckig angefühlt wie jetzt nach der Grafikpolitur. Vor allem die optimierte Beleuchtung und die verbesserten Effekte tragen einiges zur Atmosphäre bei, sodass wir auch 2021 noch begeistert die SciFi-Szenerien aufsaugen.

So modern die Fassade von Mass Effect 2 auch sein mag, alte Probleme kann Bioware damit nicht überpinseln. So wie beim ersten Teil hätte man ein paar Komfort-Features von Mass Effect 3 klauen dürfen. Beispielsweise können wir immer noch nicht unsere Deckung fließend zwischen zwei Elementen



Mass Effect 2

Bei den spektakulär inszenierten Momenten der Kampagne halten wir mehr als einmal den Atem an.

Die kaltschnäuzige Asari Aria kennen wir schon aus Teil 2. Im Omega-DLC kehrt sie zurück.



Mass Effect 3

Commander Shepard ist nach Alan Shepard benannt, dem ersten Amerikaner im Weltraum.

DAS »NEUE« HUD DES ERSTEN TEILS

Das Kampf-Interface des ersten Teils war alles andere als hübsch oder gar übersichtlich. Für die Legendary Edition haben die Entwickler die Anzeigen ein wenig aufgeräumt, aber unterm Strich ist es noch immer ziemlich unübersichtlich. Wir zeigen euch mal am Beispiel des letzten Kampfes auf Therum, was ihr zu beachten habt.



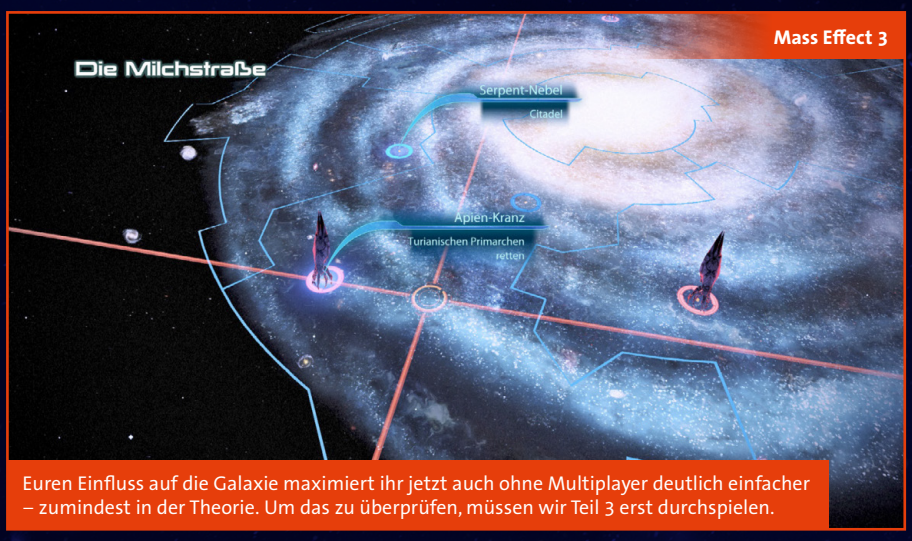
1 Hier seht ihr die Gesundheits- und Schildanzeige der einzelnen Teammitglieder. Wenn ihr euch nicht wie hier im Pausenmodus befindet, wird der Status eurer Begleiter (im Bild Kaidan und Ashley) gleich unter dem von Shepard angezeigt. Früher war das übrigens unschön in die linke untere Ecke des Bildschirms gequetscht.

2 Hier die Waffenauswahl. Ihr könnt den Teammitgliedern Waffen zuweisen, die benutzen sie dann auch artig. Aber das Spiel ist zumeist schlau genug, dass sich die KI die Waffen aussucht, mit denen die Begleiter am besten klarkommen. Kaidan führt eine Pistole, Ashley ein Sturmgewehr, und Shepard hat ein Sniper Rifle in Händen.

wechseln. Wir müssen an jeder Ecke einmal kurz aufstehen und uns ein paar Kugeln einfangen, ehe wir uns wieder hinter der neuen Wand verkriechen können. Auch das Schießen funktioniert hinter unserer Deckung nur, wenn wir zuvor anvisieren. Das kostet gerne mal ein paar (lebens)wichtige Sekunden Zeit, in denen wir in Mass Effect 3 unseren Gegner schon niedergestreckt hätten. Fairerweise fühlen sich Schießen und Steuerung aber immer noch deutlich angenehmer und flüssiger an als beim ersten Mass Effect.

Lieber streichen als mitschleifen

Shooter-Mechaniken und die Steuerung insgesamt hätten für die ersten beiden Teile also eher ein Wellness-Wochenende als nur eine leichte Frischzellenkur gebraucht. Die altmodischen Minispiele wie das Safeknacken oder Überbrücken von verschlossenen Türen hätte Bioware aber besser ganz im letzten Jahrzehnt gelassen. Und schon damals war das fummelige Absuchen von Planeten mittels Sonden, die wir auch immer noch nachkaufen mussten, eine Qual. Wenn Bioware die Rohstoffsucherei schon nicht komplett streichen möchte – aus nachvollziehbaren Gründen, sie gehört eben zu Mass Effect 2 wie das Gesangstalent zu Mordin Solus –, dann wären zumindest ein paar Anpassungen oder ein Vorspulknopf wünschenswert gewesen.



Euren Einfluss auf die Galaxie maximiert ihr jetzt auch ohne Multiplayer deutlich einfacher – zumindest in der Theorie. Um das zu überprüfen, müssen wir Teil 3 erst durchspielen.

Die Magie dahinter

Genug gemeckert, die Mängel sind schließlich nicht das, was 2021 von Mass Effect 2 im Gedächtnis bleibt. Die Loyalty-Missionen konzentrieren sich auf das, was die Serie für viele bis heute magisch macht – unsere Crew mit all ihren Geschichten und Gefühlen. Erst im zweiten Teil lernen wir Figuren wie Garrus oder Tali, die schon im ersten Mass Effect auftauchen, richtig kennen und lieben, weil wir auch ihre verletzlichen Seiten sehen, die sie bis auf die Normandy verfolgen. Und wir erhalten die Chance, einen

3 Das sind die Skills, auf die die Mannschaftsmitglieder zurückgreifen können. Das tut die KI bei den Begleitern selbstständig, aber nicht immer clever. In höheren Schwierigkeitsgraden ist es deswegen angeraten, dass ihr entscheidet, welchen Gegner Kaidan etwa in die Luft schleudert. Shepards Skills könnt ihr auf die Quick Slots ...

4 ... legen, dann müsst ihr nicht immer in den Pausenmodus wechseln, wenn ihr sie auslösen wollt. In diesem Bild sind die acht Quick Slots allerdings eingeklappt.

5 Mass Effect erklärt die Anzeigen nicht so, wie man sich das für gewöhnlich wünschen würde. Wenn ihr euch also fragt, was das hier für ein Zeichen sein soll, dann verraten wir es euch: Das sind die Granaten, die Shepard mit sich führt.

6 Wenn es euch oder einem eurer Teammitglieder dreckig geht, dann zückt, sofern vorhanden, ein Medi-Gel. Das Medi-Gel muss keinem Charakter zugewiesen werden, es findet sein Ziel selbstständig.

7 Und das hier ist die Combat-Scanner-Anzeige, die in Kämpfen gerne mal als jammed gilt, also vom Gegner gestört ist. Mit entsprechend starken Waffen-Upgrades kann man das allerdings verhindern.

MEINUNG



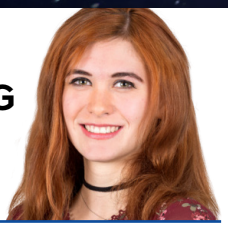
Marylin Marx
@Zaizencosplay

Mass Effect ist und bleibt eine meiner absoluten Lieblingsreihen. Es gibt kaum Spiele, die mich mehr an den Bildschirm fesselten als diese Trilogie. Bis heute ist Shepards Reise für mich ein Paradebeispiel für gutes Storytelling und fantastisch herausgearbeitete Charaktere. Trotz all der Euphorie fällt mir jetzt aber auch auf, wie viele Probleme Mass Effect eigentlich noch auf seiner Shooter-Seite hat. Nicht nur die Steuerung bringt mich immer wieder zum Verzweifeln, auch die sehr beschränkte KI meiner Gegner und Crewmitglieder löst gerne mal Ernüchterung aus. Hier hätte ich mir wirklich noch etwas mehr Feintuning seitens Bioware gewünscht.

Wirklich gut gelungen ist ihnen dafür aber die Überarbeitung von Mass Effect, das vor allem grafisch jetzt echt was hermacht. Auch die Steuerung meines persönlichen Endgegners, dem Mako, ist jetzt angenehmer, wenn auch nicht perfekt.

Grundsätzlich empfehle ich allen Rollenspielfans, die bisher mit Commander Shepard wenig am Hut hatten, einen Blick in die Neuauflage. Jetzt ist die beste Gelegenheit, die Mass-Effect-Trilogie nachzuholen. Aber auch, wer alle drei Teile schon gespielt hat, jedoch die DLCs nicht kennt, sollte sich erneut in die Galaxie wagen. Damit haben wir aber auch schon die beiden Parteien abgefrühstückt, für die sich das Remaster besonders lohnt. Wer schon vor fast zehn Jahren alles aufgesogen hat, wo Mass Effect draufstand, erlebt jetzt mit dem Remaster keine neue Erfahrung, sondern wird vielleicht angesichts der eingerosteten Steuerung und Animationen eher desillusioniert. Manchmal sollte man nostalgische Erinnerungen eher unangetastet lassen.

MEINUNG



Elena Schulz
@Ellie_Libelle

Lasst mich anhand einer Kleinigkeit illustrieren, warum die Serie bis heute großartig ist: Nihlus kehrt im ersten Mass Effect Saren in vollem Vertrauen den Rücken zu, denn der Spectre ist ein Kollege, sein Freund. Ich sehe über seine Schulter, wie Saren eine Waffe zieht, will Nihlus warnen, aber natürlich berichtet der nichtsahnende Turianer weiter munter von seiner Mission. Die Szene springt darauf zu Shepard, ein Schuss ertönt. Ich habe nur die untergehende Sonne von Ende Prime im Auge, aber ich weiß, dass Nihlus tot ist. Und mein Kopf rast: Was will Saren? Muss ich ihm gleich gegenübertreten? Was ist mit dem Sender? Dieser Moment ist klug, einzigartig inszeniert und zeigt perfekt, wie Mass Effect funktioniert. Die Reihe spielt mit Schnitten, Mimik, Kamerawinkeln oder Dialogen, wie man sie sonst nur aus Filmen kennt, und erzählt dabei auch noch eine Geschichte, die sich auf der großen Leinwand nicht verstecken müsste. Ich würde alles für diese Crew tun. Im Remaster umso mehr.

Kein Mass Effect war zum Release ein herausragender Deckungs-Shooter, und gerade bei Teil 1 spielte sich die Mischung aus Schießen und Rollenspieltaktik noch sehr behäbig. Daran ändern auch die Verbesserungen der Remaster-Versionen nichts. Alle drei Teile sehen besser aus und fesseln auch 2021 noch durch ihre epische Geschichte, spielerisch merkt man ihnen das Alter aber an. Das müsst ihr verzeihen können, um auch heute noch so viel Spaß mit der Reihe zu haben. Mir zumindest gelingt das erstaunlich gut. Trotzdem hätte ich mir gerade bei Teil 1 letztlich lieber ein richtiges Remake gewünscht, das mir meine rosarote Nostalgiebrille vom Kopf bläst.

Unterschied in ihrem Leben zu machen, indem wir Entscheidungen treffen, die tief unter die Haut gehen. Das erste Mass Effect legt vielleicht den Grundstein für das faszinierende Rollenspieluniversum, aber in der Fortsetzung pocht sein Herz.

Mass Effect 3: Bei den Änderungen (zu sehr?) gespart

Mass Effect 3 hat sich kaum verändert. Der im Vergleich jüngste Teil der Trilogie hat neben den Grafik-Updates nur wenige Neuerungen erhalten. Betrachten wir beide Versionen nebeneinander, fallen uns vor allem Detailverbesserungen auf. Nicht neu, aber immer noch einzigartig für den dritten Teil ist übrigens die Möglichkeit, Dialogoptionen auszuschalten und alle Gespräche als Zwischensequenzen zu genießen. Zum Beginn könnt ihr wie damals zwischen drei unterschiedlichen Erlebnissen wählen, die sich auf den Schwierigkeitsgrad und diese Entscheidungsoption auswirken.

Was ist neu?

Genau wie bei den anderen Spielen sind in Mass Effect 3 neben Sound- und Grafikverbesserungen alle DLCs in das Hauptspiel integriert. Die Eingliederung in unsere lange Aufgabenliste funktioniert dabei sehr organisch. Genau wie damals erhaltet ihr eine Mail auf eurem Terminal, die euch über erste Missionsdetails informiert. Zu Beginn sind logischerweise nicht alle DLC-Missionen sofort verfügbar. Wir konnten aber kurz nach Abschluss des Prologs, also nach der Flucht von der Erde, bereits mit dem Omega- und Leviathan-DLC beginnen. Andere Zusatzinhalte wie der Citadel-DLC, die einen gewissen Storyfortschritt oder bestimmte Crewmitglieder voraussetzen, werden erst später freigeschaltet. Wie der Name »Zusatzinhalt« schon sagt, sind alle DLC-Inhalte weiterhin vollkommen optional. Sie belohnen euch bei Abschluss lediglich mit Galaxiepunkten, die den Ausgang der Trilogie beeinflussen, einigen netten Ausstellungsstücke für eure Quartiere und natürlich ein paar Extramodifikationen und Erfahrungspunkten. Wir empfehlen euch auf jeden Fall, einen Blick in den Citadel-DLC zu werfen, wenn ihr so weit seid. Der zeigt die Crew der Normandy nochmal von einer anderen Seite und gehört für uns zu den absoluten Highlights.

Kein Multiplayer mehr

Konntet ihr 2012 noch mittels Multiplayer-Modus und Companion-App eure Bereitschaft für die finale Schlacht positiv beeinflussen, fallen neun Jahre später diese beiden Optionen weg. Dafür zählen jetzt eure Taten aus den vorherigen beiden Spielen in eure Kriegsanstrengungen hinein, sodass ihr theoretisch in Mass Effect 3 nicht alle Nebenquests abschließen müsst, um perfekt auf den Endkampf vorbereitet zu sein. Andersherum bedeutet das aber auch: Solltet ihr nur Mass Effect 3 spielen wollen, könnt ihr trotzdem eure »Galaxy At War«-Vorbereitungen perfektionieren – ihr müsst eben nur alle oder zumindest fast alle Quests erledigen. Das Balancing scheint

In Mass Effect 2 schlüpft man ganz kurz in die Rolle von Joker, dem Piloten der Normandy.

sinnvoll angepasst worden zu sein, auch wenn sich an den Zahlenwerten der Kriegsaktivposten nicht viel verändert hat.

Extended Cut als Standardende

Was 2012 als DLC nach dem kontrovers diskutierten Ende von Mass Effect 3 nachgereicht wurde, ist jetzt standardmäßig in die Legendary Edition integriert. Neben ein paar weiteren Zwischensequenzen und ein paar zusätzlichen Dialogen bekommt ihr die Option auf ein viertes Ende. Aber auch dieses wird bis heute von Fans stark kritisiert. Viele Spieler stören sich daran, dass all die gut überlegten und schweren Herzens getroffenen Entscheidungen letztlich keinen großen Einfluss mehr auf Shepards finale und sehr endgültige Wahl nehmen. Trotzdem zeigt Mass Effect 3, wie man ein grandioses Finale inszeniert. Die bildgewaltigen Zwischensequenzen, filmreifen Momente und die epische Musik verlieren auch neun Jahre später nicht ihre Wirkung. Im Gegenteil: Dank modernisierter Grafik und einem umfassenden Sound-Update kochen sogar noch mehr Gefühle hoch. Mit seinen großen Emotionen läuft Mass Effect 3 selbst vielen modernen Action- und Rollenspielen locker den Rang ab: 2021 sind wir immer noch der Mensch, der die Galaxie rettet und für immer in die Geschichtsbücher des Universums eingeht. Shepard ist und bleibt eine Legende.

Elegant schießen

Wo Mass Effect ins Straucheln kommt, ändert sich beim dritten Teil nicht viel: Die Schießereien spielen sich noch genauso wie damals. Sprich: Der Shooter-Part steuert sich deutlich eleganter und flüssiger als beim ersten Teil, aber längst nicht so, wie man es von modernen Deckungs-Shootern à la Gears of War kennt. Dazu gesellt sich wie bei den beiden Vorgängern ein schon 2012 bekanntes Balance-Ärgernis: Die Gegner sind selbst auf hohen Schwierigkeitsgraden keine taktische Herausforderung, sondern eher Geduldsproben. Bosse fressen auch 2021 einfach nur mehr Kugeln und teilen kaum Schaden aus. Manchmal lassen wir die Deckung auch ganz sausen und tänzeln einfach nur um unseren Gegner herum, während wir das Sturmgewehr draufhalten.

Ernsthafte Probleme hatten wir beim Spielen von Mass Effect 3 lediglich während des Omega-DLCs. Hier werden wir an einigen Stellen mit regelrechten Gegnerhorden konfrontiert, die uns von allen Seiten einkesseln und beschießen. Biowares Plan, die Bosskämpfe fordernd, aber fair zu gestalten, geht damit nur zum Teil auf, denn in den DLCs merken wir keine Änderungen. Der höhere Schwierigkeitsgrad wäre sogar angenehm, wenn nicht ständig die Bedienung dazwischenfunken würde.

Steuerung mit Hindernissen

Die neu hinzugekommenen und verbesserten Deckungsmöglichkeiten lösen nicht das grundlegende Problem, das Mass Effect 3 schon vor neun Jahren plagte. Die Steuerung, vor allem mit Maus und Tastatur, bleibt fummelig. Manchmal klebt ihr wie ein Magnet an eurer Deckung, manchmal will sich Shepard aber überhaupt nicht ducken oder setzt direkt zum Hindernissprung an. Die Galaxie retten? Sekunde, ich hänge fest!

Außerdem ist es auch 2021 immer noch nicht möglich, die Aktionen »Ducken«, »Sprinten« und »Interagieren« voneinander zu trennen. So müsst ihr alle drei Aktionen auf eine, maximal zwei Tasten quetschen. Das führt im Gefecht dann gerne dazu, dass Shepard wie ein Karnickel durch die Gegend springt, während ihr vor dem Bildschirm auf die Leertaste hämmert und »Duck dich endlich, verdammt!« schreit. Auch das Sprinten artet gerne in nähere Bekanntschaften mit Ecken oder Wänden aus, weil die Kamerasteuerung per Maus nicht möchte. Daher empfehlen wir euch bei allen drei Teilen die Steuerung mit dem Gamepad. Das erschwert zwar das Zielen, erleichtert euch aber alle anderen Aktionen im Weltall. ★

Der dritte Teil kann sich in puncto Atmosphäre und Inszenierung noch locker mit modernen Spielen messen.



Mass Effect 3



Mass Effect 3

Auch ein Mass Effect 3 kann nicht ohne Bosskämpfe auskommen. Na ja, die Reaper sind halt hartnäckig.

MASS EFFECT: LEGENDARY EDITION

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 3570 / FX-8350	Core i7 7700 / Ryzen 7 3700X
GTX 760 / Radeon HD 7970	GTX 1070 / Radeon RX Vega 56
8 GB RAM / 120 GB Festplatte	16 GB RAM / 120 GB Festplatte

PRÄSENTATION ★★★★☆

+ 4K-Texturen + verbesserte Soundeffekte + überarbeitete Cutscenes und Beleuchtung + verbesserte Modelle, Shader, Effekte − veraltete Animationen

SPIELDESIGN ★★★☆☆

+ fesselnde Missionen + viele Waffen und Modifikationen + Auflockerung durch Mako-Ausflüge − abwechslungsarme Gegner − schlauchige Levels

BALANCE ★★★☆☆

+ besseres Balancing + fünf Schwierigkeitsgrade + Verbündete lassen sich in Teil 1 einzeln befehligen − fummelige Steuerung − beschränkte Gegner-KI

ATMOSPHÄRE / STORY ★★★★★

+ packende Geschichte + tiefe Charaktere + emotionale Wendungen + toll inszenierte Zwischensequenzen + Soundtrack, der unter die Haut geht

UMFANG ★★★★★

+ über 100 Stunden Spielzeit + 40 integrierte DLCs + hoher Wiederspielwert + zahlreiche optionale Nebenmissionen + fünf Charakterklassen

FAZIT

Als Shooter-Rollenspiel-Mix spürbar in die Jahre gekommen, aber als tiefe Science-Fiction-Erzählung ein zeitloser Klassiker.



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 Abolaufzeit*

JETZT DOWNLOADEN

www.gamestar.de/epaper

Get it on Google play | Available on the App Store

*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

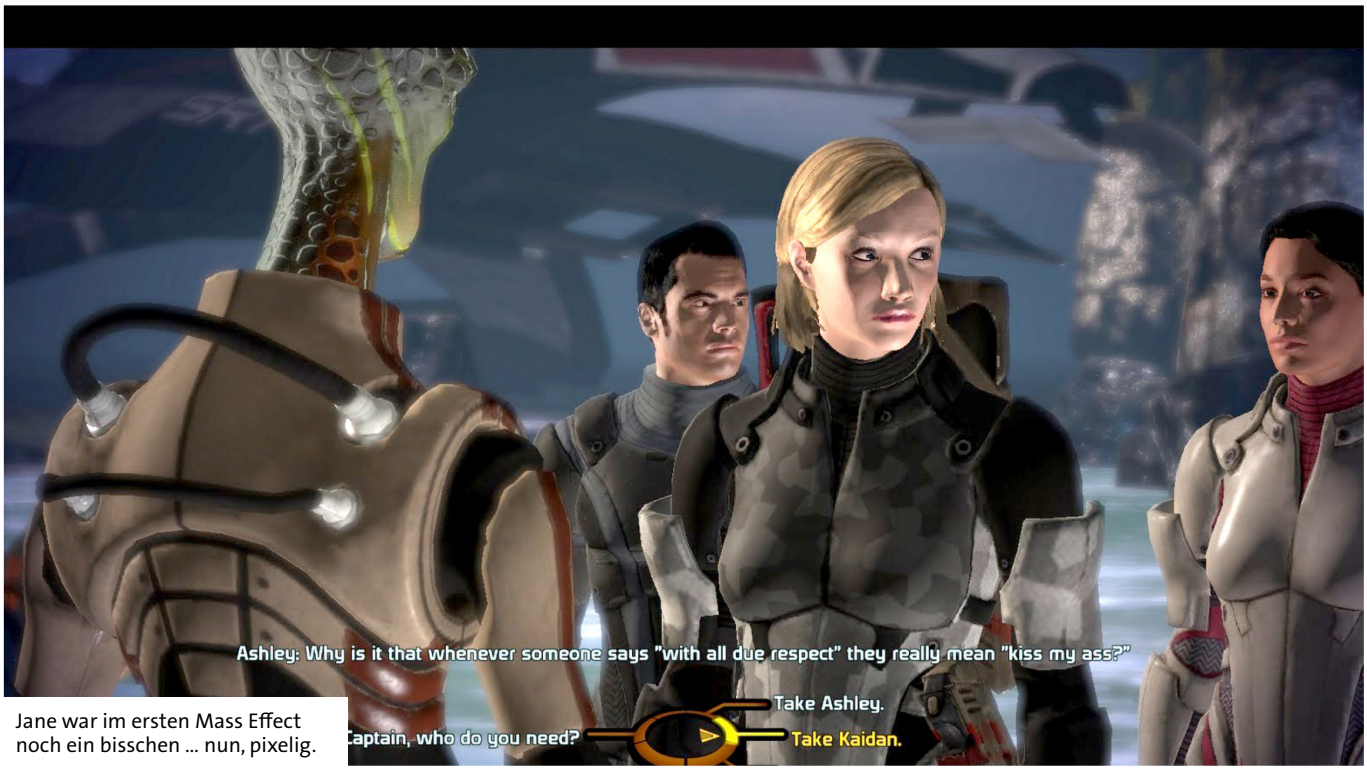
Endlich das Ende von Mass Effect 3 sehen

ALLES WIRD GUT

Nicht das umstrittene Ende von Mass Effect 3 hat Petra den Spaß an der Serie geraubt, sondern Biowares DLC-Schwemme für den zweiten Teil.



Petra Schmitz
Der Grund, warum Petra mit Mass Effect begonnen hat? Das erste Dragon Age. Das hat es an einer einzigen Stelle geschafft, ihr sämtliche Lust auf Grey Wardens und Co. zu rauben. Weil sie aber Bioware wegen nur einer dämlich aufgesetzten Dramaszene nicht gleich aufgeben wollte, gab sie der Firma mit Mass Effect gleich am Folgetag eine weitere Chance. Die Chance wurde zu einer tiefen Liebesbeziehung – mit einem viel zu frühen Ende. Das klären Petra und Mass Effect aber in den nächsten Wochen in langen Paarsitzungen.



Jane war im ersten Mass Effect noch ein bisschen ... nun, pixelig.

Da sitze ich also an einem Sonntagnachmittag vor dem PC und starte die Legendary Edition. Mit einem leicht flauen Gefühl im Magen. Die Unsicherheit, dass ich meine Jane nicht exakt so nachbauen würde können, wie ich sie aus dem ersten und zweiten Teil kenne (zu Teil 3 kommen ich später noch), hat das zuvor mehrere Wochen lang verhindert. Okay, ich habe noch den alten Code, also nahezu jedenfalls. Meine erste (und einzig wahre) Jane entstand im ersten Mass Effect, in Teil 2 war sie ein Import. Und für den spuckte das Spiel damals keinen Optik-Code aus. Ich habe sie dann in mehreren Versuchen in Mass Effect 2 nachgebaut, einzig und allein, um sie auf facesofgaming.com veröffentlichen zu können. Daher stammt der Code.

Also nochmal von vorne: Da sitze ich also an einem Nachmittag vor dem PC, kopiere den Code in die Eingabemaske – fast. Hautfarbe und Haarfarbe stimmen nicht, das Blau der Augen ist zu blau, und an der Lippenfarbe muss ich auch etwas tunen. Finde ich gut, denn das ist der inzwischen größeren Bandbreite an Möglichkeiten zu verdanken. Aber die große Nase, das leicht (hust) fliehende Kinn, alles noch irgendwie da. Nach etwa 20 Minuten kann es dann endlich losgehen.

Das Intro läuft. Allein die Musik lässt mich circa 20 Zentimeter über dem Stuhl schweben. Hach! Und dann werde ich kurz sauer. Warum trägt Jane zu Beginn bereits eine N7-Rüstung? Was soll das? Mensch, Bioware! Die wollte ich finden oder kaufen! Na ja, ich will mal nicht so pienzig sein, irgendwie ist es dann doch ganz nett. Auf nach Eden Prime!

So vieles vergessen!

Auch wenn ich den Quatsch mit der Rüstung sofort bemerke, habe ich unglaublich viel vergessen. Ich habe vergessen, dass



Mein Nachbau in der Legendary Edition kommt ziemlich nah ans Original ran. Ich hoffe, unsere Beziehung wird ähnlich intensiv.



Ich bin gespannt, ob meine Nachbau-Jane nach dem Import in den zweiten Teil so großartig aussieht wie das Original nach dem Import 2010.

Jenkins (quasi der Redshirt von Mass Effect) nach gefühlten drei Metern auf Eden Prime stirbt, ich habe vergessen, dass ich Ashley dort treffe. Ich habe vergessen, dass ich nicht nur Tali, sondern auch Wrex und Garrus auf der Citadel in die Arme laufe. Ich habe Udina als kompletten Vollidioten abgespeichert, dabei ist der Mann eigentlich gar nicht so schlimm. Er sieht nur schlimm aus, auch in der Legendary Edition.

Ich habe verdrängt, mit welch teilweise wirklich unsäglichem Leveldesign ich mich im ersten Mass Effect rumschlagen muss. Allein diese Tunnel mit den Wasserventilen auf Feros. Puh! Wer auch immer sich das ausgedacht hat, kann doch kein reines Gewissen haben! Und vom Irrsinn auf der Citadel fang ich erst gar nicht an, Richtungspfeile und Schnellreisesystem hin oder her.

So, an dieser Stelle müsste ich dann wohl etwas zugeben: Nämlich, dass ich das erste Mass Effect bisher nur ein einziges Mal gespielt habe, geschweige denn durch. Kein Wunder also, dass ich fast nichts mehr davon weiß.

Der Fehler

Und trotzdem haben sich die circa 17 Stunden, die ich damals damit verbracht habe, als eine der besten Spielerfahrungen meines Lebens in mein Herz gebrannt. Vermutlich auch, weil es eben nur 17 Stunden waren. Im GameStar-Test von 2008 steht, dass die Nebenmissionen auf den nicht handlungsrelevanten Planeten großer Rotz seien, also ließ ich die Ende 2009 (ja, ich spielte Mass Effect erst Ende 2009, aus Bildungsgründen) einfach weg und erlebte die Handlung deswegen komprimiert, intensiv, mit Jubel und Tränen – einfach so, wie sie sein sollte. Um mich dann Anfang 2010 gleich in Mass Effect 2 zu stürzen. Was für ein wilder Ritt diese paar Wochen waren! Wie sehr ich in diesem Universum gelebt habe!

Und dann ging das los mit den DLCs. Ich habe das als braver Fan der Serie erst noch eine Weile lang mitgemacht. Einerseits aus Jobgründen, andererseits weil ich es wollte. Doch nun kommt das entscheidende Aber: Aber es fühlte sich falsch an. Ich hatte die Suicide Mission erlebt, ich hatte Tali verloren, das Ding war rum, erlebt. Dass Bioware mir danach weitere Crewmitglieder und weitere Handlungsschnipsel zwischen die Beine warf, empfand ich unterschwellig immer als unangemessen, auch wenn die ganze Struktur von Mass Effect 2 genau darauf ausgelegt war. Dennoch: Es war für mich immer eine Art Entwertung dessen, was ich mit Jane, der Crew und der Normandy erlebt hatte. Schließlich hörte ich auf. Mit den DLCs. Und mit Mass Effect 2. Es wurde mir alles zu viel.

Das hat wehgetan

Ende 2011, Anfang 2012 bekam ich dann die Chance, den Anfang von Mass Effect 3 anzuspielen. Aber weil ich den DLC The Arrival nicht kannte, stand ich vor dem Tribunal wie der sprichwörtliche Ochs vorm Berg. Außerdem war das nicht meine Jane, die sich dort zu verantworten hatte. Ich war komplett … wie sagt man heute? … disconnected. Mir war sogar egal, was auf der Erde in den nächsten Minuten passierte. Und das hat so wehgetan, dass ich mich im Anschluss von Mass Effect 3 ferngehalten habe. Ich war sogar ein bisschen schadenfroh, dass es Bioware offenbar am Ende verbockt hatte. Das gab mir und meiner kindischen Haltung noch mehr Legitimation.

Aber war meine Haltung wirklich so kindisch? War nicht vielmehr Bioware mit dieser DLC-Schwemme schuld an meiner Ablehnung? Mit dem Verwässern meiner Geschichte? Mit dem offenbar geglückten Versuch, den Spielern für irgendwelche Krempelmissionen und Teammitglieder noch mal ein paar Euro aus dem Kreuz zu leiern? Natürlich! Die Haltung lasse ich mir nicht nehmen, die Schadenfreude über das Ende habe ich aber inzwischen abgelegt. Die ist nun wirklich kindisch.

Das Ende sehen

Und nun laufe ich über Feros, ärgere mich über das unfassbar dämliche Leveldesign, freue mich aber gleichzeitig auf all das, an das ich mich erinnere (etwa dieser fantastische Moment auf Ilos mit Vigil), und auf das Relevante, das ich noch nicht kenne: Lair of the Shadow Broker, The Arrival (erst nach der Suicide Mission, logisch) – und eben das komplette Mass Effect 3.

Dass in der Legendary Edition alle DLCs (bis auf Pinnacle Station) enthalten sind, ist für mich der größte Segen. Nicht die bessere Grafik, nicht das angepasste Interface im ersten Teil. Es ist die Chance, das alles am Stück erleben zu können. Ohne nachträgliches »Ach, da war noch was!« von Bioware. Und wisst ihr was? Ich werde alles genau so machen wie damals. Ich bleibe sogar Kaidan treu. Wobei … Tali werde ich retten. ★

Solasta: Crown of the Magister

UMWERFENDE MÖGLICHKEITEN



Genre: **Rollenspiel** Publisher: **–** Entwickler: **Tactical Adventures** Termin: **27.5.2021** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **nein (GOG)** Enthalten in: **–**

Wenn ihr auf das Regelwerk der fünften Edition von Dungeons & Dragons, taktische Rundenkämpfe und tiefe Charakterentwicklung steht, kommt ihr hier auf eure Kosten. Von Sascha Penzhorn

Eignet sich für euch, wenn ...

... ihr bei Rollenspielen vor allem auf die Kämpfe steht.
... ihr Wert auf große Freiheit bei der Charakterentwicklung legt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

... ihr vor allem eine mitreißende Story erleben wollt.
... ihr immer die aktuellste Grafik wollt.

In Solasta: Crown of the Magister sind die vier Charaktere, die ihr zu Beginn erschafft, die Stars. Wie uns Entwickler Tactical Adventures erklärt, soll jeder eurer Helden gleich wichtig, liebenswert und interessant sein – es gibt nicht den einen Hauptheldin, vielmehr soll sich eure kleine Gruppe anfühlen wie die unterschiedlichen Persönlichkeiten, die in einer Runde Pen&Paper zusammenkommen. Damit das funktionieren kann, gibt es direkt bei der Charaktererstellung einige Besonderheiten, auch wenn eure Auswahlmöglichkeiten erst mal mit den üblichen Verdächtigen anfangen: Fünf Rassen und sechs Klassen stehen zur Auswahl, allesamt Genrestandardkost wie Menschen, (Halb-)Elfen, Zwerge und Halblinge, die als Magier, Kämpfer, Schurken, Kleriker, Paladine oder Waldläufer losziehen. Der Zauberer (Sorcerer) ist als kostenloser DLC geplant.

Wie seid ihr denn drauf?

Ihr könnt die Attribute eurer Helden wahlweise auswürfeln oder über ein Point-Buy-System zusammenkaufen, ihr wählt eure Startausrüstung und legt auch einen Hintergrund für jeden Charakter fest. Womöglich war euer Kämpfer früher ein Söldner, eure Schurkin ein Straßenkind und euer Kleriker ein Philosoph. Je nach Volk, Klasse und Hintergrund hat euer Held unterschiedliche Persönlichkeitsmerkmale zur Auswahl. Ein zäher Ex-Söldner kann beispielsweise einschüchternd sein und eine gewisse Autorität ausstrahlen, die schlagfertige Straßenschurkin wird auf Wunsch etwas zynisch, respektlos und vor allem gierig und der gelehrte Kleriker gutmütig und milde, aber vielleicht auch etwas übervorsichtig. Das sind natürlich nur Beispiele – eure Auswahlmöglichkeiten reichen von Altruismus über Egomanie bis zum Hang zur Gewalt und allem dazwischen. Zudem wählt ihr aus Talenten wie Umgang mit Tieren, Geschichtskenntnis, Athletik



Ein Bandit bekommt von unserer Kämpferin volles Pfund aufs Maul. Unten sehen wir den passenden Angriffs- und Schadenswurf dazu.

 Solasta wurde über Kickstarter finanziert. Das Ziel des Teams war 180.000 Euro, erhalten hat es 243.855.

Wahnsinnig viel wurde seit dem Early Access nicht mehr an der Grafik verbessert, die Beleuchtung ist nun aber realistischer und vor allem stimmungsvoller. Die hier abgebildete Szene wirkt im Early Access noch etwas blass und farblos und kommt in der fertigen Version deutlich stimmungsvoller rüber.

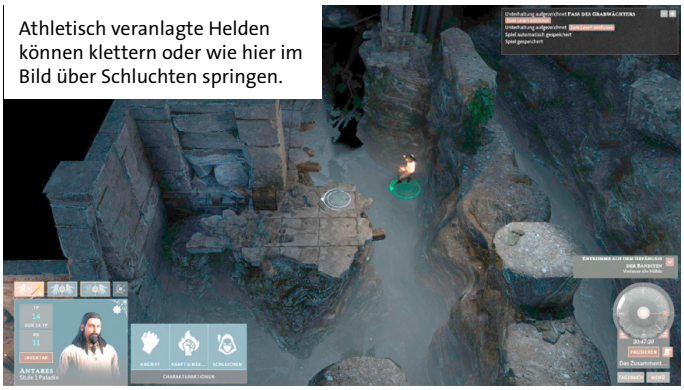






Die deutschen Bildschirmtexte weisen hier darauf hin, dass unser Schwert keine »Licht«-Waffe ist.

Athletisch veranlagte Helden können klettern oder wie hier im Bild über Schluchten springen.



und diversen Sprachen. Kann einer eurer Recken ein nervöses Tier bändigen oder mit einem Geist in dessen uralter Sprache kommunizieren, löst ihr beispielsweise bestimmte Quests friedlich, die sonst auf einen Kampf hinauslaufen. Ein besonders agiler Charakter kann besser klettern, springen und so verborgene Hebel und Schätze erreichen oder sich im Kampf einen geografischen Vorteil verschaffen und deutlich über seinen Feinden stehen. Diese Taktik wusste schon Obi-Wan Kenobi zu schätzen. Einmal wurden wir von einer Horde Goblins überfallen, die ein fähiger Spurenleser in unserer Gruppe in deren Lager zurückverfolgen konnte. So gab es einen Kampf extra, an dessen Ende wir einige Truhen plündern durften. Cool!

Tolle Interaktionen

Habt ihr die Gruppe eurer Träume zusammengestellt (oder aus vorgenerierten Helden gewählt), machen sich deren Persönlichkeiten bemerkbar. Unser diplomatisch veranlagter Paladin ergreift in Gesprächen mit Adel und wichtigen Persönlichkeiten gerne das Wort und drückt sich sehr gewählt aus. Unsere Schurkin schert sich derweil einen Dreck um Formalitäten, macht von Anfang an deutlich, dass sie nur gegen Bezahlung arbeitet, und wird von ihren Gefährten regelmäßig für ihr loses Mundwerk ermahnt. Eure Abenteurer interagieren mit NPCs und untereinander ihren von euch festgelegten Charakterzügen entsprechend. Das ist tatsächlich lustig und unterhaltsam, weil eure selbstgebauten Helden lebendiger wirken als in den meisten anderen Rollenspielen. Das heißt allerdings auch, dass ihr so niemals wirklich interessanten, liebenswerten NPC-Partymitgliedern begegnet, wie ihr sie vielleicht aus Baldur's Gate, Dragon Age oder Mass Effect gewohnt seid. Ab und zu begleitet euch mal ein KI-Mitstreiter als Gast, aber der Fokus der Erzählung liegt auf den Unterhaltungen eurer Hauptfiguren.

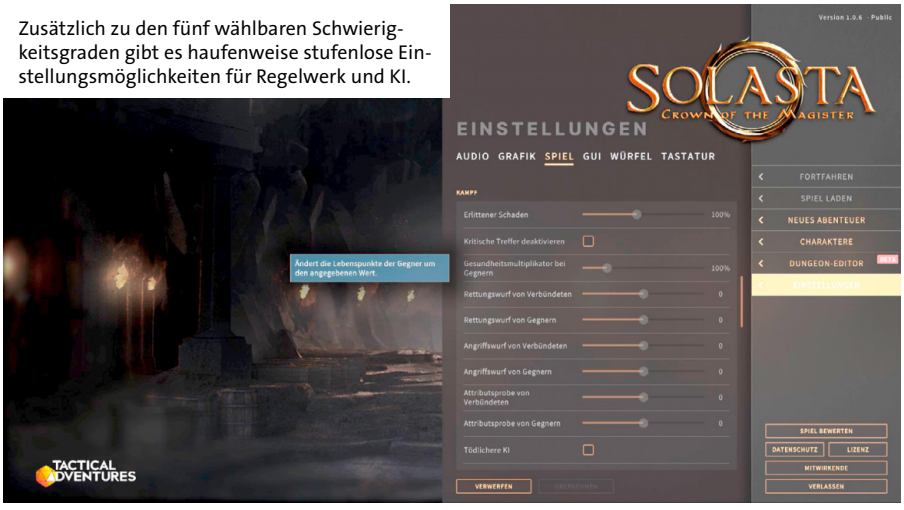
Generell sind Story und Setting keine Highlights. Die Hauptgeschichte verläuft linear, eure Entscheidungen fällt ihr überwiegend auf dem Schlachtfeld. Die Spielwelt bietet die üblichen Orks, Oger und Goblins, die namensgebende Krone des Magisters ist ein uraltes Artefakt, das den Untergang der Welt einläutet. Nicht falsch verstehen – die Hauptstory ist okay, wird durch einige nette Zwischensequenzen erzählt und hat für ein Indie-Spiel passable (englische) Sprecher, in erster Linie werdet ihr Solasta aber wegen seiner taktischen Kämpfe und des Aufmotzens eurer Helden spielen.

Fliegende Magier

Die Charakterentwicklung im Spiel ist fantastisch. Hantiert euer Kämpfer lieber mit dem Zweihänder, Waffe und Schild oder zwei Waffen gleichzeitig? Macht ihr ihn im Spielverlauf zum Meister seines Kampfstils oder bringt ihr ihm lieber noch das Zaubern bei? Brennt euer Paladin Feinde mit göttlichem Zorn nieder oder ist er ein Beschützer, der mit seinem Schild Angriffe ablenkt? Solasta versucht, so viele Möglichkeiten aus der Vorlage wie möglich einzubinden, inklusive Zaubersprüchen, die euch das Fliegen ermöglichen. Ja, wenn ihr euren Magier entsprechend spezialisiert, fliegt er auch mal durch die Schlacht. Auch einige Feinde machen von dieser Möglichkeit Gebrauch. Detaillierte Hilfstexte sorgen zudem dafür, dass ihr bei Stufenanstiegen immer gut informierte Entscheidungen trefft. Mehr Möglichkeiten beim Zusammenstellen der Gruppe erhöhen natürlich auch den Wiederspielwert. Bei aller Begeisterung endet die Entwicklung nach rund 40 Spielstunden aber auch schon auf Maximalstufe 10.

Falls ihr das Spiel bereits im Early Access angetestet habt, werdet ihr euch über einige

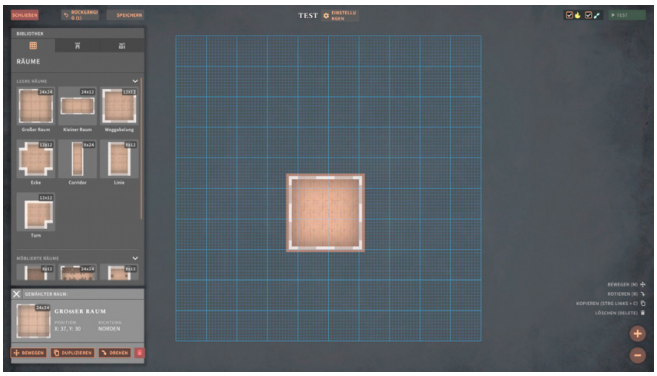
Zusätzlich zu den fünf wählbaren Schwierigkeitsgraden gibt es haufenweise stufenlose Einstellungsmöglichkeiten für Regelwerk und KI.



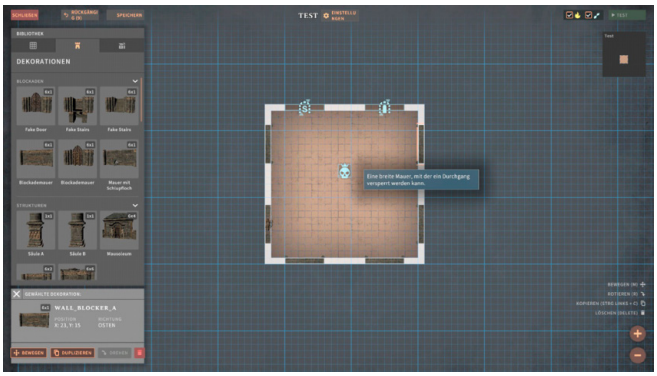
Insgesamt haben 5.995 Menschen das Team von Tactical Adventures unterstützt.

ABENTEUER SELBST BAUEN

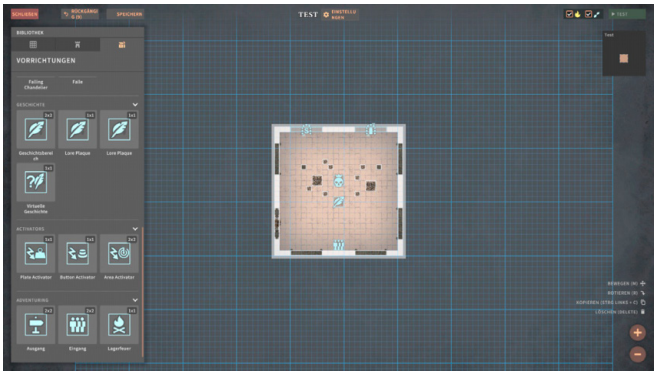
Neben seiner umfangreichen Hauptkampagne bietet Solasta einen handlichen, modularen Dungeon-Editor, mit dem ihr kinderleicht eigene Kerker und Verliese entwerfen und mit anderen Spielern teilen könnt. In seinem jetzigen Zustand ist er noch recht simpel und eher ein Gimmick als ein vollwertiges Feature, für die Zukunft könnte hier aber mal ein eigenständiger Multiplayer-Modus und die Möglichkeit zum Erschaffen eigener Kampagnen kommen. Bis dahin ist es noch ein weiter Weg. Was der Editor derzeit kann, führen wir euch hier mit einem Beispiel vor.



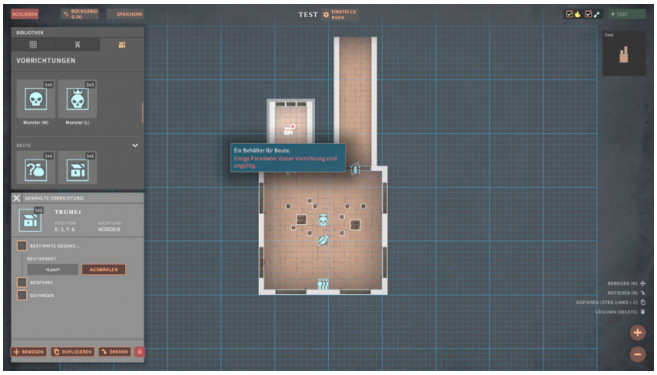
Für den Anfang könnt ihr aus diversen Umgebungen und Stilrichtungen wie Kerkern, Höhlen und dergleichen wählen. Dann fangt ihr mit einem von vielen verschiedenen Räumen und Korridoren an und platziert ihn auf eurer Karte. Wir haben uns für diesen quadratischen Raum entschieden.



Wir haben die Ausgänge mit Wänden versperrt und im Nordwesten eine Geheimtür versteckt. Im Nordosten haben wir eine Tür verbaut. Links seht ihr einige der Dekorationen, die zur Auswahl stehen. In der Mitte lauert nun ein Monster. In der Testfassung gab es noch keine Drachen. Menno!



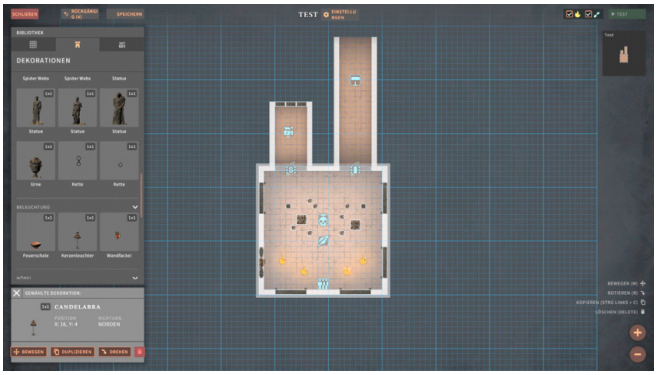
Wir verbauen ein paar Deko-Gegenstände und setzen einen Eingangspunkt, an dem die Heldengruppe beim Spielstart den Dungeon betritt.



Hinter die Geheimtür im Nordwesten packen wir eine Schatzkiste. Schließlich soll es sich ja gut anfühlen, wenn man etwas Verstecktes aufspürt!



Ihr könnt den Inhalt von Schatzkisten zufällig auswürfeln lassen oder von Hand auswählen. Wie wäre es mit dieser zwergischen Ritterrüstung?



Zum Abschluss verteilen wir Lichtquellen und setzen den Ausgang hinter die nordöstliche Tür. Ja, für einen richtigen Dungeon wäre das arg dünn.



Beim Testlauf werden wir prompt vom Monster überfallen. Ihr müsst nicht jeden Kampf brav durchspielen, sondern könnt auch cheaten.



Unser Zwerg hat die Geheimtür im Nordwesten entdeckt. Prima – dann bekommt er gleich eine nagelneue Ritterrüstung!

MEINUNG

Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



Hatte ich erwähnt, dass ich dieses Spiel liebe? Ja, die Charaktermodelle sehen schlimmer aus als Oma unterm Arm, denn bei ihr sind die Haare wenigstens echt und nicht angeklebt. Und die Story ... ja, irgendwelche Oberfieslinge drohen mit Tod und Verderben, und nur ein paar Helden können sie aufhalten und bladibla – mir ist das alles total egal. Macht aber nix, denn die Kämpfe sind klasse, die Interaktionen meiner Heldengruppe total lustig, neue Fähigkeiten und Zauber bei Stufenanstiegen rocken hart, und die Umsetzung der D&D-Regeln ist super.

Ich komme von Rollenspielserien wie Wizardry oder Might & Magic, wo es völlig normal war, komplette Heldengruppen selbst zu generieren. So spiele ich bis heute auch am liebsten Baldur's Gate. Wenn ich meinen Charakteren in Solasta jetzt auch noch Persönlichkeiten verpassen und ihnen beim Streiten zuschauen kann, geht echt ein kleiner Traum in Erfüllung. Sowas würde ich gerne in mehr Rollenspielen sehen. Ich will aber auch nichts schönreden: Mögt ihr lieber gut geschriebene, komplett vorgenerierte Mitstreiter mit Romanzen und Hintergrundgeschichten oder dramatische Storys voller überraschender Wendungen und unterschiedlicher Enden, wird euch Solasta eher nicht überzeugen.

wichtige Balancing-Verbesserungen freuen. So sind die Lichtverhältnisse in Dungeons nicht mehr so brutal unfair wie zuvor, und ihr müsst nicht mehr ständig und für jede Auseinandersetzung zig Lichtquellen mit euch führen. Neu eingeführte Feats gewähren vorübergehende Rüstungsboni, wenn ihr über große Distanzen mit der Nahkampfwaffe aufs Schlachtfeld eilt, um Fernkampf nicht länger zur bestmöglichen Wahl in fast allen Situationen zu machen. Falls ihr jetzt nur Bahnhof versteht, müsst ihr im Prinzip nur wissen, dass über die letzten Monate vor Release viel Fan-Feedback umgesetzt wurde. Wir begrüßen die Änderungen sehr und hatten in unserem Testlauf viel Spaß damit. Das Kampfsystem war früher schon super und ist jetzt noch mal eine Ecke besser.

Eigene Dungeons, aber ...

Neu im Spiel ist der eingebaute Dungeon-Baukasten, mit dem ihr kinderleicht nach Lust und Laune eigene Kerker und Verliese einfach über ein modulares System zusammenklicken und mit anderen Spielern teilen könnt. Einfach die Räumlichkeiten zusammentackern, ein paar Fallen, Kisten, etwas Deko und vor allem Monster einstreuen, speichern, eine Heldengruppe importieren und loslegen (mehr dazu im Kasten). Ihr könnt sogar mehrere Dungeons miteinander verbinden und so im Prinzip eine ganze Kampagne erstellen und mit dem Internet teilen.

Allerdings kommt das derzeit noch mit einigen Limitierungen. So könnt ihr nur bereits im Spiel existierende Assets verwenden und keine eigenen Texturen oder Audiodateien einbinden. Zudem könnt ihr derzeit noch keine Außenareale oder komplett eigene Gegenstände oder Kreaturen entwerfen. Erwartet also kein Neverwinter Nights, sondern eher einen Experimentierkasten, der euch einfach mal sämtliche Items, Kreaturen und überhaupt alles im Spiel kombinieren lässt, wie ihr wollt.

Für die Zukunft werkeln die Entwickler an noch mehr Inhalten und Möglichkeiten für diesen Bereich des Spiels. Sie wollen zwar noch nichts versprechen, versuchen aber, vielleicht auch mal einen Multiplayer-Modus (nur) für den Editor einzubinden, sodass Spieler kooperativ Monster verhauen oder vielleicht sogar als Dungeon Master agieren und Monster kontrollieren können. Zudem ist es denkbar, dass in der Zukunft Werte und Eigenschaften bestehender Gegenstände und Monster im Rahmen des Editors anpassbar werden. Das Teil könnte mal richtig gut werden, derzeit sind die Möglichkeiten aber noch recht begrenzt. Ein erster Fan-Dungeon aus der Testphase des Editors ist aber bereits so detailliert und umfangreich, dass ihr für ein komplettes Durchspielen gut zwei Stunden einplanen müsst.



Jede der sechs Basisklassen ist maximal konfigurierbar und bietet haufenweise Möglichkeiten.

Indie-Feeling

An Solasta werkelt ein Studio von 17 Leuten ohne finanzielle Unterstützung eines großen Publishers, und das merkt man. Die Animationen, besonders in Zwischensequenzen, sind sehr steif, die Gesichter der Charaktere teilweise brutal hässlich. Die Außenareale im Spiel sind zwar abwechslungsreich, aber oft auch arg steril. Die Benutzeroberfläche deprimiert beim bloßen Hinsehen. Dafür gibt es seit dem Early Access etwas stimmungsvollere Beleuchtung, und der ohnehin schon tolle Soundtrack wurde um weitere orchestrale Stücke erweitert. Die deutschen Bildschirmtexte wurden derweil nach dem Motto »Übersetzer brauchen keinen Kontext« entwickelt. So besteht das Spiel darauf, dass leichte Waffen (»light weapons«) die Eigenschaft »Licht« haben sollten.

Abstürze, Bugs oder technische Macken hatten wir im Test keine. Im Gegenteil: Kein anderes Rollenspiel bietet so viele Anpassungs- und Einstellungsmöglichkeiten und wendet diese auf Wunsch sogar dynamisch mitten im Kampf an. Und so ist Solasta vielleicht nicht wunderschön und erzählt auch nicht die packendste Story, aber wenn ihr auf maximal konfigurierbare D&D-Kämpfe mit einem hervorragenden Charaktersystem abfahrt, könnt ihr euer Geld denkbar schlechter investieren. ★

SOLASTA
CROWN OF THE MAGISTER

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 3570K / FX 4300	Core i5 7400 / Ryzen 3 1300X
GTX 950 / Radeon R9 285	GTX 1060 / Radeon RX 590
8 GB RAM, 40 GB Festplatte	8 GB RAM, 40 GB Festplatte

PRÄSENTATION ★★★★★

⊕ abwechslungsreiche Gebiete ⊕ gute Musik
⊖ hässliche Charaktermodelle ⊖ deprimierende Benutzeroberfläche ⊖ grausige Animationen

SPIELDESIGN ★★★★★

⊕ super Kampfsystem ⊕ motivierende Charakterentwicklung ⊕ Helden mit Persönlichkeit ⊕ viel D&D-Flair ⊖ generisches Setting

BALANCE ★★★★★

⊕ fünf Schwierigkeitsgrade ⊕ hervorragende Tutorials ⊕ gute Hilfstexte im Spiel ⊕ KI und Regelwerk sehr anpassbar ⊕ freies Speichern ⊕ Autosaves

ATMOSPHÄRE / STORY ★★★★★

⊕ die Heldengruppe steht im Vordergrund ⊕ witzige Interaktionen ⊕ nette Zwischensequenzen ⊖ eher schwache Hauptstory ⊖ keine wirklich tollen NPCs

UMFANG ★★★★★

⊕ gute Spieldauer ⊕ komplexe Charakterentwicklung ⊕ hoher Wiederspielwert ⊖ recht linearer Verlauf ⊖ Rassen und Klassen nur RPG-Standardkost

FAZIT

Taktische Rundenkämpfe mit anpassbarer Herausforderung, toll umgesetztem Regelwerk und charakterstarken Helden.



Die meisten Unterstützer (1.137) haben sich für den Betrag von 36 Euro entschieden.



Subnautica: Below Zero

NICHT **MEHR** NUR UNTER DEM **MEER**

Genre: **Survival** Publisher: **–** Entwickler: **Unknown Worlds Entertainment** Termin: **14.3.2021** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam, Epic)** Enthalten in: **–**

85
GameStar
Gold-Award

Die Standalone-Erweiterung von Subnautica bringt mehr Entdeckungen an Land, neue Fahrzeuge und Kreaturen und eine detailliertere Story. Das lohnt sich für Veteranen und Neueinsteiger. Von Sascha Penzhorn

Wir kehren zurück auf den Wasserplaneten 4546B, diesmal in der Rolle von Protagonistin Robin Ayou. Deren Schwester Sam sei dort tödlich verunglückt, heißt es, weshalb Robin in geheimer Mission loszieht, um herauszufinden, was genau mit Sam passiert ist. Dabei stoßt ihr als Robin auf die Audio-Logs zahlreicher (manchmal zu) geschwätziger Charaktere, unterhaltet euch auch mal von Angesicht zu Angesicht und bekommt neben englisch vertonten Gesprächen mit deutschen Bildschirmtexten auch wieder einige schicke Zwischensequenzen zu sehen. Die Sprecher sind größtenteils okay, ein paar sind gewöhnungsbedürftig. Es gibt generell mehr vertonte Unterhaltungen als im ersten Spiel, das Setting wird ausführlicher erklärt. Im Vergleich zum Vorgänger fällt dafür die Spielwelt kleiner aus, zudem erforscht ihr jetzt auch mal intensiver an Land und nicht nur unter Wasser.

Arktische Kälte

Zwar müsst ihr an Land nicht ständig ein Auge auf eure Sauerstoffreserven haben, dafür kämpft ihr hier gegen Hagel, Schneestürme und extreme Temperaturen. Um zu überleben, haltet ihr Ausschau nach rot glühenden Alien-Blumen, die Wärme spenden, wenn ihr euch ihnen nähert. Natürlich gibt es an Land auch keine Leviathane und andere gefährliche Seemonster, doch nicht alle der wirklich abgedrehten und exotischen neuen Aliens sind harmlos.

Zur schnelleren Fortbewegung schaltet ihr im späteren Spielverlauf das wendige Schneefuchs-Hoverbike frei und flitzt im Affentempo über die Eisschollen. All das bringt etwas mehr Abwechslung und neue Gameplay-Elemente mit sich, auch wenn die Abenteuer an Land nie so ganz mit dem Zauber und der Faszination der Unterwasserbiome im Spiel mithalten können.

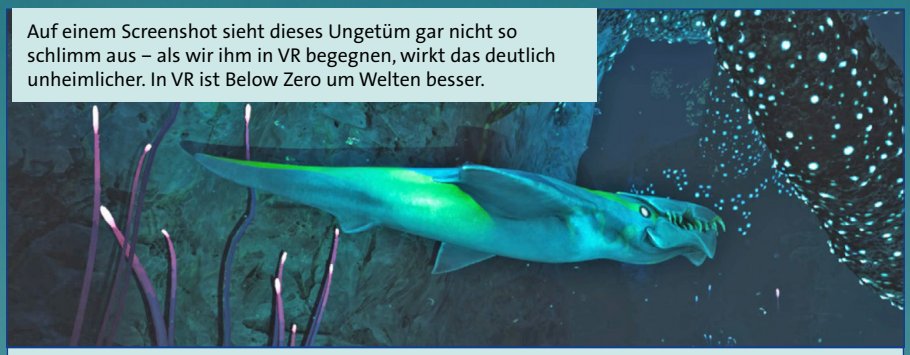
Unter der Meeresoberfläche zeigt das Spiel seine wahre Stärke. Hier erforscht ihr unglaublich detaillierte, abwechslungsreiche und vor allem außerirdisch und fremdartig wirkende Biome, die von malerisch bis unheimlich und beklemmend wirken. Dabei seid ihr zu Spielbeginn durch eure sehr knappe Sauerstoffversorgung und minimalistische Ausrüstung eingeschränkt. Jetzt liegt es an euch, Rohstoffe einzusammeln, daraus Werkzeuge und Hilfsmittel herzustellen und nach und nach immer tiefer in die Spielwelt einzudringen und ihr neue Geheimnisse und Technologien zu entlocken. Entdeckungen treiben euer Handwerk voran und umgekehrt – das macht sofort Laune. Ihr müsst das erste Subnautica nicht gespielt haben, um euch schnell zurechtzufin-



Gegen die unwirtlichen Temperaturen an der Oberfläche helfen die Wärmestrahlen dieser Thermal-Lilien.



Robins Ausflug in die Spielwelt startet alles andere als sanft. Doch das hält sie nicht davon ab, nach Hinweisen über ihre verunglückte Schwester zu suchen.



Auf einem Screenshot sieht dieses Ungetüm gar nicht so schlimm aus – als wir ihm in VR begegnen, wirkt das deutlich unheimlicher. In VR ist Below Zero um Welten besser.

DIE VR-MOD ÄNDERT ALLES

Unterstützte das erste Subnautica noch von Haus aus VR-Headsets, fällt diese Option in Subnautica: Below Zero weg. Zum Glück haben Fans diese Funktion über eine kostenlose Mod wiederbelebt. Die findet ihr unter bit.ly/3wbz0RM.

Wir haben die Mod mit einer Oculus Rift S ausprobiert und sind begeistert. Die Installation geht ganz schnell und ist mit der beigefügten Anleitung kein Problem. Wichtiger noch: Es spielt sich absolut prima in VR, sieht überragend aus und sorgt unter Wasser für ein unbeschreiblich immersives Spielgefühl, schon weil Robins Körper sehr detailliert und realistisch dargestellt wird. Das UI ist gut lesbar, aber auch etwas gewöhnungsbedürftig, wenn wir uns Interaktionsmöglichkeiten annähern und beispielsweise ein Greifsymbol für einen Fisch immer riesiger wird. Das ist nicht immer perfekt, aber dennoch sehr gut spielbar. Falls ihr über die entsprechende Hardware verfügt, solltet ihr die Mod unbedingt selbst ausprobieren.

Wichtig ist jedoch, dass ihr vor dem Start einen Xbox-Controller angeschlossen habt oder ihn wenigstens über eure Touch- oder Index-Controller emuliert. Drehungen um eure eigene Achse führt ihr über Kopfbewegungen oder den rechten Analogstick in fixierten Rotationen von 30 Grad aus. Die Motion Sickness hielt sich bei unserem Test in Grenzen. Das permanent eingeblendete HUD hilft hier beim Fixieren eures Blicks, ähnlich wie ein Cockpit in Renn- und Weltraumspielen. Zudem überschreibt die Mod einige Dateien – wollt ihr das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt wieder ohne VR-Unterstützung starten, solltet ihr zuerst die alten Dateien wiederherstellen oder automatisch über die Steam-Verifizierung neu runterladen, weil es andernfalls zu Glitches kommen kann.

den. Veteranen, die mit den Spielmechaniken besser vertraut sind, kommen aber logischerweise etwas schneller voran und werkeln nach den ersten beiden Spielstunden bereits an ihrer ersten Seebahn.

Mobile Basis

Die Seebahn ist ein modulares Unterwasserfahrzeug, das ihr mit unterschiedlichen Abteilen bestücken könnt: vom Schlafzimmer über mehr Stauraum bis hin zur Aquariensektion zum Aufsammeln herumschwimmender Meeresbewohner. Zudem könnt ihr auch wieder das schwimmende Exoskelett, den sogenannten Krebs, herstellen, der euch hervorragenden Schutz gegen aggressive Seemonster bietet. Den Krebs könnt ihr anpassen und aufwerten, beispielsweise mit einem Kletterhaken für schnellere Fortbewegung oder mit einem Torpedoarm. Dennoch solltet ihr nicht erwarten, damit actionmäßig auf ausgiebige Jagdausflüge zu gehen und alles zu Fischstäbchen zu verarbeiten. Ihr könnt damit durchaus Kämpfe bestreiten, in vielen Fällen ist es aber klüger, sich an Gefahren vorbeizuschleichen und sie zu vermeiden. Eben Survival.

Eure Basis, egal ob mobil oder stationär, könnt ihr zudem mit haufenweise Dekorationsgegenständen von Möbeln bis hin zum Kaffeevollautomaten und sogar mit euren eigenen Screenshots anpassen und verschönern. Der Ressourcenaufwand beim Crafting ist im Vergleich zu anderen Survival-Spielen wie beispielsweise Ark: Survival Evolved relativ human. Wenn ihr aber von Anfang an völlig uneingeschränkt und nach Herzenslust bauen wollt, könnt ihr das Spiel auch im Kreativmodus starten und müsst euch dann um Rohstoffe, Nahrung oder Sauerstoff überhaupt keine Gedanken mehr machen. Allerdings gibt es in diesem Spielmodus auch keine Story. Der Storymodus selbst kommt in drei Geschmacksrichtungen: Im Survival-Modus müsst ihr Kälte, Sauerstoff, Hunger und Durst im Auge behalten, sonst gebt ihr den virtuellen Löffel ab. Beim Respawn verliert ihr einige Gegenstände. Freies Speichern ist erlaubt und macht die Sache leichter. Im Hardcore-Modus endet das Spiel mit dem Tod, während der leichtere Modus auf Hunger und Durst verzichtet. Hier ist für jeden Geschmack etwas dabei.

Immer noch Sandbox

Subnautica: Below Zero nimmt euch nicht an die Hand. Es tauchen gelegentlich Wegpunkte und Markierungen auf, die euch grob den Weg für die Story weisen, den Rest erarbeitet ihr euch aber selbst. Beispielsweise dann, wenn euch eine Markierung in gefähr-

Der Amoklauf an der Sandy Hook Elementary School ist angeblich der Grund, warum es im ersten Teil keine tödlichen Waffen gibt.

MEINUNG



Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten

Das erste Subnautica bekam damals von uns eine Wertung von 85. Darum gebe ich Below Zero eine ... Trommelwirbel ... 85! Ja, ich bin langweilig, aber lasst es mich wenigstens erklären. Die neue Standalone-Erweiterung ändert ein paar Dinge ab. Ich persönlich mag die neue Präsentation der Story, auch wenn ich die neue Heldin nicht furchtbar sympathisch finde. Die Welt fällt hier kleiner aus, dafür sind die Unterseebiome (noch) spannender und abwechslungsreicher. Es gibt jetzt auch einiges an Land zu entdecken, dort ist es aber nie so schön wie im Wasser. Die Fahrzeuge sind etwas anders als beim Vorgänger, ein paar Rezepte wurden umgekrempelt und so weiter.

Aber unterm Strich bekommt ihr hier ganz einfach mehr Subnautica, auf demselben qualitativen Level wie im Original. Das Spiel bietet immer noch wahnsinnig atmosphärisches, spannendes, in logische und motivierende Fortschritte gegliedertes Survival. Ob ihr es jetzt ein, zwei Punkte höher oder niedriger als das erste Spiel werten würdet, hängt dabei ganz von eurem persönlichen Geschmack ab und ob ihr die Änderungen gut findet. Keine davon ist so gravierend, dass sich das Spielerlebnis dadurch revolutionär verändert. Wozu auch, die Formel funktioniert ja sehr gut. Falls ihr Subnautica mochtet, stehen die Chancen gut, dass ihr Below Zero auch gut finden werdet.

Aber hey, eins noch: Welcher Riesenlochfisch (Kreatur im Spiel) kam auf die Idee, dieses Spiel einfach mal völlig ohne VR-Support zu liefern? Ich habe es mit der Fan-Mod ausprobiert und würde Subnautica: Below Zero niemals wieder auf einem Monitor spielen – im Leben nicht! Selbst wenn ihr überhaupt nichts mit Basenbau, Survival und der Story des Spiels anfangen könnt, ist das Teil in VR einen Blick wert. Für mich ist Subnautica eines dieser Spiele, durch die sich VR überhaupt erst lohnt.

Ihr könnt unzählige Stunden mit dem Bau und der Dekoration eurer Basis verbringen – im Kreativmodus auch ganz ohne Rohstoff-Grind.



licher Tiefer angezeigt wird – wie ihr diesen Punkt sicher erreicht und von dort weiter erforscht, müsst ihr aber selbst durch Crafting, Erforschen und Experimentieren herausfinden, genau so, wie es in einem Survival-Spiel sein sollte. Genreneulinge müssen hier ein wenig Geduld mitbringen. Wer das Spielprinzip drauf hat, dürfte nach rund 20 Stunden mit der Story fertig sein, was natürlich kein Grund sein muss, nicht noch viele weitere Stunden mit Erkundungen und Basisausbau unter dem Meer zu verbringen. Prozedural generiert ist jedoch nichts, die Story ist linear, mehrere Durchgänge lohnen sich darum eher nicht. Falls ihr das Spiel bereits im Early Access getestet habt, solltet ihr das Spiel jetzt schon allein für das endlich hinzugefügte Ende noch mal anwerfen. Es lohnt sich – versprochen!

Grafisch hat sich nicht furchtbar viel seit dem Vorgänger geändert, der Look ist nicht fotorealistisch, dennoch ist das Spiel beeindruckend schön, was auf Screenshots leider nie so ganz rüberkommt. Es gibt immer noch hier und da etwas Pop-in, Texturen und Objekte erscheinen plötzlich detaillierter, wenn man sich ihnen nähert, wenn auch längst nicht mehr so aggressiv wie früher im ersten Subnautica. Ein besonderes Lob gebührt dem Audiodesign, vom futuristischen Soundtrack, der das Geschehen perfekt untermalt, bis zur Geräuschkulisse, die euch tödliche Gefahren der Tiefe erahnen lässt, lange, bevor ihr sie zu sehen bekommt.

Eignet sich für euch, wenn ...
... ihr euch gerne angenehm gruselt.
... euch fremdartige Welten reizen.
... ihr Survival-Erfahrung habt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...
... ihr mit Crafting nichts am Hut habt.
... ihr gerne an die Hand genommen werdet.
... ihr Fische nur als Sushi mögt.

Wenn ihr immer weiter in die Dunkelheit abtaucht, es um euch herum rumpelt, blubbert und rumort, während die Oberfläche immer weiter verschwindet und die Sauerstoffanzeige sinkt: Das sind beklemmende Momente, die so kein anderes Spiel liefert. ★

Der Riesenlochfisch klingt wie eine kreative Beleidigung, versorgt euch in Notfallsituationen aber auch mit lebensrettendem Sauerstoff.



SUBNAUTICA: BELOW ZERO

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3 530 / Phenom II X3 720 GTS 450 / Intel Graphics 530 8 GB RAM, 15 GB Festplatte	Core i5-4670 / Ryzen R5 1400 GTX 1050 Ti / Radeon RX 570 8 GB RAM, 15 GB Festplatte

PRÄSENTATION

⊕ wunderschöne Spielwelt ⊕ beklemmende Gruselmomente ⊕ tolles Audiodesign ⊕ guter Soundtrack ⊖ ein paar mäßige Sprecher

SPIELDESIGN

⊕ gutes Crafting-System ⊕ spaßige Fahrzeuge ⊕ Fortschritt zu erarbeiten, motiviert ⊕ viele Entdeckungen ⊖ schwierig für Genreneulinge

BALANCE

⊕ Survival-Elemente anpassbar ⊕ optionaler Hardcore-Modus ⊕ kreativer Modus ⊕ humanes Ressourcen-Management ⊕ freies Speichern

ATMOSPHÄRE / STORY

⊕ fremdartige Spielwelt ⊕ abwechslungsreiche Biome ⊕ schick inszenierte Story ⊕ interessante Figuren und Kreaturen ⊖ teils lange Audio-Logs

UMFANG

⊕ gute Storyspielzeit fürs Geld ⊕ viele Biome und Kreaturen ⊕ umfangreiches Crafting ⊖ kleinere Spielwelt ⊖ nicht viel Wiederspielwert

FAZIT

Standalone-Erweiterung eines großartigen Survival-Spiels, die dem Vorgänger in nichts nachsteht.



King of Seas

PIRATEN IN DER FLAUTE

Genre: **Action** Publisher: **Team 17** Entwickler: **3DClouds**
Termin: **25.5.2021** Sprache: **Deutsch** USK: **nicht geprüft**
Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **20 Euro**
DRM: **ja (Steam), nein (GOG.com)** Enthalten in: **–**

Das Indie-Projekt lockt mit dem Versprechen einer modernen Version des Klassikers Pirates! – läuft aber schnell auf Grund.

Von Manuel Fritsch

Von The Curse of Monkey Island bis Sea of Thieves: Piraten sind als romantisch verklärte Projektionsfläche für die Sehnsucht nach Freiheit und Abenteuer aus Videospielen nicht wegzudenken. Mit King of Seas lässt sich das Indie-Studio 3DClouds stark vom 1987 erschienenen Pirates! inspirieren und liefert eine Hommage an den beliebten Klassiker von Sid Meier ab.

Pirat wider Willen

Wir starten unser Abenteuer als junger Nachfahre des Königs und frisch gebackener Kapitän. Auf der Jungfernfahrt werden wir überraschend angegriffen und beschuldigt, der Mörder unseres Vaters zu sein. Auf der Flucht finden wir in einem geheimen Piratennest Verbündete, die uns Unterschlupf und eine neue Identität gewähren. Eine fortlaufende Questreihe führt fortan durch die Geschichte, die unsere Heldenfigur vom Piraten wider Willen bis zur Aufklärung einer dunklen Königsmordintrige begleitet. Kurze Zwischensequenzen mit gezeichneten Portraits lockern die Gespräche zwischen den Charakteren auf. Sprachausgabe gibt es nicht, dafür sind alle Texte in Deutsch verfügbar und charmant geschrieben. Sämtliche Figuren sind stark überzeichnet, und die Geschichte nimmt das Genre mit all seinen Klischees auf die Schippe. So treffen wir direkt zu Beginn auf einen schrulligen alten Kauz, der eine Art Mobilfunk auf unserem Schiff installiert, und haben es neben irrwitzig schrägen Piraten auch mit Voodoo-Bösewichten oder hochnäsigen Adeligen zu tun.

Eignet sich für euch, wenn ...
... ihr Piratenfans seid und Spaß an flotten Seekämpfen habt.
... ihr frustresistent und/oder sehr geduldig seid.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...
... ihr eine spannende Welt voller Geheimnisse erkunden wollt.
... euch magische Spezialfähigkeiten und Voodoo-Kräfte stören.

Händler oder Räuber?

Die unfreiwillige Piratenkarriere starten wir mit einer kleinen Schaluppe mit minimaler Bewaffnung und einer Handvoll versoffener Matrosen. Wie wir zu mehr Ruhm und Reichtum gelangen, bleibt uns überlassen. Wir haben die Wahl, ob wir ungeschützte Trans-



Die Kämpfe in King of Seas sind sehr actionreich und bunt. Feuerbälle und Voodoo-Fluchzauber sind nur einige der insgesamt 20 Spezialattacken.



In jedem Hafen findet ihr unterschiedliche Preise für die Waren. Stellt ihr euch geschickt an, könnt ihr ordentlich Gold mit Handel verdienen.

portschiffe angreifen und deren Waren stehlen oder die besten Handelsrouten suchen und friedlich Geld verdienen. Letzteres kann sehr lukrativ sein, denn in den Städten der fiktiven Karibik schwanken die Preise für Rum, Holz, Bonbons und Hähnchenschenkel teils gravierend. Optional sammeln wir auf dem Wasser umhertreibende Warenkisten ein, bergen Wracks mit Schätzen oder werfen unsere Netze aus, um seltene Fischarten zu angeln. Zufallsgenerierte Aufträge in der Dorfspelunke sind eine zusätzliche Einnahmequelle. Dann sollen wir bestimmte Waren an entfernte Orte bringen oder steckbrieflich gesuchte Personen auf hoher See ausschalten.

Egal wie wir an unsere Reichtümer gelangen: Das Gold investieren wir in neue Ausrüstung und größere Schiffe, heuern frische Matrosen in der Kneipe an und reparieren Schäden in der Werft. Insgesamt fünf Schiffsklassen stehen gegen entsprechende Bezahlung zur Auswahl, die sich in Geschwindigkeit, Stauraum und Bewaffnung unterscheiden. So arbeiten wir uns Stück für Stück empor, um es schließlich auch mit den königlichen Marineschiffen aufnehmen zu können.

Für jede erfolgreiche Mission, jedes versenkte Schiff und jeden gefundenen Schatz gibt es ein paar Erfahrungspunkte aufs Piratenkonto. Damit steigen wir im Rang auf und dürfen pro Level einen zusätzlichen Skill aus drei unterschiedlichen Talentbäumen wählen. Zum Beispiel erhöhen wir auf diese Weise die Drehgeschwindigkeit des Schiffes um einige Prozentpunkte, erhalten mehr Gold bei Abschüssen oder steigern die Robustheit der Segel.

Flotte Seeschlachten

Wie in einem Rollenspiel verbessern wir Segmente des Schiffs aber primär mit gekauften oder erbeuteten Items. Neue Kanonen, ein stärkerer Rumpf oder auch Galionsfiguren besitzen einzigartige Boni und Seltenheitsstufen. So freuen wir uns diebisch über ein seltenes »Tintenfisch-Segel«, das unsere kritische Trefferchance um fünf Punkte steigert, oder die »dämonischen Kanonenkugeln« mit besonders hoher Reichweite.

Das Meer von King of Seas ist dicht befahren. Je nach Situation greifen uns feindliche Flotten direkt an; Händler verhalten sich dagegen so lange friedlich, bis wir die erste Salve abfeuern. Die flotten Seeduelle spielen sich sehr actionorientiert, und die Unterschiede der Schiffsklassen sind deutlich zu bemerken. Tag-Nacht-Wechsel sowie Wettereffekte wie Sturm und Regen sehen gut aus, beeinflussen die Kämpfe aber nicht spürbar. Neben Kanonen könnt ihr über 20 unterschiedliche Spezialfähigkeiten finden und ausrüsten, die mit unrealistischen und magischen Effekten das Kampfgeschehen zu euren Gunsten beeinflussen. So beschwört ihr auf Knopfdruck beispielsweise einen rie-

LEICHTMATROSE ODER SEEBÄR?

Ihr könnt zu Spielbeginn entscheiden, ob King of Seas eine gemütliche Kaffeefahrt oder ein knallhartes Rogue-like ist. In der niedrigsten von fünf Stufen (»Schiffsjunge«) stecht ihr nach einer Niederlage einfach am Heimathafen neu in See – mit allen Waren und einem frisch reparierten Schiff. Auf der mittleren Stufe müsst ihr wie in den Souls-Spielen die verlorenen Waren auf dem Wasser treibend zurückerobern. Sucht ihr die besondere Herausforderung, dann wählt den »König der Meere«-Level und geht heldenhaft mit eurem Schiff unter. Obacht: Anpassen könnt ihr den Schwierigkeitsgrad nach dem Start nicht mehr.

MIT MAUS IN DEN UNTERGANG

»Schlaue Piraten benutzen ein Gamepad.« Das ist der erste Satz, den man noch vor dem Titelbildbildschirm vom Spiel sieht. Den Hinweis sollten sich auch alle zu Herzen nehmen, die sich für das Piratenabenteuer interessieren. Zwar lässt sich King of Seas auch mit Maus und Tastatur bedienen – aber davon raten nicht nur die Entwickler selbst, sondern auch wir dringend ab.



Die Story wird in kurzen Zwischensequenzen mit gezeichneten Figuren und Textboxen erzählt. Sprachausgabe gibt es keine.



Als entspannte Nebenaufgabe könnt ihr die Fangnetze auswerfen und nach seltenen Fischen angeln.



Häfen anzugreifen erfordert euch einiges ab. Bei Erfolg gehört die Stadt euch und generiert ab dann Einnahmen für euer aufstrebendes Piratenimperium.

MEINUNG



Manuel Fritsch
@manuspielt

Ich habe mir als Kind immer das Lego-Piratenschiff gewünscht, habe unzählige Gouverneurstöchter in Pirates! geheiratet, und das Beste an Assassin's Creed 4: Black Flag waren selbstredend die Schiffskämpfe. Aber King of Seas hat mich trotz meiner offenkundigen Affinität zu den Freibeutern mehr gefrustet als begeistert. Mit den arcadigen, aber durchaus taktischen Seeschlachten und den teils absurden Spezialattacken hatte ich sehr viel Freude. Was sich dagegen wie ein Plankenlauf anfühlte, waren die langweiligen Fahrten zum nächsten Missionsziel über die einfallslose und monotone Karte, die ich nicht mal selbst kartographieren darf.

Schade, dass abseits der unterhaltsamen Hauptkampagne die Nebenquests eher uninspiriert ausfallen und die immer gleichen drei Aufgaben mit anderen Texten sind. Am meisten vermisst habe ich jedoch das Abenteuer. Beute schwimmt einfach verstreut im Meer, und alle zwei Seemeilen findet sich ein Wrack voller Schätze. Das lässt keine Spannung oder echtes Piraten-Feeling aufkommen.



Steigt ihr im Level auf, dürft ihr Punkte in drei unterschiedlichen Talentbäumen in Vorteile stecken, die euch prozentuale Boni wie zum Beispiel eine höhere Reichweite eurer Kanonen geben.

sigen Kraken, der eure Gegner mit einem Tentakelschlag nahezu entzweibricht, oder ihr verflucht alle Schiffe im Umkreis mit einem Voodoo-Zauber.

Zufallsgenerierte Karte

Die Karte von King of Seas wird beim Anlegen eines neuen Spiels einmalig zufällig generiert. Große, zusammenhängende Landstriche oder geographische Besonderheiten sucht man in der Zufallswelt vergebens. Stattdessen schippern wir an unzähligen bedeutungslosen Inselketten mit identisch aussehenden Städten vorbei, ohne je ein Gefühl für die Region wie im großen Vorbild Pirates! zu erhalten.

Hier mal ein Vulkan, dort mitten im Meer eine Ruine ohne jeglichen Bezug – die Karte bietet sowohl inhaltlich als auch optisch wenig Interessantes. Besonders irritierend: Entdecken wir eine neue Stadt oder Insel, werden diese nicht – wie man es erwarten könnte – einfach auf unserer leeren Übersichtskarte eingezeichnet. Stattdessen verlangt das Spiel von uns, dass wir in jeder Region einen alten Kartographen auf einer Leuchtturminsel aufsuchen. Dieser verkauft uns gegen Gold seine Aufzeichnungen, die dann in unsere Karte übertragen werden. Eine frustrierende Designentscheidung, die so gar nicht zum gewählten Entdecker-Setting passen will.

Lang(weilig)e Wege

Bedingt durch die große Karte müsst ihr einiges an Geduld mitbringen, wenn ihr die weiten Seewege zum nächsten Ziel zurücklegt. Besonders nervig: Nach einem Abschuss wacht ihr nicht am nächstgelegenen Hafen auf, sondern an eurem geheimen Piratenunterschlupf. In unserem Fall lag dieser am äußersten rechten Rand der Karte, was zur Folge hatte, dass wir selbst mit dem schnellsten und teuersten Kahn teilweise rund zehn Minuten benötigten, um zur aktuellen Aufgabe zurückzuschippern. Im späteren Spielverlauf wird dieses Manko etwas abgeschwächt, da ihr dann Städte einnehmen und eurem Piratennetzwerk hinzufügen könnt. Bis eure Schiffsbewaffnung und der eigene Piratenlevel dafür jedoch weit genug sind, vergehen mehrere Stunden, in denen ihr frustriert über die trostlose und spannungsarme Karte tuckert. Erschwerend kommt hinzu, dass es keine Navigationshilfe gibt. Wohin ihr fahren müsst, seht ihr nur mit einem Blick auf die separat aufrufbare Karte. Gerade bei beweglichen Zielen hat dies zur Folge, dass ihr alle paar Sekunden das Spiel unterbrecht und auf die Karte schielt, um den Kurs zu korrigieren. Warum hier nicht eine zusätzliche Markierung auf dem ohnehin stets eingeblendeten Kompass erscheint, ist uns unerklärlich. ★





Die prozedural generierte Karte setzt sich aus hunderten kleinen und großen Inseln zusammen. Aus dem Schiff aussteigen könnt ihr jedoch nirgends.

KING OF SEAS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 2500K / AMD FX-8150	Core i5 4460 / Ryzen 5 1600X
GTX 550 Ti / Radeon HD 6790	GTX 960 / Radeon HD 7950
4 GB RAM, 4 GB Festplatte	8 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION

⊕ Karibik-Flair ⊕ witzige Dialoge und Charaktere ⊕ hübsche Licht- und Wettereffekte ⊖ statische und detailarme Umgebung ⊖ Musik wiederholt sich

SPIELDESIGN

⊕ Level- und Ausrüstungssystem ⊕ abwechslungsreiche Hauptquest ⊖ kein Erkundungsgefühl ⊖ uninspirierte Nebenquests ⊖ kaum Seegang

BALANCE

⊕ gutes Tutorial ⊕ fünf Schwierigkeitsgrade ⊖ frustrierend weite Wege ⊖ teils unfaire Kampfsituationen in Unterzahl ⊖ fehlende Navigationshilfe

ATMOSPHÄRE / STORY

⊕ charmant erzählte Handlung ⊕ parodiert Piratengenre ⊕ mystische Voodoo-Thematik ⊖ monotone Welt ⊖ Städte erobern sehr spät möglich

UMFANG

⊕ fünf Schiffsklassen ⊕ 20 Spezialattacken und viele Schiffsteile ⊕ drei Skill-Bäume ⊖ keine nennenswerten Geheimnisse ⊖ geringer Wiederspielwert

FAZIT

Buntes Piratenabenteuer mit spaßigen Seekämpfen. Lange Wege und monotone Quests nehmen den Wind aus den Segeln.



Im Mobile-Spiel Mario Kart Tour gab es 2020 übrigens piratige Themenwochen mit Piraten-Bowser und Co.

Days Gone

EINFACH MAL DIE KLAPPE HALTEN!

Genre: **Survival-Action** Publisher: **Sony** Entwickler: **Bend Studio** Termin: **26.4.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **–**

Nach knapp zwei Jahren PS4-Exklusivität landet Days Gone endlich auf dem PC. Wie schlägt sich Deacon St. John im Vergleich zu Aloy aus Horizon Zero Dawn? Von Valentin Aschenbrenner

Die Postapokalypse, ein grummeliger Antiheld und viele, viel Zombies – das alles klingt nach Elementen, die wir schon mal gesehen haben. Und im Falle von Days Gone könnte dies kaum besser zutreffen! Nachdem das Open-World-Spiel um Biker Deacon St. John bereits 2019 exklusiv für die PlayStation 4 erschien, ist jetzt – knapp zwei Jahre später – endlich der PC dran. Ob es das wirklich gebraucht hätte oder PC-Spieler getrost drauf verzichten könnten, klären wir in unserem Test. Denn Days Gone hat allemal seinen Reiz und wird nicht ohne guten Grund von seinen Fans gerne mal als »sträflich unterschätzte Perle« bezeichnet. Dennoch wird Days Gone mit seinem PC-Release nicht automatisch all seine Probleme los.



Selbst beim Schleichen auf leisen Sohlen kann sich Deacon seine Schimpftiraden nicht verkneifen. Das macht die Immersion kaputt – vor allem weil uns Feinde nicht einmal hören.

Worum geht's?

In Days Gone schlüpft ihr in die Jacke von Deacon St. John. Er ist ein sogenannter Drifter, der sich in der zombieverseuchten Endzeit von Siedlung zu Siedlung durchschlägt und Aufträge für die verzweifeltsten Gestalten ausführt. Dabei bleibt die eigentliche Geschichte von Days Gone rudimentär, vorhersehbar und plätschert recht unspektakulär vor sich hin. Recht halbherzig werden unterschiedliche Themen wie Liebe und Freundschaft, Hoffnung und Verzweiflung im Angesicht des Weltuntergangs angerissen, aber nie wirklich vertieft. Andere Open-World-Spiele wie The Witcher 3: Wild Hunt oder Horizon Zero Dawn erreichen hier definitiv ein anderes Niveau. Im Endeffekt lässt sich die Essenz von Days Gone auf das Folgende herunterbrechen: Wir sammeln vor allem Ressourcen, um unser Motorrad am Laufen zu halten, und träumen währenddessen von einer Reise in den Norden. Selbst spannendere Nebenfiguren wie Boozer, Tucker oder Iron Mike bleiben vergleichsweise blass und spielen im Endeffekt keine allzu große Rolle. Gleichzeitig liefern uns zahlreiche Flashbacks Einblicke in die Vergangenheit von Deacon und Ehefrau Sarah, um uns so unsere Spielfigur näherzubringen.



Munition findet ihr in Polizeiwagen oder Militärtrucks, Medikits in Krankenwagen oder Feuerwehrautos. Das ist nicht nur stimmig, sondern führt uns natürlich durch die Endzeit von Days Gone.

Wieso Deacon Probleme macht

Deacon bleibt fast über die gesamte Spielzeit hinweg unnahbar und teilweise richtig unsympathisch. Das äußert sich vor allem durch seinen unstillbaren Redebedarf, in-

Eignet sich für euch, wenn ...
... ihr an euren Herausforderungen wachsen wollt.
... ihr noch immer nicht genug von Zombies habt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...
... euch der Hauptcharakter eines Spiels wichtig ist.
... wenn ihr durchgehend Abwechslung braucht.

 Bend war zuvor vor allem an den Entwicklungen der PlayStation-Serie Syphon Filter beteiligt.

dem er selbst in der offenen Spielwelt so gut wie alles kommentieren muss. Und das meist in den absolut unpassendsten Momenten. Beim Schleichen durch eine feindliche Basis oder ein von Zombies überranntes Städtchen empfiehlt es sich ja beispielsweise, einfach mal die Klappe zu halten. Aber nein, Deacon muss währenddessen vor sich hinmurmeln, manchmal sogar lautstark darüber schimpfen, wie blöd er die »Freaker« genannten Zombies, die Banditen oder einfach nur das Wetter findet.

Nochmal lästiger wird das vor allem in den ersten Spielstunden oder kurz nach dem Entdecken neuer Siedlungen, wenn sich Deacons Monologe mit den Funksprüchen oder Audiotagebüchern anderer Überlebender überschneiden.

Obwohl Days Gone eigentlich gar nicht so viel zu erzählen hat, wird im Spiel verdammt viel geredet. Und darunter leidet auch die ansonsten sehr stimmige Endzeitatmosphäre, die in der wunderschönen Spielwelt des nordamerikanischen Oregon aufkommt.



Selbst das Freischalten von Forschungsstationen kann zu einer haarsträubenden Angelegenheit werden – warum, spoilern wir euch an dieser Stelle nicht.

Wie spielt es sich?

In der Welt von Days Gone ist nicht mehr allzu viel von der Zivilisation übrig. Wenige Überlebende verschanzen sich in kleinen und schwer bewaffneten Siedlungen. Umso mehr sind sie darauf angewiesen, dass ihnen Drifter wie Deacon St. John Ressourcen liefern oder Gefahren ausschalten, die ihnen gefährlich nahekommen. So verdienen wir uns nicht nur den Respekt der insgesamt sechs verschiedenen Gemeinschaften, sondern auch neue Waffen, Upgrades für das Motorrad, Skill-Punkte oder einfach nur Benzin oder Ressourcen für Medikits und

WIE SCHWIERIG IST DAYS GONE?

Days Gone ist als Survival-Light-Spiel zu verstehen – und entfaltet gerade auf den höheren Schwierigkeitsgraden seinen Reiz. So müssen wir beispielsweise nicht auf Hunger, Durst, Kälte oder Wärme achten. Aber dafür auf den Zustand und den gefüllten Tank unseres Motorrads, während Munition, Medikits oder Crafting-Ressourcen für Fallen oder Wurfwaffen stets Mangelware bleiben. Wer sich gut vorbereitet und regelmäßig speichert, dürfte aber selbst mit der untotesten aller untoten Bedrohungen klarkommen.



Drifter oder Ripper verrenken sich gerne mal, damit Deacon auch ja getroffen wird.

dergleichen. Und das alles haben wir bitter nötig, um in der wunderschönen, wenn auch absolut tödlichen Open World zu überleben.

An jeder Ecke lauern Gefahren in Form von wilden Tieren, Banditen, Freakern oder ganzen Schwärmen letzterer. Wer hier nicht gut vorbereitet die sicheren vier Wände verlässt, zieht gerade auf den höheren Schwierigkeitsgraden schnell den Kürzeren. Zwar leidet Deacon keinen Durst, Hunger oder muss sich regelmäßig aufs Ohr hauen, trotzdem gehen uns Benzin, Munition oder Heilmittel schneller aus, als uns lieb ist. Und hier spielt Days Gone seine große Stärke aus: die Atmosphäre. Wenn wir beispielsweise hinter einer von Zombies überrannten Gaststätte von Auto zu Auto schleichen, Motorhauben und Kofferräume knacken, damit wir unser beschädigtes Bike reparieren können, kommt selbst in den späten Spielstunden richtig viel Spannung auf. Ein einziger Fehler genügt – wie das Übersehen einer Autoalarmanlage –, und prompt läuft Deacon eine Masse an Untoten hinterher, die glatt aus World War Z stammen könnte. Wenn wir dann auch noch unsere Benzinanzeige nicht im Blick behalten haben und auf einmal mit leerem Tank dastehen, ist schnell Schicht im Schacht.

Durch die Spielwelt von Days Gone ziehen nämlich sogenannte Horden (mit bis zu 500 Infizierten gleichzeitig!). Und die sind verflucht schnell. Wenn sich eine ganze Welle untoter Leiber einen Weg in unsere Richtung frisst, vergessen wir schnell alles, was wir bisher in Days Gone gelernt und freigespielt haben, und es setzt absolute Panik ein. Hier besticht ebenfalls die motivierende und befriedigende Lernkurve von Days Gone: Während in den ersten Spielstunden schon drei bis vier Untote auf einmal mit uns den Boden aufwischen, drehen wir später einfach den Spieß um. Mit verbesserten Molotows, Maschinengewehren und einem Motorrad werden wir vom Gejagten zum Jäger, und bald müssen sich die Freaker vor uns verstecken.

Allerdings leidet Days Gone im selben Atemzug unter Abwechslungsarmut und Monotonie. Nachdem wir zum hundertsten Mal Militärposten gesichert, feindliche Basen infiltriert, Zombiehorden zu Gulasch verarbeitet und die immer gleichen Zufallsevents absolviert haben, stellt sich langsam, aber sicher Langeweile in der Freaker-Apokalypse ein.

MEHR ÜBERSICHT

In der PC-Version können wir näher ran oder weiter von Deacon wegrücken. Wir empfehlen ein Sichtfeld von 100, weil das besser fürs Überleben ist. Und weil ihr so mehr von der wirklich schönen Spielwelt mitbekommt.





MEINUNG



Valentin Aschenbrenner
@valivarlow

Days Gone bezeichne ich gerne mal als ungeschliffenen Diamanten. Denn das Spiel hat allemal seine Reize: Die Spielwelt ist wunderschön und absolut atmosphärisch. Die Survival-Elemente bleiben stets fordernd, aber fair. Und die Lernkurve schafft es nicht nur, einem das Gefühl zu geben, wirklich voranzukommen. Sie lädt dazu ein, sich an höheren Schwierigkeitsgraden oder härteren Herausforderungen zu probieren – und gegebenenfalls daran zu scheitern.

Außerdem schafft Days Gone etwas, an dem viele andere Vertreter des Genres scheitern: mir das Gefühl zu geben, dass ich mich wirklich durch eine brandgefährliche Welt kämpfe, in der an allen Ecken und Enden Gefahren lauern, immer auf der verzweifelten Suche nach Ressourcen, Ersatzteilen oder einfach nur etwas Benzin. Aus diesem Grund habe ich ja auch am Mad-Max-Spiel von 2015 einen Narren gefressen, das ebenfalls nicht ohne Probleme auskommt. Doch im Gegensatz zum gelegentlichen Gemurmel und Gegrunze von Max Rockatansky strapaziert Deacon St. John unablässig meine Nerven. Der ohnehin unsympathische Hauptcharakter macht sich bei mir nur noch unbeliebter, indem er ständig vor sich hin schimpft und teilweise sogar schreit. Puh, hier wäre echt eine Stummschaltfunktion hilfreich gewesen, gerade Spiele wie Red Dead Redemption 2 beweisen, dass man bestimmte Szenerien einfach mal unkommentiert für sich stehen lassen sollte. Dass sich die Story mit zu vielen Themen auf einmal übernimmt und nichts davon vertieft, hilft hier auch nicht weiter.

Trotzdem hätte Days Gone eine Fortsetzung verdient, die die rohen Ideen des Erstlings verfeinert. Auf der PlayStation 4 konnte das Spiel immerhin schon eine treue Fanbasis für sich gewinnen – was ich trotz meiner Kritikpunkte allemal nachvollziehen kann. Und wer weiß: Vielleicht trifft Days Gone jetzt auch einen Nerv der PC-Spieler und motiviert Sony so zum Umdenken. Denn immerhin war Days Gone 2 bereits im Gespräch, kam aber nie in die Gänge.



Mit dem Bike durch die dichten Wälder von Oregon. Das ist tatsächlich eine Show!

Was kann die PC-Version?

Ein wenig mehr Abwechslung liefern dafür die »neuen« Inhalte, die Days Gone auf der PlayStation 4 erst per DLC spendiert bekam. In der PC-Version sind die von vornherein enthalten. So gibt es unter anderem den Herausforderungsmodus, der uns vor knüppelharte Aufgaben stellt. Beispielsweise müssen wir unter bestimmten Bedingungen ein Camp infiltrieren oder eine Freaker-Horde plattmachen. Dass wir dabei verdiente Errungenschaften mit ins Hauptspiel übertragen dürfen, macht einen zusätzlichen Reiz aus.

Der New-Game-Plus-Modus ist ebenfalls klasse: So können wir damit zum Beispiel auf Mini-Map oder andere Hilfen verzichten, um das Überleben im postapokalyptischen Oregon noch realistischer und immersiver zu gestalten. Alles in allem macht die PC-Version von Days Gone ohnehin eine ziemlich gute Figur. Während unserer Testphase auf unterschiedlichen Systemen kam es zu keinen gravierenden technischen Fehlern oder gar Abstürzen. Dafür wird Days Gone von kleineren Grafikfehlern geplagt, die schon auf der PS4 das Gesamtbild trübten: Hin und wieder kommt es zu Pop-ups oder unnatürlichen Verrenkungen unserer Gegner – egal ob lebendig oder untot.

Lob verdient jedoch die gelungene Steuerung mit Maus und Tastatur, die sich dank freier Tastenbelegung an jeglichen Bedienungsstil anpassen lässt. Wir bemängeln hier lediglich, dass das langsamere (und damit unauffälligere) Schleichen mit einem Gamepad-Stick wesentlich intuitiver geht. Bei einem eingesteckten Controller können wir nahtlos und ohne Probleme zwischen beiden Bedienmöglichkeiten wechseln. Wer also zum Beispiel lieber mit Controller fährt und mit Maus und Tastatur schießt, kann dies ohne Umstände machen.

Dass uns ein großzügiger POV-Slider von Deacon St. Johns Pelle rücken lässt, sollte ebenfalls nicht unerwähnt bleiben: Wer sich ein wenig mit den umfangreichen Optionen der PC-Version auseinandersetzt, vergisst schnell, dass nicht alle Menüs optimal an die Steuerung per Maus und Tastatur angepasst wurden – wir haben aber schon weitaus Schlimmeres gesehen. ★



Es gibt die ein oder andere dramatische Szene in Days Gone, aber Deacon wird auch dadurch nicht sympathischer.

DAYS GONE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 2500k / FX 6300	i7 4770k / Ryzen 5 1500X
GTX 780 / Radeon R9 290	GTX 1060 / Radeon RX 580
8 GB RAM, 70 GB Festplatte	16 GB RAM, 70 GB Festplatte

PRÄSENTATION ★★★☆☆

⊕ abwechslungsreiche Welt ⊕ tolle Licht- und Wettereffekte ⊕ dichtes Endzeit-Feeling ⊖ unpassende Wortmeldungen ⊖ gelegentlich Grafikfehler

SPIELDESIGN ★★★☆☆

⊕ motivierendes Survival Light ⊕ Mischung aus Ballern, Schleichen, Erkunden ⊕ Horden ⊖ Monotonie im späteren Spielverlauf ⊖ häufiges Backtracking

BALANCE ★★★★☆

⊕ Survival-Element fordernd, aber fair ⊕ motivierende Lernkurve ⊕ sechs Schwierigkeitsgrade ⊕ Gegnervielfalt ⊖ Checkpoints teils frustrierend

ATMOSPHÄRE / STORY ★★★☆☆

⊕ wunderschöne, detaillierte Spielwelt ⊕ spürbare Endzeit ⊕ große Gegnervariation ⊖ vorhersehbare Story ⊖ unsympathischer Hauptcharakter

UMFANG ★★★★★

⊕ 30 Stunden Hauptstory ⊕ allerlei Missionen und Nebenaufgaben ⊕ große Spielwelt ⊕ Herausforderungen bringen Vorteile ⊕ New Game Plus

FAZIT

Dichte Atmosphäre und packende Survival-Action lindern die schwache Story und die unsympathische Hauptfigur.



In Momenten wie diesen könnte tatsächlich mal Stimmung aufkommen, wenn der Erzähler sie nicht wieder zerstören würde.



Biomutant

NICHT ZU **ENDE** GEDACHT

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Experiment 101** Termin: **25.5.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **15 bis 30 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **–**

Die Erwartungen an das Open-World-Rollenspiel Biomutant sind riesig. Im Test zeigt es viele originelle Ideen, die allesamt ins Nichts führen. Von Géraldine Hohmann

Kaum eine Open World wird nun bereits seit Jahren so heiß erwartet wie – nein, nicht Cyberpunk 2077 – die tierische Postapokalypse von Biomutant. Und was sahen die bisher von Publisher THQ Nordic veröffentlichten Gameplay-Trailer des actionreichen Rollenspiels vielversprechend aus! Als abgedrehter, mutierter Waschbär-Panda-Mix schwingen wir Flammenschwerter, Pistolen und Schrotflinten im Kampf gegen den unvermeidlichen Weltuntergang und ergötzen uns an den letzten Tagen eines sterbenden, aber immer noch wunderschönen Planeten.

Biomutant verspricht uns eine spannende Open World, ein echtes Rollenspiel mit Actionkämpfen, Entscheidungen und einer tiefen Geschichte. Aber auch die ultimative Loot-Fantasie mit Millionen von Ausrüstungskombinationen und motivierendem Crafting. In jedem einzelnen Punkt bringt das Spiel gute Ideen mit, die es einzigartig machen könnten, es denkt aber blöderweise keine davon wirklich zu Ende. Das Spiel hatte die Chance, eine der besten Open Worlds 2021 zu werden – ist aber stattdessen eine der größten Enttäuschungen.

Ein Rollenspielcharaktersystem – oder doch nicht?

Die Charaktererstellung dürfte Rollenspielfans erstmal den Mund wässrig machen. Im Editor basteln wir uns unseren ganz eigenen Mutanten, der gefährlich, niedlich oder herrlich bescheuert aussehen kann. Dabei geht es nicht nur um den persönlichen Geschmack, denn unser Aussehen ist direkt mit unseren Attributen verknüpft: Starke Helden sind breitschultrig, Charmebolzen bekommen ein gewinnendes Lächeln. Eine originelle Idee, die außerdem Hoffnung auf

ein komplexes Charaktersystem macht – doch hier wartet schon die erste von vielen Enttäuschung auf uns. Neben der Tierart wählen wir auch eine von fünf Klassen. Die sind leider ziemlich irrelevant, denn sie legen nur eure Startausrüstung und eine Fähigkeit fest. Der Kommando geht mit einem Sturmgewehr ins Rennen, der Psi-Freak kann einen Funkenball auf Gegner schleudern. Sowohl Ausrüstung als auch Fähigkeiten können wir aber auch im Spiel freischalten, wodurch die Klasse nur für die ersten Stunden eine Rolle spielt. Klar, das macht Biomutant zugänglicher und lässt Raum, sich noch umzuentscheiden. Für Rollenspieler ist das aber eine Enttäuschung.

Die Attribute bringen eigentlich ein paar kreative Ideen mit sich. Unser Intellekt bestimmt zum Beispiel, wie viele Züge wir für ein Schalterrätsel haben. Nur sind die derart simpel gehalten, dass es tatsächlich nie mehr als die minimale Anzahl von Zügen braucht. Und selbst wenn wir wirklich mal danebentippen sollten, können wir das Rätsel ohne Konsequenzen immer wieder erneut versuchen. Auch in Dialogen reicht schon ein minimaler Charisma- oder Intellektwert für ein erfolgreiches Gespräch. Also gibt es auch keine wirklich unterschiedlichen Spielweisen, die an unsere verschiedenen Attribute geknüpft wären.

Was kann die Story?

Die meisten von uns dürften durch das unverbrauchte Setting das erste Mal auf Biomutant aufmerksam geworden sein. Wir spielen in der Postapokalypse – die Menschen haben eine Umweltkatastrophe ausgelöst, durch die sie ausstarben und die Erde genetisch mutierten Tieren hinterließen. Eine spannende Prämisse … die im Nichts verläuft. Die Menschen spielen bis auf einige vage Hinweise keine Rolle mehr, und dass wir genetisch veränderte Tiere spielen, ist für die Handlung völlig irrelevant. Im Klartext: Würde man die mutierten Tiere in Biomutant durch Menschen ersetzen, wäre die Story nicht mehr als der übliche 08/15-Weltrettungskitsch. Die Welt steht vor dem Untergang, wir sind der Auserwählte, ein übermächtiger Gegner hat unsere Familie getötet, und wir begeben uns auf die

Die Kämpfe bieten coole Ideen – aber keine davon müssen wir nutzen. Abstand und Schießen reichen eben auch.



Es gibt schätzungsweise weniger als 10.000 freilebende Rote Pandas auf der Welt.



Die Optik und die Attribute eures Pandas beeinflussen sich gegenseitig. Das wirkt sich aber weit weniger im Spiel aus, als wir hofften.

Suche nach unserer Vergangenheit. Nicht dass solche Prämissen nicht funktionieren können – schließlich treffen sie auch auf einige der besten Rollenspiele aller Zeiten zu. Aber Biomutant bietet uns keine überraschenden Wendungen. Alles passiert ziemlich genau wie vorhergesehen.

Die Dialoge bestehen fast nur aus verwirrenden Fantasiebegriffen und billigen Kalendersprüchen. Wung-Fu, Sifu, Myriad, Nono, Ki, »Besonnenheit wird dir ewigen Frieden bringen.« Die ohnehin schon viel zu langatmigen Textpassagen gewinnen auch nicht gerade an Schwung durch ihren Erzähler – denn der trägt die gesamte Sprachausgabe.

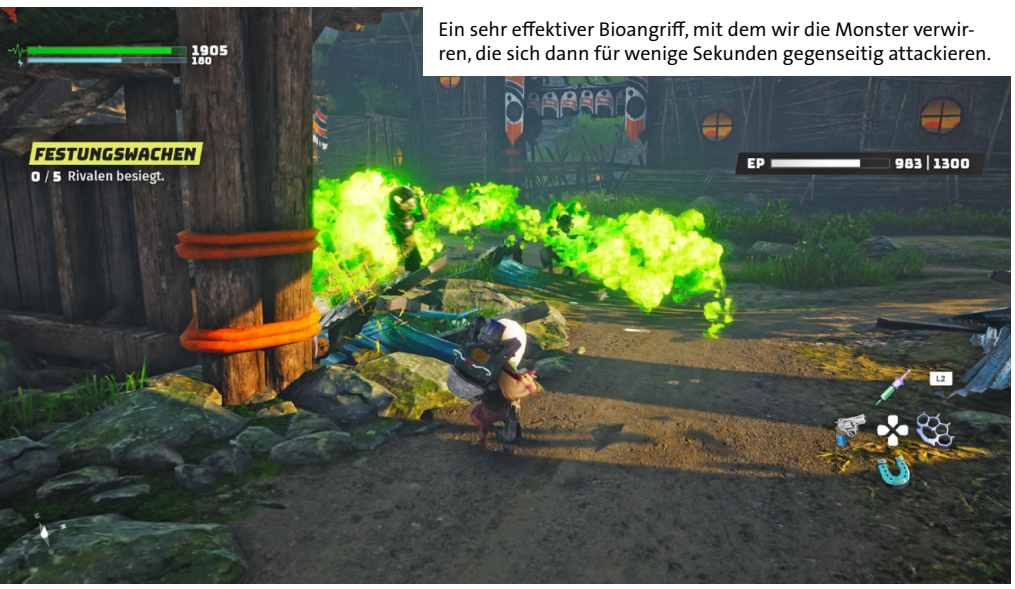
Die Tiere quatschen uns in einer undeutlichen Fantasiesprache voll, die wie eine etwas nervigere Variante des Animal-Crossing-Kauderwelschs klingt und die vom Erzähler auf Deutsch oder Englisch übersetzt wird. Das könnte eigentlich ein cooler Kniff sein. Immerhin ist es glaubwürdig, dass die Tiere nicht unsere Sprache sprechen, und das abgedrehte Setting hätte Potenzial für spannende Ideen geboten. Würde der Erzähler uns zum Beispiel Dinge bewusst falsch übersetzen und wir könnten seinen Angaben nicht immer trauen, würde er tatsächlich eine Rolle spielen – ein eigener Charakter in der Geschichte sein. Eine kleine Metaebene im Stil von Stanley Parable und Co. hätte dem Ganzen die nötige Würze verliehen. Aber er leiert nur die Texte der Charaktere mit der emotionalen Vielfalt eines Backsteins herunter. So wird klar, dass es hier einfach an Sprecher-Budget gefehlt hat.

Auch außerhalb der Dialoge quatscht der Erzähler permanent in stimmungsvolle Momente, um uns so geistreiche Dinge wie »Nutze den Tag« oder »In dieser Geschichte geht es um eine Heldenfigur« mit auf den Weg zu geben. Man hat zwar die Möglichkeit, seine Sprüche im Menü runterzudrehen, aber selbst auf niedriger Stufe bleibt er kaum länger als eine Minute still.

An den Spielspaß geht das aber vor allem, wenn er einem ungefragt einfach Umgebungsrätsel erklärt. »Oh, eine Idee! Hau den Deckel von diesem Schlammlaster runter. So wird sich alles hier füllen, und du kannst den Eingang erreichen!« Das geschieht nicht etwa als Hilfestellung, wenn man länger ratlos auf den Bildschirm starrt – sondern sofort bei Erreichen der Stelle! Und wirft die



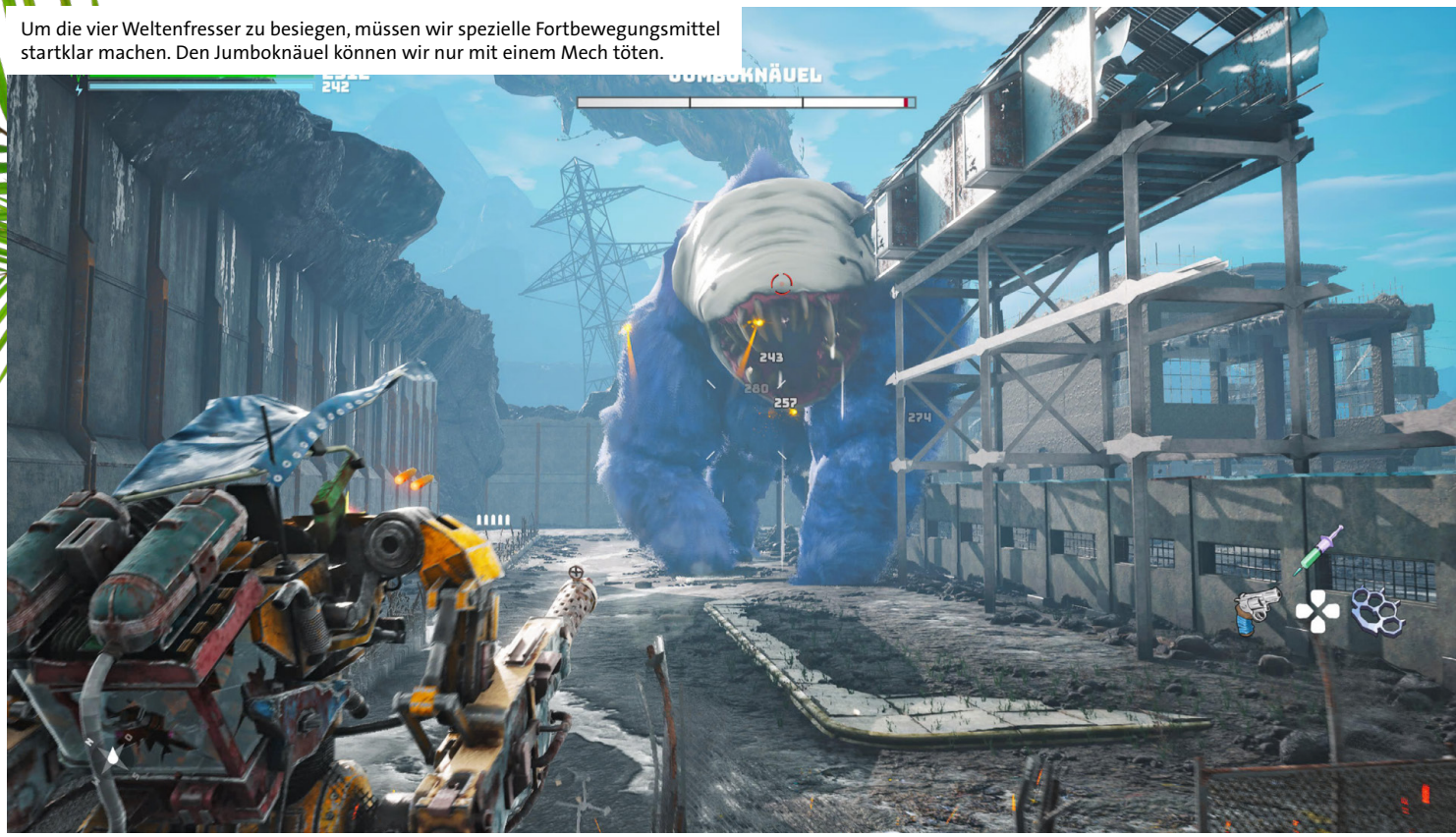
Diese Zone ist radioaktiv verseucht. Je höher unsere Resistenz, desto länger können wir hierbleiben.



Ein sehr effektiver Bioangriff, mit dem wir die Monster verwirren, die sich dann für wenige Sekunden gegenseitig attackieren.

NEW GAME PLUS

Nach dem ersten Durchspielen schalten wir das New Game Plus frei. Darin starten wir mit unserer aktuellen Stufe, unserer Ausrüstung und unseren Skills die Story erneut. Der Unterschied: Wir können uns dieses Mal allen sechs Clans der Spielwelt anschließen. Im ersten Durchlauf stehen nur die Myriad (helle Seite) und die Jagni (dunkle Seite) zur Auswahl. Damit versteckt sich ein essenzieller Teil von Biomutant erst im zweiten Spieldurchlauf.



Um die vier Weltenfresser zu besiegen, müssen wir spezielle Fortbewegungsmittel startklar machen. Den Jumboknäuel können wir nur mit einem Mech töten.

Frage auf, was das Rätsel überhaupt soll, wenn wir es nicht selbst lösen müssen.

Was bietet die Open World?

Die Welt von Biomutant hat ihre stimmungsvollen Momente – wenn wir über grüne Wiesen reiten und in der Ferne eine alte Autobahnbrücke entdecken oder die Treppen zu einer zerfallenen Stadt erklimmen. Aber dann stellen wir fest, dass es hier nichts Besonderes zu erkunden gibt. Die Städte und Dörfer sind allesamt unheimlich trist. Nicht Postapokalypse-trist, sondern einfach leer.

Es gibt kaum Details, die an eine vergangene Zivilisation erinnern. Und genau hier hätte die Chance gelegen, uns wirklich zu packen – uns das Gefühl zu geben, dass das hier unsere Welt ist, die wir viele Jahre nach unserem eigenen Aussterben besuchen. Aber wir finden nur fast leere Häuser. Mal steht darin eine Kommode, in der sich Loot versteckt – das war's. Das Spiel zeigt uns sogar an, wie viele Ausrüstungsteile in der Nähe sind und welchen Seltenheitswert sie haben. Und die Schränke und Kommoden leuchten uns in passender Farbe entgegen, damit wir sie ja nicht verpassen können.

Auch in Sachen Quests kaut Biomutant alles vor. Wir werden wie an einer Schnur von Questmarker zu Questmarker gezogen, die scheinbar willkürlich auf der Map verteilt sind. Wir reden mit Charakter A, müssen viele Kilometer weiter einen Gegenstand sammeln und dann wieder zu Charakter A zurückkehren – nur dass der jetzt am anderen Ende der Map sitzt. Er schickt uns dann zu Charakter B und so weiter. Das Prinzip erinnert an die dunkelsten Tage von Ubisofts Open Worlds. Sogar wenn es darum geht, Tafeln oder Kisten in der Welt zu finden, laufen wir nur von Markierung zu Markierung. Da kommt keine Entdeckerstimmung auf.

Bei allem Vorkauen fällt kurioserweise trotzdem oft die Orientierung schwer. Obwohl wir immer wissen, wo wir hinmüssen, ist oft der Weg dorthin nicht ersichtlich. Manchmal laufen wir minutenlang im Kreis um einen Questmarker, weil wir nicht wissen, von welcher Seite wir ihn erreichen sollen und ob er über oder unter uns ist. Die Karte zeigt nämlich keine gescheite Wegführung, und es gibt auch keine Mini-Map. Also stolpern wir orientierungslos von Punkt zu Punkt und machen immer das gleiche. Wir nehmen Festungen in unspektakulären Kämpfen (dazu gleich mehr) ein, und wir sammeln eine spezielle Munition und ein



In der Vergangenheit treffen wir zum Beispiel unsere Mutter, die uns Wung-Fu beibringen möchte.

KANN BIOMUTANT TECHNISCH ÜBERZEUGEN?

Mit Blick auf die Technik hat Biomutant sowohl Licht als auch Schatten zu bieten. Positiv hervorzuheben sind das sehr direkte Eingabegefühl und die abwechslungsreich sowie stimmig gestaltete Spielwelt. Außerdem haben sich die Systemanforderungen in unseren Messungen als realistisch erwiesen. Bei genauerem Hinsehen wird aber schnell deutlich, dass Biomutant optisch nicht mehr auf der Höhe der Zeit liegt. Das äußert sich unter anderem in einer recht geringen Polygonanzahl vieler Objekte oder durch Grafikfehler bei der oft vorhandenen und sich stark bewegenden Vegetation. Gepaart mit dem nicht allzu umfangreichen Grafikmenü und Störfaktoren wie der nicht deaktivierbaren Bewegungsunschärfe erreicht Biomutant damit auch auf technischer Seite höchstens Mittelmaß.

Eigentlich heißen Rote Pandas offiziell Kleine Pandas. Man nennt sie auch Katzenbären.

MEINUNG



Maurice Weber
@MauriceWeber42

Während sich alle Welt schon auf das Ding freute, habe ich es kaum eines Blickes gewürdigt. Open Worlds habe ich eh über, und putzige Tiere können mir gestohlen bleiben. Und dann ergab es sich, dass ich eine Präsentation dazu besuchte, weil Kollege Fritz ein Video dazu machen wollte und zu der Zeit in einem Stream saß. Also habe ich eben Bote gespielt – und verdammt, war ich plötzlich begeistert! Es wirkte wie ein Spiel, das alles zusammenschmeißt, was irgendwie cool ist: Feuerschwerter, Magiefeuerwerk, Bullet Time, Mechs ... ich hatte mich sofort verliebt.

Das hielt aber nur eine Woche. Bis ich es spielen konnte. Die Story war so lahm, die moralischen Entscheidungen so plump und alles irgendwie so viel belangloser als gedacht, dass die immerhin ordentlichen Kämpfe es nicht mehr rausreißen konnten. Vor allem die Dialoge haben mich komplett verloren. Biomutant ist seine Story wichtig, es verbringt einige Zeit damit – was ich begrüßen würde, wenn diese Zeit sich auch sinnvoll angelegt anfühlen würde. Stattdessen trotte ich von einem belanglosen Gespräch zur nächsten Schwarzweiß-Entscheidung und frage mich, warum ich mich darum scheren sollte, was hier passiert. So ist meine Liebe zu Biomutant ebenso schnell erloschen, wie sie aufflammte.

MEINUNG



Géraldine Hohmann
@mighty_dinomite

Meine Enttäuschung über das Scheitern von Biomutant ist riesig, ich wollte es so gern lieben. Mir war klar, dass es sich hier um das Erstlingswerk eines kleinen Studios handelt – aber genau das hat es so spannend gemacht. Immerhin waren es nach mehreren AAA-Enttäuschungen in den letzten Jahren immer wieder die kleinen Studios, die mich plötzlich mit großartigen Ideen begeistern konnten: Hades, Valheim, Disco Elysium. Manchmal sind es die Außenseiter, die zu Helden werden.

Biomutant hätte eine solche Heldengeschichte sein können, denn die Zutaten waren alle da: ein erfrischend anderes Setting, ein extrem abwechslungsreiches Kampfsystem und eine bunte Open World voller Loot. Leider merkt man an allen Ecken, dass die Entwickler sich hier übernommen haben. Womöglich haben sie nicht mit dem enormen Interesse gerechnet, das Biomutant seit seiner Ankündigung auf sich gezogen hat, und wollten es gern jedem recht machen. Herausgekommen ist ein Mix aus zu vielen, zu wenig ausgereiften Elementen. Die guten Ideen findet man überall in der Welt von Biomutant – wo sie etwas verloren herumliegen und nicht so recht zueinander finden. Und am Ende bleibt nur der bittere Beigeschmack dessen, was Biomutant hätte sein können.

Eignet sich für euch, wenn ...
... ihr auf ungewöhnliche Helden steht.
... euch Spiele nicht bunt genug sein können.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...
... ihr Welten auf eigene Faust erkunden wollt.
... ihr mehr als eine Klischeestory wollt.

Gefährt für jeden der vier Weltbosse. Deren Kämpfe laufen auch alle gleich ab: In Phase eins ballern wir auf ihre Schwachstelle, in Phase zwei packen wir die Spezialmunition aus, und in Phase drei strecken wir die Feinde nieder. Eine Herausforderung ist das nie.

Eine spannende Idee bietet eigentlich das Reisen in unsere Kindheit an bestimmten Stellen der Hauptquest. Leider treffen wir hier einfach nur auf anstrengende Charaktere, die uns fast schon passiv-aggressiv Lebensweisheiten mitgeben wollen, und mit niemandem knüpfen wir eine bedeutende Beziehung. Wir beeinflussen nur rudimentär, wie in der Gegenwart über uns gesprochen wird, also »Du warst ein braves Kind.« oder »Du warst ein freches Kind.« Diese Passagen hätte man ohne Probleme auch komplett streichen können.

So funktionieren die Kämpfe

Am meisten Spaß kommt auf, wenn wir bei unserer Reise auf Gegner treffen, denn die Actionkämpfe kommen mit einer riesigen Auswahl an Fähigkeiten und Kombos daher. Jeder Waffentyp bringt eine neue Spielweise, und hinzu kommen unsere Spezialkräfte, mit denen wir den Boden in Flammen setzen, Gegner aufeinanderhetzen oder Blitze einschlagen lassen.

Wir schießen mit unserer Schrotflinte Sägeblätter aus der Luft, wechseln zu unserem Nahkampf-Set und verkloppen den Gegner in einem Sprintangriff – dann halten wir inne. Denn schnell merken wir, dass nichts davon wirklich eine Rolle spielt. Wir können jeden Gegner – sogar den finalen Endboss – ganz einfach besiegen, indem wir ein bisschen Abstand halten und die Schießen-Taste gedrückt halten. Sobald uns das einmal klar geworden ist, geht jegliche Motivation flöten, etwas anderes auszuprobieren. Das ist besonders schade, weil die Masse an Möglichkeiten beeindruckend ist und Biomutant wunderbar die klaffende Lücke neuer, guter Hack&Slays hätte schließen können. Es spielt sich wesentlich experimenteller als zum Beispiel ein Immortals: Fenyx Rising, fühlt sich dadurch allerdings auch etwas weniger fluffig und intuitiv an. Vor allem wenn wir uns für die Tastatursteuerung entscheiden. Die ist nämlich beinahe unspielbar. Ein Beispiel: Für eine Spezialattacke müssen wir die mittlere Maustaste gedrückt halten und dann Alt, E, Leertaste oder rechte Maustaste für unsere jeweilige Schnellauswahl nutzen. Das ist eine ziemlich merkwürdige Entscheidung, da solche Angriffe üblicherweise (und damit gelernterweise) über die Nummerntasten ausgelöst werden. Klar, die meisten von uns dürften für Actionkämpfe ohnehin zum Gamepad greifen, und diese Steuerung funktioniert auch problemlos, aber alle anderen stehen vor einem Problem.

Das bieten Loot und Crafting

Auch in Sachen Loot setzt Biomutant auf Masse. Wir finden haufenweise Ausrüstungsgegenstände und Crafting-Material. Im Menü können wir gefundene Gegenstände mit Mods aufwerten oder komplett neue bauen. Alleine für Schusswaffen gibt es über 200 Millionen mögliche Kombinationen. Die sind visuell liebevoll gestaltet, und eine ist verrückter als die andere. Wir bauen Waffen aus Bananen, Toilettenpömpeln und Tresortüren und setzen uns Hasenmasken und Entenhelme auf. Leider haben ausgerechnet die witzigsten Bauteile in der Regel die schwächsten Werte, wodurch wir am Ende doch wieder nur ein langweiliges, generisches Langschwert statt einen coolen Bananenpömpel schwingen.

Der zweite Dämpfer wartet im unübersichtlichen Crafting-Menü auf uns. Hier müs-



Die Dialoge triefen nicht gerade vor Spannung – zumal direkt zu Beginn mit Begriffen um sich geworfen wird, die wir nicht kennen.

sen wir uns durch verwirrende Untermenüs und endlos lange Listen an Material wühlen, ohne die Mods sinnvoll nach Werten sortieren zu können. Schwächere Ausrüstung können wir außerdem nicht schon beim Aufnehmen in ihre Einzelteile zerlegen, sondern müssen erst wieder ins Menü navigieren und sie dort in unserer langen Liste finden.

Und schnell wird klar, dass man sich diesen Aufwand sparen kann, denn das Aufwerten mit Mods macht kaum einen spürbaren Unterschied. Die Kämpfe sind selbst auf dem höchsten der drei Schwierigkeitsgrade derart leicht, dass sich Biomutant auch problemlos mit einer einfachen Standardwaffe durchspielen lässt. Die besonderen Rüstungen brauchen wir eigentlich nur, um Resistenz gegen Hitze, Kälte, Biogefahr und Radioaktivität zu erhalten und in eine der optionalen Gefahrenzonen eindringen zu können. In denen finden sich farblich andere Versionen von bekannten Minibossen und noch mehr Loot. Hier beißt sich der Waschbär also sozusagen selbst in den Schwanz, denn ohne die Gefahrenzonen gibt es keinen richtigen Grund zu looten, und ohne Loot gibt es keinen richtigen Grund für die Gefahrenzonen.

Ein aufgesetztes Moralsystem

Auch die letzte spannende Idee von Biomutant verläuft sich in einer Sackgasse: das Moralsystem. Während unserer Reise treffen wir immer wieder Entscheidungen, die unsere dunkle oder unsere helle Seite beeinflussen. Wer hier aber mit Nostalgie an das Spiel mit Gut und Böse aus Fable oder Knights of the Old Republic denkt, der traut dem System leider zu viel zu. Spielerisch wirkt sich die Entscheidung lediglich auf eine Handvoll Kampffähigkeiten aus, die wir nur mit einem bestimmten Gut- oder Böse-Wert freischalten können.

Und in der Story fehlt es an jeglichem Tiefgang oder interessanten Grauzonen. Entweder wir spielen einen Helden oder wir spielen einen Drecksack. Entweder retten wir Leute oder eben nicht. Am Ende führt unsere Entscheidung zu einem von zwei vorhersehbaren Ausgängen ohne jede Nuance.

Die Karte wirkt überladen und hilft zudem nur wenig bei der Orientierung.



Das Spiel möchte uns außerdem ganz offensichtlich in eine bestimmte Richtung drängen und scheint uns direkt zu Beginn ins Gesicht zu schreien: »Also, es wäre schon am besten, wenn du dich den Guten anschließt. Aber du kannst tun was du willst. Aber wäre halt echt schon viel besser. Hier, ich markiere dir die Guten mal auf der Karte.«

Von allem etwas, aber nichts richtig

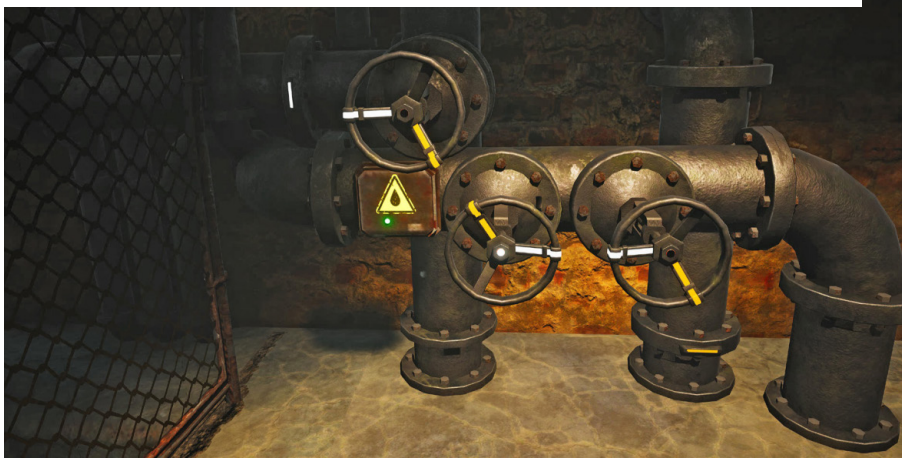
Biomutant will uns ein buntes All-you-can-eat-Buffet an spielerischen Möglichkeiten bieten. Aber wie das bei solchen Sparangeboten nun mal ist: nichts davon schmeckt so richtig. Biomutant bietet viel Masse, aber wenig Fleisch. Denn die Actionkämpfe und das Charaktersystem hätten Potenzial gehabt – wenn nicht beides sich am Ende als irrelevant herausstellen würde.

Biomutant besteht aus vielen losen Fäden, die nirgends so richtig zusammenlaufen wollen, und man fragt sich, welche Zielgruppe die Entwickler im Kopf hatten. Die naive Story, das bunte Design und der Schwierigkeitsgrad scheinen sich eher an Kinder zu richten – für die wäre Biomutant aber durch die fummeligen Menüs, die miese PC-Steuerung und die schlechte Orientierung viel zu unzugänglich.

Es gibt aber trotz aller Gewitterwolken auch einige Lichtblicke: eine schöne Welt, ein erfrischendes Setting und spaßige Actionkämpfe – sofern man sie mit dem Gamepad spielt. Dadurch ist es schon möglich, Spaß in der postapokalyptischen Welt zu haben. Den muss man sich allerdings fernab der Hauptquest selbst suchen, indem man Biomutant eher als hübschen Spielplatz sieht – und dabei beide Augen in Sachen Story und Balance zudrückt.

Das Spiel stolpert über seine eigenen riesigen Ambitionen und eine zu große Erwartungshaltung, die vom Publisher geschürt wurde. Damit ist Biomutant am Ende nicht der erhoffte Open-World-Kracher, sondern bestenfalls ein ungeschliffener Geheimtipp für Fans von kuriosen Settings. ★

Biomutant hat ganze zwei wenig anspruchsvolle Rätselarten zu bieten. In drei Vierteln der Fälle müssen wir gelbe und weiße Markierungen so drehen, dass sie passend zueinander stehen.



BIOMUTANT

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 4690K / FX-8350	Core i7 6700K / Ryzen 5 1600
GTX 960 / Radeon R9 380	GTX 1660 Ti / Radeon RX 590
8 GB RAM, 25 GB Festplatte	16 GB RAM, 25 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ bunte Landschaften + detailverliebte Ausrüstung
− nur wenige unterschiedliche Charaktermodelle
− generische Städte und Dörfer mit wenigen Details

SPIELDESIGN

+ spaßige Skills und Kombos + Mix aus Erkundung und Kämpfen + guter Charaktereditor − unübersichtliche Menüs − Ablaufen von Questmarkern

BALANCE

+ drei Schwierigkeitsgrade + einsteigerfreundlich
− Klassenwahl und Charakterwerte irrelevant
− undurchdachte Kämpfe − Craften ohne Vorteile

ATMOSPHÄRE/STORY

+ unverbrauchtes Setting + stimmungsvolle Momente − farblose Charaktere − klischeehafte Hauptstory − emotionsloser Erzähler

UMFANG

+ mehrere Enden + Nebenquests + Millionen Ausrüstungskombinationen − vier Fraktionen erst im New Game Plus − Bosskämpfe doppeln sich

FAZIT

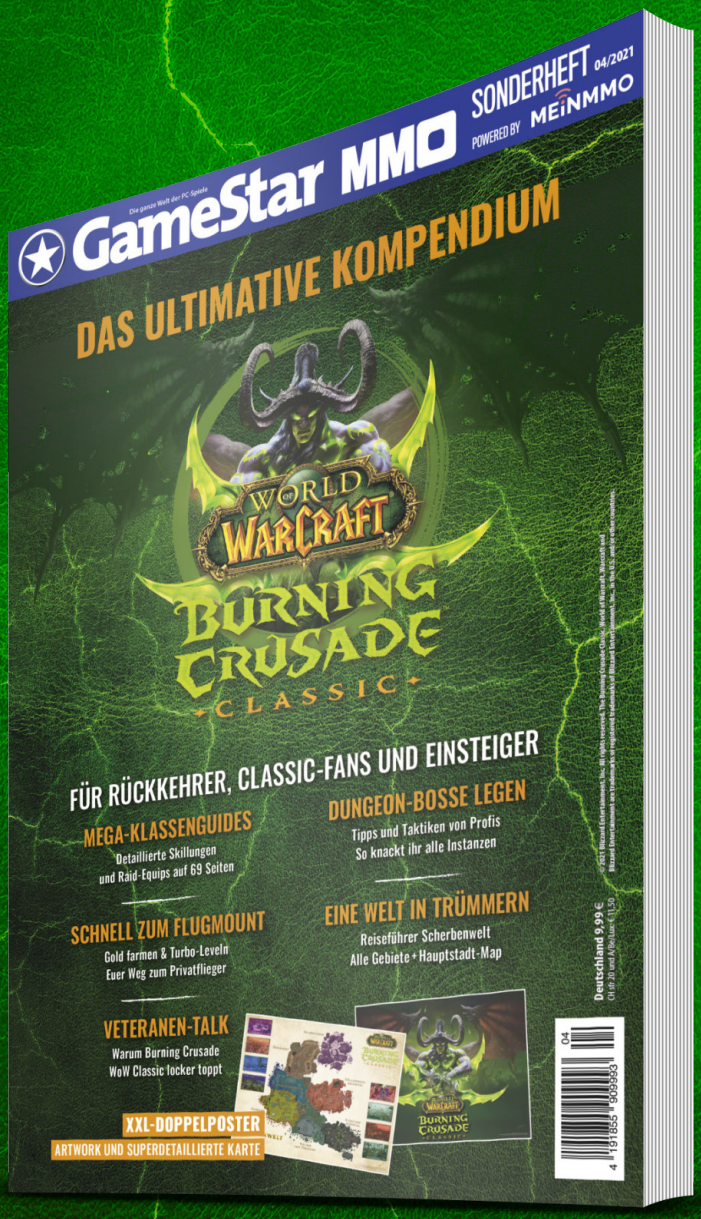
Biomutant ist eine Open World mit (zu) vielen kreativen Ideen, von denen am Ende aber keine wirklich funktionieren will.



Gründer Stefan Ljungqvist arbeitete zuvor aber unter anderem an der Just-Cause-Reihe mit.

DAS ULTIMATIVE KOMPENDIUM ZU WOW BURNING CRUSADE CLASSIC

JETZT BESTELLEN!





XXL DOPPEL POSTER



UFF, WIE WAR DAS NOCH?

Mit unseren Guides werdet ihr sofort fit fürs Addon!

FLIEGERALARM!

Flugmounts: Wie ihr sie kriegt und wo es die coolsten gibt.

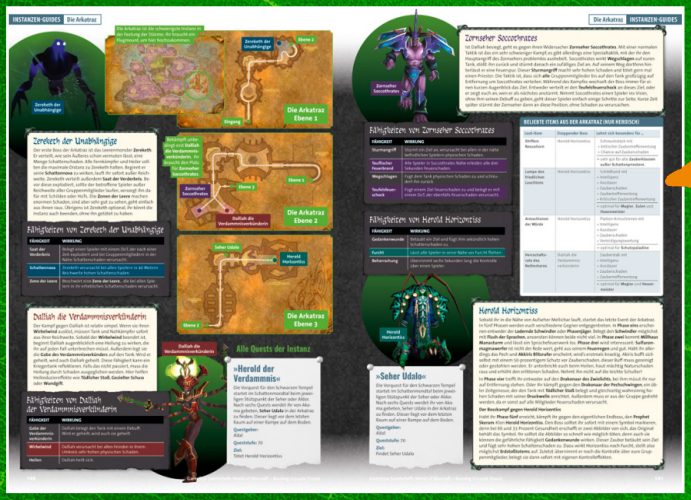
NOSTALGIE-TRIP

BCC ist auch eine Reise in die gute alte WoW-Zeit. Kommt mit!



69 SEITEN KLASSENGUIDES

Alle Klassen und Skillungen: Eine Profi-Gilde verrät ihre Taktiken und Rotationen – und was ihr beim Umstieg von Retail und WoW Classic beachten müsst. Plus: Tipps fürs perfekte Raid-Gear.



SO KNACKT IHR ALLE INSTANZEN

Burning Crusade Classic startet mit 15 Instanzen – von Arkatraz bis Zerschmetterte Hallen. Wir haben die besten Taktiken gegen die Mobs und alle Instanz-Bosse für euch zusammengestellt.



EINE WELT IN TRÜMMERN

Großer Scherbenwelt-Reiseführer: aufsitzen und mitfliegen! Genießt unsere nostalgische Reise durch die alten neuen Gebiete. Tipps zum Goldscheffeln und Turbo-Leveln bekommt ihr auch!

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

Ja, ich bestelle das GameStar Sonderheft »Burning Crusade Classic« für nur 9,99€ zzgl. Versand*

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

oder online bestellen: www.gamestar.de/wow

* 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

Available on the App Store

Get it on Google play

Spiele in China, Teil 2

EXPANSION OHNE GRENZEN?

Kein Land der Welt beherbergt so viele Videospielfans wie China. Das weckt Begehrlichkeiten und lässt moralische Bedenken verblassen. Von Martin Dietrich

Im ersten Teil unseres Reports in der letzten GameStar- Ausgabe ging es vor allem darum, wie Entwickler aus und in China arbeiten. Hier im zweiten Teil beleuchten wir, wie ein riesiger Markt wie China (ob nun absichtlich oder nicht) Einfluss auf die Spieleentwicklung auf der ganzen Welt nimmt.

Im Jahr 1998 besucht Disney-Chef Michael Eisner den chinesischen Ministerpräsidenten Zhu Rongji in Peking. Im Treffen geht es unter anderem um Disneys Expansionspläne nach Fernost – und um eine Entschuldigung. Ein Jahr zuvor veröffentlicht der Entertainment-Konzern den Monumentalfilm »Kundun« von Martin Scorsese, in dem das Leben des 14. Dalai Lamas porträtiert wird sowie Chinas militärische Invasion Tibets. Diesen Film gemacht zu haben, sei ein Fehler gewesen, lässt sich Eisner zitieren. »Hiermit möchte ich um Verzeihung bitten, und in Zukunft sollten wir derartige Dinge verhindern, die unsere Freunde beleidigen.« Die Worte des Firmenchefs überraschen nicht. Nach »Kundun« darf Disney mehrere Jahre lang keine Geschäfte in China machen. Erst 2002 hebt die Kommunistische Partei die Sperre auf. Hollywood ist das eine Lehre. Heute werden solche in China unliebsamen Themen von großen Filmstudios häufig erst gar nicht mehr aufgegriffen. Der chinesische Filmmarkt ist dafür schlicht zu attraktiv.

Aber nicht nur Disney, Warner Bros. oder Universal stehen vor einem Problem. Mit rund 620 Millionen Menschen, die in China regelmäßig auf Smartphone, PC und Konsolen spielen, braucht man nicht lange nach Gründen suchen, warum auch die Videospielbranche nur schwer den chinesischen Zensurvorgaben Widerstand leisten kann, es ist einfach ein riesiger Markt. Im ersten Teil unseres Reports haben wir uns mit Spielen im und aus dem Reich der Mitte beschäftigt. Jetzt richten wir den Blick in die entgegengesetzte Richtung und schauen uns an, wie China die internationale Videospielindustrie verändert und was das für uns bedeutet.



Im ersten Trailer zu Call of Duty Black Ops: Cold War sieht man für einige wenige Sekunden reale Ausschnitte der blutigen Tian'anmen-Proteste von 1989. Activision löschte das Video und veröffentlichte es in einer geschnittenen Fassung.

Macht, mit der man rechnen muss

»Für uns ist China wichtiger als die zehn Länder danach bei Steam«, sagt Tim Eulitz, einer der beiden Betreiber der Wallpaper Engine. Mithilfe dieser App lassen sich individuelle Hintergründe für den eigenen Desktop erstellen und mit anderen teilen. Chinesische Spieler und Spielerinnen sind für Wallpaper Engine der mit Abstand wichtigste Kundenkreis auf Steam. Als einzige Software aus Deutschland gehörte Wallpaper Engine zu den 53 Spielen und Apps, mit denen Steam China im Februar 2021 an den Start ging. Da das Programm kein reguläres Videospiel darstellt, waren die Auflagen für eine offizielle Veröffentlichung in China übersichtlicher. Trotzdem gab es eine wichtige Anpassung, wie Eulitz erklärt: »Wenn man etwas hochlädt, dann ist das erstmal nicht sichtbar, aber mit etwas Verzögerung soll es dann freigeschaltet werden.«

Bei Steam Global werden Wallpaper, die gegen die Richtlinien verstoßen, für gewöhnlich erst im Nachhinein gelöscht, wenn Beschwerden eingetroffen sind. Steam China setzt aber früher an. Valve und der chinesische Geschäftspartner Perfect World beschäftigen für die Durchsicht ein eigenes Kontrollteam, das gemäß den staatlichen Zensurregeln alles Ungewollte entfernt. Aktuell wird sich dieser Extraaufwand für Valve finanziell aber kaum lohnen. »Wir machen bei Steam Global an einem Tag mehr, als wir bis jetzt komplett bei Steam China gemacht haben«, sagt Eulitz, der mit seiner App in China zeitweise immerhin auf dem zweiten



In der Kampagne von Battlefield 4 plant ein abtrünniger General, die Regierung in Peking zu stürzen. Wenig überraschend wurde das Spiel in China verboten.

Platz der Verkaufs-Charts lag. Sonderlich viel Geld dürften also auch die anderen Spiele bisher nicht gemacht haben. Für Valve und auch Tim Eulitz geht es aber erstmal gar nicht darum, jetzt schon die Kassen klingeln zu lassen. »Der einzige Grund, warum wir bei Steam China sind, ist für den Fall, dass Steam Global geblockt wird.«

Hinter Steam China steckt letztendlich die Angst, dass die Partei irgendwann den Stecker für die internationale Version zieht, die bisher für alle Beteiligten ziemlich gut funktioniert. Denn nicht nur freut sich die chinesische Spielegemeinde über einen gigantischen Katalog an unregulierten Spielen, die Entwicklerstudios und Publisher haben seitdem auch potenziell Millionen neuer Fans. Die jetzt zu verlieren, würde besonders in Zukunft weh tun, wenn das Land noch weiter an Bedeutung gewinnt. Und die Relevanz ist schon heute beachtlich. Von den über fünf Millionen verkauften Exemplaren des Rogue-lites Dead Cells ging allein eine Million auf die Kappe chinesischer Käufer. In der ersten Verkaufswoche von Total War: Three Kingdoms (das durch sein Szenario natürlich auch auf den chinesischen Markt abzielte) kamen zwei Drittel aller Spieler und Spielerinnen aus China. Und bei Cyberpunk 2077 gab es zeitweise nirgends so viele Vorbestellungen für den PC wie aus dem 1,4 Milliarden Einwohner großen Land, ermittelten die auf den asiatischen Videospielmarkt spezialisierten Analysten bei Niko Partners.

Die Extrakarotte für China

Mit diesen Zahlen im Hinterkopf müssen sich gerade Entwickler fragen, inwieweit sie sich der neuen Käuferschaft hingeben wollen. Bei Curious Expedition vom Berliner Studio Maschinen-Mensch wählt man zu Spielbeginn eine berühmte Persönlichkeit mit bestimmten Vor- und Nachteilen aus und startet eine gefährliche Expedition. Mit einem Verkaufsanteil von etwa 30 Prozent sei das Indie-Spiel gerade in China sehr gut angekommen, erzählt Studiomitgründer Riad Djemili im Interview mit GameStar TV. Für den zweiten Teil habe man daher die Bandbreite an spielbaren Charakteren erhöht: »Wir haben für den chinesischen Entdeckerclub spezielle Referenzen auf chinesische Mythen. Wir haben dafür mit einer Beraterin zusammengearbeitet, die uns über historische Inhalte aufgeklärt und uns beraten hat, was wir wie darstellen sollten. Natürlich mit der Idee, dass das attraktiv sein könnte für unsere chinesische Community.«

Tatsächlich ignorieren die meisten Chinesen aber die chinesischen Inhalte am Ende und bevorzugen einfach die Charaktere, die ihrer Meinung nach spielerisch am effektivsten sind. »Das war überraschend für uns«, gibt Djemili zu. »Wir hätten gedacht, dass das noch ein bisschen stärker funktionieren würde.« Dass so ein Kniff aber auch Erfolg bringen kann, zeigt eben nicht zuletzt Total War: Three Kingdoms. Der Rückgriff auf die chinesische Geschichte der drei Reiche erweist sich als Geniestreich und macht das Spiel zu dem am schnellsten verkauften Ableger der Reihe, was größtenteils China zu verdanken ist. Längst ist auch die Konkurrenz auf den gleichen Trichter gekommen.

Chinesische Vorlagen

Stronghold Warlords bietet einen Mix unterschiedlicher asiatischer Kulturen, darunter auch die chinesische. Sloclap, die Macher von Absolver, verlagern für ihr Nachfolgeprojekt Sifu die Nahkampfkloppereien in ein Martial-Arts-Setting à la Bruce Lee. Im zweiten DLC von Immortals Fenyx Rising, Mythen aus dem Reich des Ostens, wird die griechische gegen die chinesische Sagenwelt aus-



Der E-Sportler Ng Wai Chung, bekannt als Blitzchung, wiederholte während eines Hearthstone-Turniers eine Parole der Hongkonger Demokratiebewegung. Blizzard sprach eine Sperre gegen Chung aus, was für große Kritik sorgte.

Es wird geschätzt, dass dort jährlich rund eine Million Menschen an den Folgen von Smog sterben.



Skelette und Geister haben es in China schwer, durch die Zensurbehörden zu kommen. Daher erstellte Blizzard eine Version von Diablo 3, die den Knochenanteil reduziert.

getauscht. Auch Assassin's Creed ist mit dem Spin-off Chronicles bereits in China zugegen. Die Liste ließe sich noch eine Weile fortsetzen. »Als Chinesin freue ich mich über mehr Zusammenarbeit zwischen China und westlichen Studios. Es erweitert unsere Perspektive und stellt unsere Kultur der ganzen Welt vor«, sagt Beidi Guo, die in Shanghai aufwuchs und jetzt als Art Director in London beim Entwickler Lantern Studio (Luna: The Shadow Dust) arbeitet.

Das neue Interesse an der chinesischen Kultur ist zunächst mal eine positive Entwicklung. Abseits der etablierten Erzählmuster großer amerikanischer Spiele gibt es noch viele unterrepräsentierte Geschichten und Figuren, die ein eigenes Spiel verdienen. Gleichzeitig steckt hinter solchen Überlegungen natürlich häufig auch ein ganz simples Kalkül. »Auf diese Weise kann sicherlich viel Geld gemacht werden, aber ich hoffe, dass Studios ihr Spiel nicht nur für den Profit so anpassen«, sagt Beidi Guo. »Ich werde immer gegen Zensur und Inhalte sein, die nur dazu da sind, sich dem chinesischen Markt anzubiedern. Hollywood- und AAA-Produktionsfirmen sind normalerweise kapitalgetrieben. Wenn moralische und kapitalistische Konflikte auftreten, gewinnt leider meistens das Kapital.«

Du verbietest, ich gehorche

Ein kurzer Blick in die Skandale und Kontroversen der letzten Jahre unterstreicht Guos Aussage. Einer der aufsehenerregendsten Fälle betrifft den Hearthstone-Profi und gebürtigen Hongkonger Ng Wai Chung, der während eines Turniers die Parole »Befreit Hongkong, Zeit für eine Revolution« ausspricht. Blizzard sperrt Chung daraufhin für mehrere Monate von allen Turnieren. Als Grund dafür verweist man auf die Hausregeln, die es E-Sportlern verbieten würden, Blizzards Image öffentlich zu schädigen oder in Frage zu stellen. Der wichtigste Grund dürfte aber gewesen sein, dass Blizzard die guten Beziehungen nach China nicht gefährden wollte. Die Bestrafung zieht allerdings weltweit Kritik auf sich, unter anderem fordern einige Mitglieder des US-Senats eine Aufhebung der Sperre. Auf Twitter versammeln sich Kritiker unter dem Hashtag #BoycottBlizzard. Die Overwatch-Figur Mei wird von Unterstützern der Proteste in Hongkong zum Anti-China-Meme umfunktioniert.

Battlefield 4 fällt 2013 in China in Ungnade, weil im Verlauf der Einzelspielerkampagne Teile der chinesischen Volksbefreiungsarmee als Antagonisten auftreten. In einer Militärzeitschrift wird der Shooter damals als »neue Form kultureller Aggression« bezeichnet. Beobachtern zufolge hat Publisher Electronic Arts nach dem Zwischenfall erhebliche Probleme damit, im Land Fuß zu fassen und dort neue Spiele zu veröffentlichen. Seitdem sind China oder chinesische Regierungsangehörige auch in keinem großen Videospiel mehr als Bösewichte aufgetreten – im Gegensatz zu Deutschland, Russland, Nordkorea oder den USA.

Image ist alles

China legt schon seit jeher sehr viel Wert auf seine Außenwahrnehmung und ist dabei nicht zimperlich bei Verstößen gegen die rigide Zensur. Videospiele dürfen Glücksspiel in keiner Form darstellen. Drogen und explizite Gewalt sind ebenfalls weitestgehend tabu. Zudem darf die Einheit und territoriale Souveränität Chinas nicht angezweifelt werden. Auch findet sich der Passus, dass »alles, was gegen Chinas Religionspolitik verstößt, indem es Kulte oder Aberglauben fördert«, unter der Verbotspolitik.



Curious Expedition 2 baute extra Inhalte für das chinesischen Publikum ein. Das funktionierte aber nur so semi-gut. Die meisten chinesischen Spieler und Spielerinnen interessierten sich dafür gar nicht.



Publisher Tencent kaufte sich in den letzten Jahren in viele Entwicklerstudios ein. 2020 übernahm er Funcom, den Entwicklern von Conan Exiles.

Exakte Regeln, die genaue Richtlinien festhalten, wann man den von der Zensur erlaubten Bereich verlässt, sucht man aber vergebens. Das ist gewollt. Durch die bewusst vage gehaltenen Bestimmungen handeln ausländische Studios lieber voreilig und betreiben Selbstzensur, was dem chinesischen Staat entgegenkommt. So wurden in der chinesischen Version von World of Warcraft und Diablo 3 sämtliche Darstellungen von Skeletten und totem Gewebe überarbeitet. Der Totenbeschwörer animiert keine Knochen, sondern hantiert mit schwarzem Teer. Dabei hat der Staat nie ein generelles Skelett- oder Geisterverbot ausgesprochen. Die allgemeinen Zensurvorschriften lassen nur diese Interpretation zu.



Spiele mit China-Thematik bringen uns neue Geschichten und Kulturen näher – und erschließen dem Publisher zugleich einen riesigen Markt.



Ubisoft und Tencent sind 2018 eine strategische Partnerschaft eingegangen, die es den Machern von Assassin's Creed und Immortals: Fenyx Rising leichter macht, ihre Spiele in China zu veröffentlichen.

Kein himmlischer Frieden

Vorauseilender Gehorsam ist zum Beispiel auch bei Activision und Call of Duty Black Ops: Cold War zu beobachten. Der erste Teaser-Trailer zum Spiel zeigt Realaufnahmen wichtiger Weltereignisse und spricht davon, dass man seine »Geschichte kennen sollte«, ansonsten sei man verdammt sie zu wiederholen. Kurze Zeit nach der Veröffentlichung wird der Trailer jedoch schon wieder aus dem Netz genommen und in einer dezent neu geschnittenen Version erneut hochgeladen. In der nun kürzeren Fassung fehlt eine Szene, die die von China blutig niedergeschlagenen Tian'anmen-Proteste aus dem Jahr 1989 zeigt. Activision scheint es sich mit dem autoritären Staat nicht verscherzen zu wollen, der die Ereignisse auf dem Tian'anmen-Platz bis heute zensiert.

Und noch ein Beispiel: In der Demo des Resident Evil 3 Remakes kommt an einer Stelle der Tresorcode 918 vor, der in Teilen des chinesischen Internets für große Aufregung sorgt. Es wird angenommen, dass der japanische Entwickler Capcom eine Referenz auf den 18. September eingebaut hat. Am 18. September 1931 sprengten nämlich Agenten der japanischen Kaiserarmee eine Eisenbahnstrecke in die Luft und schoben dafür China die Schuld in die Schuhe, um einen Einmarsch zu rechtfertigen. Der Vorfall führte letztendlich zum zweiten Japanisch-Chinesischen Krieg, bei dem etwa 20 Millionen Chinesen ihr Leben verloren. Capcom veröffentlicht schließlich ein Update für die



Rainbow Six: Siege nimmt auf chinesische Befindlichkeiten Rücksicht: Glücksspielautomaten verschwanden, und manche Symbole wurden ausgetauscht.

Demo, das den Code gegen eine alternative Ziffernkombination austauscht.

Ein weiterer Fall solcher Zensur betrifft das Arcade-Sportspiel Baseball Stars 2. Stolze 28 Jahre nach dessen Veröffentlichung erhalten die Portierungen für die Switch, PS4 und Xbox One einen neuen Patch. Dieser entfernt die beiden taiwanesischen Teamnamen »Taipei Hawks« and »Taiwan Dragons«.

Der richtige Umgang

Nicht jedes dieser Vorkommnisse lässt sich einfach damit erklären, dass heutzutage alle Publisher gehorsam nach Chinas diktatorischer Pfeife tanzen. Manchmal sind es schlicht kulturelle Unterschiede, die auch darauf zurückzuführen sind, wie fremd uns dieses Land in Teilen noch immer ist.

»Es ist eine Eurozentriertheit, die zu einer multipolaren Welt, in der auch die Wissensproduktion eben nicht mehr im Norden und Süden stattfindet, nicht mehr passt«, sagt die Sinologin Marina Rudyak von der Uni Heidelberg. Rudyak beobachtet eine eklatante Wissensasymmetrie zwischen den Ländern. Während China bestens über Europa informiert sei, finde man in Deutschland vor allem festgefahrene Rollenbilder vor. »Die größten Klischees sind, dass China total monolithisch und gleichgeschaltet ist.«

Auch Tim Eulitz muss sich seit dem Erstarken der chinesischen Community häufiger damit auseinandersetzen, wofür die Wallpaper Engine steht. Wenn User Wallpaper mit der Aufschrift »Free Hongkong« erstellen, kommen gleich mehrere Reports aus China, die solche Werke als Propaganda bezeichnen und eine Löschung fordern. Derartige Wallpaper lässt er eigentlich immer online. In der Vergangenheit kam es aber auch schon vor, dass sich Beschwerden unter dem Bild der alten japanischen Kaiserreichsflagge sammelten, die in China symbolisch für die Kolonialverbrechen Japans steht. »Da muss man dann auch überlegen: Entfernt man das jetzt oder nicht? Also eine Hakenkreuz-Flagge würde ich auch entfernen, also müsste ich jetzt so eine alte japanische Flagge auch löschen, auch wenn die für mich selbst nichts bedeutet.«



Der Flight Simulator ist in China nie offiziell erschienen. Es wird vermutet, dass Microsoft Probleme kriegen könnten, weil Hobbypiloten über in China kontroverse Regionen wie Xinjiang fliegen.

Boykott als Lösung?

Wie aber soll man mit Spielen aus China und Spielen, die sich der dortigen Zensur gebeugt haben, umgehen? Boykottieren, bis China kein autoritärer Staat mehr ist und alle seine Menschenrechtsverletzungen aufgeklärt hat? »Das sagt man vielleicht so einfach. Aber am Ende ist es schlicht ökonomischer Druck, der da ausgeübt wird, und wenn ich jetzt die Wahl hätte, meine App nicht in China zu veröffentlichen und dafür Demokratie in China zu haben, dann würde ich es natürlich sofort machen. Aber so funktioniert es leider nicht«, meint Eulitz zu dieser Frage und wirkt dabei ratlos. »Man merkt halt schon, dass man so ein kleines Zahnrad im System von China wird. Aber wirklich was machen kann man auch nicht.«

Die Sinologin Marina Rudyak verweist hier auf den Konflikt zwischen dem Westen und der UdSSR. Trotz der großen Rivalität nach dem zweiten Weltkrieg hätte es einen wissenschaftlichen und kulturellen Austausch untereinander gegeben. »Wir erleben gerade das Umgekehrte. Bei der Konfrontation mit China, den manche als den neuen Kalten Krieg bezeichnen, wird jetzt der Bereich, der sonst immer als Letztes zugemacht wird, am stärksten unter Beschuss genommen.« Denn während wir hier über kulturelle und politische Unterschiede in Videospielen diskutieren, macht die Industrie – etwa im Auto- und Maschinenbaubereich – mit China glänzende Geschäfte. ★

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



Ein Blick in die Age-of-Empires-Community

VORFREUDE TRIFFT ANGST

Das Gameplay von Age of Empires 4 befeuerte die Vorfreude. Gleichzeitig befürchtet die Hardcore-Community von AoE 2, dass sie die großen Verlierer sein könnten. Von Dom Schott

Die Vorfreude in der Stimme von Artemiz-Playz ist kaum zu überhören, wenn sie über Age of Empires 4 spricht: »Das sieht schon jetzt so liebevoll gemacht aus, so detailverliebt, von hinten bis vorne.« Die Streamerin mit über 10.000 Followern auf Twitch gehört zu den bekannteren Gesichtern der Age-of-Empires-Community. Sie nimmt regelmäßig an Turnieren teil, aber veranstaltet auch Tutorial-Streams für Neueinsteiger in die Serie. Mit ihr und vielen weiteren Fans hat GameStar gesprochen, um ein Stimmungsbild der Community von Age of Empires einzufangen: Wie blicken diese Menschen dem vierten Teil der Serie entgegen? Auf welche Features freuen sie sich am meisten, wo legen sie ihre Stirn in Falten? Und warum haben einige Fans Angst davor, mit dem Release von Age of Empires 4 auf der Verliererseite zu stehen? Wir haben die Antworten.

Age of Empires war nie weg

Für Außenstehende mag der Release von Age of Empires 4 im Herbst dieses Jahres wie die überraschende Rückkehr eines Spieletitels sein, den viele noch aus ihrer Kindheit kennen. Tatsächlich aber war diese Serie nie ganz von der Bildfläche verschwunden. 1997 erschien das erste Age of Empires, ein forderndes und für die damalige Zeit komplexes Echtzeitstrategiespiel, das die Hochkulturen des Altertums in vier Zeitaltern gegeneinander antreten ließ. Der Nachfolger Age of Empires 2 wiederholte diese Formel zwei Jahre später im Mittelalter und wird gemeinsam mit Warcraft 3 und Starcraft als bestes Strategiespiel seiner Zeit gelobt. Die offizielle Geschichte des Franchises verliert sich ab hier in Abwärtsspiralen: Age of Empires 3 blieb hinter den Erwartungen, Age of Mythology begeisterte nur ein Nischenpublikum. Während es so Anfang der 2000er still um Age of Empires wurde, blieben die Fans vor



Die Community von Age of Empires 2 wuchs über Jahre und kann heute auf eine stark entwickelte Infrastruktur blicken.



Ein neuer Look, komplexere Mechaniken für die spielbaren Zivilisationen, eine große Kampagne: Age of Empires 4 verspricht viel. Und die Fans sind gespannt.

allem dem zweiten Teil der Reihe treu: Sie programmierten Mods und inoffizielle Inhaltserweiterungen, veranstalteten LAN-Turniere, organisierten Clan-Matches.

Besonders die HD-Version sorgte für einen zweiten Frühling von Age of Empires 2, der beliebte Internetsender RocketbeansTV widmete dem Spiel sogar das eigene, regelmäßige Format »Rage of Empires«. Als Microsoft dann in enger Zusammenarbeit mit Modding-Teams 2019 die Definitive Edition für Age of Empires 2 mit neuen Zivilisationen und überholter Grafik veröffentlichte, bekam die Community abermals starken Aufwind. Der Strategieklassiker eroberte Twitch.

All das ist wichtig zu wissen, um zu verstehen, warum viele Age-of-Empires-Fans nicht nur gespannt, sondern auch besorgt dem Release des vierten Teils entgegenblicken. Sie befürchten nach so vielen Jahren des Aufwinds eine Spaltung der Community in zwei Gruppen: eine, die Age of Empires 2 treu bleibt, und eine, die sich ins neue Mittelalter von Age of Empires 4 aufmacht. Die drohende Konsequenz: weniger Livestream-Zuschauer, weniger Community-Events, weniger Mitspieler vor allem für die Anhänger des dann wirklich alten Teils.



Unsere Ansprechpartnerin

ArtemizPlayz begann ihre Streaming-Karriere ursprünglich mit League of Legends. Die toxische Community raubte ihr allerdings die Freude. Dann spielte sie 2018 aus Nostalgie Age of Empires 2 – und wurde schnell in dieser neuen Community aufgenommen: »Das sind so liebenswerte und offene Menschen, dass ich mich direkt wohlgefühlt habe und schnell auch größere Streamer zu Gast hatte. So habe ich echt schnell Anschluss gefunden.« Sie freut sich sehr auf AoE 4 – und hat hohe Erwartungen.

ArtemizPlayz wagt eine Prognose: »Ich glaube, das wird stark von der Reaktion der Profiszene auf den vierten Teil abhängen. Es gibt so viele Promis in dieser Community, die von ihren Fans angehimmelt werden. Wenn diese bekannten Gesichter dann zu Age of Empires 4 wechseln, wird ihnen ein Großteil der Spieler auch folgen.« Dadurch, so die Streamerin weiter, könnten die Anhänger von Age of Empires 2 womöglich wirklich zu einer Nischen-Community werden – so wie es schon beim ersten oder dritten Teil der Serie der Fall ist. Und Gründe für einen Wechsel auf den neuesten Serienteil gibt es in den Augen der Fans, mit denen wir sprechen, tatsächlich viele. Denn Age of Empires 4 wirkt für sie wie eine vollwertige Fortsetzung mit eigener Identität, die an vielen Stellen mit den Vorgängern bricht. Unterschiede gibt es also reichlich, aber nicht alle werden mit gleicher Vorfreude erwartet.



Buntere Farben, neue Proportionen, echte Dreidimensionalität: Der Look erscheint einigen Fans zeitgemäß und modern, andere vermissen den »klassischen Realismus« des zweiten Teils.

Der Reiz des Neuen

Der wohl augenfälligste Unterschied zwischen den beiden Spielen ist sicherlich die Grafik: Farbenfroh, fast bunt marschieren die Truppenverbände in den ersten Trailern über satte Wiesen und durch riesige Metropolen – ein krasser Kontrast zur eher gedeckten Farbpalette des zweiten Teils. Hier sind Fans zwiegespalten: Die einen verbinden mit der bunten Präsentation ein modernes, zeitgemäßes Spielgefühl, andere sehen einen Bruch mit dem Versprechen von Age of Empires, Schlacht um Schlacht auch ein wenig in die Vergangenheit reisen zu dürfen. Marc, ein Hardcore-Fan seit der ersten Stunde, erklärt uns via Reddit-Chat diesen Gedanken: »Die AoE-Spiele machen nicht nur Spaß, sondern fühlen sich auch wie eine kleine Zeitreise an. Natürlich war damals nicht alles so, wie das Spiel es

zeigt. Aber die realistische Grafik des zweiten Teils beflügelt diese Fantasie, die sicher für viele Fans einen Großteil der Faszination ausmacht.« Die farbenfrohe Grafik sehe in seinen Augen nun allerdings zu »gamey« aus, zu verspielt, zu comicartig. Marc vermutet darin eine beabsichtigte Annäherung an die Konventionen des asiatischen Markts, die Heimat eines riesigen und profitablen E-Sport-Ökosystems, das Microsoft sicherlich nicht mit einer biederen Grafik abschrecken wolle.

Streamerin ArtemizPlayz fühlt sich bei diesem Grafikstil hingegen eher an moderne Brettspiele erinnert. Sie mag den Look: »Ich finde das sympathisch und schön. Ist aber natürlich Geschmackssache!« Einen Bruch mit der Immersion stellt die Grafik für sie spannenderweise nicht dar, sie begreift Age of Empires weiterhin als eine Möglichkeit, etwas mehr über die Geschichte zu lernen. Dass Age of Empires 4 nicht nur reines Multiplayer-Spiel wird, sondern wie seine Vorgänger einen großen Schwerpunkt auf die historische Einzelspielerkampagne legen wird, freut sie und ihre Community deswegen umso mehr: »Ich finde das toll. Age of Empires ist für mich wie ein sympathischer Geschichtslehrer, der mir den Stoff verständlich vermitteln kann.«



Weniger Zivilisationen, die sich allerdings spielerisch stärker voneinander unterscheiden sollen: Die Mongolen beispielsweise können Sack und Pack mitnehmen, um den Ort ihrer Hauptsiedlung zu ändern.

Fast eine Zeitreise

In vier ausführlichen Kampagnen will Age of Empires 4 historische Kapitel Europas und Asiens spielbar machen – inklusive prominenter Heroen und berühmter Schlachten. In einer Welt der Multiplayer-Spiele scheint das Entwicklerteam mit Vor-Ort-Recherchen und aufwändigen Inszenierungen bemerkenswert viel Zeit und Budget in diesen Spielmodus zu stecken. Das kommt bei den meisten Fans, mit denen wir sprechen, überaus gut an. Aber auch fernab der Kampagnen soll der Dunst der Geschichte spürbar sein – und das wertschätzen die von GameStar befragten Spielerinnen und Spieler ungemein. Konkret gibt es hier zwei bemerkenswerte Features, die spielmechanisch zwar keine Auswirkungen haben, aber maßgeblich zur Atmosphäre der Fast-Zeitreise beitragen sollen: die Musik und Sprache der eigenen Zivilisation, die sich mit jedem Zeitalterwechsel verändern. So sollen die Engländer beispielsweise in den frühen Phasen des Spiels ein (für unsere Ohren) unverständliches Kauderwelsch sprechen, das sich Zeitalter um Zeitalter dem modernen Englisch angleicht. Auch die begleitende Musik im Hintergrund wird facettenreicher und wandelt sich vom einfachen Trommeln in ein komplexes Arrangement.

Apropos komplex: In den Augen der Fans, mit denen wir sprechen, dürfte Age of Empires 4 in der Tat das komplexeste Spiel der Reihe werden. Hier wird immer wieder der Anspruch des Entwicklerteams betont, die Profile der spielbaren Zivilisationen zu schärfen und sie asymmetrischer zu gestalten. Das heißt: Statt vieler Kulturen, die sich nur im Detail und bei Spezialeinheiten voneinander abheben, wird es zum Release von AoE 4 nur acht spielbare Fraktionen geben, die sich voneinander aber wesentlich unterscheiden sollen – von einzelnen Einheiten über konkrete Technologien bis hin zu einzigartigen Spielmechaniken. Diese Neuerungen werden in der Community als frisch und vielversprechend angesehen. Allerdings dürften sie dem Entwicklerteam auch wesentlich mehr Kopfzerbrechen beim Balancing bereiten, wie ArtemizPlayz zu bedenken gibt: »Die Zivilisationen erscheinen mir ziemlich komplex, gerade im Vergleich zu den Fraktionen des zweiten Teils. Auf uns warten also mehr Strategien, mehr Möglichkeiten, mehr Taktiken – und ich könnte mir vorstellen, dass es nicht leicht wird, das alles ordentlich auszubalancieren.«

Innovative Features wie diese freuen nicht nur die Fans, mit denen wir sprechen, sondern sie könnten Age of Empires 4 auch für neue Spieler interessanter denn je machen. Das glaubt auch ArtemizPlayz, die diese Neuankömmlinge in der Community mit ihren Streams abholen will. Dabei bemüht sie sich insbesondere darum, Frauen und Mädchen zum Mitspielen zu motivieren, die sich ihrer Beobachtung nach vielfach noch immer nicht aus dem Schatten der männlichen Spieler trauen. Das will sie ändern – und mit dieser Mission ist sie nicht allein.



Im vierten Serienteil sollen Einheiten erstmals auch Mauern besetzen und verteidigen können: Eine von vielen kleineren spielmechanischen Neuerungen, die von Fans vor allem neugierig erwartet werden.

Age of Queens

ArtemizPlayz gehört zu den Gründungsmitgliedern der »Age of Queens«, eines Zusammenschlusses von AoE-2-Spielerinnen, der Frauen und Mädchen innerhalb der Age-of-Empires-Community ein Zuhause bieten soll. Aber die Age of Queens sind mehr als nur ein Clan, der regelmäßig Turniere veranstaltet oder selbst an ihnen teilnimmt, wie uns die Streamerin erklärt: »Es ist eher ein Netzwerk mit einem eigenen Discord-Server. Hier wollen wir AoE-Spielerinnen die Möglichkeit geben, sich mit anderen Frauen auszutauschen – auch in vielen Off-Topic-Kanälen, wo es auch gerne mal um Beauty, Filme oder Frauenprobleme gehen darf.« Dieses Angebot für weibliche Spieler war überfällig und wird nun gut angenommen, wie ArtemizPlayz weiter ausführt: »Sich so offen auszutauschen ist auf öffentlichen Servern mit Männern nicht möglich, dort wird es schnell mal unangenehm. Das ist unser Safe Space, in dem wir auch mit Identitätsnachweisen genau prüfen, wer beitreten darf.«



Das Sultanat Delhi bietet in AoE 4 nicht nur Kriegselefanten, sondern auch eine gute Vorlage für eine berühmte Herrscherin.

Die Age of Queens wollen aber nicht nur unter sich bleiben: Im »Age of Queens and Friends«-Discord tauschen sich die Spielerinnen auf einer offenen Plattform über das Age-of-Empires-Universum aus. Und auch sonst ist die Gruppe sehr aktiv: Regelmäßig organisieren sie große Events, mal nur für Frauen, mal offen für alle – und oft gibt es ein originelles Motto dazu: von Pärchenwettkämpfen, in denen nur Beziehungspartner spielen dürfen, bis hin zu Royal Rumbles, in denen ein Champion so lange gegen andere Spieler antritt, bis er oder sie endlich geschlagen wird.

Auch Microsoft unterstützt mittlerweile das Netzwerk der Queens, zuletzt im Rahmen des »Age of Women«-Monats, in dem sie die Turniere der Spielerinnen auf allen Plattformen bewarben. Das wird von ArtemizPlayz und ihren Kolleginnen dankbar anerkannt: »Microsoft bemüht sich wirklich, dass auch Frauen als normaler Teil der AoE-Community angesehen werden, nachdem Spielerinnen in der Szene lange Jahre kaum präsent waren. Jetzt aber kommen wir in eine Blütezeit für weibliche AoE-Spielerinnen.«

Dass ihr Engagement für mehr Repräsentation notwendig ist, sah die Gruppe zuletzt beim großen Wololo-Turnier bestätigt, ein von RedBull organisiertes Event. Hier durfte die Streamerin und Profispielerin Liltrouble als Casterin einige Spiele kommentieren – woraufhin Hunderte von Zuschauern immer wieder misogyne Kommentare in den Twitch-Chat schrieben. »Allein die Nachrichten, die da zu lesen waren, zeigten: Frauen werden in dieser Community immer noch als exotisch angesehen. Das aber ändert sich jetzt allmählich – auch dank der Age of Queens.«

Vor diesem Hintergrund stellt ArtemizPlayz auch eine ganz konkrete Forderung an Age of Empires 4, die ihr wichtig ist: mehr weibliche Repräsentation im Spiel selbst, so gut es der historische Stoff eben zulasse. »Ich hoffe, dass es im vierten Teil mehr weibliche Figuren im Spiel gibt. Natürlich ist das wegen des Geschichtsbezugs nicht so einfach, aber ich will trotzdem nicht, dass Frauen wieder die Außenseiter sind.« Machbar wäre es, beispielsweise drehte sich schon eine Kampagne von Age of Empires 2 um Johanna von Orleans. Mögliche Hauptfiguren für AoE 4 wären etwa die einflussreiche byzantinische Kaiserin Theodora, die erste englische Königin Maria Tudor oder Raziah, die Sultanin von Delhi, die ihrem Bruder den Thron abjagte. Oder wie wäre es mit Königin Urraca von Léon, die im 11. Jahrhundert abwechselnd gegen ihre Halbschwester, ihren Schwager, ihren Ehemann und sogar den Papst kämpfte, um ihren Einfluss auf der Iberischen Halbinsel auszudehnen?

Eine Community bereit für den Wechsel

Die Age-of-Empires-Fans sind bereit für den Wechsel auf den vierten Teil – diesen Eindruck gewinnen wir bei unseren Gesprächen mit der Community des Strategieklassikers. Age of Empires 4 unterscheidet sich in vielerlei Hinsicht vom erfolgreichen zweiten Teil, was die Menschen eher zu freuen als abzuschrecken scheint.

Natürlich muss der Release im Herbst erst einmal zeigen, ob Age of Empires 4 auch wirklich spielerisch Spaß machen und den hohen Ansprüchen der über Jahre gewachsenen Profiszene gerecht werden kann. Und auch dann wird sich erst entscheiden, ob die aktuelle Neugier dann wirklich dauerhafter Begeisterung weicht, ob die Community doch wieder zum zweiten Teil zurückkehrt – oder ob es tatsächlich zur Spaltung in zwei große Gruppen kommt.

Die Streamerin ArtemizPlayz ist jedenfalls voller Vorfreude, fürchtet aber gerade deswegen auch eine Enttäuschung, die das über Jahre aufgebaute Vertrauen in Microsoft und das Franchise erschüttern könnte: »Age of Empires 4 muss ein Hit werden. Sonst könnte der Name für lange Zeit verbrannt bleiben.« ★



Die Grafik von Age of Empires 2 ist bis heute noch schick anzusehen und erinnert auf Bildern an historische Zeichnungen voller Details.

Age of Empires 2 bekam zwei Addons: The Conquerors und Forgotten Empires. Letzteres ist ein Fan-Addon, das 2012 erschien.



Path of Exile 2 wird sich nicht verbiegen

Die Neuseeländer MACHEN'S RICHTIG

Grinding Gear Games aus Neuseeland sind Meister der Geheimhaltung. Path of Exile 2 wird gewaltiger, als ihr glaubt – aber nur dann, wenn ihr auch den ersten Teil mögt, glaubt Sascha.

Von Sascha Penzhorn



Sascha Penzhorn
Seit seinem ersten Abstecher nach Wraeclast im Jahr 2012 verbindet Sascha eine tiefe Hassliebe mit Path of Exile. Einerseits steht er unheimlich auf das wahnsinnig komplexe Charaktersystem mit seinen schier unbegrenzten Möglichkeiten. Andererseits flucht er oft über die allerschwersten Endgame-Inhalte, die den absoluten Top-Spielern vorbehalten sind. Je verlockender die Belohnung, desto größer das Risiko – Selbstüberschätzung und Gier sind der größte Feind im Spiel. In dieser extremen Form ist das im Genre einzigartig und spannend, birgt aber auch ein gewisses Frustpotenzial. Kaum ein anderes Spiel hat er über so viele Jahre so intensiv verfolgt.

Mögt ihr Bühnenpräsentationen für Spiele, bei denen sich irgendwelche Anzüge, Promis und PR-Typen so richtig schön selbst feiern? Mit Aussagen wie: »16 times the detail!« Oder das berühmte »It just works.« Riesenshows mit unzähligen Versprechungen und aufwändig produzierte Live-Action-Trailer, die absolut null wirkliches Gameplay vermitteln, dabei aber mehr gekostet haben, als ein Normalsterblicher in seinem ganzen Leben besitzen wird. Dann noch schön ein paar Typen im Publikum, die bei jeder noch so kleinen Ankündigung so laut jubeln und ausrasten, dass man sich schon irgendwie wundert, wie echt diese Begeisterung wirklich ist. Nebenbei vielleicht noch ein paar Gameplay-Szenen, die dann irgendwie immer wesentlich geiler aussehen als das fertige Spiel, am liebsten mit gestellten Koop-Momenten, in denen bezahlte Schauspieler so richtig hart abfeiern, wie sie gemeinsam einen Boss umnieten.



Rumstehen, draufkloppen und gegen den Schaden antrinken hilft bei vielen Bossen nichts. Aktives Ausweichen ist Pflicht in Path of Exile.

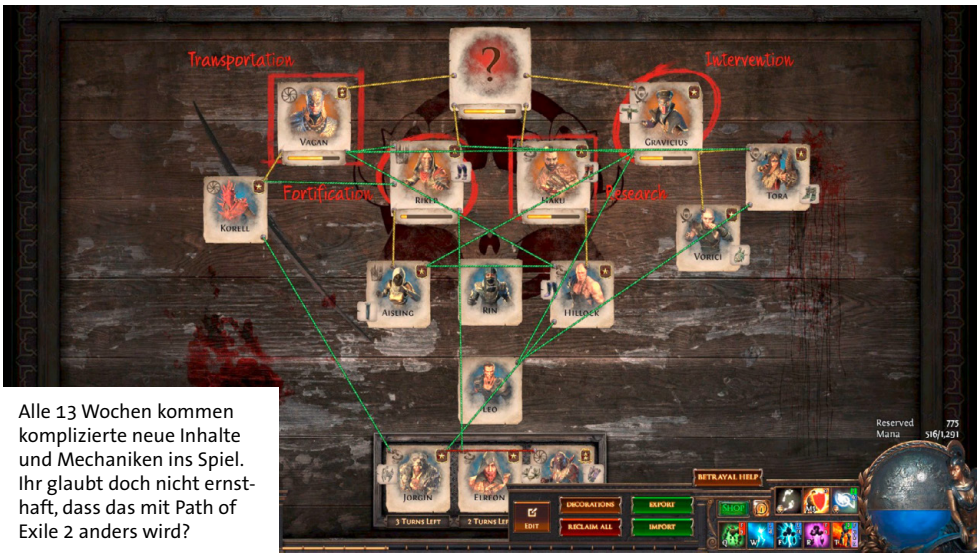
Und dann war da noch die Ankündigung zu Path of Exile 2. Habt ihr die gesehen? Chris Wilson, Chef von Grinding Gear Games, steht ebenfalls auf einer Bühne, aber er ist sichtlich nervös, wirkt etwas verkrampft und überwältigt. Wie ein ganz normaler Mensch halt, den man vor ein riesiges Publikum stellt. Aber er kämpft sich eisern durch die Präsentation und zeigt einen ehrlichen Trailer, in dem einfach nur Path of Exile 2 zu sehen ist, ohne Schnörkel, ohne Schauspieler, ohne teure Render-Grafik.

Dann folgen Fakten: eine neue Kampagne 20 Jahre nach der Originalstory, neue Ascendancy-Klassen, neue Fähigkeiten wie Gestaltwandlung, Support-Links losgelöst von Ausrüstungsgegenständen, bessere Grafik, dieselbe Engine, dieselben Accounts, Fortschritte, Endgame, alles Bestehende bleibt erhalten. Oder anders formuliert: mehr von allem, ohne an der grundlegenden Formel viel zu verändern. Viel detaillierte Informationen gab es seither nicht, Grinding Gear Games hält sich sehr bedeckt.

Dennoch bin ich überzeugt davon, dass das Sequel verdammt gut wird – schon deshalb, weil Chris Wilson gerne tief stapelt

und mit den richtig aufregenden Enthüllungen etwas länger wartet, um die Community später damit zu überraschen. Überhaupt bekommt es den wenigsten Entwicklern gut, frühzeitig Inhalte und Features anzukündigen, die am Ende überhaupt nicht geliefert werden – Grinding Gear Games vermeidet hier bewusst die Fehler der Konkurrenz.

Gleichzeitig machen die bisher bekannten Fakten aber auch ganz klar, dass sich Path of Exile 2 in erster Linie an bestehende Fans richtet und nicht darauf ausgelegt ist, Spieler für sich zu gewinnen, die bisher kein Interesse am Action-Rollenspiel hatten. Ist das nicht eine verpasste Chance, wenn die Entwickler anscheinend völlig bewusst versäumen, hier mit einigen Anpassungen völlig neue Spieler ins Boot zu holen? Oder haben sie sich am Ende etwas dabei gedacht?



Alle 13 Wochen kommen komplizierte neue Inhalte und Mechaniken ins Spiel. Ihr glaubt doch nicht ernsthaft, dass das mit Path of Exile 2 anders wird?

Hype? Eher nicht.

Das Gras in den Gameplay-Videos reagiert auf Einschläge und Spielerbewegungen. Abgeschossene Pfeile bleiben sichtbar in Objekten stecken. Die Animationen sind schön flüssig, die düsteren Gruften und ein neuer, untoter Boss erinnern mich angenehm an Dark Souls 3. Wer bisher nicht mit dem fixierten Kamerawinkel in Path of Exile zurechtkam, wird hier natürlich auch nicht glücklich, aber das versteht sich von selbst – das hier ist für die Fans.

Starke Vereinfachungen, irgendeine Form der Entschlackung, eine Art Neubeginn, der neue Spieler anziehen soll, die nie mit dem Spiel warm wurden, sollte in Path of Exile 2 niemand erwarten. Ja, es sieht definitiv schicker aus, bietet eine völlig neue Kampagne und direkt in Skill Gems eingebaute Support-Links. Es ist aber immer noch Path of Exile. Mit einem abartig großen passiven Talentbaum und ohne Auktionshaus, wie immer.

Aber wieso nutzt man nicht genau jetzt die Chance, den garstigen Skill Tree zu verkleinern, Inhalte zu konsolidieren, alles etwas zu bereinigen und zugänglicher für Gelegenheitsspieler zu machen? Nun, da wäre zum einen die Tatsache, dass man mit solchen Änderungen schnell Millionen existierender Fans abschrecken könnte. Hat mir Chris Wilson selbst erzählt. »Blizzard beherrscht den Casual-Sektor«, erklärte er weiterhin. »Damit wollen wir uns nicht anlegen.«

Wer glaubt, dass die Materie durch das verbesserte Skill-System irgendwie leichter wird, der irrt. Klar, die Sockel für Skill Gems werden von Ausrüstungsgegenständen entbunden, was mehr Freiheiten gewährt. Heißt aber auch, dass ihr künftig über kurz oder lang Sechserketten für jede genutzte Fähigkeit kreieren, optimieren und aufpowern müsst. Damit werden die Builds und Spielweisen automatisch komplexer und bieten noch mehr Tiefgang, nicht weniger.

Ihr könnt euch außerdem darauf verlassen, dass der Schwierigkeitsgrad voll auf diese neu erlangte Macht ausgelegt sein wird. Für bestehende Spieler, die sowieso Spaß am Bauen und Experimentieren haben, ist das toll. Wer das Spiel schon immer zu kompliziert fand – viel Glück! Ihr solltet hier wirklich kein völlig neues Spielerlebnis erwarten. Falls ihr den Free2Play-Diablo-Konkurrenten noch nie besonders mochtet, wird sich das durch Path of Exile 2 nicht ändern.

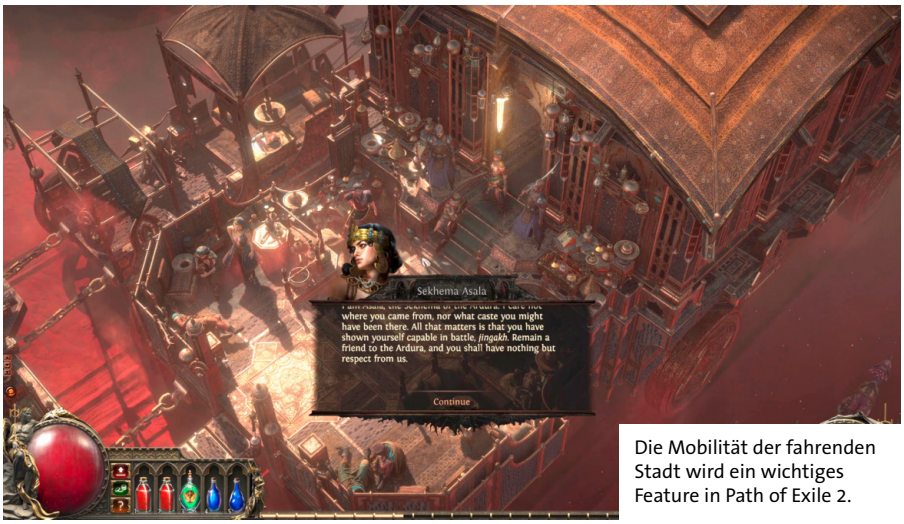
Ich habe keinerlei Zweifel daran, dass Grinding Gear Games für Path of Exile 2 noch einige weitere Überraschungen auf Lager hat, mit denen kein Fan rechnet. Dass hier neue Inhalte und Features kommen, die uns komplett umhauen. Die könnten sich beispielsweise um die Ascendancy-Klassen drehen. Grinding Gear Games kündigte an, dass man die 19 nagelneuen Ascendancys, die das volle Potenzial der Helden Wraeclasts entfalten, in Path of Exile 2 nicht über



Bosskämpfe in Path of Exile 2 werden von Anfang an komplexer, nicht einfacher.

das bei vielen Spielern verhasste Izaro's Labyrinth freischalten wird. Aber wie denn sonst? Das verraten sie nicht.

Ich bin überzeugt davon, dass Grinding Gear Games bereits eine neue Methode zum Aufstieg der Helden entwickelt hat und es bisher nur einfach nicht verrät. Überhaupt wurde zu dieser Thematik noch so gut wie nichts enthüllt. Eine der 19 neuen Klassen, der Beastmaster, dreht sich komplett um die neuen Gestaltwandlerfähigkeiten. Eine andere Klasse spezialisiert sich auf die neuen Speere im Spiel, zudem kommen Armbrüste. Was können die anderen neuen Klassen? Wie viele davon haben ebenfalls nagelneue Mechaniken, Fähigkeiten oder Waffengattungen zum Thema? Alle sollen sich neu anfühlen, sich von den bestehenden Klassen unterscheiden, hieß es neulich im Interview. Ja, aber wie denn genau? Bisher wurde frustrierend wenig gezeigt.



Die Mobilität der fahrenden Stadt wird ein wichtiges Feature in Path of Exile 2.

Meister der Zurückhaltung

In einer Zeit, in der man die Hype-Maschine um neue Spiele gar nicht genug ankurbeln kann, macht Grinding Gear Games das genaue Gegenteil: keine grandiosen Versprechungen, keine übertriebene Werbung, einfach nur Fakten und etwas Gameplay. Show, don't tell. Dass diese Strategie hervorragend funktionieren kann, zeigten sie 2017 mit der Ankündigung zum Update The Fall of Oriath.

Bis zu diesem Zeitpunkt erzählte Path of Exile eine Story in vier Akten, die man mehrmals auf unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen durchgespielt hat, wie im Genre halt so üblich. Dann kam der Trailer. »Act Five« wird im Video eingeblendet, und wir haben uns gefreut, dass mehr Story kommt. »Act Six«. Oh, okay. Zwei neue Akte. Cool, damit haben wir wirklich nicht gerech… »Act Seven«. Was zum …? Das ging dann übrigens noch eine Weile so weiter bis zur Ankündigung des zehnten Akts, im selben Trailer. Und Diablo 3 währenddessen so: »Hier ist der Totenbeschwörer für 20 Euro!«

Noch mal: Der bestehende Story-Content wurde mal eben mehr als verdoppelt. Niemand wusste vor dem Trailer davon, es gab keine Ankündigungen, YouTuber und Magazine hatten keine Ahnung, und es traf die Fans wie der sprichwörtliche Blitz aus heiterem Himmel. Lieber untertreiben, vorab nicht zu viel versprechen, keine falschen Hoffnungen schüren, die man hinterher nicht erfüllen kann. Das ist eine Lektion, die Digital Extremes, der Entwickler von Warframe, derzeit schmerzhaft lernen muss.

Warframe und Path of Exile gelten für viele Spieler seit Jahren als die besten Beispiele dafür, dass Free2Play qualitativ hervorragend sein kann und dabei keine Abzocke sein muss. Beide teilen sich eine gewisse Fangemeinde, beide sind rasante Action-Gemetzel, in denen ihr übermächtige Charaktere bastelt, auch wenn Setting und Präsentation stark unterschiedlich sind. Zum 1. April 2019 dachten sich beide Studios sogar gemeinsam einen Crossover-Aprilscherz aus. Allen Gemeinsamkeiten zum Trotz fährt Warframe eine andere Strategie als Grinding Gear Games, was Ankündigungen und Hype angeht – und stößt viele Fans damit gerade gewaltig vor den Kopf.

Atemberaubende Enttäuschung

Im Juli 2019 veröffentlichte Digital Extremes gleich zwei umwerfende Trailer: The New War und The Duviri Paradox. Endlich sollte die grandiose Story fortgesetzt werden, die zahlreiche Fans seit The Second Dream vollkommen überwältigt hat. Endlich lernen wir mehr über das Schicksal des Lotus, einer der wichtigsten Figuren im Spiel überhaupt. Und die Tenno, unsere Charaktere im Spiel, werden allem Anschein nach endlich erwachsen, erkunden eine fremdartige, neue offene Welt und bekommen erstmals Reittiere! So dachten wir. Damals wurde The New War für Weihnachten 2019 angekündigt. Zu sehen gab es dazu im Spiel bis heute nur ein kleines Event und eine kurze neue Zwischensequenz, während sich niemand so ganz sicher ist, ob The Duviri Paradox überhaupt noch erscheint. Und klar, da kam natürlich eine fiese Pandemie dazwischen, von der niemand etwas ahnen konnte.

Das ändert aber nichts daran, dass Warframe in den letzten beiden Jahren anstelle der versprochenen neuen Inhalte nur noch mehr halbgaren, teilweise nahezu unspielbar kaputten Ersatz-Content bekommen hat, der viele Spieler restlos enttäuschte. Ich könnte beispielsweise komplette Artikel über den katastrophalen Zustand der Railjack-Missionen schreiben, davon wird's aber leider auch nicht besser.

Natürlich ziehe ich Warframe hier nur deswegen als Beispiel heran, weil es eben das andere große, qualitativ überragende Action-Rollenspiel im Free2Play-Sektor ist. Es gibt zahlreiche andere Spiele, die vorab viel mehr versprochen haben, als man bis zum Release tatsächlich einhalten konnte. Ich glaube, die meisten von uns sind sich einig, dass Cyberpunk 2077 auch so ein Kandidat ist, unabhängig davon, was man nun letztendlich vom gelieferten Spiel halten mag. Von daher kann ich Entwickler verstehen, die sich lieber bedeckt halten und erst dann Enthüllungen haben, wenn es auch wirklich etwas zum Vorzeigen gibt. Ergibt im Fall von Path of Exile 2 ja auch Sinn. Grinding Gear Games hat seine etablierte Fangemeinde. Die müssen keine völlig neuen Spieler mehr mit bombastischen Trailern und Versprechungen anlocken. Wozu auch? Wer Path of Exile jetzt noch nicht gut findet, für den wird dieses Kampagnen-Sequel auch kein Hit mehr. Aber für alle, die sich auf diesen zweiten Teil freuen, wird sich das Warten ganz bestimmt lohnen. ★



Mit The Fall of Oriath kamen völlig überraschend sechs neue Storykapitel mit spektakulären neuen Bossen ins Spiel.



WIE **GTA**, NUR MIT **TRAKTOREN**

Die Entwickler des Landwirtschafts-Simulators loben Rockstar als Vorbild. Das Modell FIFA finden sie hingegen abschreckend. In unserem Report sprechen wir über die Entstehung und Faszination der Erfolgsserie. Von Géraldine Hohmann

Der Landwirtschafts-Simulator 22 kommt! Das nehmen wir zum Anlass, mit Giants Software über die Gemeinsamkeiten zwischen der Bauernhofsimulation und GTA zu sprechen. Falls vor eurem inneren Auge nun wilde Polizeiverfolgungsjagden quer übers Rübenfeld toben – nun, dann denkt ihr in eine wundervolle, aber eventuell verkehrte Richtung. Die Anleihen an GTA sind eher ideeller Natur, aber nicht minder wegweisend für den Landwirtschafts-Simulator, wie wir ihn heute kennen. Doch das soll Christian Ammann am besten selbst erklären. Im Interview blickt der CEO und Gründer von Giants Software auf die Ursprünge der Reihe zurück und verrät, woher die Idee des Landwirtschafts-Simulators kam, was ihn zum Rebellen des Genres macht und warum man keine Fußgänger mit dem Traktor überfahren kann.

Außerdem schauen wir passend zur großen Ankündigung in die Zukunft des Landwirtschafts-Simulators und sprechen darüber, weshalb das Modell FIFA ein abschreckendes Beispiel für die Entwickler ist.

Größer als gedacht

Der erste Landwirtschafts-Simulator wurde in der WG von Christian Ammann und Giants-Software-Mitbegründer Stefan Geiger geboren. Die beiden hatten schon viele Jahre lang Videospiele als Hobby entwickelt, Christian war als Programmierer bei Sony tätig. Beide träumten davon, ein eigenes Entwicklerstudio in der Schweiz aufzubauen, und als ein Freund von Stefan die Idee vom Landwirtschafts-Simulator mitbrachte, entstand der erste Prototyp.

»Das Feedback war schon phänomenal. Wir hatten auch schon sehr früh ein Forum, da haben sich viele Fans getummelt. Wir hatten dann beim Release schon über 5.000 Leute im Forum, die sich für das Spiel interessiert haben«, sagt Christian Ammann. Allerdings kein Vergleich zu heute: Der Landwirtschafts-Simulator 19 etwa hat sich nur zehn Tage nach Release bereits eine Million Mal verkauft. Mit diesem stellaren Erfolg hätten die beiden damals nicht gerechnet, erzählt uns Christian: »Das war nicht absehbar, dass das so groß wird.«

Fußgänger überleben

Der Landwirtschafts-Simulator sollte eine moderne Interpretation einer Simulation werden. Christian Ammann dazu: »Das Simulationsgenre ist auch ein bisschen altbacken – es hat so diesen Charme, dass es ein bisschen stehengeblieben ist. Das haben wir einfach versucht, ein bisschen aufzulösen.« Ein wichtiger Schritt dorthin war der Karrieremodus: Statt es sich direkt zum Beginn in den teuersten Maschinen gemütlich zu machen, muss man sich im Landwirtschafts-Simulator erst hocharbeiten, um sie sich leisten zu können. Das war im Jahr 2008 noch ziemlich ungewöhnlich für eine

International heißt der Landwirtschafts-Simulator Farming Simulator.



So fing alles an: Der Prototyp des Landwirtschafts-Simulators 2008 wurde von Christian Ammann und Stefan Geiger zu zweit entwickelt.

Simulation. Apropos ungewöhnlich: Bei der Frage nach dem großen Vorbild des Landwirtschafts-Simulators hätten wir wohl alle danebengetippt. »Spiele wie GTA haben gezeigt, wie man ein Spiel machen kann, das sehr immersiv ist. Die ganze Welt ist erkundbar, man kann in die Vehikel ein- und aussteigen. Und das war für uns ganz wichtig, dass man nicht nur im Traktor oder Mähdrescher sitzt, sondern die Welt begehen kann. Selbst im Flight Simulator kann man die Welt nicht einfach so begehen, man kann nicht schauen, was hinter dem Hangar vom Flugfeld ist. Das fehlt mir massiv. Wir haben versucht, das Genre auch ein bisschen weiterzuentwickeln. Diese Open World, dieses ›Ich kann hingehen, wohin ich will, und machen, was ich will!‹ – in Anführungszeichen – war einfach ein großes Vorbild für uns«, umreißt Ammann die Inspiration.

Ohne diesen Inspirationskick wäre der Landwirtschafts-Simulator also eine »normale« Simulation geworden, in der man zwar Traktoren, Mähdrescher und Co. lenken, Felder bestellen und Ernten einfahren kann, aber eben nicht aussteigen, um die Welt aus einer anderen Perspektive zu erleben. Im Gegensatz zu GTA stößt der Landwirtschafts-Simulator aber an eine Grenze – und zwar wenn es ums Thema Gewalt geht. Deshalb ist es seit jeher unmöglich, Fußgänger mit dem Traktor zu überfahren. »Wir haben eine USK-Einstufung von null Jahren«, erzählt uns Christian schmunzelnd. »Selbst wenn der Fußgänger ausweichen würde, wäre das nicht mehr USK 0.« Um weiterhin familienfreundlich zu bleiben, werden solche Themen im Detail mit der USK besprochen. Nun fährt man also einfach durch Fußgänger hindurch, statt sie zu überrollen. Das sehe zwar etwas komisch aus, gesteht Christian, aber der Landwirtschafts-Simulator sei eben ein Spiel für die ganze Familie.

Die Community hilft

Aber nicht nur in Sachen spielerische Freiheit war der Landwirtschafts-Simulator der Rebell unter den Simulationen. Giants Software brachte das Genre erstmals auf die Konsolen – heute gibt es den Landwirtschafts-Simulator nicht nur auf dem PC, der Xbox und PlayStation, sondern sogar auf dem Nintendo DS und anderen Mobilgeräten. Und anders als die meisten Spiele bietet das Spiel auch auf den Konsolen vollständigen Mod-Support – immerhin ist es die Modding-Szene, die den Simulator zu dem gemacht hat, was er heute ist.

»Ein Viertel aller Mitarbeiter von Giants Software stammen aus der Community«, erzählt uns Christian Ammann. Die ehemaligen Modder arbeiten in der Qualitätssicherung, beim Kundenservice und natürlich als Programmierer. Man lernt sich zum Beispiel auf der Farmcom kennen, der hauseigenen Messe des Landwirtschafts-Simulators.

Christian erzählt uns, dass Modder auch auf die Entwickler zukommen und Fragen zur Entwicklung ihrer Mods besprechen würden. So erfahre man schnell, wer wirklich gut ist. »Wenn eine coole Mod rauskommt, dann wissen wir natürlich Bescheid. [...] Zu den wichtigsten Moddern haben wir einen sehr guten Draht.« Anfang des Jahres erschien mit dem DLC namens Grimme sogar ein offizielles Addon aus der Community.



Das ebenfalls 2008 erschienene GTA 4 und der Landwirtschafts-Simulator 2008 haben auf den ersten Blick nichts gemeinsam. Aber die Freiheit von GTA diente als große Inspiration.



Der Hersteller Massey Ferguson ist mit seinen Maschinen MF 5600, MF 7700 und MF8700 im LS 19 vertreten.

Nein zum Konzept FIFA

Die Zusammenarbeit mit der Community ist auch dann wichtig, wenn es um die Wünsche der Spieler geht. Der Landwirtschafts-Simulator 2009 hatte etwa keine Rundumleuchten an Fahrzeugen – ein spielmechanisch banales Feature, wie uns Christian erzählt. Der Wunsch der Spieler danach war aber so groß, dass sie schließlich ihren Weg in den Landwirtschafts-Simulator 11 fanden: »Die Leute haben das voll gefeiert als eines der wichtigsten Features. Es ist manchmal interessant, was die Kunden sich wünschen und wie man als Entwickler das Spiel selbst sieht. [...] Viele Spieleentwickler haben diese Idee: Wir sind Künstler und haben eine künstlerische Vision. Wir sind da aber sehr pragmatisch und versuchen wirklich umzusetzen, was die Leute sich wünschen.«

Wenn es nicht gerade um Rundumleuchten geht, dann kann es bei großen Features aber auch schon mal bis zu fünf Jahre dauern, bis sie eingebaut werden. Man müsse vorher genau prüfen, ob die Umsetzung auch im Multiplayer-Modus, mit den unterschiedlichen Mods und auf Konsolen reibungslos funktioniert. Deshalb verzichtet Giants Software auf einen jährlichen Release neuer Teile, wie es etwa bei FIFA der Fall ist. Christian konkretisiert: »Das kritisieren ja alle an FIFA, dass eigentlich nur die Spielernamen ausgetauscht werden, und so etwas kommt für uns überhaupt nicht in Frage. Selbst im Zwei-Jahres-Zyklus wurde bei uns sehr viel gemacht. Da kann man nicht sagen, es wurden nur die Traktoren ausgetauscht.«

Aufgrund der neuen Konsolengeneration und der zahlreichen geplanten Features für den LS 22 ließen sich die Entwickler diesmal sogar noch ein Jahr mehr Zeit. Eine Gemeinsamkeit mit FIFA hat der Landwirtschafts-Simulator dann aber doch: die zahlreichen Lizenzen, die ihren Weg ins Spiel finden. Derzeit arbeitet Giants Software mit über 200 Lizenzpartnern von Landmaschinen und -geräten eng zusammen, die ihre neuesten Maschinen für den Landwirtschafts-Simulator zur Verfügung stellen möchten. Viele kommen sogar selbst auf die Entwickler zu. Christian erzählt uns, dass etwa Massey Ferguson mittlerweile 3D-Modelle seiner Traktoren aus dem Landwirtschafts-Simulator verwendet, um seine neuen Maschinen auf Pressekonferenzen vorzustellen.

Die Zukunftspläne

Der Landwirtschafts-Simulator sei mehr als nur eine Simulation von Traktoren und Mähdreschern, erzählt uns Christian im Interview. Immerhin können wir zum Beispiel auch Zug oder LKW fahren – es ist also auch ein kleiner Zug- und Truck-Simulator. Mittlerweile gibt es zahlreiche Mods für zum Beispiel Boote und Flugzeuge – der Landwirtschafts-Simulator ist ein Spielplatz für all diese Dinge. »Seit der Version 11 haben wir versucht, ein bisschen einen Über-Simulator zu machen. Das geht in ganz viele Simulationsgenres rein. [...] Das ist auch das, wo wir hinwollen: das Spiel ein bisschen öffnen. Es soll eine coole virtuelle Welt sein, in der man einfach Zeit verbringen kann mit seinen Kollegen nach der Arbeit oder nach der Schule.« Die Faszination liegt laut Christian darin, einfach mal abzuschalten. Dinge zu tun, die man im echten Leben nicht ohne Weiteres machen kann – wie mit großen Maschinen zu arbeiten und damit über die eigenen Hektar Land zu fahren. Dieselbe Faszination, die uns auch der kommende Landwirtschafts-Simulator 22 wieder ins Wohnzimmer bringen soll.

Und wer weiß, vielleicht revanchiert sich Rockstar Games ja und baut seinerseits eine Landwirtschafts-Simulation in GTA 6 ein. Nach all den Minispielen in GTA 5 würden wir es ihnen zumindest zutrauen. ★



Im Landwirtschafts-Simulator 17 konnte man erstmalig auch eine Frau verkörpern.



BOOSTBOXX

GameStar PCs & NOTEBOOKs



GAMESTAR-PC
TITAN Z

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

MAINBOARD ASUS ROG Strix Z490-E Gaming

GRAFIKKARTE ASUS TUF GAMING GEFORCE RTX 3090 24GB NEU

ARBEITSSPEICHER 32 GB DDR4-3200 Corsair Vengeance

SSD 2.000 GB NVME SSD

FESTPLATTE 4.000 GB HDD



nur 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



Gaming Virgin: Deus Ex

MACHT DAS 2021 NOCH SPASS?

Die Jahrtausendwende war eine goldene Zeit für Computerspiele. Eines dieser Meisterwerke ist schlecht gealtert – kann es unseren Autor dennoch faszinieren? Von Sascha Penzhorn

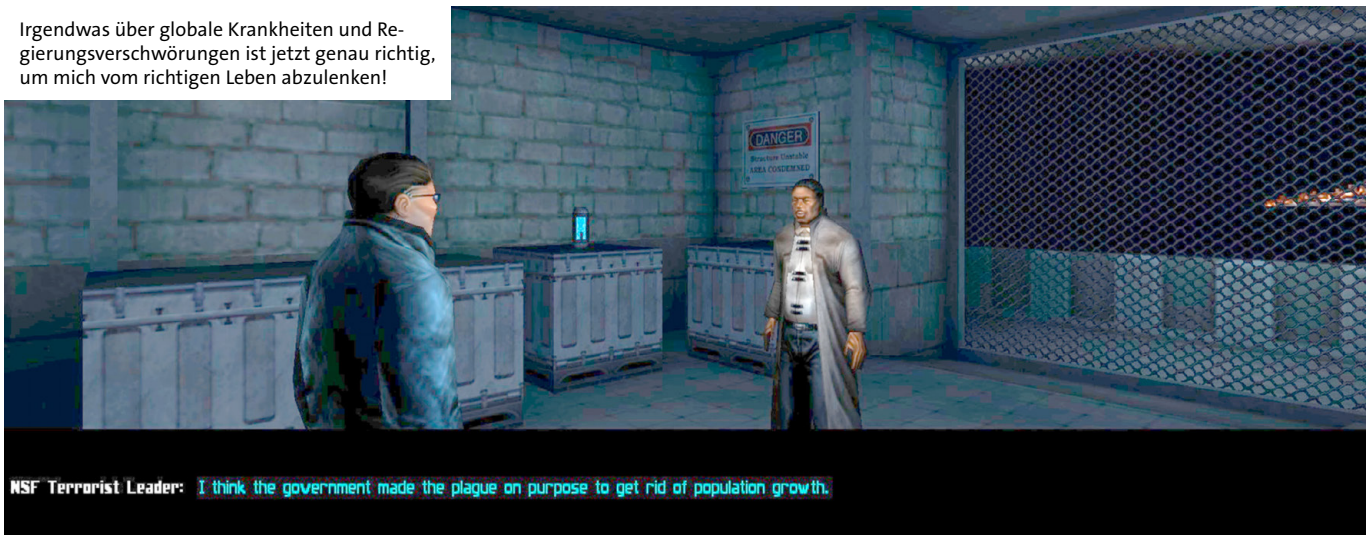


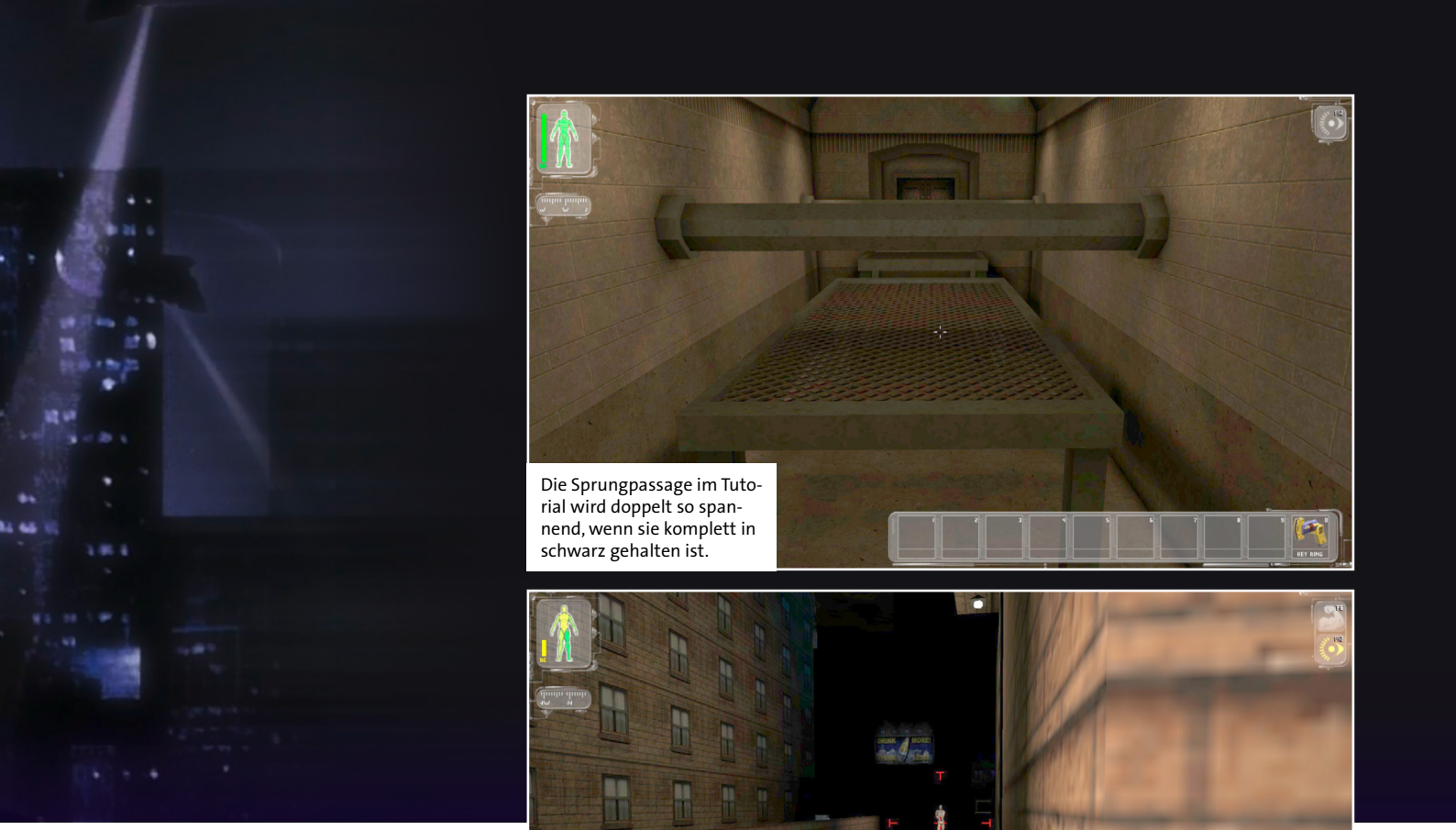
Sascha Penzhorn
Sascha hat um die Jahrtausendwende vor allem Counter-Strike gespielt. Damals, als man Skins noch einfach so runtergeladen und nicht aus irgendwelchen Boxen gezogen oder für alles Geld der Welt eingekauft hat. Überhaupt war Online-Gaming im Zeitalter der DSL-Flatrates das höchste der Gefühle, vom gepflegten Arena-Shooter zwischendurch über Diablo 2 mit Freunden im Battle.net bis zu langen Sitzungen in Baldur's Gate, das damals durchaus auch vergleichsweise intensiv im Multiplayer gespielt wurde. Für Deus Ex blieb da einfach keine Zeit mehr – obwohl Sascha spätestens seit Shadowrun fürs Mega Drive Interesse an Cyberpunk hatte.

Normalerweise schaue ich mir für GameStar alte Spieleklassiker an, die ich damals gehasst und ganz bewusst ignoriert habe. Gothic fand ich vor 20 Jahren schon kacke, für Echtzeitstrategie wie in Age of Empires war ich schon immer zu blöd, The Witcher hatte mich einfach nicht interessiert. Nichts davon trifft auf Deus Ex zu, das flog einfach nur unter meinem Radar. Diablo 2, Baldur's Gate 2, Icewind Dale sowie DSL-Flatrates in Verbindung mit Counter-Strike kosteten mich bereits jede freie Minute. Und um das Jahr 2000 herum hatten wir auch noch Half-Life, diverse Arena-Shooter, bei denen ich spontan nicht weiß, ob sie noch indiziert sind, Dungeon Siege, Mech Warrior … Wenn ihr zu diesem Zeitpunkt auch noch eine Sony PlayStation oder ein Nintendo 64 hattet, kamen außerdem tonnenweise weitere Meilensteine der Spielegeschichte hinzu. Hattet ihr stattdessen einen Sega Saturn, haben euch eure Eltern niemals geliebt.

Über Deus Ex wusste ich bis letzte Woche überhaupt nichts. Klar, ich habe am Rande die modernen Nachfolger mitbekommen, weiß auch, dass es unzählige Fans gibt und dass Warren Spector, der das Spiel verantwortet hat, wohl ein absolutes Genie und ein Meister seines Fachs sein muss. Und mit dieser Situation lebte es sich echt prima.

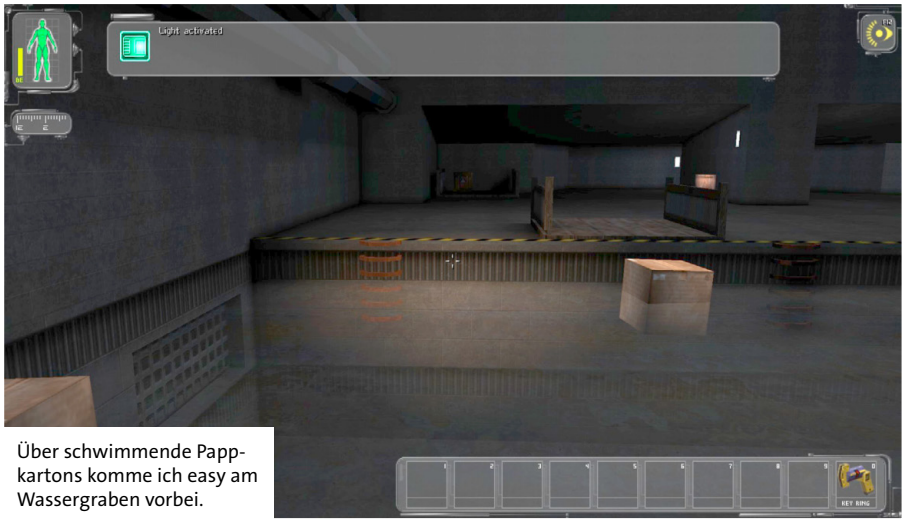
Irgendwas über globale Krankheiten und Regierungsverschwörungen ist jetzt genau richtig, um mich vom richtigen Leben abzulenken!





Die Sprungpassage im Tutorial wird doppelt so spannend, wenn sie komplett in schwarz gehalten ist.

Wäre mein Gegner ein Elefant oder ein Reihenhaus, könnte ich ihn jetzt treffen.



Über schwimmende Pappkartons komme ich easy am Wassergraben vorbei.

Dumm nur, dass es mein Job ist, regelmäßig alten Krempel auszugraben und zu testen. Da hilft es durchaus, auch mal proaktiv zu werden und selbst ein Spiel vorzuschlagen, bevor der Chef oder irgendein Leser ankommt und Arcania oder Elex will, oder wie auch immer der gerade aktuelle Aufguss von Gothic 2 heißen mag. So startet also mein Abenteuer als JC Kitten, bionisch aufgepowerter Supermensch im Auftrag der Regierung der Vereinigten Staaten von Amerika. Anscheinend bin ich aber auch blind und agil wie eine trächtige Kuh.

Ich sehe schwarz

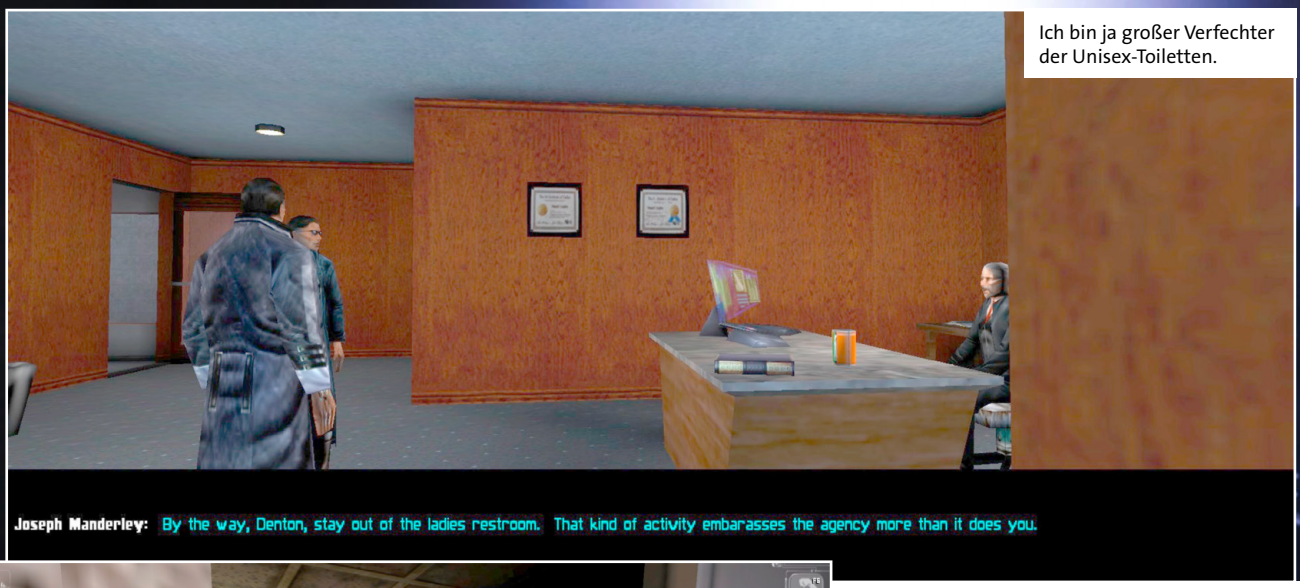
Beim ersten Spielstart sehe ich längst vergessene Firmenlogos wie Ion Storm (der Entwickler von Deus Ex) und Eidos in ebenso längst vergessenen Auflösungen wie 640x480. Passe ich die Auflösung übers Optionsmenü an, wird mir ein Teil des Bildes abgeschnitten. Ich beende das Spiel, schaue in die Ini-Datei und setze das Spiel von Hand auf 1080p. Nächster Versuch.

Ich soll doch bitte das Tutorial starten, verlangt das Spiel. Eine Stimme erklärt mir, dass ich Türen öffne, indem ich sie mit der rechten Maustaste anklicke. Ich sehe nur einen dunklen Korridor mit diesen schrecklichen Fußbodenspiegelungen der späten 90er und eine pechschwarze Wand. Im Optionsmenü finde ich einen Helligkeitsregler, der nichts bewirkt. Dafür setzt sich das Spiel nun automatisch auf 640x480 zurück.

Etwas Google-Recherche führt mich zu einem speziellen Launcher, der das Spiel im randlosen Vollbildfenster startet und das Spiel nicht mehr ganz so düster aussehen lässt. Außerdem gibt es alle möglichen Textur-Packs, DX11-Renderer, Community-Patches und weiteres Zeug. Aber ich will doch erst mal einfach nur spielen!

Diesmal erkenne ich die Tür am Ende des Korridors und kann das Tutorial starten. Es ist immer noch alles sehr dunkel. Ich finde keine Taste zum Abnehmen der Sonnenbrille. Ich soll laufen, kriechen, klettern, springen, alles harmlose Fingerübungen, über die Gordon Freeman damals nur lachen konnte. Das ist auch gut so, denn ich kann nur gefühlte fünf Zentimeter hoch springen.

Dann folgt diese Schießbudensektion. Wow. Mein Fadenkreuz ist ungefähr so groß wie Bochum. »Halte die Pistole ruhig, bis sich das Fadenkreuz zusammenzieht«, erklärt der Tutorial-Onkel. Schon klar. Allerdings kriecht das Ding so lahmarschig über den Bildschirm, dass ich mich umgehend an die afrikanische Riesenschnecke meiner Freundin erinnert fühle. Sie züchtet die Viecher tatsächlich in ihrer Tierhandlung. Mein mit Nanotechnologie aufgemotzter Superagent benötigt gefühlt 30 Sekunden, um die Knarre einigermaßen ruhig zu halten und damit halbwegs gerade auf die Zielscheibe direkt vor seiner Nase zu schießen. Na, das geht ja wirklich super los!



Ich bin ja großer Verfechter der Unisex-Toiletten.



Zehn Minuten stillhalten, damit sich das Fadenkreuz schließt. Und dann verursacht die Schrotflinte auf Distanz keinen Schaden.

Quasi-Jesus

Ich bin mir des Alters dieses Spiels bewusst, aber meine Fresse, das Waffen-Handling hätte ich auch vor 21 Jahren scheiße gefunden. Selbst mit voll zusammengeschrumpftem Fadenkreuz ist jeder zweite Schuss Glückssache, weil sämtliche Knarren noch mal zusätzlich eine eingebaute Wertung für Treffsicherheit haben. Hervorragend! Ich bin halb blind, kann kaum springen und auch nicht richtig schießen. Vielleicht spielt sich diese ganze abgefahrene Superagenten-Story mit der Nanotechnologie nur in meinem Kopf ab?

Zwischendrin muss ich auch mal Sprengstoff benutzen oder entschärfen und an irgendwelchen Soldaten vorbeischleichen. In den meisten Spielen bringe ich mich mit Granaten am ehesten selbst um, und zum Schleichen fehlt mir grundsätzlich die Geduld, aber ich beiße mich durch das komplette Tutorial, um gut auf das Hauptspiel vorbereitet zu sein. Am Ende entdecke ich noch meine geheime Superkraft.

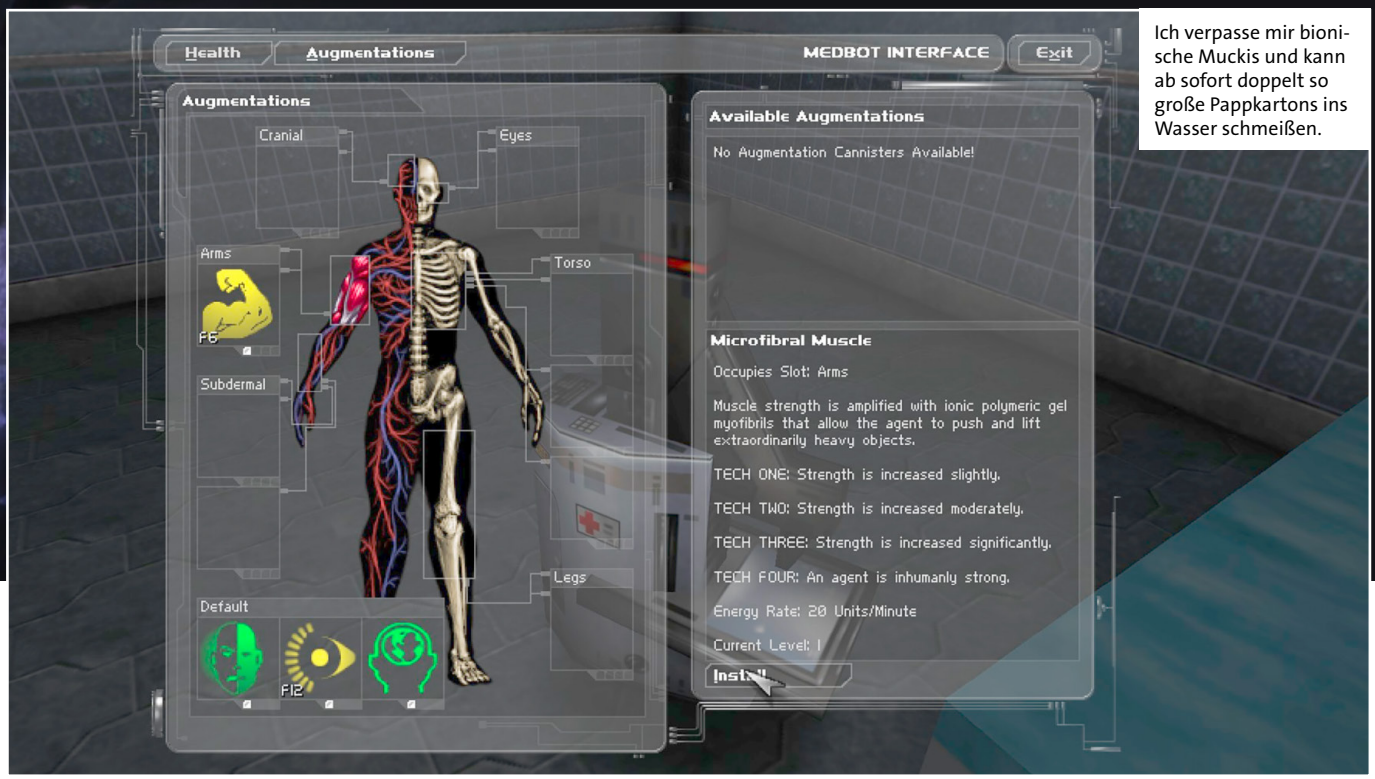
Ich soll mich an einem Roboter vorbeischleichen (bäh, schon wieder!) und einen Wassergraben überqueren. Der Roboter ist schön doof, an dem komme ich locker vorbei. Wahrscheinlich ist der einfach nur genauso blind wie ich. Nur wie komme ich jetzt übers Wasser? Rings um mich herum stehen alle möglichen Pappkartons. Tatsächlich sieht das Trainingsgelände aus wie eine typische Lagerhalle von Amazon, nur mit mehr bewaffneten Wachen und weniger Pinkelflaschen. Als ich hinter einer der Kisten in Deckung gehe, schiebe ich sie versehentlich in den Wassergraben, wo sie nun lustig vor sich hin schwimmt. Das finde ich toll, also werfe ich noch ein paar Kisten hinterher, dann springe ich drauf – und tatsächlich: Ich kann auf den Pappkartons herumlaufen, die auf der Wasseroberfläche treiben. So beende ich jetzt ganz locker den letzten Test im Tutorial und bin bereit für meinen ersten Einsatz. Videospielphysik ist super!

Ninja wider Willen

Endlich geht es los! Intro. Ich bin der Typ aus dem YouTube-Kommentarbereich. Haufen-



Der Ex-Soldat an der Munitionsausgabe gibt mir nichts mehr, weil ich zu viele Gegner abknalle. Na toll, ab jetzt muss ich sie alle erwürgen!



Ich verpasse mir bionische Muckis und kann ab sofort doppelt so große Pappkartons ins Wasser schmeißen.

weise Menschen sterben weltweit an einer unheimlichen Krankheit, es gibt jede Menge Drama um den viel zu knappen Impfstoff, während Verschwörungstheorien die Runde machen, die besagen, dass alles nur ein abgekartetes Spiel der Regierung … blablabla … wie kommen Spieleautoren immer auf so völlig abstruse Geschichten? Egal! Ich schaue im Büro kurz in den Damentoiletten vorbei und werde gemeldet, dann hole ich mir meinen ersten Job ab: Ich soll die Freiheitsstatue stürmen, ein paar Terroristen plätten, einen gefangenen Agenten befreien und eine Ladung von irgendeinem Impfstoff sichern.

Und ich ziehe los mit einer Pistole, einem Elektroknüppel und einer Armbrust, weil es das Spiel null interessiert, dass ich auf Gewehrexperte geskillt bin. Das Briefing erhalte ich von meinem Bruder. Mal gespannt, wie viele Missionen es dauert, bis der stirbt! Mit dem Taser-Prügel knacke ich ein paar Holzkisten und finde ein Medipack.

Entweder gibt es keine Karte oder ich bin zu dumm, den Hotkey dafür zu finden. Aber so schwer kann so eine Freiheitsstatue ja nicht zu finden sein, also laufe ich motiviert los und begegne kurze Zeit später meinem ersten Terroristen. Ich ziehe die Knarre und versuche erst gar nicht, den Abzug zu betätigen, weil der Bösewicht leider ein ganzes Stück kleiner ist als Bochum. Ich schleiche mich an den Typen ran, zücke den E-Knüppel und klicke wie bescheuert auf der linken Maustaste herum, weil ich in diesem Augenblick nicht weiß, dass meine Waffe bei jedem Angriff Ladung verliert und ich diese im Kampf gegen die Holzkisten bereits vollends aufgebraucht habe. Also wechsle ich auf die Handknarre, während mich der Terrorist durchlöchert wie ein Sieb, und strecke ihn mit drei oder vier Treffern nieder, was überhaupt nur funktioniert, weil ich ihn quasi schon berühre und unmöglich noch verfehlen kann. Zum Dank hinterlässt er mir ein Messer. Damit schleiche ich mich an den nächsten Gegner, weil Schießen sowieso nichts bringt, und steche aus dem Hinterhalt zu. Ein Treffer, zwei, drei, vier, nebenher schlucke ich tonnenweise Blei, weil es sich bei meiner Nahkampfwaffe offenbar um eine Attrappe handelt. Hätte ich mal lieber Punkte in Nahkampf oder Pistolen investiert. Zum Glück habe ich mein Medipack.



Klettert bloß nicht bis zum oberen Ende der Freiheitsstatue, bevor ihr im verdammten Keller wart!

Running Gag

Als ich schließlich die Statue erreiche, werde ich direkt von einem Rudel Terroristen begrüßt. Die kommen überwiegend aus den oberen Stockwerken, also beschließe ich, mich erst mal in deren Richtung vorzukämpfen, bevor ich den Kollegen im Keller befreie. Das ist super – ich kann nicht geradeaus schießen, brauche mindestens das gesamte Wochenende zum Nachladen und verursache mit meinem Messer so geringen Schaden, dass ich auch gleich einen rostigen Teelöffel als Waffe verwenden könnte.

Mit viel Anstrengung und noch viel größerem Blutverlust kämpfe ich mich Stockwerk um Stockwerk durch. Mein Medipack ist längst aufgebraucht, also ziehe ich mir zwischendurch hundert Schokoriegel, drei Dutzend Limodosen und sämtliche Bierflaschen rein, die geöffnet und halbvoll in irgendwelchen Ecken stehen. Bis mein Agent ganz oben beim Terrorchef ankommt, hat er Diabetes und braucht eine neue Leber, aber irgendwie habe ich überlebt.

Der Terrorist erzählt mir, dass die gefährliche Krankheit von der Regierung entwickelt wurde, um die Überbevölkerung zu stoppen. Nebenher erhalte ich die Meldung, dass der Agent, den ich aus dem Keller befreien sollte, sich inzwischen selbst gerettet hat. Ich renne sicherheitshalber trotzdem nochmal runter, aber tatsächlich: Sämtliche Gegner sind tot (und geplündert!), die Zellentür ist offen, hier hat jemand ordentlich aufgeräumt. Wie cool, dass das vom Spiel auch direkt so dargestellt wird!

Weniger cool ist, dass mir dieses Detail fortan bis in alle Ewigkeit unter die Nase gerieben wird, angefangen mit der Abschlussbesprechung beim Chef der Agentur: »Sie werden verstehen, dass ich Ihnen den Bonus für Gunther Hermanns Rettung nicht auszahle.« Dann werde ich noch für meinen Aufenthalt in der Damentoilette angemotzt und soll mich darauf mit meinen Mitstreitern für die zweite Mission treffen. Einer davon ist Gunther Hermann, der mir ans Herz legt, doch bitte einen guten Job zu machen und am Ende nicht womöglich irgendwelche Gefangenen in einem Keller zu vergessen. Hättest du Penner halt noch fünf Minuten abgewartet, wäre ich schon noch in den verdammten Keller gegangen, aber okay, dieser eine Fehler wird mir dann halt eines Tages in den Grabstein gemeißelt!

Verstehen Sie SPAS?

In der zweiten Mission versuche ich krampfhaft, mit den anderen Cyber-Agenten Schritt zu halten, die ich in der Dunkelheit kaum erkennen kann. Ja, ich habe eine eingebaute Scheinwerferaugmentierung, die aber mehr Strom verbraucht als jede handelsübliche Taschenlampe. Irgendwie ist das mit der Nanotechnologie alles noch nicht so überzeugend. Die Kollegen rotzen sämtliche Terroristen mühelos weg, ich renne hinterher und plündere die Leichen. Ein Terrorist hinterlässt mir seine Schrotflinte! Jawoll! Jetzt wird endlich alles besser, denn Schrotflinten werden im Spiel als Gewehre geführt, und in die habe ich schließlich sämtliche Punkte investiert.

Tatsächlich: Mein Fadenkreuz zieht sich immer noch im Schneckentempo zusammen, ich treffe nichts, was mehr als drei Meter von mir entfernt ist, und zum Nachladen benötige ich gut fünf Sekunden. Immerhin rennen die Terroristen jetzt nach dem ersten Volltreffer weg, wenn sie schon nicht den Anstand besitzen, tot umzufallen. Das Bekloppte ist: Ich habe total Spaß! Ja, das Kampfsystem ist katastrophal fummelig, Munition und Heilkram sind extrem knapp, jede Auseinandersetzung muss ich mir vorher dreimal sorgfältig überlegen. Vor allem genieße ich aber die völlige Freiheit beim Spielen dieser Mission. Ich latsche keinen linearen Schlauch ab wie in den meisten modernen Shootern, habe aber auch kein riesiges Labyrinth mit unzähligen Keycards vor mir wie in vielen klassischen Spielen dieser Art. Stattdessen erforsche ich ein verdrecktes, heruntergekommenes Stadtviertel auf eigene Faust. In einer Ecke wird ein Obdachloser von ein paar Gangstern zusammengeschlagen. Als ich ihm helfe, erzählt er mir, dass die örtliche Gang vor allem über die Kanalisation agiert. Wenig später quatsche ich die Besucher in einem verruchten Nachtclub an. Eine Prostituierte macht sich Sorgen um ihre Freundin, die mit ihrem fiesen Zuhälter verschwunden ist. Den erwische ich kurze Zeit später dabei, wie er der Dame das Leben zur Hölle macht, und halte ihm darauf freundlich die Schrotflinte vors Gesicht. Ein Glück, dass er nicht weiß, dass ich damit nicht umgehen kann, denn als er verängstigt abzieht, erklärt mir seine Angestellte, dass sich die Gangster, die ich suche, in einer Lagerhalle verschanzt haben.

Hässlich und beeindruckend

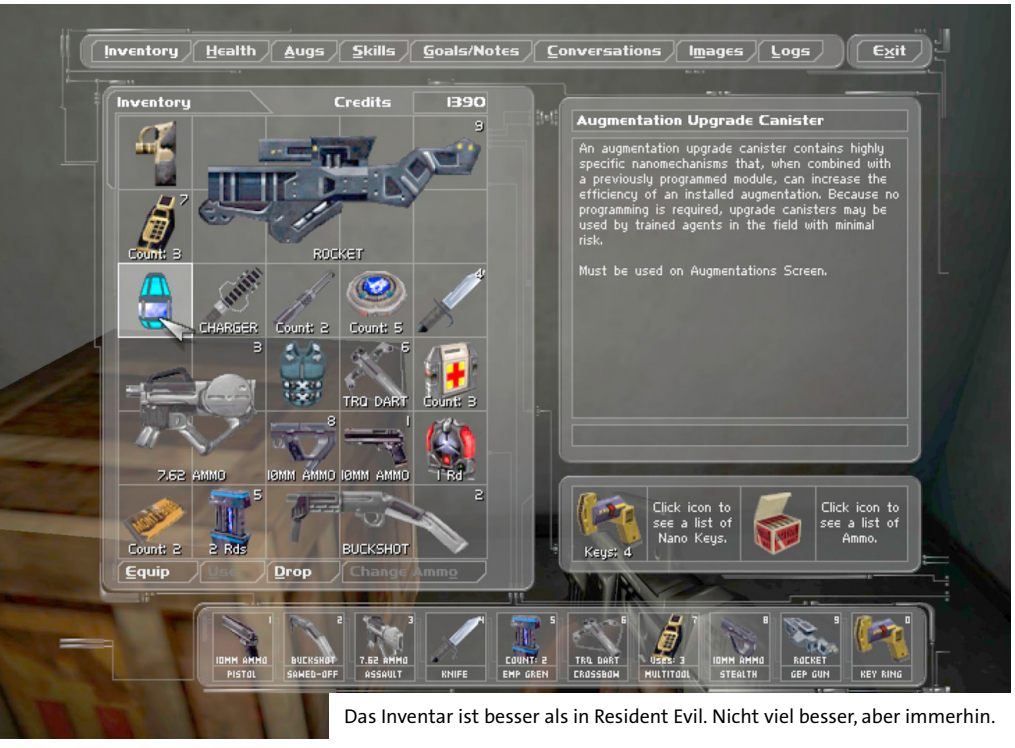
Ich beende eine Geiselnahme in einem Hotel und plündere ein paar Ausrüstungsgegenstände aus dem Zimmer meines Bruders, die er dort für mich hinterlassen hat. Draußen motzen Soldaten darüber, dass mein Bruder ihnen nur Tränengas und keine tödlichen Waffen mitgebracht hat. Scheint



Rette ich die Freundin dieser Dame vor ihrem fiesen Zuhälter, hilft mir das in meiner Mission weiter.



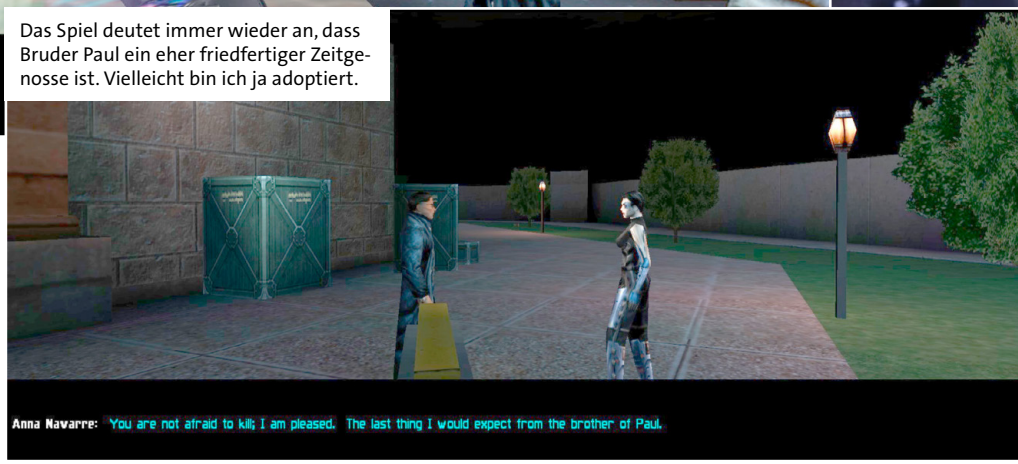
Ich habe fortgeschrittenes Training mit Gewehren, vom ach so rapiden Nachladen bemerke ich trotzdem nichts.



Das Inventar ist besser als in Resident Evil. Nicht viel besser, aber immerhin.



Es ist nicht super sexy gealtert, der Art-Style von Deus Ex gefällt mir aber auch heute noch.



Das Spiel deutet immer wieder an, dass Bruder Paul ein eher friedfertiger Zeitgenosse ist. Vielleicht bin ich ja adoptiert.

ein guter Kerl zu sein. Alles sieht aus wie in einem Spiel, das mehr als zwei Jahrzehnte auf dem Buckel hat, doch die Welt zieht mich komplett in ihren Bann. Ich kann alles und jeden anquatschen, komme in jedes Gebäude und auf jedes Hausdach. Die Leute, denen ich helfe, sind nicht einfach nur generische Nebenmissions-Honks, die ein paar Erfahrungspunkte oder Patronen fallenlassen. Jeder bietet mir neue Lösungsansätze für meine eigentliche Mission.

Ich kann durch die Kanalisation, kann mich mit Losungswörtern und Codes, die ich von geretteten Geiseln und NPCs erhalte, an Alarmsystemen und Geschützen vorbeimogeln. Jemand deutet einen versteckten Weg durch den Park an. Am Ende schleiche ich mich aber über die Dächer, schalte aus sicherer Höhe einen Wachtposten nach dem anderen aus, während ich die gesuchte Lagerhalle ausspähe und schließlich infiltriere.

Im Hintergrund spielt dabei dieser unglaublich coole, futuristische 16-Kilobit-Soundtrack, der auch nicht besser gealtert ist als der Look des Spiels. Nichts davon stört mich. Ja, Deus Ex ist im Jahr 2021 veraltet. Aber es ist stimmig, der Grafikstil ist klasse, die Musik lade ich mir für meine Sammlung runter. Vor allem habe ich gerade eine komplette Mission intuitiv, völlig frei und ohne irgendwelche Markierungen, Wegweiser oder geskriptete Events gespielt und jage nun ein komplettes Lagerhaus in die Luft.

Am Ende erhalte ich die volle Belohnung plus einen Bonus für gerettete Geiseln. Nebenher erwische ich einen Regierungsbeamten, der einen gefangenen Terroristen verhört und dabei dessen gesamte Familie bedroht, und erhalte eine E-Mail von meinem Bruder. Ich soll niemandem trauen. Als ich kurze Zeit später den Rechner des Chefs mit dessen Passwort checke, finde ich dort eine Nachricht, die besagt, dass man sich wohl von meinem Bruder trennen und nun sämtliche Hoffnungen auf mich setzen möchte. Was ist denn da los? Schlimmer noch: In einer älteren E-Mail motzt der Chef über meinen ersten Einsatz und ist enttäuscht davon, dass ich Gunther Hermann nicht aus dem Kell… Heilandsack ey, es war mein verdammter erster Tag, verdammt!

Ich mache weiter

Die Geizknochen aus der Redaktion bezahlen immer nur bis zu einer bestimmten Seitenzahl, und die habe ich jetzt erreicht. Theoretisch ist der Job damit erledigt, und ich kann mit Deus Ex wieder aufhören. Will ich aber nicht. Ich habe das Gefühl, dass ich storymäßig nur an der Oberfläche gekratzt habe und es jetzt erst richtig losgeht. Ich hasse das Waffen-Handling und hätte gerne einen funktionierenden Helligkeitsregler, ansonsten gefällt mir das Spiel aber auch aus heutiger Sicht hervorragend.

Das geht los mit der Spielwelt, in der ich so ziemlich jedes Gebäude betreten, mit sämtlichen NPCs interagieren und aus jeder Interaktion wichtige Informationen und Fortschritte ziehen kann. Nicht wie in gewissen anderen Cyberpunk-Spielen, in denen große Teile der Spielwelt nicht mehr als (zugegeben wunderschöne) bloße Fassade sind. Vor allem reagiert Deus Ex glaubhaft und natürlich auf alles, was ich so anstelle: von Gunther im Keller über die Ausflüge ins Damenklo bis zum angefressenen Ex-General an der Munitionsausgabe, der sich weigert, mir eine fettere Wumme zu geben, weil ich so viele Terroristen einfach wegblase, statt die Missionen intelligent zu lösen. Und hey – wo inzwischen eh jeder Scheiß ein Remaster bekommt, sobald er auch nur fünf Jahre alt ist, wär's da nicht mal an der Zeit für ein aufgehübschtes Deus Ex? Nichts gegen die Textur-Mods aus der Community, aber ein Laden wie Square Enix, dem die Marke inzwischen gehört, kann doch sicher noch mehr aus dem alten Spiel rausholen. ★



Ich mag ja Clubs, die nicht nur Fassade sind, sondern eine funktionierende Tür und ein Innenleben haben, so wie dieser hier.

URZEITWESEN IM COMPUTERSPIEL

DIE EVOLUTION DER DINOS

Während Dino-Fans auf den großen AAA-Blockbuster mit den gigantischen Urzeitwesen warten, werfen wir einen Blick darauf, wie sich die Dinos im Laufe der Jahre in Spielen entwickelt haben.

Von Daniel Hercenberger



Daniel Hercenberger
Daniel ist Kurator der Sonderausstellung »KinoSaurier – Zwischen Fantasie und Forschung«, die er gemeinsam mit der Museumspaläontologin Dr. Annette Richter erstellt hat, sowie Dozent für Gamedesign-Theorie, Storytelling, Film und Ethik. An der Hochschule Hannover lehrt der Theologe und Filmwissenschaftler Theorie und Geschichte der Animation. Neben seiner Forschung über die Medialität der Dinosaurier liegt sein Forschungsinteresse bei Phantastik und Horror. Seine Doktorarbeit schrieb er über »The Walking Dead«.



Alex in Tekken 3 ist eine Mischung aus Dino ... und ein bisschen Mensch.

Ein Mädchen mit Lockenschopf, Tiara und bemaltem Gesicht beobachtet neugierig, wie aus einer hübschen Blume auf einmal ein pflanzenähnliches Tierchen wird, das sich flink aus dem Staub macht. Doch es bleibt keine Zeit, die wundersame Flora zu beobachten. Ihr Vater, ein Stammeshäuptling (verkörpert von Vin Diesel) nimmt die Kleine behutsam in den Arm, und zusammen geht es mit der Sippe weiter durch die malerische Dschungellandschaft. Plötzlich wird die Gruppe von wilden, Ork-ähnlichen Kreaturen angegriffen. Dann springt auch noch unerwartet ein gigantischer Tyrannosaurus rex aus dem Dickicht und frisst sich durch alles, was sich bewegt. Der Stammeshäuptling und seine Tochter überleben nach einer Kampfeinlage und nach einer Flucht in eine Höhle voll blau schimmernder Computerkonsolen. SciFi-Elemente, Dino-Action, Dschungelexotik, im Naturzustand befindliche Kulturen und verlorene Täler: Wir befinden uns im Cinematic-Trailer zu Ark 2, der Fortsetzung der beliebten Dinosaurier-Mär.

Und nein, wir werden uns hier nicht mit Vin Diesels Schauspielkünsten und seinem digitalen Alter Ego beschäftigen. Vielmehr konzentrieren wir uns auf ein sehr bemerkenswertes Detail. Wer ganz genau hinschaut, kann nämlich erkennen, dass der Tyrannosaurus rex federartige Auswüchse hat! Diese sehr gelungene Darstellung entspricht dem tatsächlichen Stand der Forschung.

Mit Federn?! Echt jetzt?

Ja, durch Federfunde im chinesischen Liaoning weiß man seit Ende der 1990er, dass viele Dinosaurier Federn hatten, selbst der furchteinflößende Tyrannosaurus rex. Als Jungtier war er wahrscheinlich aus Wärmeisolierungsgründen voll befiedert, als ausgewachsenes Tier hatte er höchstwahrscheinlich eine reduzierte Befiederung. Da



In Ark 2 haben Dinosaurier Federn – ganz so, wie es der aktuelle Forschungsstand beschreibt.

 Es gibt einen Dinosaurier, der nach Hogwarts benannt wurde: Dracorex hogwartsia, übersetzt »Drachenkönig von Hogwarts«.



Die Dinos in Horizon Zero Dawn sind Roboter. Warum das so ist, ist eines der Rätsel, die man im Spiel lüften muss.

auch markante, feste Hornsubstanzen wie bei heutigen Stachelschweinen durchaus wahrscheinlich waren, geht die Inszenierung des Tyrannosaurus rex in Ark 2 damit einen innovativen Weg und wagt es, das Bild des Dinosauriers dem zeitgenössischen Wissensstand anzupassen.

Leider ist diese Vorstellung nicht konform mit der in Hollywood-Blockbustern, die den Tyrannosaurus rex als echsenartiges Monster inszenieren. Wenn der König der Saurier wie ein gigantisches Huhn Jagd auf Menschen macht, passt das eben nicht in einen Actionfilm. Die Ark-Inszenierung schlägt hingegen einen sehr interessanten Mittelweg ein.

Fantastische Gefilde

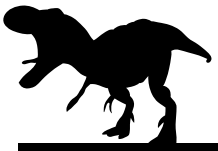
Obgleich Filme wie »Jurassic Park« (1993) natürlich auch als Inspiration und Vorlagen für Dinosaurier im Computerspiel dienen, bemüht sich Ark 2 wohl um eine Neubewertung des Dinosaurierbildes in der Populärkultur. Wir hoffen, dass der T. rex auch genauso im fertigen Spiel und in der animierten Serienumsetzung zu sehen sein wird. Auch Saurian (2017) zeigt uns eine authentische Wiedergabe des Mesozoikums, in dem wir selbst als kunterbunte und befiederte Urzeitechsen durch die Wälder streifen. Paradoxerweise geht es auch sehr realistisch in fantastischen Gefilden zu: In Risen 3: Titan Lords (2014) taucht etwa der »Urvogel« Scavenger auf und entspricht mit seiner Federboa dem aktuellen Forschungsstand.

Dinos sind … überall

Gerne werden Fantasy-Welten wie World of Warcraft auch mit prähistorischen Settings vermengt, wie es der Krater von Un'Goro als vergessene Welt innerhalb des WoW-Universums oder das Auftauchen von zivilisierten, auf dinosaurierartigen Kreaturen reitenden Echsenmenschen in Total War: Warhammer 2 (2017) zeigt. Horizon Zero Dawn (2017) greift auf sehr innovative Weise die Grundidee von H.G. Wells Zeitmaschine auf und zeigt uns eine postapokalyptische Zukunft in einer an die Vorgeschichte erinnernden Welt, in der dinosaurierartige Maschinenungetüme ihr Unwesen treiben. Wie in vielen Dinosaurierspielen müssen wir auch als Heldin Aloy die unerforschte Wildnis durchstreifen und Abenteuer erleben, die unter anderem von Begegnungen mit fantastischen wilden Tieren erzählen. Ausgangspunkt hierfür ist die Literatur des 18. Jahrhunderts in Form von Robinsonaden, also Abenteurer auf exotischen Inseln auf Basis von Daniel Defoes »Robinson Crusoe« (1719). Spiele wie The Curious Expedition 2 verdeutlichen diesen Reiz, unbekannte Orte und Kulturen entdecken zu wollen. Wenn sich dazu nun Dinosaurier addieren, wird die Vorstellung einer in der Realwelt eingeschlossenen Anderswelt dramatisch ausgelotet. Eine Realität, die Bruchstücke von Fantastischem enthält.

Ein eigenes Dinotopia

Während Dino-Fans 2014 auf das (leider gescheiterte) Early-Access-Projekt The Stomping Land hoffen, erfüllt schließlich das Survival-Game Ark: Survival Evolved (2015) sämtliche Kinderträume und bringt das ganze Repertoire an ultimativer Dino-Fantasy mit sich. Wie auf einem Spielplatz der Superlative können wir uns hier austoben und sogar Dinosaurier und Drachen gleichzeitig erleben. Das Spiel schafft es, sämtliche klassischen Motive von Dinosauriergeschichten aus Literatur und Film in sich zu vereinen und etwas völlig Neues draus zu machen. Unter dem Dach der Science-Fiction finden wir hier das Motiv der Robinsonade (Survival) in Kombination mit einer



UND WAS IST MIT DRACHEN?

Vom Drachen wissen wir, zumindest heute, dass es ihn nie gegeben hat und er ein Produkt des Mythos ist. Außer gewissen Ähnlichkeiten durch lange Bildtraditionen von Ungeheuerdarstellungen sowie in der frühen Dino-Kunst (weiter gefasst Paleo-Art) in der Mitte des 20. Jahrhunderts hat der fantastische Drache mit seiner symbolischen Funktion in der Kunst nichts mit den Dinosauriern als Produkte der Forschung gemein.



In Dino Eggs mussten wir Dinosauriereier einsammeln. Und dabei nicht von der Dino-Mama zertrampelt werden.

prähistorischen, vergessenen Insel und sich entwickelnden Dinos (Evolved). Auf der Insel tauchen Saurier zunächst als Gegner auf, die später domestiziert werden, sodass wir ein eigenes Dino-Utopia erschaffen können. Auch das Echtzeitstrategiespiel Paraworld (2006) behandelt die Idee des idyllischen Zusammenlebens von Menschen und Dinos im Gewand einer Zeitreisegeschichte.

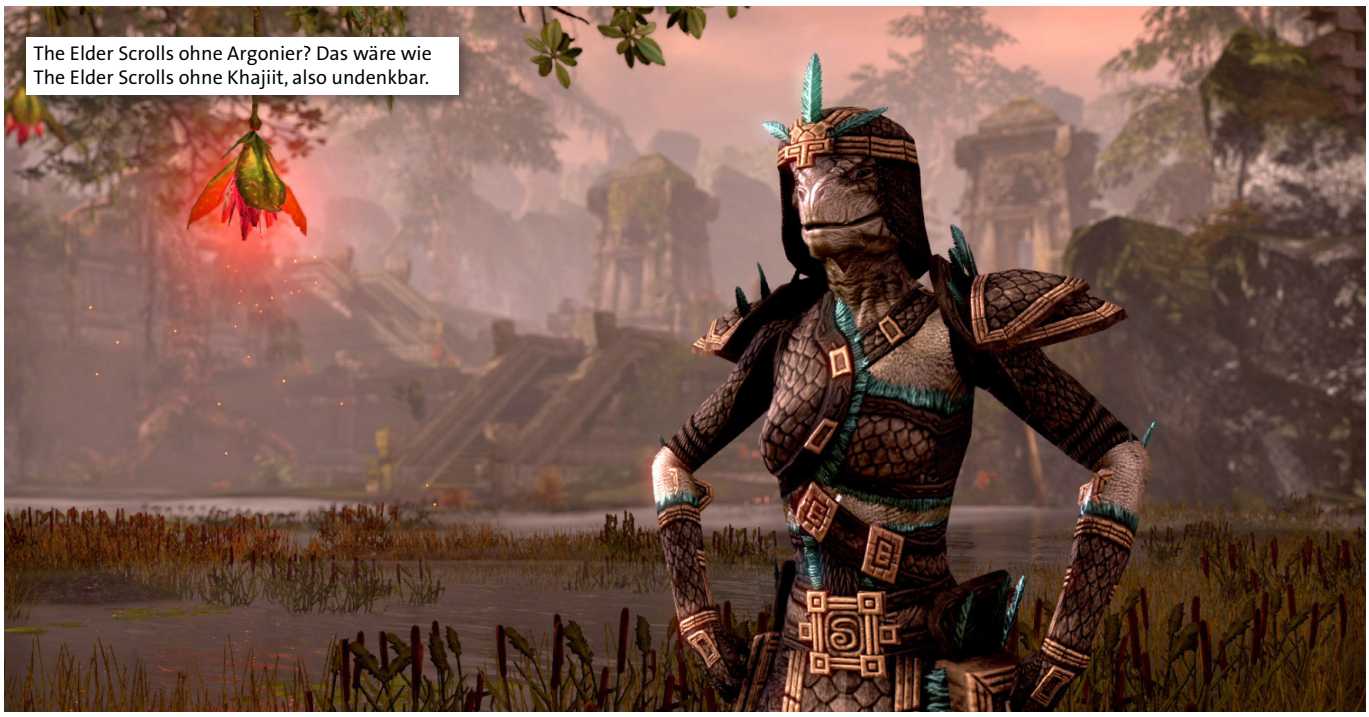
Eine fortgeschrittenere Utopie bietet das Adventure Lost Eden (1995), in dem Menschen und Dinosaurier in einer am Mittelalter orientierten Gesellschaft miteinander leben. Die Dinosaurier haben sich darin zu einer Hochkultur weiterentwickelt. Diese Games erinnern stark an James Gurneys »Dinotopia«-Bücher, die Anfang der 1990er Jahre Leser mit fantasievollen Illustrationen auf eine Insel entführten, wo Menschen und Dinosaurier friedvoll miteinander koexistieren.

Warum Dinosaurier im Spiel?

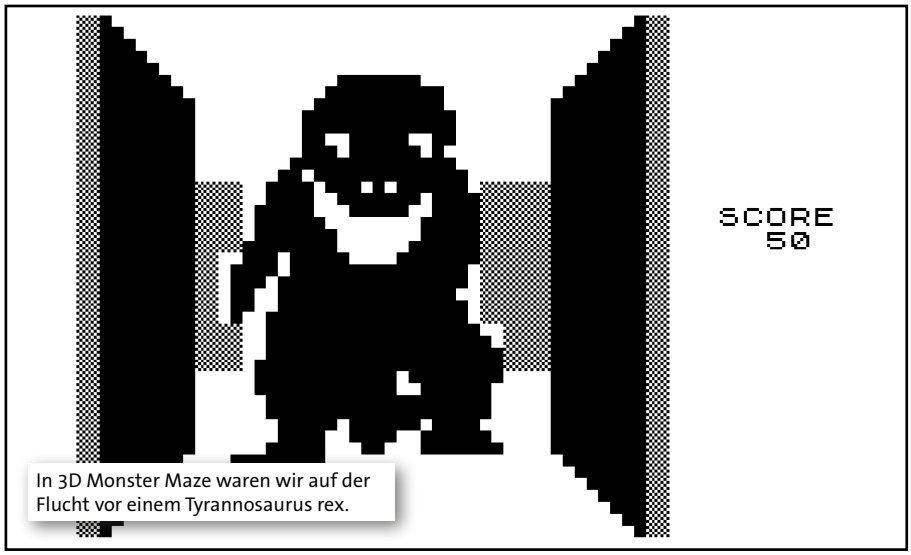
Mit Blick auf die tatsächlich einst dagewesenen Dinosaurier ist die Vorstellung faszinierend, dass sich eine ganz andere Welt mit den Urzeitgiganten wahrscheinlich genau dort befand wo man heute mit seinen eigenen Füßen steht. Dieser Gedanke scheint unvorstellbar und reizvoll, weshalb Dinosaurier die Imaginationskraft des Menschen immer wieder neu stimulieren. Im Bewegtbild wird den Dinosauriern deshalb ganz im Sinne der lateinischen Wortwurzel für Animation (lat. animare für beleben und beseelen) Leben eingehaucht, sodass sie wieder eine Muskulatur, Weichgewebe, Haut und Farbe bekommen, anfangen sich zu bewegen und sogar Geräusche machen. Computerspiele sind deshalb besonders gut geeignet, den Wiederbelebungsgedanken im Sinne der Interaktion mit den Dinosauriern umzusetzen. Bei der digitalen Auferstehung der Dinosaurier laufen die Erkenntnisse der Paläontologie (die Wissenschaft von der prähistorischen Vergangenheit) sowie die Einbildungskraft der Spieleentwickler zusammen. Diese zaubern Dinosaurier immer wieder genreübergreifend auf möglichst spektakuläre Weise auf unsere Bildschirme. Nicht nur weil Dino-Geschichten und Umgebungen viel Potenzial bieten, sondern auch, um das kaum Vorstellbare sichtbar, ja greifbarer, zu machen. Denn es ist der schiere Gigantismus dieser Urzeitwesen, der uns zum Staunen bringt. Besonders wenn wir die VR-Brille tragen, wird der Dino zum atemberaubenden Demonstrationsobjekt, und Robinson: The Journey (PSVR-Spiel von 2016) zeigt, wie man in der virtuellen Realität eine genuine Lost-World-Geschichte erleben kann. Genau hier entwickelt sich die Faszination für Dinosaurier im Spiel: Wir wissen, dass es sie gegeben hat, bevor wir selbst existierten, und obwohl sie vor über 65 Millionen Jahren ausgestorben sind, erleben wir sie medial. Auf unseren Bildschirmen springen sie als knuffige Zeichentrickfiguren wie in der Videospielumsetzung zum beliebten Manga »Gon« (1994) durch die Gegend, oder wir müssen Dino-Gesellen auf der Pirsch gnadenlos für unsere Trophäensammlung erschießen wie in Carnivores (1998). Doch bis Dinosaurier im Spiel so weit wie heute sind, dauert es noch eine ganze Weile.

Prähistorische Pixel

Während in Filmen Dinosaurier schon immer leitmotivische Wegweiser neuer Tricktechno-



The Elder Scrolls ohne Argonier? Das wäre wie The Elder Scrolls ohne Khajiit, also undenkbar.



In 3D Monster Maze waren wir auf der Flucht vor einem Tyrannosaurus rex.


Dino Crisis war wie Resident Evil, nur mit Dinos. Beide Spiele stammen von Capcom.

logien waren, verhält es sich im Spiel anders: Die Authentizität des Dinosauriers steht in Abhängigkeit zur Grafik der jeweiligen Entstehungszeit. Der Dino fristet dementsprechend in den 1980er Jahren auf dem Computer nur ein bedauernswertes Nischendasein. Entweder muss man sich mit der Macht der Fantasie durch Textadventures wie Adventure in Time (1983) Dinosaurier vorstellen oder sich mit minimalistisch-pixeligen Begegnungen wie in Dino Wars (1980) zufriedengeben. Im von Malcolm Evans entwickelten 3D Monster Maze (1981) müssen wir im namensgebenden Labyrinth vor einem heranpirschenden T. rex auf der Hut sein. Der T. rex wird als Monster sparsam eingesetzt, was Thrill erzeugt. Er kann hinter jeder Ecke lauern – gruselig! Lustiger geht es hingegen im Arcade-Platformer Dino Eggs (1983) zu. Hier sollen wir als Time Master Tim Dinosauriereier sammeln und diese vor Schlangen und Krabbelviechern beschützen. Das gefällt der Dino-Mama gar nicht, weshalb hin und wieder ein gigantischer Fuß der Mutter aus dem oberen Bildrand in das Spielgeschehen stampft, um uns platt zu drücken. Das ist dann allerdings auch schon alles, was wir von einem Dinosaurier zu Gesicht bekommen. Im selben Jahr veröffentlicht Sierra On-Line einen Sidescroller basierend auf den amerikanischen Kult-Comicstrips »Neander aus dem Tal« (engl.: »B.C.«) von Johnny Hart namens B.C.'s Quest for Tires. Als tollkühner Steinzeitbewohner Thor müssen wir hier unsere Geliebte finden. Selbstverständlich begegnet uns dabei ein aus einer Höhle ragender Pixel-Dino, den wir auf unserem Einrad überwinden müssen. Da dies nur innerhalb eines Wimpernschlags passiert, ist auch diese drachenartige Kreatur kaum der Rede wert. Auch die putzigen Dinos im Jump&Run Bubble Bobble von 1986 sind ein bisschen drachenartig, obwohl sie als bunte, hüpfende und mithin stark cartoonisierte Zeitgenossen daherkommen.

Zwei Jahre später erscheint auf der Kinoleinwand »In einem Land vor unserer Zeit« und zeigt uns das Abenteuer sprechender Dino-Kinder. Diese bringen es von 1997 bis 2006 immerhin auf 14 Lizenzspielumsetzungen. Aber woher kommt auf einmal diese verniedlichte Dino-Variante?

Dinos zum Knuddeln

Viele kennen die Situation: Stundenlang habt ihr mühevoll, ehrgeizig und völlig seriös Pokémon auf dem Gameboy gespielt und dabei die Zeit und eure Familie vergessen. Eure Mutter kommt auf euch zu, blickt auf den Bildschirm und sieht euren hart erarbeiteten Glurak – euer ganzer Stolz. Ihr erwartet respektvollen Beifall und hört stattdessen nur in einem schrillen Ton: »Ist der süüüß!«

Neben ihrer Darstellung als ehrfurchteinflößende Lebewesen und monströse Widersacher begegnen uns Dinosaurier nämlich auch als stark verkitschtes, verharmlostes und verkleinertes Geschöpf, als Reittier und liebenswerter Freund. Super Marios Sidekick Yoshi aus Super Mario World aus dem Jahr 1990 ist ein markantes Beispiel für dieses Phänomen, das in der (Märchen-)Forschung gemeinhin als »Horror Light« bekannt ist. Damit ist eine Verniedlichung von Figuren gemeint, die ursprünglich gruselig waren. Die Methode entsteht in der sogenannten Grausamkeitsdebatte der 1960er und 1970er, als Pädagogen und Psychologen sich dafür aussprechen, dass Kinder ohne Angst aufwachsen sollen. Daraufhin werden alte Schauergeschichten und Märchen umgeschrieben, und klassische negative Figuren wie zum Beispiel Hexen oder Vampire treten nun häufiger als Sympathieträger in Erscheinung. Dazu gehören auch Dinosaurier, die nicht mehr als bedrohliche Giganten, sondern als freundliche Gefährten wie Radical Rex (1994) oder der Held im gleichnamigen Dino-Lernspiel von 1995 namens Bronkie (wegen Bronchie, süß gell?) über Asthma als Spielfigur in Erscheinung treten. Auch diverse Pokémon wie Glumanda oder Balgoras gehören dazu, ebenso wie Dino-Rang, der



Turok ist wahrscheinlich das bekannteste Dino-Spiel. Es basiert auf einer Comicreihe. Und auf Doom.



Yoshis vollständiger Name lautet eigentlich T. Yoshisaur Munchakoopas.



In der Rampage Edition von Jurassic Park konnte man einen Velociraptor spielen.

erstmals 2011 in Skylanders Spyro's Adventure zu sehen ist. Als Eichhörnchen Conker müssen wir im Uga-Buga-Kapitel des Bad Fur Days (2001) eine Landschaft mit putzigen Dinos erkunden, und auch Banjo-Tooie treibt es im Jahr 2000 ins Terridaktylusland.

Dinomania

Steven Spielbergs Filmadaption des Crichton-Romans »Jurassic Park« ist 1993 der Film, der eine Wende hin zur Computeranimation einläutet und einen wahren Dino-Hype mit über 34 Spieleadaptionen auslöst. Crichtons Idee von kommerzialisierter Gentechnik legt auch den Grundstein für Dinosaurier in Parksimulatoren wie Dino Park Tycoon (1993), Dino Island (2002) und Operation Genesis (2003) bis hin zu Jurassic World: Evolution (2018) und dem angekündigten Prehistoric Kingdom (2021).

Darüber hinaus hat die Spieladaption des Spielberg-Films in der Rampage Edition von 1994 eine Besonderheit: Man kann einen Velociraptor verkörpern. Damit ist endlich der spielbare Dinosaurier jenseits verniedlichter Püppchen auf unseren Bildschirmen angekommen, und alle, die ihr Testosteron hochdrehen wollen, können sich fortan schonungslos mit mächtigen Dino-Göttern zwischen leicht bekleideten Frauen in Primal Rage (1994) blutig prügeln, bis der Schamane kommt. Wer mehr davon will, darf Kontrahenten in Cadillacs and Dinosaurs (1993) oder in Tekken 3 (1997) mit dem Deinonychus Alex in Boxhandschuhen schikanieren.

Dinosauroide Spielfiguren

Wir müssen also eine Trennlinie zwischen spielbaren Dinosauriern und Spielfiguren ziehen, die eine Mischung aus Menschen und Dino sind – eben humanoide Dinosaurier, wie Alex in Tekken 3 einer ist. Hätten sich aus Dinosauriern menschenartige, intelligente Wesen entwickeln können, wenn es nicht zum Aussterben gekommen wäre? Diese Frage treibt schon seit längerer Zeit sowohl Wissenschaftler als auch Künstler um. So entwickelt der Paläontologe Dale Russell zusammen mit dem Künstler Ron Séguin 1982 aus einem Sichelklauendinosaurier einen spekulativen Dinosauroid, der als experimentelle Blaupause für sämtliche menschenartige Dino-Spielfiguren gelten kann. Dazu gehören die Echsenmenschen in Total War: Warhammer 2, die Argonier in The Elder Scrolls oder League of Legends' urtümliches Krokodilkonstrukt Renekton, das sogar einen Urzeit-Skin tragen darf.

Wer aber lieber die »echten« ausgestorbenen Schwergewichte spielen will, kann etwa 2015 im Primal-Carnage-Multiplayer der menschlichen Spielergruppe die Köpfe einschlagen. Im selben Jahr dürfen wir im Survival-Game The Isle das Leben eines Fleisch- oder Pflanzenfressers nachahmen und durch prähistorische Landstriche stapfen. Ob das aufregend ist, ist eine andere Sache.

Lasst uns Dinosaurier jagen gehen

Ach, ist das alles spannend, als wir damals ganz unbedarft als Lara Croft fröhlich durch ominöse Ruinen hüpfen und auf Schatzsuche sind. Doch halt! Da hinten ist ein Höhleneingang! Mal schauen, was sich dahinter verbirgt. Mit vorsichtiger Neugier bahnen wir uns den Weg zwischen Felsklüften in ein verlorenes Tal und entdecken in dieser unberührten Idylle noch lebende Dinosaurier. Wow – was für eine Sensation! Während andere sofort alles observiert und eine Doktorarbeit über diese Entdeckung veröffentlicht hätten, schießt unsere Archäologin erstmal alle imposanten Überbleibsel der Vergangenheit über den Haufen und bringt damit die Macht wieder ins Gleichgewicht.

Wenn man über Dinosaurier als Gegner nachdenkt, dürfte wahrscheinlich jeder sofort »Turok!« in die Wildnis schreien. Gestattet deshalb bitte eine lakonische Fußnote zu diesem für die Dino-Spielgeschichte relevanten Klassiker. Turok präsentierte uns ein Schießbudenamüsement, in dem wir wie Ms. Croft blindwütig auf Urzeitechsen schießen, weil wir die interdimensionalen Lost Lands beschützen müssen. Für Dino-Fans ist es natürlich ein Sakrileg, diese Wesen so abzuschlachten wie die Ausgeburten der Hölle in Doom von 1993. Das übrigens die grafische Grundlage für das 1997 erschienene Kultspiel auf Basis der Comicvorlage »Turok – Dinosaur Hunter« legte. Die Überschneidung von Parallelwelten, das Sammeln von verschiedenen Chronozeptern, Aliens, Ureinwohner und Dinosaurier. Klingt geil. Ist es damals auch. Muss man das verstehen? Nein. Wer die komplexe Story dieser Pulp-Operette studieren will, kann sich entweder in einem Seminar für Game Studies belehren lassen oder sich gern Erklärvideos auf YouTube anschauen.

Intergalaktische Dino-Action

Aber Dinos gibt es nicht nur auf der Erde. Wer gern im Weltraum unterwegs ist, kann im ursprünglich als Half-Life-Mod geplanten Shooter Gunman Chronicles (2000) Dino-



In Jurassic World Evolution sind die Dinos so nackt wie in Spielbergs »Jurassic Park«.

DINOS AUF GAMESTAR PLUS

Wer mehr über Dinosaurier im Spiel erfahren will, kann sich die GameStar-Podcast-Episode Nummer 106 auf GameStar Plus anhören. In dieser sprechen Michael Graf und Dimitry Halley mit den Kuratoren der KinoSaurier-Ausstellung über Jurassic World: Evolution, Ark und Co.



Im Strategiespiel Paraworld waren Dinos quasi unsere Pferde und Kampfelefanten.

DINOS IM MUSEUM

Die Sonderausstellung »KinoSaurier – Zwischen Fantasie und Forschung« ist am Landesmuseum Hannover zu sehen. Wann eröffnet wird, könnt ihr auf der Museums-Website herausfinden: landesmuseum-hannover.de/ausstellungen/kinosaurier/

Vom 19. Oktober 2021 bis zum 17. April 2022 sind die KinoSaurier dann auch im großen Naturhistorischen Museum Wien (nhm-wien.ac.at) zu bewundern.

saurier auf anderen Planeten zwischen urtümlichen Vulkanlandschaften über den Jordan schicken oder neue Dino-Spezies in Star Fox Adventures (2002) oder No Man's Sky (2016) entdecken. Aktuell präsentiert uns Second Extinction (Early Access), wie man die Erde am besten vor mutierten Dinosauriern rettet. In bester Michael-Bay-Manier bereiten wir diesen reißerischen Monstren ein Martyrium sondergleichen: Explosionen, Ballern, Explosionen, Ballern. Obgleich hier eine ausufernde Trivialität zelebriert wird, muss man diesem Spiel zugutehalten, dass auch hier Dinosaurier bunt und zum Teil befiedert auftauchen und die Darstellung der wissenschaftlichen Erkenntnis akkurat folgt. Die Idee von Dinos auf anderen Planeten entsteht in den 1940er Jahren in der Literatur, weil auf der Erde alle vormals weißen Flecken erforscht sind. Das wissenschaftliche Fundament für den Dino als dynamischen Gegner bildet die sogenannte Dinosaurier-Renaissance zwischen 1969 und 1996. Zu Beginn dieser neuen Forschungsphase revolutioniert John Ostroms Neubeschreibung des Deinonychus (siehe Alex!) das Bild der Dinosaurier tiefgreifend. Sein Schüler Robert T. Bakker leitet den endgültigen Paradigmenwechsel des Bildes vom Dinosaurier ein, indem er die Dinos als hoch entwickelte, teilweise warmblütige und vor allem hochdynamische Gruppe darstellt.

Schreckliche Echsen

In Horrorspielen wird der Dino geschickt im Kanon schauerphantastischer Tradition eingesetzt. Noch vor Michael Crichton hat John Brosnan 1984 mit seinem Buch »Carnosaur« die Idee von genetisch gezüchteten Dinos, die als Schreckensfigur unsere Urängste stimulieren. Damit wird der Roman zur stilbildenden Folie, die sich auch im angekündigten Compound Fracture oder im beliebten Klassiker Dino Crisis (1999) und seinen Folgeteilen offenbart. Vorsichtig schleichen wir uns als Regina mit gehobener Waffe durch sinistre Bunker- und Kellerräume eines verlassenen Laborkomplexes. Jederzeit könnte dabei ein Raptor um die Ecke springen und uns mit seiner scharfen Kralle erwischen. Die aus der Resident-Evil-Reihe bekannte Capcom-Formel funktioniert dabei wunderbar. Nur dass uns jetzt im Labor gezüchtete Dinos verfolgen. Das ist nicht nur sehr fies, sondern auch eine erfreulich frische Idee.

Wegweiser für die Zukunft

Nun könnt ihr chronologisch mit Ancestors: The Humankind Odyssey (2019) und danach mit Far Cry Primal (2016) weitermachen. Denn noch warten wir auf den Dino-Blockbuster, in dem wir durch eine komplexe Open World wandern. Unsere prähistorische Reise hat uns aber gezeigt, dass enormes Potenzial in der Dino-Thematik steckt, und Titel wie Ark 2 wecken Hoffnung auf einen Paradigmenwechsel in der Darstellung der Dinos. Spiele sind dem Film diesbezüglich weit voraus und wagen den mutigen Schritt, den aktuellen Stand der Wissenschaft – auch im Bereich der Fantastik – abzubilden. ★



Saurian macht aus dem ollen Nackt-Dino hübsch befiederte Urzeitwesen.



Echsen, die auf Echsen reiten. Total War: Warhammer 2 macht es möglich.

Ein Spiel, das ihr nur hören könnt

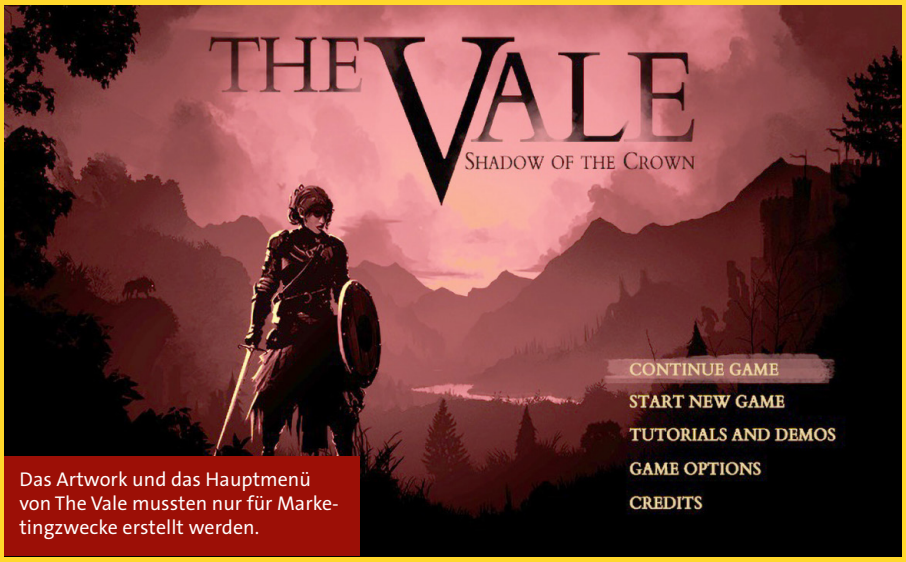
THE VALE
EINE UNSICHTBARE WELT

Ob Welterkundung, Quests oder Kämpfe: Im Action-Rollenspiel The Vale müsst ihr euch ganz auf euer Gehör verlassen. Doch die Entwickler wollen damit nicht nur blinde Spieler ansprechen, sondern auch das Storytelling in Videospielen auf eine neue Stufe heben. Von Natalie Schermann



Studiochef und Game Director David Evans spielt gerne mit der Narration in Spielen. Daraus entstand die Idee für The Vale.

Im Action-Rollenspiel The Vale gibt es so gut wie nichts zu sehen. Statt malerischer Landschaften, eindrucksvoller Spezialeffekte und furchteinflößenden Gegnerdesigns erwartet uns ein schwarzer Bildschirm. Denn im Spiel des kanadischen Entwicklerteams Falling Squirrel spielt sich alles über die Geräuschkulisse ab. Ihr könnt also nichts sehen, dafür umso besser hören. Genau wie Protagonistin Alex, die von Geburt an blind ist. Nachdem ihr Bruder den Thron besteigt, wird sie ins Exil geschickt. Nach einem Überfall gelingt es ihr, zu entkommen, und so tritt sie eine lange Reise in ihre Heimat an. Um in The Vale die Welt zu erkunden, Quests abzuschließen und Kämpfe zu bestehen, müsst ihr euch auf euer Gehör verlassen. Im Interview erklärt uns der Game Director David Evans, welche Vision er mit The Vale verfolgt. Denn das Audiospiel soll nicht nur blinde Spieler ansprechen und für mehr Barrierefreiheit sorgen. Evans will damit auch einen neuen Maßstab für Storytelling in Videospielen setzen.



Das Artwork und das Hauptmenü von The Vale mussten nur für Marketingzwecke erstellt werden.

Die Vision von The Vale

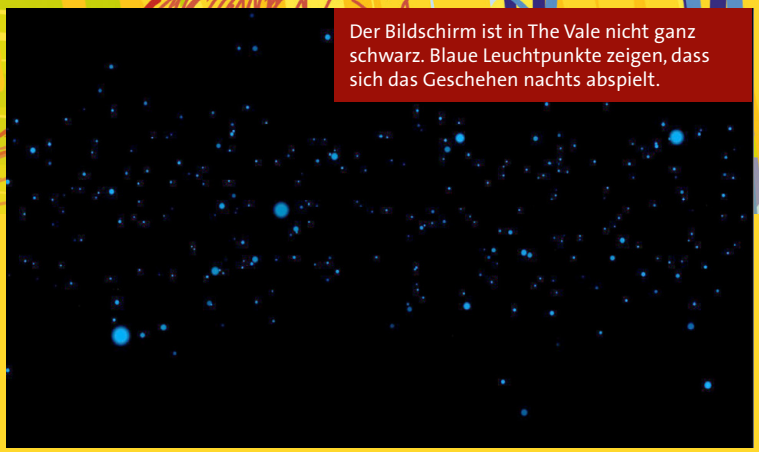
Seine Karriere startete David Evans in der Fernseh- und Filmindustrie. Nachdem er von AAA-Entwicklern in Kanada als Cinematic Director für Spiele eingestellt wurde, begann er, sich für Videospiele und deren Storytelling zu begeistern. »Ich habe Game Design nie studiert«, sagt Evans. »Aber ich habe viel in den großen Unternehmen lernen können.« Aus seiner Begeisterung entstand bald eine Vision: »Ich habe wirklich viel Zeit in Zwischensequenzen und Cinematics investiert. Aber ich habe immer gedacht, dass es doch möglich sein muss, dem Spieler diese Inhalte anders zu vermitteln.«

Das Audiospiel The Vale war das Ergebnis seiner Experimente, bei denen Evans einen Weg finden wollte, Story und narrative Elemente in alle Aspekte des Spiels zu bringen, ohne auf Filmsequenzen zurückgreifen zu müssen. »Ich will die Geschichte über das Gameplay erzählen«, erklärt der Game Director. »Ich finde, die Spiele von Naughty Dog sind ein gutes Beispiel. Die machen das auch so.« Dass das außergewöhnliche Audiospiel rund um die blinde Protagonistin Alex auch großen Anklang bei der Blinden-Community finden könnte, fiel David Evans etwa einen Monat nach Entwicklungsstart auf. »Ich habe mich mit dem Kanadischen Institut für Blinde zusammengetan, und die haben mir Martin Courcelles als Berater zur Seite gestellt, der selbst blind und ein passionierter Spieler ist«, erzählt Evans. Bis heute wirkt Martin Courcelles in einer beratenden Rolle an der Entwicklung mit, sein Feedback ist für Evans besonders wichtig.

Genauso wie das Feedback seiner Fokustester. Diese bestehen sowohl aus blinden als auch aus sehenden Testern, da The Vale allen ein besonderes Spielerlebnis bieten

 Laut Statistischem Bundesamt gab es 2019 knapp 77.000 blinde Menschen in Deutschland.





Der Bildschirm ist in The Vale nicht ganz schwarz. Blaue Leuchtpunkte zeigen, dass sich das Geschehen nachts abspielt.



Goldene Punkte weisen auf eine Rückblende hin.

möchte. Der Game Director betont, dass es sich bei The Vale um keine Blindensimulation handelt. Vielmehr soll das Audio-Rollenspiel auch blinden Spielern das Gefühl einer AAA-Spielerfahrung bieten können. Für sehende Spieler hält The Vale eine neue Art des Geschichtenerzählens bereit.

Wie wird das finanziert?

The Vale wird vom Ontario Creates IDM Fund finanziert. Diese Förderung deckt alle Produktionskosten ab, wie uns der Game Director verrät. »Hinzu kommt, dass wir noch eine Auszeichnung beim Ubisoft Indie-Wettbewerb in Toronto gewonnen haben. Dadurch haben wir noch mehr finanzielle Mittel und professionelle Beratung bekommen«, erzählt David Evans. »Dann kam auch noch Microsoft auf uns zu.« Die Portierung des Spiels auf die Xbox-Konsolen wird nun komplett von Microsoft finanziert. Interesse an dem Spiel scheint also auch bei größeren Unternehmen vorhanden zu sein. Doch warum schließt sich das Entwicklerstudio Falling Squirrel dann nicht auch mit einem größeren Publisher zusammen? »Das ist wirklich interessant. Die Leute scheinen sehr daran interessiert zu sein, mit uns zu arbeiten. Und tatsächlich kommen viele Publisher zu mir«, gibt David Evans zu. »Ich bin zwar immer daran interessiert, mit ihnen zu reden, aber viele wissen einfach nicht, wie sie uns unterstützen könnten.«

Das Projekt ist bereits vollkommen finanziert. Das Spiel im Umfang zu vergrößern, nur um zusätzliches Geld zu bekommen, kommt für den Game Designer nicht in Frage. »Meine Idee ist es, ein Spiel von hoher Qualität mit einem sehr kleinen Budget zu entwickeln«, sagt David Evans. »Ich verjage die Publisher auch nicht. Aber bisher konnte mir einfach noch keiner die Frage beantworten: Was könntet ihr, außer Marketing, für uns tun?« Ein Publisher lohnt sich für das kleine Entwicklerteam aktuell also noch nicht. »Wir wollen unsere Geschichte an die Leute bringen«, sagt David Evans. »Und ich habe die Hoffnung, dass danach ein noch ambitionierteres Projekt folgt, an dem Publisher interessiert sind.«

Mehr werden als ein Kuriosum

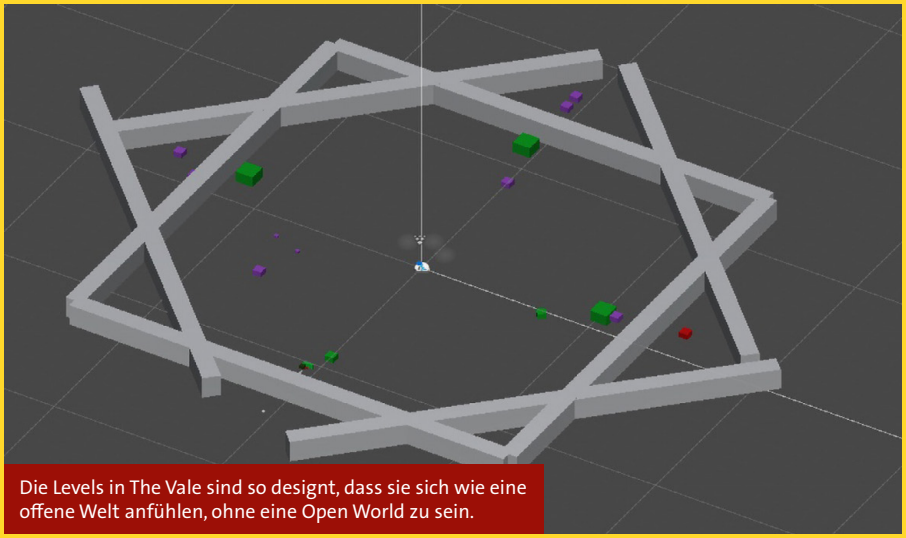
Marketing für Spiele lebt von Gameplay-Trailern, Artworks und Screenshots. Aber wie funktioniert das bei einem Audio-Only-Spiel? »Ich musste ein paar Visuals zum Spiel erstellen – nur für Marketingzwecke«, gibt David Evans zu. So kamen das Titelbild zum Spiel und das Hauptmenü zustande, welche die Protagonistin Alex zeigen. »Ich wollte eigentlich, dass sich jeder Spieler ein eigenes Bild von ihr machen kann«, bedauert Evans. Im Spiel selbst sollen daher wenige Anhaltspunkte für Alex' Aussehen genannt werden. »Ich wollte, dass sich die Spieler jeden beliebigen Charakter – im besten Fall sich selbst – in dieser Rolle vorstellen können.« Um das Spiel aber präsentieren zu können, musste Evans hier einen Kompromiss eingehen. Auch während des Spielens sind auf dem eigentlich schwarzen Bildschirm bunte Leuchtpunkte oder auch das ein oder andere Menü zu sehen.

Ein Audiospiel ohne Visuals klingt im ersten Moment für viele sehr kurios, und David Evans gibt zu, dass er damit wohl nur eine kleine Nische bedient: »Das Spiel ist schon sehr neuartig und erinnert mich ein wenig an das Spielerlebnis in VR. Solch ein Spielgefühl hatte ich bisher noch nicht.« Viele Indie-Spiele konzentrieren sich auf den visuel-

Etwas über 50.000 Menschen galten als hochgradig sehbehindert und über 450.000 als »nur« sehbehindert.



The Last of Us 2 ist für Game Director Dave Evans ein großes Vorbild, wenn es um Barrierefreiheit, aber auch um spielernahes Storytelling geht.



Die Levels in The Vale sind so designt, dass sie sich wie eine offene Welt anfühlen, ohne eine Open World zu sein.

len Aspekt, weil die Möglichkeit besteht, dass Spieler diese ohne Sound erleben werden. Da muss das Visuelle viel hergeben. David Evans dreht den Spieß mit The Vale um. »Letztendlich ist es mein Ziel, irgendwann ein Spiel mit Visuals zu machen, das aber auch die Audioaspekte nicht vergisst«, sagt der Game Designer. Zum einen geht es dabei um Barrierefreiheit für blinde Spieler, zum anderen möchte Evans Rollenspiele auf eine neue Stufe heben: »Ich habe diese Ideen für Spiele, in denen man beispielsweise einen blinden Protagonisten ohne Visuals spielen kann oder aber einen tauben Protagonisten ohne Audio. Ich möchte experimentieren und mehr Vielfalt in Spiele bringen.«

Pionier unter den Audiospielen

Unter blinden Spielern genießen Audiospiele oft nicht den besten Ruf, weshalb viele lieber auf herkömmliche Spiele zurückgreifen. Da aber nicht jedes Spiel barrierefrei und zugänglich für jeden ist, stehen blinde Spieler vor großen Hürden. Eine Beobachtung, die auch David Evans machen konnte: »Es ist beeindruckend, was diese Community alles machen würde, um ein Spiel genießen zu können. Deshalb will ich The Vale so entwickeln, dass es zugänglich für alle ist.«

Wenn es um Barrierefreiheit geht, hat Naughty Dog letztes Jahr mit dem Release des PS4-Titels The Last of Us 2 den Maßstab sehr hoch gesetzt. Über 60 Accessibility-Features können eingestellt werden, sodass auch Blinde, Gehörlose oder Menschen mit anderen Handicaps das Spiel erleben können. »Ich strebe danach, eine Audiointerpretation von Naughty-Dog-Spielen zu schaffen - zumindest dem so nahe zu kommen, wie es mit einem kleinen Budget nun mal geht«, gesteht David Evans. Der Game Designer weiß aber auch, dass The Vale selbst in der Blinden-Community wohl eher ein Nischenspiel bleiben wird. »Was diese Leute wirklich wollen, ist ein komplettes Spiel mit Visuals, das aber auch für sie zugänglich ist«, sagt er. »Es ist toll, dass es Audiospiele gibt. Aber sie wollen auch mitreden können und sich über die Spiele freuen, von denen alle anderen schwärmen.« Mit dem Budget von Falling Squirrel sei dies aktuell aber nicht umzusetzen. »Deshalb bin ich großer Fan von dem, was Naughty Dog macht.«

Als Pionier auf dem Feld der Audiospiele sieht sich David Evans trotz – oder sogar aufgrund – des kleinen Budgets: Denn das kanadische Studio will zeigen, dass inklusive Spielerfahrungen auch mit geringen Produktionskosten umgesetzt werden können. Der Zukunftswunsch des Game Designers: »Ich hoffe, dass große AAA-Entwickler, die auch so schon viel Geld in Synchronsprecher und Musik investieren, bemerken, dass es ein Leichtes für sie wäre, auch die Blinden-Community mit ihren Spielen anzusprechen.« Während Naughty Dog versucht, The Last of Us 2 jedem Spieler zugänglich zu machen, sieht Evans sein Audiospiel als eine Art Portierung oder Interpretation eines »gewöhnlichen« Spiels. Und das beinhaltet, sich auf das Wesentliche zu konzentrieren.

So funktioniert die Welt

Anders als bei herkömmlichen Spielen, ist es David Evans wichtig, das Spielerlebnis so fokussiert und intim wie nur möglich zu gestalten. »Wir wollen nicht, dass die Spieler sich in der Welt verlieren und ziellos herumwandern«, erklärt der Game Director. »Alles ist sehr fokussiert, man kommt schnell zu seinen Quests. Die Makroebene ist für mich nicht so interessant wie die Mikroebene.« Auch wenn sich die Spielwelt von The Vale offen anfühlt, ist es keine Open World. Alles spielt sich in geschlossenen Levels ab, die allerdings voller Details sind, welche das Spielerlebnis bereichern sollen: »Das Herz des Spiels ist die Intimität. Wir möchten das Spielerlebnis viel näher an den Spieler bringen.« Die Erkundung der Welt soll Spaß machen und nicht vor unnötige Herausforderungen stellen. Navigiert wird der Spieler über eine detaillierte Geräuschkulisse. In einem Dorf locken ihn etwa fröhliche Stimmen und Gelächter in die Taverne, Händler schreien den Markt zusammen, und der Schmied ist am rhythmischen Hämmern auf den Amboss zu erkennen.

Zu diesen Punkten gelangt man ohne Hindernisse. »Die Levels sind so designt, dass sie keine Labyrinthe ergeben. Da wird auch nicht plötzlich irgendwo ein Tisch stehen, über den man stolpert«, erklärt David Evans. Auf Gefahren verzichtet der Game Director aber nicht: »Ich kann Hindernisse in einen Level einbauen wie etwa einen Abgrund oder Feuer, aber diese müssen dann auch Geräusche machen.«

Wer ganz aufmerksam hinhört, wird belohnt. Denn neben der Hauptstory können auch Nebenquests in der Welt entdeckt werden. Irgendwo abseits des Geschehens könnt ihr so vielleicht auch mal auf einen Fischerjungen stoßen, der euch eine optionale Aufgabe gibt. Oder ihr hört einen Hund winseln, nähert euch ihm, füttern ihn und bekommt so einen neuen Begleiter. Alex wird die meiste Zeit von anderen Personen auf ihrer Reise begleitet. Ihr engster Freund ist dabei der Schäfer, den sie bereits zu Beginn des Spiels trifft. Hin und wieder beschreiben diese Begleiter, was sie gerade sehen – ob Landschaft oder Gegner. Doch das diene mehr dem Storytelling, sagt David Evans: »Ich muss den Leuten nicht zusätzlich erklären, wie es da aussieht. Das schafft die Soundkulisse allein.« Die Beschreibung von dem, was die Begleiter von Alex sehen, dient dabei als eine Art Leitmotiv und beschreibt die Beziehung zwischen den Charakteren. Letztlich sollen sich die Spieler ein

eigenes Bild von der Welt, den Charakteren und den magischen Wesen machen, fast so, als würden sie ein Buch lesen.

Kleine Geschichten in jedem Detail

David Evans liegt es am Herzen, den Spielern die Geschichte über jeden Aspekt des Spiels zu erzählen. Dazu gehören sogar die Inventare der Händler. Statt sich also durch eine lange Liste mit Items zu klicken und die Werte zu vergleichen, ist auch das Inventar stark limitiert. Geräusche der jeweiligen Gegenstände unterstreichen die Situation und geben dem Spieler das Gefühl, wirklich vor einem Schmied zu stehen und sich unterschiedliche Schwerter anzusehen.

Auch die Karte funktioniert anders als in gewöhnlichen Spielen. Der Schäfer, der treue Begleiter von Alex, erklärt beim Öffnen der Karte, in welche Bereiche der Spieler schon vordringen kann und welche noch nicht bereist werden können. »All das soll sich anfühlen wie eine Filmsequenz«, erklärt Evans. »Ich kann jedem Aspekt des Spiels einen einzigartigen Geschmack verleihen.«

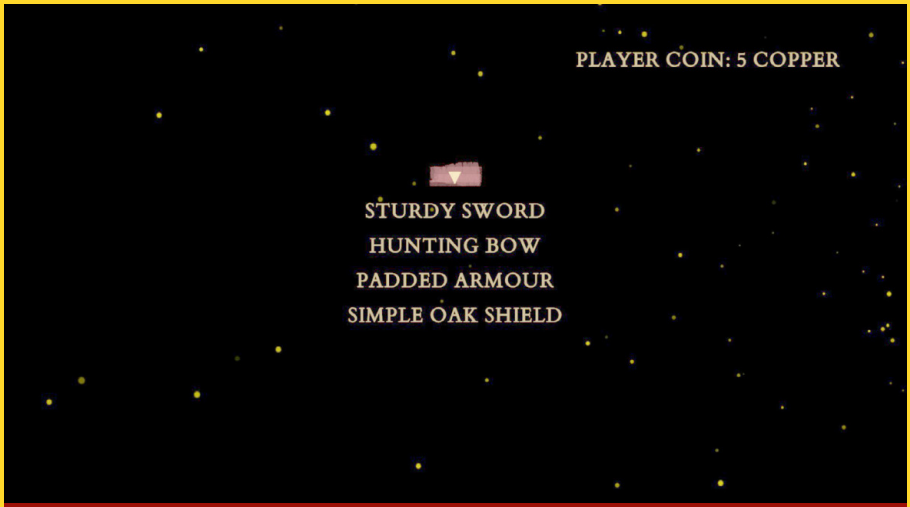
Auf die Atmung achten

Selbst die Gefechte sollen auf einer intimeren Ebene ablaufen, als wir es von anderen Titeln gewohnt sind. Das ist auch wichtig, denn UI, Lebens-, Ausdauer-, Manabalken und die Lebensanzeigen von Gegnern fallen bei einem Audiospiel gänzlich weg. »In The Vale befinden sich die Gegner in den meisten Fällen immer in der Nähe, sodass man sie mit seinem Schlag treffen kann«, erklärt David Evans. Neben Schild und Schwert gibt es auch noch andere Ausrüstung. Den Bogen etwa benutzt Alex in kleineren Stealth-Missionen, wenn sie Gegner aus der Ferne ausschalten muss. »Und hin und wieder hört man dieses nervige Geräusch, wenn ein Gegner seine Axt nach dir wirft.« Auch Magie soll im späteren Spielverlauf eine Rolle spielen.

Der Beginn eines Kampfes wird durch das Ziehen des Schwertes signalisiert. Die Musik wird dabei heruntergedreht, damit die Aufmerksamkeit komplett auf die gegnerischen Geräusche gelenkt werden kann. Gegner können sich links, rechts und direkt vor dem Spieler platzieren. The Vale bedient sich binauraler Tonaufnahmen, die diese Art von Erfahrung erst möglich machen. Es ist also zu empfehlen, den Titel ausschließlich mit Kopfhörern zu spielen, damit sich so der Effekt entfalten kann. Steht ein Gegner also links vom Spieler, hört man ihn auf dem linken Ohr. Im Kampf geht es nun darum, auf die Schritte und die Atmung der Gegner zu hören. So können Angriffe geblockt oder gekontert werden. Wird die Atmung schwerer, bedeutet das, dass der Gegner bald ins Gras beißt. Aber auch auf die eigene Atmung sollte geachtet werden: Alex beginnt zu keuchen, wenn ihr die Ausdauer ausgeht.

Die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade des Spiels wirken sich in erster Linie auf die Kämpfe aus. Die Gegner bekommen nicht zwangsläufig mehr Hitpoints, aber ihre kritischen Treffer richten mehr Schaden an, und es ist viel wahrscheinlicher, zu sterben. »Auf der einfacheren Stufe ist es so, dass Gruppenangriffe in einer bestimmten Reihenfolge ablaufen. Die Gegner greifen also nacheinander an«, erklärt Evans. »Auf der höheren Stufe fällt das weg. Es kann also sein, dass zwei Gegner gleichzeitig angreifen und man versuchen muss, beide abzuwehren.« Dem Game Director ist es wichtig, dass jeder Zugang zu diesem Spiel finden kann. »The Vale wird für viele blinde Spieler ihre allererste Spielerfahrung darstellen. Es wird aber auch erfahrene Spieler geben, die sich dafür interessieren«, glaubt Evans.

Der Release von The Vale soll noch in diesem Jahr erfolgen. Das Audiospiel erscheint auf Steam, Itch.io und den neueren Xbox-Konsolen. Spätestens dann wird sich zeigen, ob die Vision von David Evans und seinem Team aufgeht und The Vale den Weg für künftige Audiospiele und mehr Barrierefreiheit in der Spielebranche ebnen kann. Zeit dafür wird es allemal! ★



Selbst das Handeln soll sich wie eine Filmszene anfühlen. Für sehende Spieler wurde hier trotzdem ein Menü eingebaut. Eine Stimme liest dem Spieler die einzelnen Optionen vor. Will man einen Kauf tätigen, informiert diese auch über den Preis und den aktuellen Kontostand des Spielers.



Martin Courcelles ist blind und leidenschaftlicher Spieler. Er wirkt als Berater an der Produktion von The Vale mit und unterstützt das Team mit wertvollem Feedback.



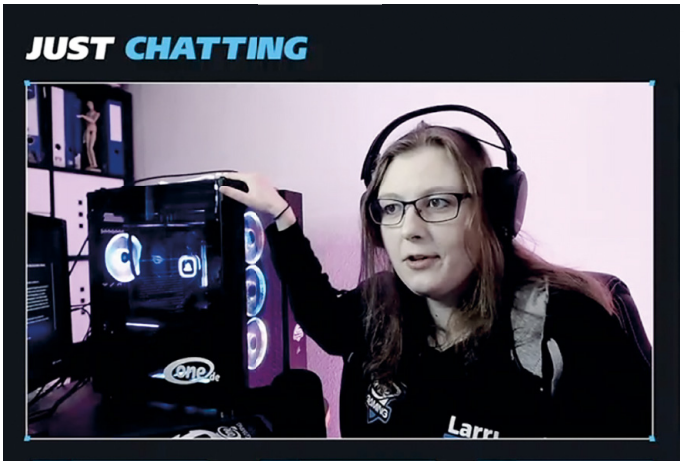
Danach folgen Glaukom (Grüner Star) und die diabetische Retinopathie.

ONE.de ist ein Onlineshop und deutscher Hersteller, der sich auf frei konfigurierbare PC Systeme und Notebooks spezialisiert hat.

Alles für Gamer und vieles mehr! Wir bieten dir exklusive Inhalte auf all unseren Social-Media-Kanälen. Deine Stimme zählt bei zahlreichen Umfragen und der Wahl unseres Contents.

Win win win! Du findest auch regelmäßig neue Gewinnspiele bei uns und hast somit immer wieder die Chance tolle Preise zu gewinnen. Ganz einfach!





Auszug aus dem Stream von twitch.tv/onegaming

Werde Teil unserer tollen Twitch Community und finde somit neue Freunde und Mitspieler oder lasse dich einfach von unserem vielfältigen Streamprogramm mit vielen verschiedenen Streamern unterhalten. Du hast die freie Wahl!

Vielleicht wolltest du auch schon immer mal Rede und Antwort von einem bestimmten Streamer erfahren? In unserem neuen „TWO4ONE“ Talk Format, mit eingeladenen Gästen, hast du vielleicht die Chance dazu.

DIE WELT Online-Kauf Nr. 1 in der Kundenzufriedenheit one.de Im Vergleich: 25 Anbieter für PCs & Notebooks www.servicevalue.de 03|2021 Für Verbraucherbefragung und Auswertung verantwortlich: ServiceValue GmbH

Computer Bild TOP SHOP 2021

Computer Bild TOP SHOP 3 JAHRE 2019 2021

amazon pay · PayPal · mastercard · paydirekt · Klarna. · VISA · SEPA Lastschrift · RECHNUNG · RATENKAUF

one.de IT-Handels GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens
Informationen zu den Versandkosten findest Du unter: www.one.de/versandkosten

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich und von der gewählten Konfiguration abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise inkl. MwSt. zzgl. Versandkosten. Abbildung enthält Sonderausstattung. Der Käufer erhält ein 14-tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB.

Folge unseren Social-Media-Kanälen
und verpasse keine Chancen mehr auf den
besten Content und exlusive Gewinne!

www.one.de/social

STREAMING
HARDWARE
GAMING



ONE.DE
0 44 61 / 74 87 - 4 00

one.de IT-Handels GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens
Informationen zu den Versandkosten findest du unter: www.one.de/versandkosten

ONE.DE STREAMT
twitch.tv/onegaming

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich und von der gewählten Konfiguration abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise inkl. MwSt. zzgl. Versandkosten. Abbildung enthält Sonderausstattung. Der Käufer erhält ein 14-tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB.



Intel Core i5 11600K

TROTZ RYZEN 5000 EINE SINNVOLLE OPTION?

Der neue Core i5 11600K von Intel ist nicht allzu teuer und gut verfügbar, aber lohnt sich die CPU wirklich für Spieler? Unsere Benchmarks geben Aufschluss. Von Nils Raettig

AMDs Ryzen-5000-Prozessoren erfreuen sich großer Beliebtheit, das günstigste Modell Ryzen 5 5600X mit sechs Kernen kostet aber über 300 Euro. Intels neuer Core i5 11600K mit gleicher Kernzahl fällt immerhin knapp 50 Euro günstiger aus, aber stimmt das Preis-Leistungs-Verhältnis? Dieser Frage gehen wir mit Benchmarks nach. In unserem aktualisierten Testsystem (siehe Ausgabe 05/21) sind bisher wenig CPUs enthalten, es kommen aber neue Modelle hinzu.

Core i5 11600K im Spieletest

Technisch setzt der Core i5 11600K genau wie der Core i9 11900K und die Vorgänger der Core-i-10000-Reihe auf Mainboards mit Sockel 1200. Spielen wir in 720p-Auflösung mit einer RTX 3080, damit die Grafikkarte möglichst spät zum Flaschenhals wird, fällt der Core i5 11600K leicht hinter Intels Top-Modelle der Core-i9-Reihe und AMDs Ryzen 9 5900X zurück, obwohl sie zwischen zwei und sechs Kerne mehr besitzen.

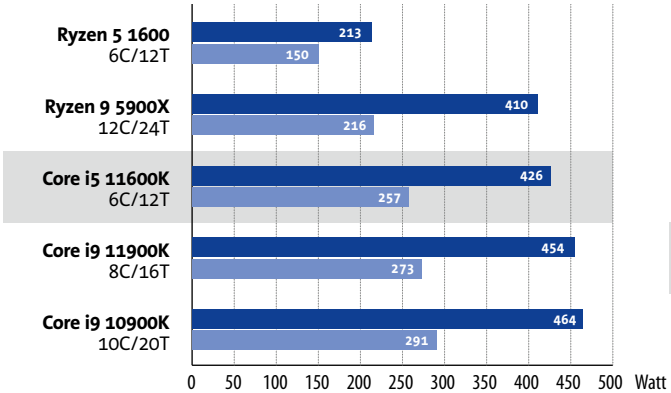
Bei den für ein rundes Spielgefühl wichtigen minimalen FPS ist der Abstand zwar etwas größer, da die Werte aber immer noch im dreistelligen Bereich liegen, bereitet der 11600K auch hier keine Probleme. Die Taktraten der bislang getesteten Prozessoren liegen unter Spielelast in einem Bereich zwischen 4,6 und 4,9 GHz. Nur der vier Jahre alte Ryzen 5 1600 fällt mit 3,4 GHz zurück.

Wenn die Grafikkarte zum Flaschenhals wird

Um zu veranschaulichen, dass in Spielen oft die Grafikkarte der limitierende Faktor ist, führen wir zusätzliche Messungen von Full HD bis 4K mit der Mittelklassegrafikkarte Radeon RX 5700 XT durch. Vom bereits in 720p nur geringen Unterschied zwischen den High-End-Prozessoren und dem Core i5 11600K bleibt in dieser Konstellation kaum noch etwas übrig: Mit Ausnahme des Ryzen 5 1600 erreichen alle bislang getesteten CPUs fast identische Leistung. In 4K fällt auch der Ryzen 5 1600 kaum noch hinter den anderen CPUs zurück. Das unterstreicht einmal mehr, dass die CPU in Spielen immer

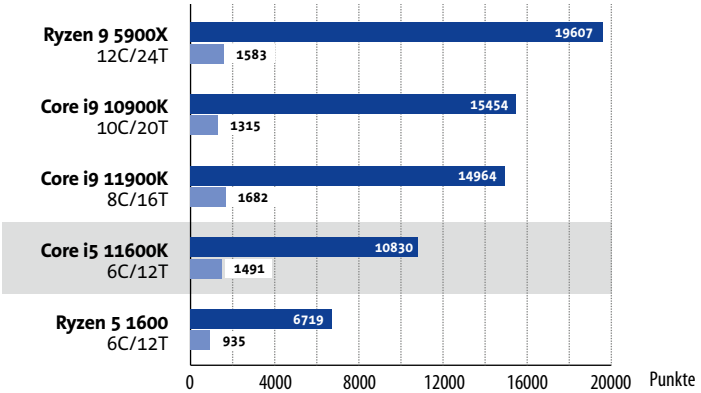
LEISTUNGSAUFNAHME

Leistungsaufnahme gesamtes Testsystem
Spieledurchschnitt (720p) Cinebench (Multi-Core)



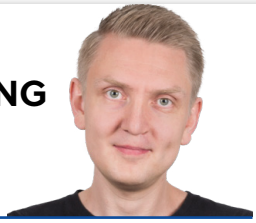
CINEBENCH R23

Geforce RTX 3080, 32,0 GByte DDR4-3800
Multi-Score Single-Score



Testsystem: Geforce RTX 3080, 32,0 GByte DDR4-3800

MEINUNG



Nils Raettig
@nraettig

Der Core i5 11600K erweist sich im Test als sehr schnelle Spieler-CPU, die sich auch vor den Top-Modellen mit höherer Kernzahl nicht verstecken muss. Der große Haken besteht meiner Meinung nach aber darin, dass Spieler generell keines der teureren Modelle der aktuellen CPU-Generationen (Core i 11000, Ryzen 5000) brauchen.

Wenn ich mir jetzt eine neue CPU kaufen müsste, würde ich in einer klar günstigeren Preisklasse zuschlagen, etwa im Bereich des Core i5 11400F oder des Ryzen 5 3600. Alternativ sollten es für meinen Geschmack für ungefähr 250 Euro mittlerweile schon acht Kerne sein. Das bringt in Spielen zwar (noch) kaum was, würde sich aber einfach besser anfühlen. Über 250 Euro wird mir das Preis-Leistungs-Verhältnis gleichzeitig zu schlecht, gerade bei einem Spiele-PC. Und das gilt im CPU-Bereich schon seit erstaunlich langer Zeit.

unwichtiger wird, je höher die Auflösung und je langsamer die Grafikkarte ist.

Anwendungsleistung im Cinebench R23

Während die höhere Kernzahl den teureren Prozessoren in den getesteten Spielen kaum Vorteile bringt, sieht das in Anwendungen mit guter Kernskalierung wie dem Cinebench deutlich anders aus. Der Core i5 11600K fällt klar hinter den Modellen mit acht und mehr Kernen zurück. Gleichzeitig ist der in die Jahre gekommene Ryzen 5 1600 trotz identischer Kern- und Thread-Zahl deutlich langsamer unterwegs, auch aufgrund seiner vergleichsweise niedrigen Taktraten.

Leistungsaufnahme und Effizienz

Mit Blick auf die Leistungsaufnahme ist der Core i5 11600K erwartungsgemäß etwas sparsamer als sein großer Bruder Core i9 11900K, das sehr gute Niveau des Ryzen 9 5900X erreicht er aber eindeutig nicht. Im Gegensatz zum 11900K kommt es allerdings auch unter Last auf allen Kernen nicht zu einem Überschreiten der offiziellen Grenzen, entsprechend muss hier auch die Taktrate nicht gesenkt werden, und die Kühlung der CPU ist etwas leichter zu bewerkstelligen.

Lohnt sich der 11600K für Spieler?

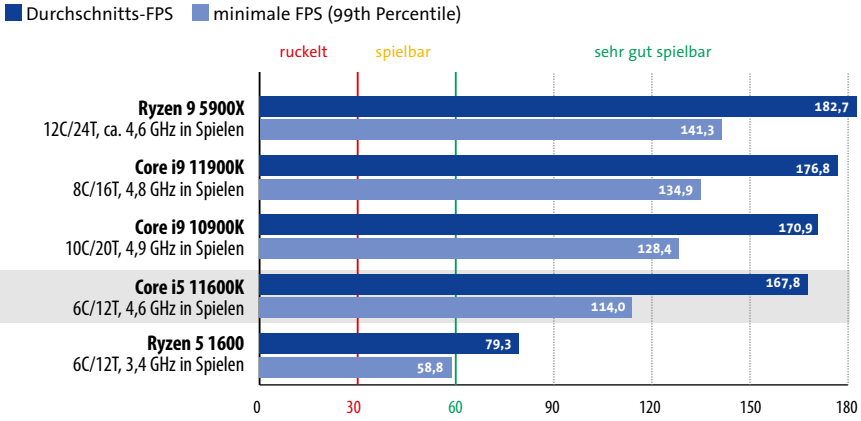
Mit einem Preis von 250 Euro tritt der Core i5 11600K mit sechs Kernen gegen CPUs mit acht Kernen wie den Core i7 9700 oder den Ryzen 7 3700X an. Spiele profitieren von mehr als sechs Kernen zwar noch nicht oft in hohem Maße, das kann sich aber ändern. Da man eine CPU gleichzeitig meist lange nutzt und acht Kerne in anderen Anwendungen klare Vorteile bringen können, sind die Achtkern-CPUs der älteren Generationen durchaus starke Konkurrenz für den Core i5.

Der Ryzen 5 5600X ist im alten Testsystem fast so schnell wie der Ryzen 9 5900X und dürfte damit leichte Vorteile gegenüber dem Core i5 11600K haben, von der besseren Energieeffizienz ganz zu schweigen. Er hat aber ähnliche Probleme wie der 11600K. Das größte Problem des Core i5 11600K sind damit weniger die Ryzen-5000-Modelle als vielmehr Prozessoren der vorigen Generationen – und günstigere Core-i-11000-Modelle wie der Core i5 11400F mit gleicher Kern- und Threadzahl für etwa 170 Euro. ★

PERFORMANCE RATING IN SPIELEN

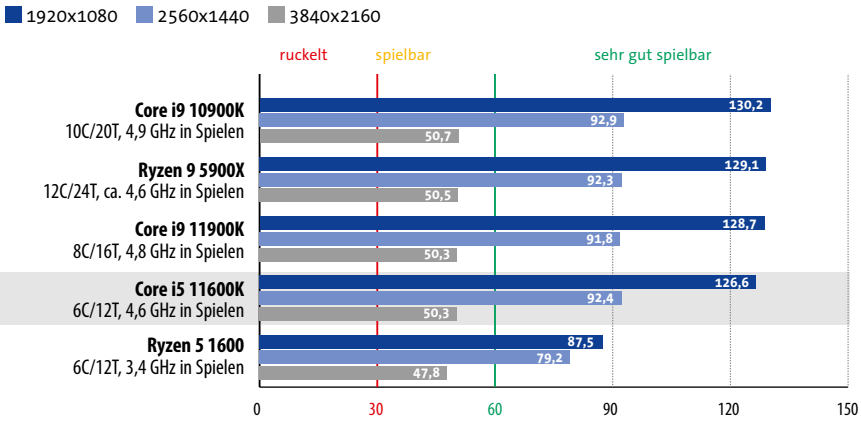
Performance 1280x720

Geforce RTX 3080, 32,0 GByte DDR4-3800, hohe Details



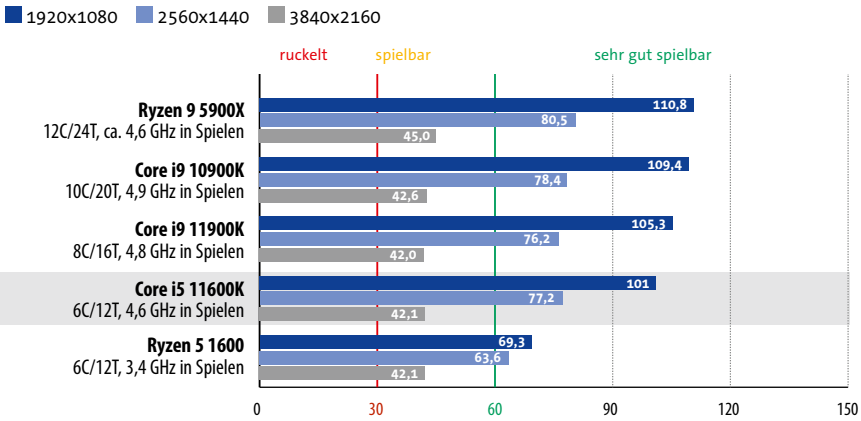
Performance Durchschnitts-FPS

Radeon RX 5700 XT, 32,0 GByte DDR4-3800, hohe Details



Performance minimale FPS (99th Percentile in FPS)

Radeon RX 5700 XT, 32,0 GByte DDR4-3800, hohe Details



Angaben: Frametimes in FPS. Mehr ist besser.



Eine echte Alternative für Spieler?

ZBOX MAGNUS ONE

Neue Grafikkarten sind so teuer wie nie, in vorgefertigten PCs bekommt ihr sie aber oft günstiger. Wir sagen euch, für wen die Zbox Magnus One eine gute Wahl ist. Von Nils Raettig

Wer sich aktuell eine Geforce RTX 3070 zulegen will, muss dafür laut Preisvergleichsportal Geizhals mindestens 1.400 Euro hinlegen. Bei Ebay liegen die Kosten für gebrauchte Modelle nicht viel niedriger. Der Barbone-PC Zbox Magnus One mit RTX 3070 aus diesem Test kostet gleichzeitig nur etwa 400 Euro mehr. Für diesen Aufpreis erhaltet ihr in dem sehr kompakten Gehäuse den Core i7 10700 von Intel, der allein bereits etwa 300 Euro wert ist. Hinzu kommen ein passendes Mainboard und ein 500-Watt-Netzteil sowie insgesamt fünf Jahre Garantie. Nicht zum Lieferumfang gehören dagegen RAM im SO-DIMM-Format und ein Datenträger wie eine HDD oder SSD.

Wir prüfen mit Benchmarks, wie schnell der kompakte Komplett-PC Magnus One ist, und sagen euch, welchen Haken es gibt und für wen sich das Angebot lohnt.

Wie schnell ist die Zbox?

In den Messungen vergleichen wir die Leistung der Zbox Magnus One mit den Werten aus unseren aktuellen GPU-Benchmarks. Die Zbox ist dabei nur minimal langsamer als die Geforce RTX 3070 des Testsystems, was aufgrund der ähnlichen Hardware zu erwarten war. Der Core i9 9900K unserer regulären GPU-Messungen besitzt die gleiche Kern- und Thread-Zahl wie der Core i7 10700 der Zbox (8/16). Die TPD liegt zwar um 30 Watt niedriger (65 statt 95 Watt), da Spiele die acht Kerne aber nicht alle stark belasten, ist das in diesen Benchmarks zu vernachlässigen.

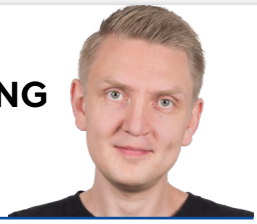
Speichermenge und Takt waren bei unseren Tests ebenfalls identisch. Letztlich machen damit nur die etwas geringeren Taktraten der RTX 3070 in der Zbox einen Unterschied (ca. 1.850 statt 1.950 MHz).

Lautstärke und Leistungsaufnahme

Speziell bei kompakten PCs kann die Geräuschentwicklung eine besondere Herausforderung an die Entwickler stellen, weil einfach nicht genug Platz für Luftaustausch herrscht. Das gilt auch für die Magnus One, wie unsere Messungen zeigen. Der hier erneut zu sehende Vergleich mit unserem GPU-Testsystem hinkt zwar in der Hinsicht, dass wir bei unseren Grafikkartentests immer mit einem offenen Testaufbau arbeiten, während es sich bei der Zbox um ein geschlossenes Gehäuse handelt, der Messwert von über 50 dB(A) macht aber dennoch klar, dass die Zbox unter Spielelast deutlich hörbar zu Werke geht. Das liegt primär an den Lüftern der Grafikkarte, die dann mit etwa 2.400 Umdrehungen pro Minute arbeiten. Die GPU-Temperatur von etwa 75 bis 80 Grad lässt gleichzeitig für unseren Geschmack nicht mehr allzu viel Spielraum, um die Lautstärke manuell durch langsamere Drehzahlen zu optimieren.

Mit Blick auf die Leistungsaufnahme gibt es keine Überraschung. Die Zbox erreicht also nicht nur eine ähnliche Leistung wie unser Testsystem mit der RTX 3070, sondern auch eine vergleichbare Energieeffizienz.

MEINUNG



Nils Raettig
@nraettig

Ich mag kleine PCs, deshalb spricht mich die Zbox Magnus One grundsätzlich an. Allerdings dreht in meinem Rechner mit dem Design Node 202 von Fractal Design selbst unter Spiellast kein Lüfter schneller als mit 1.500 Umdrehungen pro Minute, weil mir die Geräuschkulisse sonst zu aufdringlich wird. Allein deswegen kommt die Zbox mit Werten von bis zu 2.400 RPM für mich persönlich nicht in Frage.

Ich muss aber dazu sagen, dass ich sehr empfindlich in Sachen Lautstärke bin. Ist das bei euch nicht der Fall, kann die Zbox Magnus One eine sinnvolle Alternative zum Selbstbau sein, gerade in den aktuellen Zeiten. Das gilt vor allem dann, wenn euch die kompakten Maße genauso ansprechen wie mich und wenn euer PC insgesamt etwas in die Jahre gekommen ist.

Letztlich gilt aber auch für die Zbox Magnus One, dass sie aktuelle Hardware nur zu einem vergleichsweise hohen Preis bieten kann. Besserung ist gleichzeitig meiner Einschätzung nach noch lange nicht in Sicht. Vorerst bleibt uns also nur übrig, in den sauren Apfel der hohen Kosten zu beißen – oder aber sehr, sehr geduldig zu sein.

DIE TECHNISCHEN ECKDATEN

Prozessor	Intel Core i7 10700 (8C/16T)
Grafikkarte	Nvidia Geforce RTX 3070 (8 GByte)
RAM	nicht vorhanden (2x SO-DIMM DDR4-2933, maximal 64 GByte)
Festplatte	nicht vorhanden (1 x 2,5 Zoll SATA, 2 x M.2 PCIe 3.0)
Anschlüsse	Front: 1x USB-C 3.0, 1x USB-A 3.0, 1x Klinke, SD-Kartenleser Rückseite (Mainboard): 2x LAN, 4x USB-A 3.1, 2x USB-A 3.0, 1x HDMI 1.4, Kensington Lock Rückseite (GPU): 3x Displayport 1.4a, 1x HDMI 2.1
Kabellos	WLAN 802.11a/b/g/n/ac/ax, Bluetooth 5.0
Netzteil	500 Watt 80+ Platinum
Größe	265,5 mm x 126 mm x 249 mm

Für wen lohnt sich die Zbox Magnus One?

Der Kauf der Zbox Magnus One ist aus unserer Sicht vor allem unter den folgenden Bedingungen sinnvoll:

- Nicht nur eure Grafikkarte, sondern euer gesamter PC könnte ein Upgrade vertragen: Mit Blick auf den Prozessor sehen wir das vor allem dann als gegeben an, wenn ihr mit einem älteren Modell mit maximal sechs Kernen unterwegs seid. Der Sprung zur RTX 3070 lohnt sich am ehesten, wenn ihr eine GPU besitzt, die maximal so schnell wie eine GTX 1080 Ti oder Radeon RX 5700 XT ist (siehe auch unsere Übersicht der verschiedenen GPU-Leistungsklassen), und wenn ihr mindestens in WQHD-Auflösung spielt.
- Eine etwas höhere Lautstärke unter Last stellt kein Problem für euch dar: Die Zbox ist unter Spielelast klar hörbar. Wie stark das der Fall ist, kommt auch darauf an, wo ihr sie platziert (auf dem Tisch oder darunter, vibriert der Untergrund vielleicht sogar stark?) und ob ihr gut isolierende Kopfhörer verwendet. Für Slient-Fans ist die Magnus One aber definitiv nicht geeignet.
- Ihr mögt kleine PCs: Die größte Besonderheit der Zbox Magnus One sind ihre kompakten Abmessungen. Ihr könnt auch dann viel Spaß damit haben, wenn ihr keinen Wert darauf legt. Der Kauf lohnt sich aber vor allem dann, wenn ihr Fans kleiner Rechner seid und/oder euren PC tatsächlich ab und an von A nach B bewegt, etwa für eine gute alte LAN-Party.

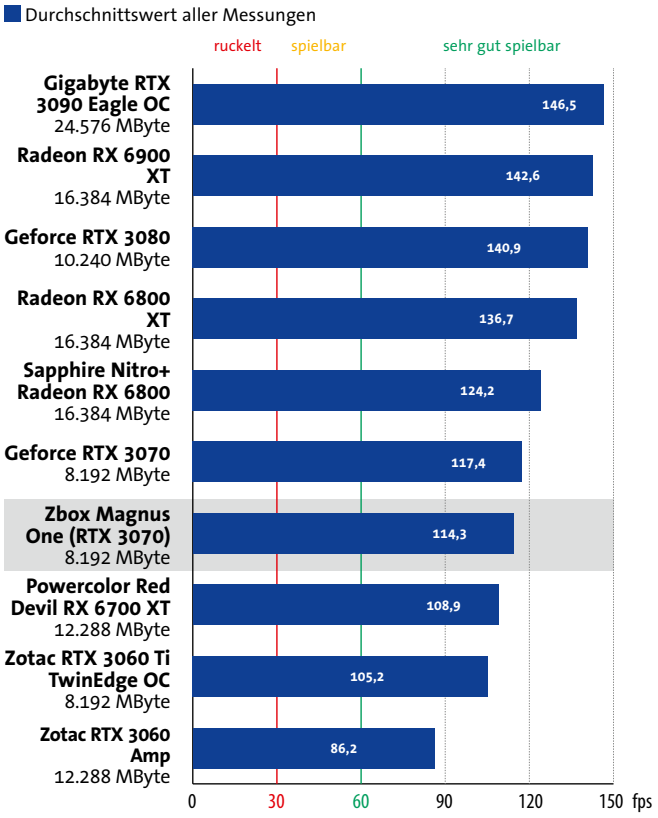
Noch attraktiver wird der Kauf, wenn ihr bereits eine flotte und möglichst große SSD besitzt, die ihr in die Zbox einbauen könnt. Sie bietet Platz für ein Modell im 2,5-Zoll-Format und für zwei Modelle im M.2-Format. Ist das der Fall, benötigt ihr nur noch Arbeitsspeicher in Form von passenden SO-DIMMs. Die mindestens zu empfehlenden 16,0 GByte kosten mit einer Taktrate von 2.933 MHz derzeit etwa 90 Euro. Der Preis wäre dann mit etwa 1.900 Euro in Anbetracht der aktuellen Umstände mehr als konkurrenzfähig.

Insgesamt kann die Zbox Magnus damit eine sehr sinnvolle Option für Spieler sein, die gerade dringend aufrüsten müssen oder wollen. Zumal sie aktuell bei mehreren Händlern sofort lieferbar ist. ★

SPIELE-BENCHMARKS

Zotac Zbox Magnus One: Perfomance-Rating

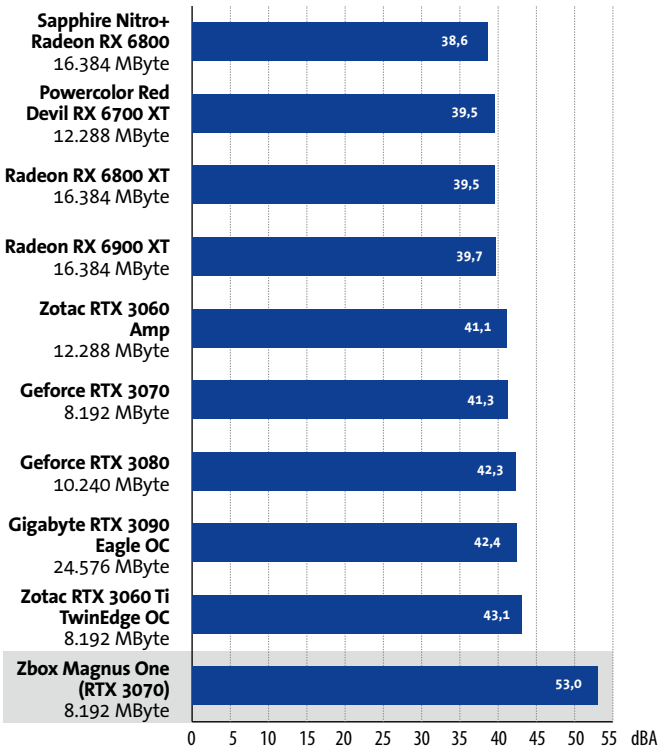
Ø Durchschnitt aus Anno 1800, Assassins's Creed Odyssey, Battlefield 5, Metro Exodus, Shadow of the Tomb Raider und Wolfenstein Youngblood



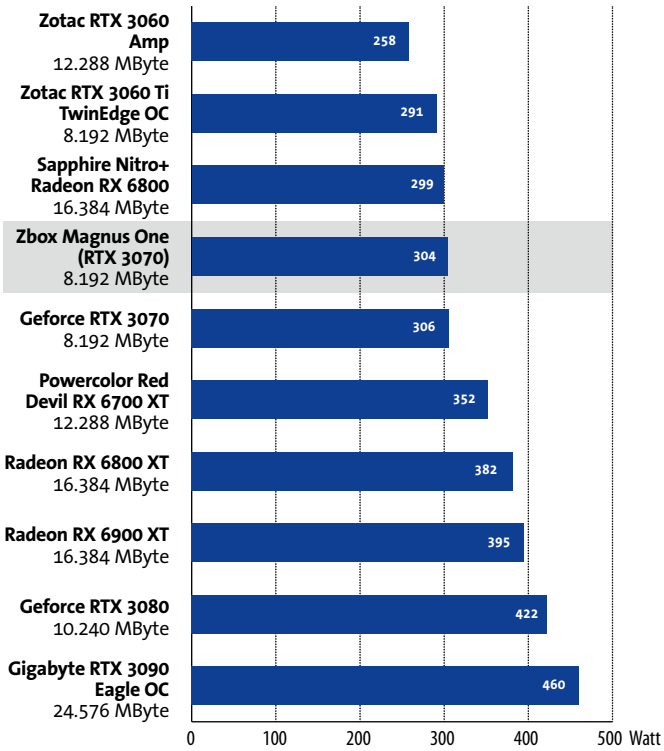
Testsystem: Intel Core i9 9900K, be Quiet! Dark Rock Slim, Asus Maximus XI Hero, 16,0 GByte DDR4, be Quiet! Straight Power 11 850 Watt, Windows 10

BENCHMARKS

Lautstärke Angaben in Dezibel (dBA) Last (alle Spiele)



Leistungsaufnahme Gesamtes Testsystem Last (Anno 1800)
DirectX 12, WQHD, Detailstufe »Sehr hoch«



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

Audeze Penrose X

ECHTES HIGHEND-HÖREN?

Nobelhersteller Audeze wagt mit dem Penrose X einen weiteren Schritt bei Gaming-Headsets. Wie schlägt es sich im Vergleich zur Konkurrenz? Von Alexander Köpf

Gaming-Headsets gibt es wie Sand am Meer. Von Einsteigermodellen für unter 20 Euro bis hin zu Highend-Geräten weit jenseits von 300 Euro ist alles dabei. Die meisten von uns dürften Modelle um die 100 bis 150 Euro auf den Ohren haben. Wir wollen hier nun aber mal am oberen Ende der Hörkette die Lauscher aufsperren und eines dieser eher hochpreisigen Modelle testen. Wie gut ist das Funk-Headset Audeze Penrose X?

Das Penrose X ist für den Einsatz am PC und an der Xbox ausgelegt. Für beides wird der beigelegte Wifi-Funk-Dongle benötigt. Für PlayStation-Spieler gibt es auch eine Variante ohne »X«, die einfach nur auf den Namen Audeze Penrose hört und anders als die Xbox- und PC-Variante blaue Applikationen aufweist. Beide Modelle kosten aber um die 300 Euro.

Bevor wir klären, ob dieser Preis gerechtfertigt ist, werfen wir noch einen Blick auf die wichtigsten Eckdaten des Headsets:

- Treiber: 100mm planar magnetisch
- Frequenzbereich: 10 bis 50.000 Hz
- Maximaler Schalldruck: >120dB
- Kabellose Verbindung: 2,4 GHz Wifi (16 Bit/48 kHz), Bluetooth 5.0 (SBS, AAC)
- Ohrmuscheln: Kunststoff und Memory-Schaum
- Mikrofon: ja, abnehmbar
- Akkulaufzeit: 15 Stunden, drei Stunden Ladezeit, Kabelverbindung möglich (Hören während des Ladens ebenfalls möglich)
- Zubehör: Wifi-Dongle, USB-A auf USB-C-Kabel, 3,5mm-Audiokabel



Die giftgrüne Applikation weist das Audeze Penrose X als Gaming-Headset für Xbox und PC aus.

Was macht das Audeze Penrose X so besonders?

Zunächst unterscheidet sich die Herkunft des Penrose X deutlich von anderen Headsets. Für gewöhnlich fallen hier Namen wie Logitech, Steelseries, Razer und Co., die in Sachen Gaming-Hardware allesamt bekannte und feste Größen sind. Audeze hingegen hatte abgesehen vom Mobius und LCD-GX mit Gaming bislang wenig zu tun. Vielmehr kennt man die kalifornische Kopfhörerschmiede für ihre hochwertigen und hochpreisigen Geräte für HiFi-Liebhaber und Musikschaffende. Die Modelle LCD-4 und LDC-4z für jeweils knapp 4.000 US-Dollar sind in audiophilen Kreisen eine Hausnummer. Allerdings finden sich im hauseigenen Blog von Audeze auch Einträge über besondere Spiele-Soundtracks wie etwa die besten zehn Soundtracks japanischer Rollenspiele oder über die fünf besten Spielekomponisten von 2020.

Eine der Besonderheiten von Audeze-Kopfhörern im Vergleich zu den sonst üblichen sind die patentierten planaren magnetischen Treiber (auch Magnetostaten genannt). Sie stehen in dem Ruf, Klang deutlich besser zu reproduzieren als normale dynamische Treiber. Auch das Audeze Penrose X ist so ein magnetostatisches Headset.



Hier sieht man die Magnetfelder und die Wellenleiter, die den Klang des Penrose bestimmen.

Wie klingt das Audeze Penrose X?

Für den Test haben wir zum Vergleich die Funk-Headsets Steelseries Arctis 9x (circa 200 Euro) und Astro A50 (circa 320 Euro) sowie die kabelgebundenen Kopfhörer Oppo PM-3 (Magnetostat, circa 530 Euro) und Beyerdynamic DT 990 Pro 250 Ohm (circa 130 Euro) herangezogen. Bei Letzteren handelt es sich nicht um dedizierte Gaming-Kopfhörer, sondern um musikalische Vertreter.

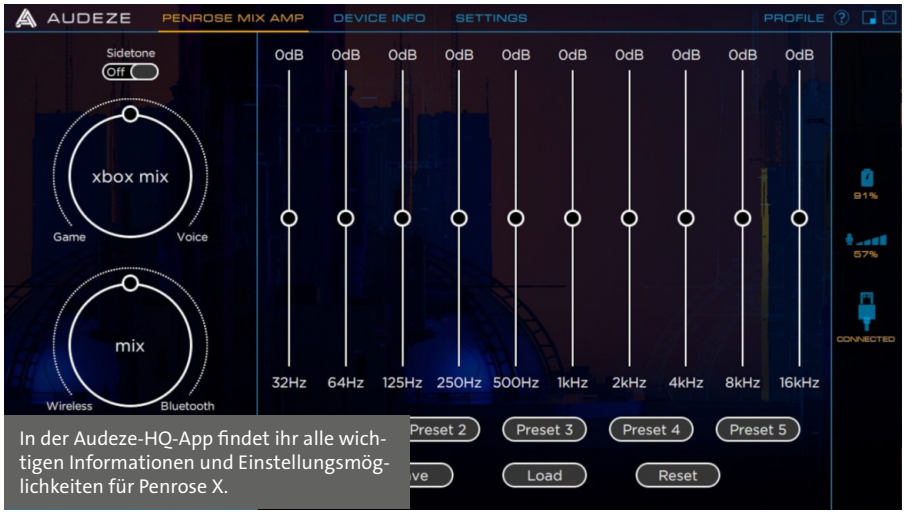
Dennoch kann das Audeze Penrose X mit Blick auf den Klang sowohl mit dem DT 990 Pro als auch dem PM-3 ohne Probleme mithalten. Dem Arctis 9x ebenso wie dem A50 geht hier im Vergleich die Puste aus. Der Klang wirkt nicht so klar, die Klangbühne ist weit weniger aufgeräumt.

Die beiden Funk-Headsets von Steelseries und Astro sind zwar auf das Spielen und nicht auf das Hören von Musik oder den Genuss von Filmen abgestimmt, das Penrose X

beweist allerdings, dass alles in einem sehr gut möglich ist. So lassen sich Schritte und andere beispielsweise für Shooter relevante Geräusche mit dem Penrose X exzellent verorten, ohne dabei auf eine Software-Verstärkung oder virtuell hergestellten Surround-Sound zurückgreifen zu müssen.

Gleichzeitig ist es eine Freude, mit dem Penrose X jede Art von Musik zu hören. Während des Schreibens dieses Tests hören wir die Jan Garbarek Group live auf dem MaiJazz Festival 2013 und Lars Danielssons »Libera Me«. Das Saxophon (Jan Garbarek) sowie die Trompete (Nils Petter Molvær) wirken dabei angenehm sphärisch und verströmen ihren unverwechselbaren, leicht flatternden Klang. Wer es weniger filigran mag: Filme mit wuchtigen Klangkulisse zu schauen, macht mindestens ebenso viel Spaß.

Das Mikrofon wiederum entspricht dem, was auch andere Funk-Headsets der Preisklasse bieten. Es ist gut, wenngleich nicht überragend. Positiv fällt uns auf, dass es abnehmbar ist und mit einem Popschutz kommt. Außerdem gibt es für das Mikro einen eigenständigen Lautstärkeregler.



In der Audeze-HQ-App findet ihr alle wichtigen Informationen und Einstellungsmöglichkeiten für Penrose X.



In der Audeze-HQ-App lassen sich auch verschiedene Profile erstellen, beispielsweise für Musik oder Filme.

Ton aus zwei Quellen gleichzeitig

Eine Besonderheit des Penrose X ist die Möglichkeit, das Headset aus zwei Audioquellen zeitgleich zu speisen (2,4 GHz Wi-Fi und Bluetooth) und zu mischen. Damit können wir zum Beispiel via Smartphone-Bluetooth-Kopplung telefonieren, während der Spielesound über Wifi weiterhin zu hören ist. Am Headset lässt sich hierzu die Balance zwischen Funk und Bluetooth per doppelt belegtem Lautstärkeregler verändern. Das ist zwar nicht unbedingt intuitiv, funktioniert in der Praxis allerdings recht gut.

Für genauere Einstellungen gibt es die Audeze HQ App. Unter anderem findet sich dort ein 10-Band-Equalizer mit der Möglichkeit, fünf Profile auf dem Headset zu speichern. Mit der Software können zudem Firmware-Updates aufgespielt werden. Dazu ist allerdings eine Verbindung via PC notwendig. Für die Xbox gibt es Audeze HQ nicht.

Virtuellen Surround-Sound bietet das Penrose X respektive die HQ App nicht. Als Ersatz kann hier beispielsweise Dolby Atmos for Headphones herhalten, das Teil von Dolby Access im Microsoft Store ist.


Oben: der Funk-Dongle für Xbox und PC. Unten: der für die PlayStation. Die Headsets sind auch hier farbcodiert.

Alles richtig gut, außer …

Neben dem exzellenten Klang des Penrose X gibt es aber auch Kritikpunkte, die eine Kaufentscheidung beeinflussen können.

- Komfort: Da können die Designer aus Kalifornien noch deutlich nachlegen, denn das Arctis 9x von Steelseries oder das Astro A50 tragen sich viel angenehmer. Selbst stundenlanges Hören ist kein Problem. Das Penrose X dagegen empfinden wir nach einiger Zeit als etwas unbequem. Der Bügel ist zwar mit Memory-Schaum gepolstert, dennoch verspüren wir bei langen Sessions einen unangenehmen Druck am Kopf.
- Reichweite: Die Funkreichweite des Penrose X ist überschaubar. Wir können maximal in einen zweiten Raum wechseln, ehe die Verbindung abbricht (ca. sieben Meter). Allerdings verhält sich das mit dem Arctis 9x und dem A50 ebenso.
- Mikrofon: Für das Mikrofon hätten wir uns zudem einen simplen Indikator gewünscht, der beispielsweise per rotem Lämpchen anzeigt, ob es gerade an oder aus ist. ★

MEINUNG



Alexander Köpf
@NebulaMutara

Als ich das Audeze Penrose X zum ersten Mal aufgesetzt habe, war ich sofort von der Soundqualität begeistert. Es ist schwer zu beschreiben, aber mit dem Penrose X geht es mir wie mit dem viel teureren Sennheiser HD800S: Ich will es einfach nicht mehr absetzen. Da können andere Nobel-Headsets in meinen Augen (oder besser: Ohren) nicht im Ansatz mithalten. Dabei spielt es auch keine Rolle, ob ich Musik genieße, Filme schaue oder akustisch aufwändige Spiele spiele. Das Penrose X verrichtet in allen Bereichen einen exzellenten Job.

Zur absoluten Perfektion fehlt allerdings eine Kleinigkeit: Der Tragekomfort ist nicht ganz auf dem Niveau anderer Gaming-Headsets oder Kopfhörer. Andere Kopfhörer wie das Steelseries Arctis 9x beispielsweise sind hier deutlich bequemer.

Insgesamt ist das Audeze Penrose X die saftigen 300 Euro Anschaffungspreis meiner Meinung nach aber wert. Wer in diesem Preisrahmen ein Funk-Headset sucht, das ohne Qualitätseinbußen auch mal zum Musikhören oder Filmschauen eingesetzt werden soll, liegt hier goldrichtig.

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 Expertenknniffe

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

oder ganz einfach online bestellen: www.gamestar.de/anno

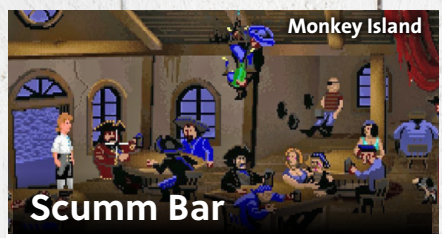
Available on the App Store

Get it on Google play

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

MAHLZEIT!

Endlich machen Kneipen und Restaurants wieder auf. Aber wo kann man als Spieler guten Gewissens hingehen? Von Markus Schwerdtel



Bewertung

Preisniveau €€€€€

Spezialität: Grog, was auch sonst?

Für die einen ist es die ranzigste Spelunke der Karibik, für die anderen eine zweite Heimat. Ja, für so manchen Piraten sind die einarmigen, -beinigen und -äugigen Stammgäste wie die Väter, die er nie kannte. Die Getränkeauswahl ist sehr eingeschränkt, außer Grog (Vorsicht, ätzend!) gibt es in der Scumm Bar nur das Wasser zu trinken, das bei den Piratenfesten an den Wänden kondensiert. Vom Speisenangebot raten wir eher ab. Der Koch hat eine Vorliebe für Schweinefüße und -lippen sowie Angst vor dem Gesundheitsamt. Die meiste Zeit bekommt man ihn ohnehin nicht zu Gesicht, da er seine Küche nur in Ausnahmefällen verlässt.



Bewertungen

Preisniveau €€€€€

Spezialität: Suntory Whisky

Ihr seid ein japanischer Yakuza mit Anspruch und unsicher, wo ihr euer frisch erpresstes Schutzgeld für hochwertige Spirituosen loswerdet? Dann empfehlen wir euch das New Serena im Vergnügungsviertel Kamurocho – bekannt aus der Yakuza-Reihe. Nach einem Tag voller Bandenkriege, Entführungen und Attentaten könnt ihr euch an der Bar richtig entspannen. Die Besitzerin Mariko kennt die Bedürfnisse ihrer Kunden und hört diskret weg, wenn die an einem der gemütlichen Tische ihre nächste Straftat planen. Zum Futtern gibt es hier eher wenig, knallharten Yakuza reichen eben schon ein paar Wasabi-Erbsen als Nahrung.



Bewertungen

Preisniveau €€€€€

Spezialität: Nun ja ... Fleisch?

Man kennt das: Nach einer Pilgerfahrt durchs nuklear verseuchte Nevada sucht der erschöpfte Abenteurer Erholung und Zerstreuung im Ultra-Luxe, dem ersten (und so ziemlich einzigen) Haus am Platze. Wir lassen Roulette und Wellness-Bereich links liegen und gehen ins Gourmand Restaurant, wo – wenn man auf der Warteliste vorne steht – köstliche Brahmin-Steaks serviert werden. Böse Zungen behaupten jedoch, die kannibalistische Feinschmeckergesellschaft würde in der (ungewöhnlich gut gesicherten) Küche ganz andere Fleischstücke braten. Uns soll das egal sein, mit genug Tabasco kriegt man bekanntlich nahezu alles runter.

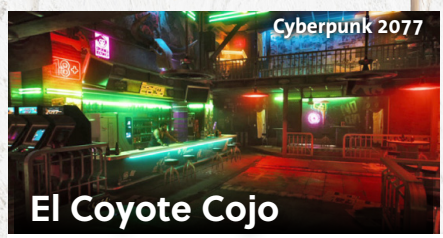


Bewertung

Preisniveau €€€€€

Spezialität: Ethanol, kaum verdünnt

Es gibt ihn in jeder Spelunke, den stets benebelten Stammgast, der jedem seine Geschichte erzählt – ob man zuhört oder nicht. Solltet ihr jedoch mal in Abilene, Kansas in den Bull's Head Saloon stolpern, dann setzt euch zum alten Silas Greaves an den Tisch. Stellt ihm eine Flasche Fusel hin (lieber nicht selber trinken, wenn euch das Augenlicht lieb ist) und hört einfach zu. Der gute Silas kennt Geschichten über Westernlegenden wie Butch Cassidy, Jesse James oder Billy the Kid. Bevor Silas zum Ende seiner Story kommt, solltet ihr aber lieber fortreiten. Wir wissen schließlich alle, wie Abende im Saloon für gewöhnlich enden. Peng! Peng!



Bewertung

Preisniveau €€€€€

Spezialität: Compa de Heywood

Im Gegensatz zu den anderen Etablissements auf diesen Seiten könnt ihr hier beruhigt essen. Die Besitzerin des lahmen Kojoten, Mama Welles, ist eine hervorragende Köchin und verwöhnt jeden Gast wie ihr eigenes Kind. Hinter der Bar steht der kräftige, aber gutmütige Pepe Najarro. Der würde keiner Fliege was zuleide tun, wir halten uns aber trotzdem an Getränke aus gut verschlossenen Flaschen. Schließlich treibt sich sogar hier allerlei Gesindel rum, das einem wer weiß was für Pülverchen in den Drink kippen könnte. Ansonsten ist das El Coyote Cojo aber ein grundsolider Laden, in dem sogar nüchterne (haha!) Trauerfeiern stattfinden.



Bewertungen

Preisniveau €€€€€

Spezialität: Kaviar, Austern, Trüffel usw.

Zum Schluss wird es noch mal richtig edel. Wir bitten nach Paris, die Hauptstadt erlesener Genüsse und seltener Gaumenfreuden. Wir wissen ehrlich gesagt auch nicht, was im La Reine serviert wird – eine detaillierte Speisekarte bleibt uns Anno 1800 schuldig. Doch wer an so fein gedeckten Tafeln diniert, bekommt wohl kaum Currywurst und Fritten aufgetischt – auch wenn das manchen unserer Kollegen (Hallo Martin Deppe!) vermutlich lieber wäre als Kalbsbries und Wachteleier. Auf jeden Fall werdet ihr jeden in den letzten Monaten beim Rumsitzen in der eigenen Bude gesparten Euro brauchen, um hier allein eine Vorspeise zu bezahlen.

Kalbsbries ist der Thymus der Kuh (eine Drüse, die bei der Immunabwehr hilft) und gilt als Delikatesse.

Die GameStar-Ausgabe **08/2021** erscheint am 21.7.2021.



1 D&D: Dark Alliance TEST

Wir sind gespannt, ob das D&D-Universum für uns auch mit Action und ohne taktische Iso-Ansicht funktioniert.



2 Scarlet Nexus TEST

Noch ein Action-Rollenpiel, dieses Mal aus Japan. Wir vermöbeln Mutanten in einem schrägen SciFi-Szenario.



3 Gaming Virgin: Planescape Torment MAGAZIN

Sascha wagt sich ans Rollenspielmeisterwerk. Kann ihn die Geschichte des Namenlosen im Jahr 2021 überzeugen?



4 RTX 3070 Ti und RTX 3080 Ti HARDWARE

Angeblich erscheinen die Grafikkarten bereits Anfang Juni. Wenn das so ist, werden wir sie natürlich für euch testen.

webedia. GAMING WITH PASSION GameStar

IMPRESSUM

Verlag	Webedia Gaming GmbH Ridlerstraße 55 • 80339 München Tel.: 089 / 244 136 600 E-Mail: info@gamestar.de
Geschäftsführer	Marc-Andreas Albert – Anschrift des Verlags
Chefredakteur	Heiko Klinge (iSv. § 18 Abs.2 MStV) – Anschrift des Verlags
Jugendschutzbeauftragter	Rae Grimm – Anschrift des Verlags
Registergericht	Amtsgericht München Handelsregisternummer: HR B 218 859 USt-ID Nr.: DE 300 33 09 61 Gesellschafter der Webedia Gaming GmbH sind die Mehrheitsgesellschafter Webedia GmbH, (Amtsgericht Charlottenburg, HR B 114531 B), sowie PietSmiet Holding GmbH, (Amtsgericht Köln, HR B 84294) und die Connected 4 Media GmbH (Amtsgericht München, HR B 218234)
Adresse	Webedia Gaming GmbH Ridlerstraße 55 • 80339 München Tel.: 089 / 244 136 600
Druck und Beilagen	IPress Center CE Zrt. • H-2600 Vác • Nádas utca 6. Technicolor Polska Sp. z o.o.

REDAKTION

Redaktion GameStar	Anschrift des Verlags Tel.: 089 / 244 136 600, E-Mail: info@gamestar.de
Head of Webedia Gaming	René Heuser
Director Sales	Daniel Loers
Head of Digital Publishing	Dawid 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, Géraldine Hohmann, Dimitry Halley, Holger Harth, Nils Raettig, Natalie Schermann, Kai Schmidt, Elena Schulz, Fabiano Uslenghi, Alexander Köpf
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
Redaktionsassistenz	Nicole Zeugner, Janine Negele
Lektorat	Christian Neffe
Freie Mitarbeiter	Freie Autoren: Martin Dietrich, Manuel Fritsch, Daniel Hercenberger, Sascha Penzhorn, Dom Schott
Fotos	Uwe Miethe, Petra Schmitz (Pressematerial ausgenommen), stock.adobe.com/de
Einsendungen	Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datensystemen ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.
Haftung	Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virenscanner zu prüfen.

ABO-SERVICE

Abonnement	Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Web: www.gamestar.de/shop
Kunden-Support	Jakob Erckert E-Mail: kundenservice@gamestar.de Telefon: +49 89 244 136-606
Jetzt bestellen	www.gamestar.de/shop XL-Version (2 DVDs): Inland: 74,50 € Österreich und sonstiges Ausland: 86,50 € Schweiz: 129,– SFR Preise jeweils inklusive Versand. Preise und Versand in Nicht-EU-Länder auf Anfrage. Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).
Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten	Postbank Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70, IBAN: DE43 6001 0070 0000 3117 04, BIC: PBNKDEFF
Vertrieb Handelsauflage	MZV GmbH & Co. KG Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113 E-Mail: info@mzv.de Web: www.mzv.de
ISSN-Nummern	DVD XL: ISSN 2193-4894, DVD: ISSN 1610-6547, Magazin: ISSN 1610-6520, PDF: ISSN 2193-4886
Erscheinungsweise:	GameStar erscheint monatlich.

ANZEIGEN

Anzeigen GameStar	Anschrift der Redaktion
Ansprechpartner	Martin Schmaus (-735) Pia Aschenbrenner (-750), Dominik Buhmann (-731), Christoph Walter (-734)
Anzeigenpreise	Es gilt stets die Preisliste unter www.webedia-group.de
Zahlungsmöglichkeiten	HypoVereinsbank München 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:

GAMEPRO www.gamepro.de

GameStar BLACK

DIABLO
DER SÜNDENKRIEG

Eine spannende Roman-Trilogie aus der Welt der Magie, der finsteren Mächte und der epischen Schlachten zwischen Gut und Böse, basierend auf dem preisgekrönten Videogame-Bestseller von Blizzard Entertainment.



DIABLO:
DER SÜNDENKRIEG
Buch 1 – Geburtsrecht
Roman zum Videogame,
368 Seiten
ISBN 978-3-8332-4022-5



DIABLO: DER SÜNDENKRIEG
Buch 2 – Die Schuppen der Schlange
Roman, 368 Seiten,
ISBN 978-3-8332-4085-0



DIABLO: DER SÜNDENKRIEG
Buch 3 – Der verhüllte Prophet
Roman, 400 Seiten,
ISBN 978-3-8332-4086-7

JETZT NEU IM BUCHHANDEL

© 2021 Blizzard Entertainment.
Alle Rechte vorbehalten.

PANINI BOOKS
www.paninibooks.de

NEUER LESESTOFF AUS DEM UNENDLICHEN UNIVERSUM VON WORLD OF WARCRAFT



Genießt neue kulinarische Genüsse und Aromen aus Azeroth! Begleitet den bekannten Pandaren-Chefkoch Nomi in dieser Fortsetzung des Bestsellers World of Warcraft: Das offizielle Kochbuch auf seinen köstlichen Exkursionen durch die unterschiedlichsten Gefilde Azeroths, um Rezepte kennenzulernen, die erstmals in den Erweiterungen von Blizzards weltweit erfolgreichem Spielehit das Licht der Bildschirme erblickten!

World of Warcraft:
Neue Genüsse aus Azeroth
Gebundene Ausgabe, 176 Seiten, € 30,–,
ISBN 978-3-8332-4025-6

Monster, Magie und Mysterien erwarten euch in diesem atemberaubenden, grandios illustrierten Märchenbuch aus dem World of Warcraft-Universum, mit Geschichten von vielen großartigen, preisgekrönten Bestseller-Autoren.



World of Warcraft:
Die Volksmärchen und Sagen
Gebundene Ausgabe, 176 Seiten, € 29,–,
ISBN 978-3-8332-4024-9



Die Grimoire der Schattenlande enthüllt sämtliche Geheimnisse und Gefahren, die in dieser bizarren Welt lauern und führt direkt in das Reich des Todes. Dieser düstere Ratgeber ist damit die perfekte Vorbereitung für Streifzüge jenseits des Schleiers, der die Welt der Lebenden von den Reichen der Toten trennt.

World of Warcraft:
Grimoire der Schattenlande
Gebundene Ausgabe, 160 Seiten, € 29,–,
ISBN 978-3-8332-4091-1

JETZT NEU IM BUCHHANDEL

© 2021 Blizzard Entertainment.
Alle Rechte vorbehalten.

PANINI BOOKS
www.paninibooks.de

ZOTAC®

3+2 WARRANTY YEAR* | 4K READY | 8.3 LITER | MODULAR DESIGN | NVIDIA GEFORCE RTX



reddot winner 2021

MAGNUSONE

POWER INSPIRED

NEU

MAGNUS ONE
ZBOX-ECM53060C

- Intel® Core™ i5-10400 6-Core Prozessor
- ZOTAC GAMING GeForce RTX™ 3060 12GB GDDR6
- Killer WiFi 6, Gigabit und 2.5Gbit/s Ethernet
- Integriertes 500W 80+ Platinum Netzteil



MAGNUS ONE
ZBOX-ECM73070C

- Intel® Core™ i7-10700 8-Core Prozessor
- ZOTAC GAMING GeForce RTX™ 3070 8GB GDDR6
- Killer WiFi 6, Gigabit und 2.5Gbit/s Ethernet
- Integriertes 500W 80+ Platinum Netzteil

CUSTOMIZING

EINFACHES UPGRADE

Das modulare Design ermöglicht mit nur wenigen Handgriffen Zugriff auf RAM & Speichermedien.

GAME ON

ZOTAC GAMING GEFORCE RTX™ 30 GPU

Mit einer Desktop-Grafikkarte der GeForce RTX™ 30 Serie, Realtime Ray Tracing und AI-Unterstütztes DLSS.

MULTI-TASKING

10. GEN INTEL® CORE™ CPU

Bis zu 8 Kerne und Hyper-Threading für reaktionsschnelle Verarbeitung und anspruchsvolle sowie kreative Workflows.

/ZOTAC | /ZOTAC | /ZOTAC | /ZOTACOFFICIAL | /ZOTAC_OFFICIAL

* Registrierung benötigt. Mehr Informationen unter ZOTAC.COM

©2021 ZOTAC Technology Ltd. All rights reserved. All company and/or product names may be trade names, trademarks and/or registered trademarks of the respective owners with which they are associated. ZOTAC International (MCO) Limited does not warrant the accuracy, completeness or reliability of information, materials and other items contained on this website or server. No liability is assumed with respect to the use of the information contained herein.

ZOTAC.COM