



Die ganze Faszination der PC-Spiele

# GameStar

AUGUST 08/2021





# RAZER™ BLACKWIDOW V3 MINI HYPER SPEED



## KOMPAKTER FORMFAKTOR

Kompakt genug für jede Oberfläche und vielseitig genug für jedes Setup — das ist die Razer BlackWidow V3 Mini HyperSpeed. Genieße Gaming mit elegantem Design bei dieser kompakten (nur 65 % so groß wie Standardtastaturen) kabellosen mechanischen Gaming-Tastatur, die trotzdem über Pfeiltasten verfügt, um dir die perfekte Balance aus Form und Funktion zu bieten.



65 %  
FORMFAKTOR



KABELLOSE  
RAZER™ HYPER SPEED  
TECHNOLOGIE



MECHANISCHE  
SWITCHES VON  
RAZER™

[razer.com](https://razer.com)

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

VERFÜGBAR IN



RAZER  
GREEN  
SWITCH



RAZER  
YELLOW  
SWITCH





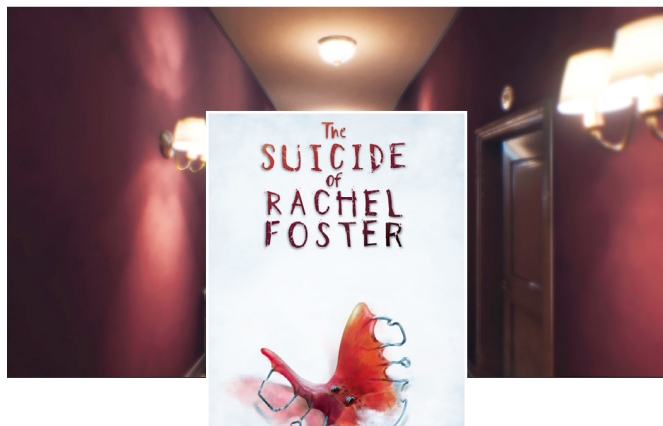
# VOLLVERSIONEN 08/2021



## ACHTUNG!

The Suicide of Rachel Foster ist nicht auf dem Datenträger: Key der Codekarte auf [GameStar.de/codes](http://GameStar.de/codes) gegen Spiel-Key einlösen (gültig bis 30.09.2022)! Es wird ein kostenloses Steam-Konto benötigt.

## THE SUICIDE OF RACHEL FOSTER



Die junge Nicole kehrt an einen wichtigen Ort ihrer Kindheit zurück, um dort ein Familiengeheimnis aufzudecken: ein Hotel. Das Spiel erzählt euch eine Story, die sich um die Liebe und den Tod dreht und nicht selten an »The Shining« erinnert. Wer What Remains of Edith Finch mochte, wird auch The Suicide of Rachel Foster mögen.

## WHISPERING WILLOWS



Und noch eine starke junge Frau in einem großen Haus: Im Adventure Whispering Willows spielt ihr Elena, die sich auf die Suche nach ihrem Vater macht. Dabei durchstreift ihr ein riesiges Anwesen und löst Rätsel. Um das Spiel zu starten, müsst ihr nur die Zip-Datei auf euren Rechner kopieren, dort entpacken und dann die Exe starten.



# VIDEOS 08/2021

## VIDEOS

Atomic Heart  
Battlefield 2042  
Elex 2  
Elden Ring  
Forza Horizon 5  
Insurgency: Sandstorm  
Anno 1800: Reisezeit  
Biomutant  
Rückblick 08/11

## HIGHLIGHTS



### ATOMIC HEART

Er kommt aus Russland, er sieht irre gut aus. Aber was weiß man eigentlich über diesen Ego-Shooter? Unser Video hat die Antworten.



### RÜCKBLICK 08/11

Wir schauen auf Spiele vor zehn Jahren. Dieses Mal mit Alice: Madness Returns, Duke Nukem Forever, Terraria und Hunted: Die Schmiede der Finsternis.

## XL-VIDEOS

Marvel's Guardians of the Galaxy  
Total War: Warhammer 3  
Elex 2: Interview mit den Entwicklern  
Lost Ark  
E3-Ankündigungen, Teil 1 bis 3  
Das Action-Rollenspieldilemma  
Die Flight-Sim-Evolution

## XL-HIGHLIGHTS



### TOTAL WAR: WARHAMMER 3

Im Video zeigt Maurice nicht nur jede Menge Gameplay, sondern erklärt auch, warum ihm Warhammer 3 richtig viel Spaß machen könnte.



### LOST ARK

Wir fassen zusammen, was wir bislang über den Europa-Launch von Lost Ark wissen, was Amazon schon darüber verraten hat – und was eben nicht.





**SOS  
KINDERDORF**



## **Überforderung, Vernachlässigung und Streit sind in vielen Familien Alltag.**

SOS-Kinderdorf stärkt benachteiligte Familien mit offenen und ambulanten Angeboten frühzeitig, damit Kinder geborgen aufwachsen können.

**Jetzt helfen: [sos-kinderdorf.de](https://www.sos-kinderdorf.de)**







Editorial

Markus Schwerdtel  
Chefredaktion

## SUPER TRUPPE!

Schon mal von einer »Supergroup« gehört? So nennt man in der Musik eine Band, deren Mitglieder auch als Solokünstler schon Erfolg haben und die zusammen dann natürlich erst recht super sind. Gute Beispiele wären etwa Cream, The Traveling Wilburys, Crosby, Stills & Nash, Run the Jewels (falls ihr lieber Hip-Hop mögt) oder meinetwegen auch Die drei Tenöre. Warum dieser Ausflug in die Musik? Weil an unserem Titelthema Company of Heroes 3 ebenfalls eine Art Supergroup werkelt, nur eben eine aus Spieleentwicklern. Relic Entertainment (Homeworld, Company of Heroes, Age of Empires 4) hat sich für das Strategiespiel mit Creative Assembly zusammengetan, bekannt für die Total-War-Reihe oder auch das unterschätzte Halo Wars 2. Ob das ein harmonisches Zusammenspiel ergibt, lest ihr in unserer großen, exklusiven Titelstory ab Seite 16. Wir hoffen jedenfalls, dass dieser Supergroup das Schicksal ihrer Vorbilder aus der Musikbranche erspart bleibt. Denn oft stehen hinter solchen Allstar-Kapellen lediglich die kommerziellen Interessen der Plattenfirmen (in diesem Fall wäre das der gemeinsame Publisher Sega), kaum eine Supergroup kommt über das Debütalbum hinaus. Das ist aber in der Regel immerhin meistens sehr hörbar – ein gutes Vorzeichen für Company of Heroes 3.

### Fensterputzen

Es passiert nicht alle Tage, dass wir PC-Spieler ein neues Betriebssystem bekommen. So ein Sprung auf ein neues OS ist fast so wie ein Generationswechsel drüben bei den Konsolenkollegen. Mit Windows 11 steht nun wieder so ein Sprung an, bei dem wir uns natürlich als erstes fragen, was er für uns Spieler bedeutet. Unsere Hardware-Experten zerpflücken alle Informationen zum neuen Microsoft-Betriebssystem und geben euch ab Seite 116 ihre Einschätzung zum Software-Unterbau. Bis wir dann tatsächlich umsteigen (müssen), werden zwar noch ein paar Monate vergehen, aber es schadet bekanntlich nie, schon vorher gut informiert zu sein – dafür ist GameStar schließlich da! Wir wünschen euch jedenfalls ...

... viel Spaß beim Lesen und Spielen!

Markus



## Black Edition ESO Blackwood

Ihr habt Angst, alleine im finsternen 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](http://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-Neuaufgabe, 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](http://www.gamestar.de/wow)



# INHALT

## TITELSTORY

### ► 16 Company of Heroes 3

*Relic kehrt zu seinem hauseigenen Meisterwerk zurück und setzt mit Company of Heroes 3 eines der besten Echtzeitstrategiespiele aller Zeiten fort. Aber anders als erwartet. Wir haben es gespielt.*

- 17 Was haben wir gespielt?
- 18 Was der Cinematic-Trailer über das Spiel verrät
- 21 Die Strategiekarte erklärt
- 24 Unsere Berater

## AKTUELL

- 8 Starfield
- 8 A Plague Tale: Requiem
- 9 Stalker 2
- 9 The Outer Worlds 2
- 10 Kolumne:  
Ein Spiel wie ein (guter) Tatort
- 14 Termin-Update

## PREVIEWS

### ► 26 Elex 2

*Endlich ist der Molerat aus dem Sack, Elex 2 kommt wirklich. Wir haben alle Infos zu Gameplay, Open World, Neuerungen – und erste Screenshots.*

- 32 Horizon: Forbidden West
- 37 Rainbow Six: Extraction
- 40 Fallout: London
- 44 Elden Ring

### ► 48 Battlefield 2042

*Endlich gibt es Klarheit: Battlefield 6 heißt Battlefield 2042 und lässt euch mit Naturkatastrophen kämpfen. Wir fassen alle Infos zu 128 Spielern, Release, Maps, Klassen, Solomodus und vielem mehr zusammen.*

- 52 Twelve Minutes
- 54 Marvel's Guardians of the Galaxy
- 56 Two Point Campus



# 16

## COMPANY OF HEROES 3





**26** ELEX 2



**48** BATTLEFIELD 2042



**104**  
GAMING VIRGIN  
PLANESCAPE: TORMENT



**116**  
WINDOWS 11  
VORGESTELLT

## TESTS

- 60 Chivalry 2
- 64 We are Football
- 67 Kolumne:  
We are Football – Ich liebe es
- 70 The Elder Scrolls Online: Blackwood
- 74 Necromunda
- 76 Dungeons & Dragons: Dark Alliance
- 78 Edge of Eternity
- 80 Sniper Ghost Warrior Contracts 2

## MAGAZIN

- 84 GTA Vice City – 80er-Nostalgie und Opa-Vibes

- 89 Deutsche Spiele auf dem internationalen Markt

- 96 Faszination LKW-Simulator

- 100 Ausgelagerter Crunch

- ▶ 104 Gaming Virgin  
Planescape: Torment

*Planescape: Torment ist ein Meisterwerk, da sind sich fast alle einig. Nur unser Autor Sascha Penzhorn findet es beim ersten Mal schwierig, den Spaß zu finden.*

## HARDWARE

- 110 Geforce RTX 3080 Ti und 3070 Ti

- 114 Upgrade-Guide für die RTX 3080 Ti

- ▶ 116 Windows 11 vorgestellt

*Das neue Betriebssystem ist so gut wie da, aber wann kommt es genau und welche neuen Funktionen erwarten uns abseits von abgerundeten Ecken?*

- 118 Brauchen wir Spieler Windows 11?

- 119 Kolumne: Chaos um Windows 11

- 124 Fünf hartnäckige Hardware-Mythen

## RUBRIKEN

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



Starfield

## SCIFI-SKYRIM

Nein, so richtig viel weiß man auch nach dem ersten langen Trailer nicht zum SciFi-Rollenspiel Starfield von Bethesda. Die Amerikaner halten mit ihrem dritten großen Spieleuniversum neben The Elder Scrolls und Fallout ganz schön hinterm Berg. Ein paar spannende Details gibt es aber dennoch. Starfield soll genau wie Skyrim und Fallout 4 ein Singleplayer-Rollenspiel der Bethesda-Schule werden. Heißt konkret: eine große Sandbox, in der spielerische Freiheit an erster Stelle steht. Außerdem betont Kreativ-Chef Todd Howard, dass der Stil des Spiels sich klar von SciFi-Platzhirschen wie »Star Wars« und »Star Trek« abgrenzen soll. Auf jeden Fall werden wir detaillierte Umgebungen erkunden, wenn man dem ersten Trailer glauben darf. Wir blicken über die Schulter einer Astronautin, folgen ihr in den Aufenthaltsbereich des Raumschiffs. Eine abgegriffene Fluganleitung erinnert uns daran, dass da draußen ja unendliche Weiten warten, eckige Äpfel entlocken uns ein Kichern, und beim abgebissenen Sandwich fragen wir uns, ob wir auch bei einem solchen Detailgrad wie in Skyrim mit allem interagieren, ja vielleicht sogar selbst abbeißen dürfen? Nahrungsmittel würden zwar zu Bethesda passen, weder ein Elder Scrolls noch ein Fallout kämen ohne sie aus (Nuka-Cola!), knallharte Survival-Mechaniken können wir uns aber nicht vorstellen. Der Ess- und Trinkzwang ging nämlich schon in Fallout 76 vielen Spielern gegen den Strich, weshalb ihn Bethesda im »One Wasteland«-Update abschwächte.

### Es wird geschossen

Eine abgelegte Waffe mit elektronischer Anzeige will uns versichern, dass es auch Schusswechsel gibt – womöglich Bethesda-



In Starfield sind wir in klassischer Bethesda-Manier als Einzelgänger unterwegs.

typisch wahlweise in der Third-Person- oder der Ego-Perspektive. Bestimmt gegen menschliche Fraktionen, aber vielleicht auch gegen Roboter oder gar Aliens? Und nebenbei haucht uns eine Frauenstimme ins Ohr, dass die Constellation die Sterne längst vermessen habe und wir ein Teil von etwas Großem seien, Mitglied einer Familie von Raumfahrern und Entdeckern. Aber im Trailer wird nirgends geschossen, wir fliegen in eine Schwarzwende statt zu einem neuen Planeten und können nur vermuten, dass der mehrfach gezeigte Roboter Teil unseres Abenteuerteams sein wird. Aber was heißt das spielerisch?

Starfield kann aktuell entweder wirklich ein SciFi-Aufguss der bekannten Open-World-Formel werden oder aber eine neue Art Open-World-Spiel, in der Bethesda sich von bekannten Tugenden abwendet oder sie noch weiter stärkt, während man die alten Schwächen auf der Erde zurücklässt. Todd Howard deutet in einem Interview zumindest an, dass man sich an der Struktur von Skyrim orientieren werde, was eher nach Weltall-Elder-Scrolls oder einer verbesserten Variante klingt. Howard verspricht auch, dass sich die Spielwelt besonders belebt anfühlen soll. Vielleicht besuchen wir also auch andere Zivilisationen oder zumindest menschliche Kolonien? Starfield erscheint erst am 11. November 2022 – ein Augenzwinkern an das Skyrim-Datum 11.11.2011, das uns noch viel Zeit zum Spekulieren gibt.



Wir werden auf fremden Planeten landen und diese erkunden können, etwa auch den Mars.

### A Plague Tale: Requiem

## RÜCKKEHR DER RATTEN

Die Geschichte um Amicia und ihren Bruder Hugo geht weiter. In A Plague Tale: Requiem werden die beiden von einem schrecklichen Fluch verfolgt, und Amicia versucht wieder alles, um ihren kleinen Bruder zu beschützen. Der kann zwar gewaltige Schwärme aus Ratten kontrollieren, ist aber eben doch ein kleiner Junge. Viel mehr ist über den Nachfolger eines der beliebtesten Singleplayer-Spiele von 2019 nicht bekannt. Die Geschichte spielt im mittelalterlichen und von der Pest geplagten Frankreich. Dort sitzen übrigens auch die Entwickler Asobo Studios, die auch für Microsofts Flight Simulator verantwortlich sind. Im Fokus von A Plague Tale steht das Lösen von Rätseln, die meist darin bestehen, sich einen Weg durch einen Schwarm aus Ratten zu bahnen. Allerdings sollen Kämpfe in Requiem eine größere Rolle einnehmen als noch im Vorgänger. So scheint die große Schwester Amicia sogar eine Armbrust statt nur einer Schleuder zu führen. Erscheinen wird A Plague Tale: Requiem erst irgendwann 2022.



Der kleine Hugo ist auch in A Plague Tale: Requiem wieder mit dabei.



## Stalker 2

# STRAHLT WEITER



Unser Held trifft rund um Tschernobyl auf jede Menge Kollegen und andere Gestalten.

Für PC-Spieler ist Stalker ein ganz besonderer Shooter. Der ukrainische Entwickler-Underdog GSC Game World lieferte 2007 damit ein ebenso beeindruckendes wie bedrückendes Abenteuer im postnuklearen Tschernobyl. Nach langem Hin und Her um den zweiten Teil wurde der im Sommer 2020 endlich angekündigt. Fest steht, dass es uns in Stalker 2 erneut in die verstrahlte Sperrzone rund um das ehemalige Atomkraftwerk von Tschernobyl nahe der verlassenen Stadt Prypjat verschlägt. Dort sind die Naturgesetze teilweise außer Kraft gesetzt, und die Tierwelt ist durch Radioaktivität stark mutiert. In dieser lebensfeindlichen Umgebung sind die titelgebenden Stalker aktiv, die als Glücksritter auf der Suche nach wertvollen Artefakten sind. Wir schlüpfen in die Rolle des neuen Protagonisten Skif, dessen Handlungen laut Entwickler »ein neues Kapitel in der Geschichte der Zone einläuten sollen«. Über die Story ist zwar kaum etwas bekannt, allerdings scheint Skif es äußerst eilig zu haben, in das Zentrum der Sperrzone zu gelangen. Was er genau sucht, ist unklar. Am 28. April 2022 wird Stalker 2 zuerst für PC und Xbox-Konsolen erscheinen.

## The Outer Worlds 2

# ALLES FÜR DIE FIRMA!

The Outer Worlds von den RPG-Spezialisten bei Obsidian (Fallout: New Vegas, Pillars of Eternity) gehörte 2019 zu den Geheimtipps im Genre. Das kompakte SciFi-Rollenspiel gefiel uns vor zwei Jahren im Test (Wertung: 83) vor allem wegen seines düsteren Humors und der von Großkonzernen und Bürokraten beherrschten Spielwelt. Beides wird es vermutlich auch in The Outer Worlds 2 geben, doch recht viel mehr ist zur Fortsetzung noch nicht bekannt. Wir sind gespannt, was der zweite Teil zu bieten hat. Vielleicht werden ja jetzt endlich einige Wünsche aus der Community wahr, zum Beispiel Romanzen, die es aus Kosten- und Zeitgründen nicht ins erste The Outer Worlds geschafft haben. Immerhin gehört das Studio mittlerweile Microsoft, was dem Entwicklungsbudget sicher nicht schadet. Das heißt aber auch, dass The Outer Worlds 2 voraussichtlich nur für Xbox-Konsolen und PC erscheint. Ein Datum steht indes noch in den Sternen.



Überraschung: Auch in The Outer Worlds 2 erkunden wir ferne Planeten.

# ALTE ZÖPFE ABSCHNEIDEN



## neu **PURE POWER 11 FM**

### Außerordentlich leise, überlegene Features

Es war an der Zeit, die alten Zöpfe abzuschneiden - mit dem Pure Power 11 FM haben wir unseren Bestseller noch besser gemacht: Noch höhere Effizienz! Noch leiserer Betrieb! Und noch mehr Freiheit dank vollmodularer Kabel! Zusammen mit der gewohnten be quiet! Qualität und fünf Jahren Herstellergarantie ergibt das ein unwiderstehliches Kraftpaket zum äußerst attraktiven Preis.

#### Erhältlich bei:

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

- 80 PLUS® Gold Effizienz (bis zu 93,9%)
- Modulare Kabel für maximale Flexibilität
- Geräuschoptimierter 120mm be quiet! Lüfter
- Fünf Jahre Herstellergarantie

**be quiet!**®





Petra schaut fern und hat eine Idee

# EIN SPIEL WIE EIN (GUTER) TATORT

**In der Pandemie haben viele von uns Netflix und Co. leergeschaut, Petra jedenfalls fühlt sich übersättigt und hätte gerne etwas weniger von allem, dafür aber mehr von hier. Auch bei Spielen.**



## Petra Schmitz

Petras erster Kontakt mit dem Tatort dürfte wohl Schimanski gewesen sein, sonntagabends mit der ganzen Familie vor dem knarrenden Röhrenfernseher. Sie kann sich aber an nichts mehr erinnern, außer daran, dass sie diesen Schimanski schon immer ein bisschen doof fand. Und seinen blonden Kollegen noch doofer. Eigentlich hat sie wohl nur Tatort geschaut, weil es sonst nichts anderes gab. (Außer auf dem ZDF, aber welche Familie hatte denn damals bitte schön zwei Fernseher und entsprechende Antennenanschlüsse?)

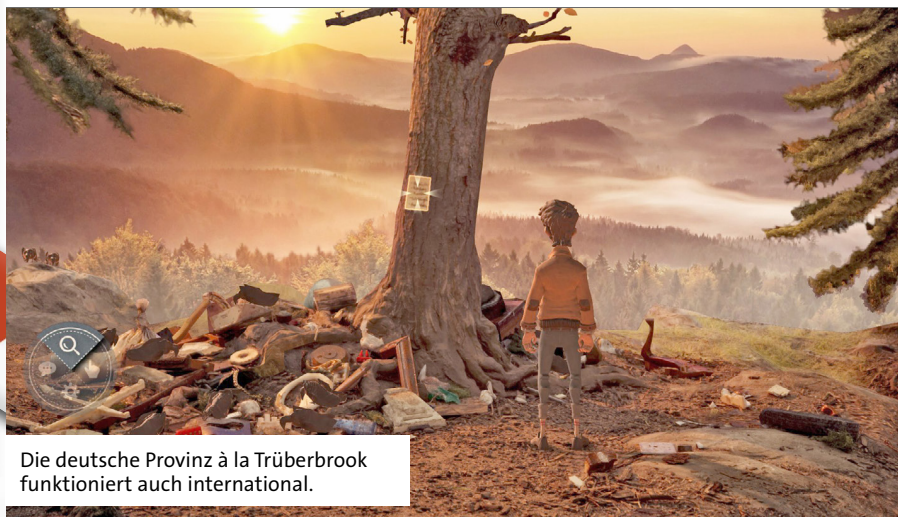
Der übliche übernatürliche Krempel oder die x-te Fantasy-Serie – das geht mir aktuell irrsinnig auf die Nerven. Auch die Superheldenoffensive auf Netflix, Amazon Prime und Disney Plus empfinde ich nur noch als ermüdend. Überhaupt muss inzwischen fast alles maximal edgy und bunt und laut sein. Inhalte, sofern sie den Zuschauer nicht von einer Schnappatmung in die nächste treiben oder die nicht unter Tonnen von CGI begraben werden, findet man bei den Streaming-Diensten nur mit Anstrengung. Kein Wunder also, dass mich Titel wie Marvel's Guardians of the Galaxy – egal ob Spiel oder Film – kaltlassen.

Nicht nur wegen dieser Übersättigung, aber auch deswegen wende ich mich inzwischen hin und wieder den Mediatheken von ARD, ZDF und den Dritten zu. Dort schaue ich vermehrt un-aufgeregte Dokus. Oder ich schaue ... ja, Tatort. Und ihr so: »Petra, das liegt am Alter!« Und darauf ich: »Ja, aber ...«

## Näher am Hier

Ich habe jahrzehntelang keinen Tatort mehr geschaut. Zuerst, weil ich die Beiträge irgendwann zu wurstig deutsch fand, später dann, weil ich auf Twitter lesen oder von meiner Mutter hö-





Die deutsche Provinz à la Trüberbrook funktioniert auch international.



L.A. Noire hat vor Jahren schon vorgemacht, wie man einen Krimi in ein Spiel übertragen kann.

## Es muss nicht teuer sein

Tatsächlich träume ich seit Schauen der ersten Episode des aktuellen Berlin-Teams (ziemlich dunkle Geschichten, leider nicht alle gut, aber Meret Becker soll bitte nicht wie geplant aufhören!) davon, eine Art L.A. Noire mit einem guten hiesigen Krimiunterbau zu erleben. Also eine Art Berlin Noire. Meinetwegen auch Munich Noire. Das muss aber gar nicht so sehr ins Geld gehen wie das Finanzloch von Team Bondi seinerzeit, zumal derartige Mo-Cap-Produktionen inzwischen auch wegen besserer Technik leichter zu stemmen sein dürften. Aber eigentlich muss es für mich nicht mal ein Mo-Cap-Aufwandsmonster sein. Ich könnte auch mit einem Point&Click-Adventure leben. Nur in den USA oder in England oder in einer dystopischen Zukunft soll's nicht spielen, sondern erkennbar hiezulande – irgendwann jetzt. Es soll mich nicht mit übernatürlichem Krempel belästigen, sondern mich stattdessen mit einem coolen, logischen Krimi und mit einem sympathischen und nahbaren Ermittlerteam unterhalten. Ich stelle mir in Sachen Mechanik eine Mischung aus den Sherlock-Spielen von Frogwares und dem ersten Life is Strange vor. Viele (Multiple-Choice-)Dialoge also. Ein bisschen logische Knobelei ohne unpassende Verschiebepuzzles, die irgendeinen Mechanismus auslösen.

## Vor der Haustür

Warum das meiner Meinung nach sehr gut funktionieren könnte? Weil deutsche Entwickler nur vor der eigenen Haustür schau-

ren musste, dass das alles inzwischen großer Käse sei – und weil ich mich von Netflix und Amazon Prime damals eben noch besser unterhalten fühlte. Sicher: Viele Tatorte sind großer Käse, das kann ich nach nun etlichen Abenden mit Max Ballauf, Frank Thiel oder Lena Odenthal bestätigen. Um Nick Tschiller schlage ich ohnehin einen riesigen Bogen. Aber es finden sich unter den mittlerweile über 1.100 Folgen auch irrsinnig gute Dinge. Solche, die ganz nah an den Charakteren dran sind. Solche, die dadurch trotzdem nicht zur überambitionierten Nabelschau mit typisch deutschem Kunsttheateranstrich verkommen, sondern einen guten Krimi oder gar einen ausgewachsenen Thriller erzählen. Einen, der sich nicht vor irgendwelchen Produktionen aus den USA oder Großbritannien verstecken muss. Im Gegenteil. Obendrauf kommt: Ich fühle mich einfach näher dran an Leitmayer und Batic (München) oder Rubin und Karow (Berlin).

Und ihr jetzt wieder so: »Petra, das hier ist die GameStar und nicht der deutsche Filmdienst oder das Feuilleton der Süddeutschen.« Ja, gemacht, gemacht, ich komm schon noch zum Thema Spiel. Nämlich jetzt. Weiter hinten im Heft haben wir einen Artikel über deutsche Spiele im Ausland und darüber, warum die dort so oft unterm Radar fliegen. Die Gründe müsst ihr selbst erlesen. Aber interessant ist: Spiele, die ihre Herkunft nicht verstecken, bekommen internationale Aufmerksamkeit. Trüberbrook etwa. Oder Dorfromantik. Und jetzt folgt die entscheidende Frage: Was bitte ist deutscher als der Tatort? Weißwurst und Bier vielleicht noch, geschenkt.

en müssten, um ein Setting zu finden, in dem sie sich (Achtung!) heimisch fühlen würden. Niemand müsste sich anstrengen, um den Vibe von Los Angeles in der Zukunft oder Chicago in den 40ern einzufangen, niemand müsste krampfhaft auf USA getrimmte Dialoge schreiben. Stattdessen gäbe es ruppige Trinkhallenatmosphäre aus dem Ruhrpott oder Bauernhofidyll im Allgäu, hinter dessen Fassade menschliche Abgründe lauern. Oder sozial Brisantes aus dem Plattenbau. In einem Genre, das hier eine große Tradition hat und gerne gespielt wird. Das könnte echt und authentisch und deswegen sehr gut werden. Adventure-Entwickler in München, Berlin, Hamburg und sonst wo: Schaut Tatort! Also die guten Folgen. Ich mache euch gerne eine Liste. Spoiler: Nick Tschiller ist nicht darauf. ★



Daedalic's State of Mind spielt in Berlin, aber in einem der Zukunft, das wenig mit der heutigen Stadt gemein hat.





# FEEDBACK

## Spiele in China, Teil 2

Also aus heutiger Perspektive finde ich die Situation mit China doch deutlich schwieriger als die damals mit der UdSSR. Zur Zeit der Sowjetunion gab es keine (mir bekannten) Unternehmen, die aus ökonomischem Druck die Wirtschaft des totalitären Regimes geboostet und im vorauseilenden Gehorsam gleich alles sowjetfreundlich gestaltet haben. Daran ist dann ja auch das Sowjetregime zugrunde gegangen. Damals war die Trennung deutlich strenger, allein schon wegen der Mauer. Der Machtapparat in China wird so wohl aber nicht pleitegehen und erkennen, dass dieses System nicht funktioniert.

**Schlachtst**

Durch meine Heirat mit einer Chinesin weiß ich, dass die Normalbevölkerung eigentlich ähnlich wie in den USA nicht über den Tellerand, sprich die eigene Provinz, hinausschaut und meistens auch gar nicht daran interessiert ist, was außerhalb der eigenen Familie passiert. Da läuft der Fernseher, wann immer es geht. Mit »lustigen«, patriotischen Serien, in denen der chinesische Held immer obenauf ist. Die Japaner und Amerikaner halten grundsätzlich als Bösewichter her. Als ich vor Jahren das erste Mal dort zu Besuch war, hatte ich das Gefühl, im Deutschland der 50er gelandet zu sein, und zwar im Ruhrpott. Fortschritt gibt es nur in den Zentren der Städte, und die Infrastruktur fällt vom Kern weg exponentiell ab. Die Bevölkerung dort wird mit Konsum bei der Stange gehalten. Und damit sie kaufen kann, wird diese in den Städten auch unglaublich hoch bezahlt. Der Normalsterbliche auf dem Land bekommt davon nur was mit, weil seine Kinder in den Städten zur Arbeit gehen, und zwar für Hungerlöhne. Die beuten ihr eigenes Volk rigoros aus. Die brauchen nicht mal mit Widerstand zu rechnen. Hinter jedem, der sich beschwert, stehen Hundert, die den Job für die Hälfte machen. Auf diesem Fundament ist der ach so tolle Fortschritt gebaut. China ist die höchste Form von Raubtierkapitalismus, besonders an der eigenen Bevölkerung. Da sind die USA ein Wurm gegen. Das muss man sich vor Augen halten, wenn man chinesische Produkte unterstützt. Die Zensur ist ein schlechter Witz dagegen und interessiert die meisten Chinesen gar nicht. Von den Umweltproblemen möchte ich gar nicht anfangen. Nur so viel: Als meine Schwiegereltern bei uns zu Besuch waren, hat die Schwiegermutter die Blätter der

Bäume angefasst und war erstaunt darüber, dass dort kein Dreck dran klebt.

**Gorkon**

Computerspiele sind ja nur ein Beispiel für den sich anpassenden Kapitalismus an die jeweiligen Gegebenheiten in einem Land. Wie im Artikel bereits erwähnt wurde, machen andere Branchen das ja genauso. Ob man das jetzt direkt »eine komplette Veränderung der Branche« nennen muss, würde ich mal in Frage stellen. Wenn ein Spiel für den chinesischen Markt angepasst wird, indem manche Dinge nicht gezeigt werden, hat das ja auf mich als Europäer keinen Einfluss, wenn es diese Änderungen in der europäischen Version nicht gibt. Und letztendlich gibt es ja eine solche Besonderheit in Bezug auf die Darstellung von Nazisymbolen auch in Deutschland. Meiner Meinung nach ist eine der größten Errungenschaften unserer westlichen Demokratien der Schutz von Minderheiten. Als Angehöriger einer Minderheit muss man kaum Einschränkungen fürchten und kann größtenteils frei leben. Das mag in China etwas anders sein, aber wenn man sich die Welt ansieht, sind die nur ein Land von vielen, man betrachte Russland, viele afrikanische Länder oder die gesamten arabischen Länder. Früher habe ich mich massiv darüber aufgeregt, wenn eine Firma die »westliche Moral« ihren kapitalistischen Plänen in einem anderen Land hintanstellt. Mittlerweile denke ich aber, dass keine Firma einen Kampf gegen Windmühlen führen muss. Solche grundlegenden Veränderungen können nur aus der eigenen Bevölkerung heraus kommen, niemals durch Einfluss von außen. Ich finde es gut und richtig, offene Kritik aus westlicher Sicht zu üben, aber diese Aufgabe liegt bei der Politik und Menschenrechtsorganisationen, nicht bei kapitalistischen Firmen. Und wir müssen ja auch ehrlich zu uns selbst sein, auch hierzulande merkt man recht deutlich, dass Kapitalismus und Moral einfach nichts miteinander zu tun haben.

**Aldaris85**

## Path of Exile 2 wird sich nicht verbiegen

Path of Exile habe ich bereits drei mal installiert und drei mal recht früh wieder aufgehört. An sich wäre das ein Spiel, was mich die nächsten Monate beschäftigen könnte, aber es ist einfach so überladen, dass man schnell wieder die Lust verliert als Anfänger. Als dann Path of Exile 2 angekündigt wurde, war ich wirklich leicht euphorisch mit dem Gedanken: »Ja nice! Völliger Wissens-Reset für alle, und ich werde mit als einer der ersten dabei sein und mit dem Spiel mitwachsen, was mir zur alten Zeit verwehrt blieb.« Und dann stand im Text: »Ihr könnt all eure Chars etc. mitnehmen und behaltet euren Progress.« Damit hatte sich das Spiel für mich erledigt, weil's damit einfach nur eine riesige Erweiterung wird anstatt

ein neues Spiel, und ich stehe vor demselben Problem, wie bei Teil 1 schon. Und genau deshalb hat der Autor hier Recht: Für Path-of-Exile-Veteranen ein Feuerwerk. Für potenzielle Neulinge fast schon uninteressant.

**Teasilion**

Als Casual würde es mir schon helfen, wenn man den Skill-Baum respecpen könnte. Dann würde ich mich auch dransetzen und mir selbst ein Build austüfteln, was viel mehr Spaß machen würde, als sich einen aus dem Internet zu ziehen. Jedoch habe ich keine Lust, meinen Charakter von Anfang bis Ende durchzuplanen, obwohl ich noch nicht mal das Spielen angefangen habe. Und ihn schlimmstenfalls auch noch in die Tonne zu kloppen und neu anzufangen. Ich find übrigens Path of Exile besser als Diablo, wegen der vielen Lige Mechaniken und der ganzen Ataskarten. Das macht das Spiel unheimlich abwechslungsreich. Aber wie gesagt: Jede Season ein neues Build rauszusuchen, weil meiner schon wieder veraltet ist, schreckt mich ab!

**Metzi980**

## The Vale: Eine unsichtbare Welt

Ist wirklich super, dass ihr diese Themen angeht. Ich selbst habe gerade einen Podcast zu Accessibility und Inklusion (in Bezug auf Spieleentwicklung) aufgenommen und freu mich, dass das Thema auch hier stattfindet.

**username\_not\_found**

Vielen Dank. Der Titel ist vorgemerkt, da sich das Konzept sehr interessant liest. Mir ist die Klangkulisse in Spielen sehr wichtig, und ich hoffe, dass dieses Spiel einen Mehrwert aus hochwertiger Sound-Hardware zieht. Ich würde mich über ein weiteres Verfolgen des Titels seitens der GameStar freuen.

**H3r7w3rg**

Dieser Artikel hat mein Interesse an dem Spiel geweckt. Ich habe kurz nach dem Lesen die Demo auf Steam ausprobiert. Während des Spielens habe ich immer wieder die Augen geschlossen, um mich auf die Geräusche zu konzentrieren. Die Geräuschkulisse ist wirklich gut.

**Lord Dunno**

Ich schätze, blinde Menschen werden in diesem Spiel auf Anhieb besser klarkommen als sehende. Natürlich wird dieses Spiel großzügig mit ortbaren Geräuschquellen umgehen, damit man es auch mit ungeübtem Gehör spielen kann. Aber das ist dann auch ein richtig cooler Einstieg in diese Erlebniswelt, der einen nicht gleich überfordert. Wenn ich mir vorstelle, wie blinde Menschen sich orientieren, dann hören die auch anders. Nicht nur mehr, sondern auch räumlicher und differenzierter. Man wird überall von Geräuschen »berührt« und dadurch befindet man sich nicht im »leeren« Raum. Wenn das Spiel so ein Gefühl vermittelt, stelle ich mir das äußerst interessant vor.

**VaniKa**



## ASPECT / ASPECT RGB

### LÜFTER 12 / 14 / PWM

#### Widening the range.

Basierend auf den Kernfunktionen der gefeierten Dynamic und Prisma Serien, erweitern die Aspect Lüfter das Sortiment von Fractal um eine neue aufregende ästhetische Facette. Zu den zahlreichen Features zählen unter anderem aerodynamische Streben zur Reduzierung von Verwirbelungen, Trip Wire Technologie für eine verbesserte Effizienz, Rifle-Lager und Unterstützung von Daisy Chain Verknüpfung für einfaches Kabelmanagement.



Erhältlich bei:

[kmcomputer.de](http://kmcomputer.de) • [bora-computer.de](http://bora-computer.de)  
[schwanthaler-computer.de](http://schwanthaler-computer.de) • [snogard.de](http://snogard.de)



gut beraten.

[www.kmcomputer.de](http://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  
**Mannheim**  
Casterfeldstraße 142-144 | 68199 Mannheim  
**Nürnberg**  
Willy-Brandt-Platz 20 | 90402 Nürnberg  
**Wiesbaden**  
Alte Schmelze 21 | 65201 Wiesbaden



[www.bora-computer.de](http://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



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

**München**  
Augustenstr. 51 | 80333 München



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

**Frechen**  
Europallee 63 | 50226 Frechen  
**Köln**  
Hohenstaufenring 16-18 | 50674 Köln



# 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             |
| NEU    | Battlefield 2042                       | Ego-Shooter           | Dice                     | 08/21  | 22.10.2021       |
|        | Builders of Egypt                      | Aufbaustrategie       | Strategy Labs            | 06/20  | 2. Quartal 2021* |
| NEU    | Company of Heroes 3                    | Echtzeitstrategie     | Relic                    | 08/21  | 2022             |
|        | 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  | -                |
|        | Distant Kingdoms                       | Aufbaustrategie       | Orthrus Studios          | 02/21, 07/21   | 2021*            |
|        | Dragon Age 4                           | Rollenspiel           | Bioware                  | -  | 2022             |
| UPDATE | Dying Light 2                          | Actionspiel           | Techland                 | -  | 7.12.2021        |
| UPDATE | Elden Ring                             | Actionspiel           | FromSoftware             | 08/21  | 21.1.2022        |
| NEU    | Elex 2                                 | Rollenspiel           | Piranha Bytes            | 08/21  | 2022             |
|        | Everspace 2                            | Weltraum-Action       | Rockfish                 | 10/19, 03/21   | 2. Quartal 2022* |
|        | Falling Frontier                       | Weltraumstrategie     | Stutter Fox Studios      | 03/21  | 2022             |
|        | Far Cry 6                              | Ego-Shooter           | Ubisoft Toronto          | 09/20, 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             |
|        | Life is Strange: True Colors           | Adventure             | Deck Nine Games          | 05/21  | 10.9.2021        |
|        | Liquidation: Echoes of the Past        | Echtzeitstrategie     | Kiwi Brothers            | 03/21  | 2021             |
| NEU    | Marvel's Guardians of the Galaxy       | Action-Adventure      | Eidos Montreal           | 08/21  | 26.10.2021       |
|        | Mass Effect 4                          | Rollenspiel           | Bioware                  | -  | 2022             |
|        | Medieval Dynasty                       | Rollenspiel           | Render Cube              | 05/20  | Sommer 2021*     |
|        | Mount and Blade 2: Bannerlord          | Rollenspiel           | Taleworlds Entertainment | 06/17, 10/18, 10/19, 06/20   | 4. Quartal 2021* |
|        | Pathfinder: Wrath of the Righteous     | Rollenspiel           | Owlcat Games             | 07/21  | 2.9.2021         |
|        | Path of Exile 2                        | Action-Rollenspiel    | Grinding Gear Games      | 01/20  | 2022             |
|        | Pharaoh: A New Era                     | Aufbaustrategie       | Trisikell Interactive    | 12/20  | 2021             |
| NEU    | Rainbow Six: Extraction                | Taktik-Shooter        | Ubisoft Montreal         | 08/21  | 16.9.2021        |
|        | 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             |
| UPDATE | Stalker 2                              | Ego-Shooter           | GSC Game World           | -  | 22.4.2022        |
|        | 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   | -                |
| NEU    | Starfield                              | Rollenspiel           | Bethesda                 | -  | 11.11.2022       |
|        | The Ascent                             | Action-Rollenspiel    | Neon Giant               | 07/21  | 29.7.2021        |
|        | The Waylanders                         | Rollenspiel           | Gato Salvaje Studio      | -  | 2021*            |
| NEU    | Tiny Tina's Wonderland                 | Loot-Shooter          | Gearbox                  | -  | 2022             |
|        | Total War: Warhammer 3                 | Echtzeitstrategie     | Creative Assembly        | -  | 2021             |
| UPDATE | Twelve Minutes                         | Adventure             | Luis Antonio             | 08/21  | 2021             |
| NEU    | Two Point Campus                       | Wirtschaftssimulation | Two Point Studios        | 08/21  | 2022             |
|        | Valheim                                | Survival-Spiel        | Iron Gate Studios        | 04/21  | 2022*            |

## STALKER 2



### UPDATE

Genre: Ego-Shooter  
Termin: 22. April 2022

GSC Gameworld hat Stalker einen festen Release-Termin verpasst. In diesem Jahr wird's nichts mehr, aber im April 2022 soll es erscheinen.

## STARFIELD

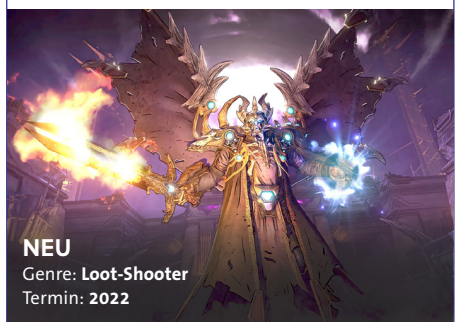


### NEU

Genre: Rollenspiel  
Termin: 11. November 2022

Bethesda zeigte im Rahmen der E3 einen vergleichsweise dünnen Trailer, nannte aber auch einen Release-Tag für das Rollenspiel.

## TINY TINA'S WONDERLAND



### NEU

Genre: Loot-Shooter  
Termin: 2022

Gearbox geht aktuell keine Risiken ein, das Studio baut stattdessen das Borderlands-Universum mit einem Spin-off um Tiny Tina aus.



# 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](http://www.gamestar.de/podcast)



## Company of Heroes 3

# TOTAL (SECOND WORLD) WAR

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Relic Entertainment**  
Entwickler: **Sega** Termin: **4. Quartal 2022**

Relic kehrt zu seinem hauseigenen Meisterwerk zurück und setzt mit Company of Heroes 3 eines der besten Echtzeitstrategiespiele aller Zeiten fort. Aber anders als erwartet. Wir haben es gespielt. Von Fabiano Uslenghi

Während wir noch darüber philosophieren, ob Age of Empires 4 die Echtzeitstrategie retten kann, denkt sich das Entwicklerstudio Relic offenbar: Des passt scho! Denn es spielt für sie augenscheinlich gar keine so große Rolle. Das Studio wird nämlich auch nach dem Release von Age of Empires 4 nicht von seinem Kurs abkommen und bleibt weiterhin der größte Echtzeitstrategieanbieter, seit Blizzard die Flinte ins Korn geworfen hat. Das Team arbeitet schon seit geraumer Zeit parallel zu Age 4 an Company of Heroes 3. Zur Erinnerung: Der erste Teil gilt als eines der besten Strategiespiele aller Zeiten. Und das nicht nur laut GameStar-Rangliste. Auf Metacritic ist Company of Heroes sogar das Echtzeitstrategiespiel mit der

höchsten Wertung überhaupt. Höher als Warcraft 3 oder Age of Empires 2. Trotzdem hat Relic selbstredend den Anspruch, Company of Heroes 3 zum besten Teil der Serie zu machen. Gelingen soll das mit einer auf dem Papier sehr interessanten Mischung. Das Spiel bleibt seinen Weltkriegswurzeln treu, setzt auf die Meinung beinhardter Fans und scheut sich gleichzeitig nicht davor, einen ganz neuen Weg zu beschreiten.

Das ist keine leere Phrase. Wenn ihr Company of Heroes 2 mochtet, werdet ihr staunen, wie anders Teil 3 stellenweise denkt. Zur Beruhigung: Diese signifikanten Änderungen betreffen nicht das Kern-Gameplay. Hier bleibt auch Company of Heroes 3 das strategische Spektakel, das wir kennen.

Doch die Einzelspielerkampagne wird ... nun, anders als erwartet.

Die größte Überraschung erlebten wir sogar bereits, bevor die Entwickler uns auch nur einen Screenshot zeigten. Denn obwohl CoH 3 über ein Jahr nach Age 4 erscheinen soll, durften wir bereits mehrere Tage lang in Relics nächsten Projekt reinspielen.

## Wird das ein Total War?

Was ist denn nun so einzigartig anders an der Kampagne? Da ihr alle schlaue und aufmerksame Leser seid, habt ihr anhand Headline vielleicht schon eine Vermutung. Nun, die ist richtig. Company of Heroes 3 schneidet sich eine dicke Scheibe von Total War ab, Stichwort: Kampagnenkarte. Und



In der ersten technischen Demo zu Company of Heroes 3 stürmten wir den Strand von Gaeta. Eine der großen historischen Schlachten.





Unser Ziel während der Demo war die Eroberung des Klosters von Monte Cassino, das hier auf dem Berg zu sehen ist. Doch der Weg dorthin wird schwer verteidigt.

das keineswegs ungefragt. Relic hat sich aktiv Hilfe bei niemand anderem als Creative Assembly gesucht, die mit Total War ebenso wie Relic mit Company of Heroes 3 inzwischen zu Sega gehören.

Wer Ardenne Assault (DLC für Company of Heroes 2) gespielt hat, der konnte sich damals schon denken, dass Relic irgendwann in diese Richtung gehen würde. Doch Ardenne Assault ist verglichen mit der Kampagnenkarte von Company of Heroes 3 ein Kinderlitzchen. In Teil 3 erwartet uns eine umfangreiche Strategiekarte, auf der eben wie bei Total War Städte, Berge, Straßen und Wälder sichtbar sind. Unsere Aufgabe ist es, Zug für Zug Armeen über die Karte zu scheuchen, Gebiete zu erobern und Schlachten zu schlagen. Kommt es zu einem Konflikt, dann werden Gefechte in Echtzeitschlachten ausgefochten. Jede Runde steht für einen Tag.

Jetzt reißen sicherlich einige von euch die Hände hoch und denken: »Endlich ein World War 2: Total War!« Zumindest ging es uns so. Aber kühlt euren Panzermotor. Auch Strategiekarte und Hilfe von Creative Assembly machen Company of Heroes 3 nicht zu einem echten Total War. Allein schon, weil die Karte uns kein ganzes Europa in den Jahren von 1939 bis 1945 vorlegt. Seri-entypisch

beschränkt sich auch der dritte Teil auf einen kleineren Kriegsschauplatz. Dieses Mal geht es nach Italien und Nordafrika.

### Wie funktioniert die Strategiekarte?

Uns steht nicht die Wahl offen, mit welcher Fraktion wir am Krieg teilnehmen, und ohnehin besteht eine Runde auch nicht aus Dutzenden von Gegnerparteien, sondern nur aus zweien. Wir gegen die Deutschen. Das »wir« könnt ihr aber ein wenig weiter fassen. Denn das schließt Briten und Amerikaner ein. Wer davon aber mehr vom Krieg sieht – nun, das liegt dann doch wieder an uns. In unserer Demoversion hatten wir die Wahl: Richten wir uns nach dem amerikanischen, eher offensiven Angriffsplan oder dem eher defensiven britischen? Oder versuchen wir, beide Pläne zu kombinieren? Je nach Entscheidung standen uns anfänglich verschiedene Kompanien zur Verfügung. Entweder

amerikanische oder britische. Oder Kompanien aus beiden Fraktionen.

Unabhängig vom gewählten Plan können wir aber Kompanien beider Seiten rekrutieren. Anders als bei Total War ist es allerdings nicht möglich, eine Stadt zu erobern, dort eine Kaserne zu bauen und dann Truppen auszuheben. Das wäre in dem Weltkriegsszenario auch albern. Frische Einheiten erreichen die Karte also immer an einer kontrollierten Hafenstadt.

Große Armeen werden Kompanien genannt und können sowohl Echtzeitschlachten schlagen als auch aufgestuft werden. Im Gegensatz zu Total War setzen sich Kompanien allerdings nicht aus einzelnen Einheiten zusammen, die alle aus einer festen Zahl an Soldaten bestehen. Immerhin werden die meisten Truppen in den Echtzeitgefechten erst an Gebäuden rekrutiert. Das macht es etwas schwerer, den Zustand einer Kompanie nachvollziehbar von der Strategiekarte auf die Echtzeitkarte zu übertragen oder umgekehrt. Verluste und Armeegröße sind eher ein abstrakter Wert.

Es gibt neben den Kompanien noch sogenannte Detachments. Kleinere, aber günstigere Armeen, deren Gefechte immer automatisch berechnet werden. Detachments können Kompanien verstärken, indem sie sich in der Nähe aufhalten oder gleich in die Kompanie integriert werden. Je nach Typ stehen Kompanien und Detachments teilweise einzigartige Aktionen pro Runde offen.

### Kompanien

- Armoured Company: Diese britische Panzerkompanie kann sich auf der Karte eingraben und bekommt dann dadurch einen Verteidigungsbonus.

### WAS HABEN WIR GESPIELT?

Im Vorfeld der Ankündigung wurden wir von Sega eingeladen, als weltweit eines von zwei Magazinen einen umfangreichen ersten Eindruck von Company of Heroes 3 zu gewinnen. So konnten wir als einziges deutschsprachige Magazin mehrere Tage lang in die aktuelle Vorabversion reinspielen und stundenlang mit vielen Kernmitgliedern des Entwicklerteams sprechen. Bei der spielbaren Version handelte es sich um eine recht frühe Demo aus der Mitte der Kampagne. Der Release von CoH 3 liegt noch über ein Jahr in der Zukunft. Viele Inhalte haben hier also noch gefehlt oder werden überarbeitet.



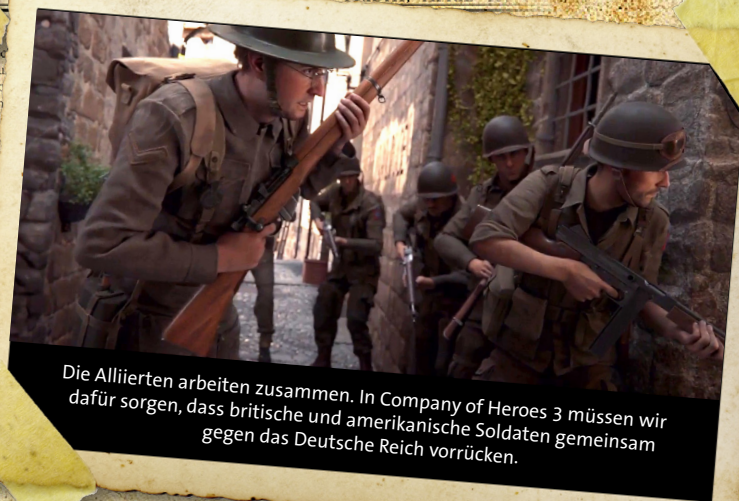


## WAS DER CINEMATIC-TRAILER ÜBER DAS SPIEL VERRÄT

Viele CGI-Trailer sehen zwar zum Anbeißen gut aus, verraten aber reichlich wenig über das eigentliche Spiel. Der Ankündigungs-Trailer von Company of Heroes 3 ist da anders, denn er zeigt sehr viele neue Features. Wir haben ein paar davon hervorgehoben.



Ein deutscher Soldat hängt die Flagge des Deutschen Reiches über die italienische. Wir befinden uns also im September 1943. Nach dem Waffenstillstand Italiens tritt die Operation Achse in Kraft. Deutschland besetzt die Gebiete des ehemaligen Verbündeten.



Die Alliierten arbeiten zusammen. In Company of Heroes 3 müssen wir dafür sorgen, dass britische und amerikanische Soldaten gemeinsam gegen das Deutsche Reich vorrücken.



Die Landschaft der italienischen Halbinsel bietet weiße Strände und bergige Dörfer. Das wirkt sich auf das eher vertikale Design der Kampfarten aus, Höhen spielen eine Rolle.



Briten und Amerikaner sind nicht auf sich allein gestellt. Auch italienische Partisanen beteiligen sich am Krieg. Eine eigene Fraktion bekommen die bewaffneten Zivilisten aber wohl nicht.

- Airborne Company: Amerikanische Fallschirmjäger, die wir mit Flugzeugen hinter feindlichen Linien absetzen können.
- Indian Artillery Company: Diese mächtige Artillerieeinheit aus Indien kann auf Distanz Bomben auf Feinde regnen lassen und so auch Straßenblockaden zerstören.
- Spec Ops Company: Amerikanische Infanterie, die sich überall tarnen kann.

### Detachments

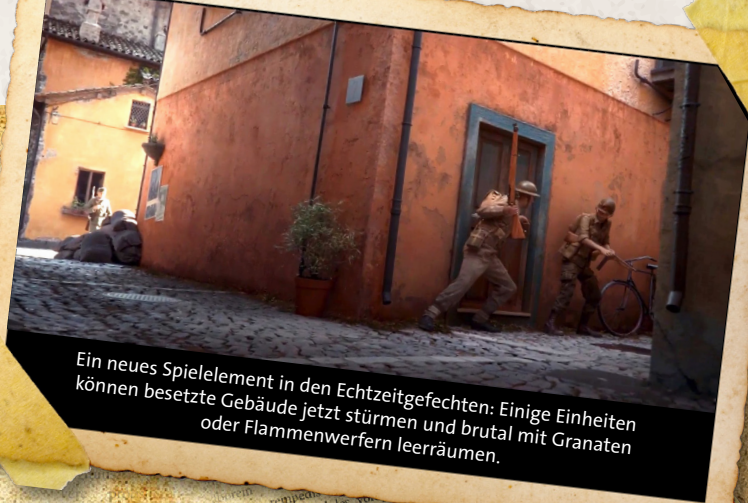
- Sapper Detachment: Britische Ingenieure, die Strukturen reparieren, Hindernisse entfernen oder selber welche platzieren.
- Medi Detachment: Wenig überraschend können die britischen Sanitäter die Lebenspunkte von Armeen wieder auffüllen.
- Anti-Armour Detachment: Das britische Geschütz gewährt Unterstützungsfeuer, wenn unsere Armeen von feindlichen Panzerkompanien angegriffen werden.

- Mortar Detachment: Der britische Mörser kann wie die Artillerie über große Distanz Schaden anrichten.
- Assault Engineer Detachment: Die amerikanische Version der Sapper, die im Grunde denselben Zweck erfüllen.
- Rifle Detachment: Eine klassische amerikanische Infanterieeinheit, die Unterstützungsfeuer gewährt.
- Heavy Machine Gun Detachment: Die Einheit kann einen kegelförmigen Bereich überwachen und feuert automatisch, sobald eine Armee versucht zu passieren.

Um uns all diese Armeen leisten zu können, brauchen wir wie früher drei Ressourcen: Arbeitskraft, Munition und Treibstoff. Die sammeln wir als Belohnung nach gewonnenen Schlachten, indem wir Depots auf der Karte finden oder besondere Städte erobern. Alle zwei Runden landet zusätzlich ein Versor-

gungsschiff im Hafen, das neue Güter an Bord hat. Im fertigen Spiel soll unser Versorgungsnetz einer der Gründe sein, wieso die Strategiekarte von Company of Heroes 3 genug strategischen Tiefgang bietet. Wir müssen darauf achten, dass der Weg vom Hafen zu unseren Truppen nicht abgeschnitten wird. Armeen, die keine Vorräte mehr haben, sitzen fest. Leichte Beute für den Feind. Die zweite große Herausforderung wird der Vorstoß in feindliches Gebiet. In Italien wollen wir immerhin Rom erreichen. Vorher gilt es, von der Sohle des italienischen Stiefels aus sich nach Norden durch die deutsche Verteidigung zu kämpfen. Im Laufe der Kampagne werden die Verteidigungsstellungen der Wehrmacht immer elaborierter. Wir müssen dann Wege finden, einzelne Detachments und Kompanien der Deutschen zu isolieren und selbst Truppen in Position zu bringen. Dafür können wir Eisenbahnen,





Ein neues Spielelement in den Echtzeitgefechten: Einige Einheiten können besetzte Gebäude jetzt stürmen und brutal mit Granaten oder Flammenwerfern leerräumen.



Die Zerstörung in Company of Heroes 3 wurde überarbeitet. Ganze Kleinstädten sollen jetzt zu Staub zerfallen können.



Ein Hinweis auf eine deutsche Kampagne? In Company of Heroes 3 wird auch in Nordafrika gekämpft. Im Trailer sehen wir deutsche Panzer, einen Offiziershut, und der Name Rommel fällt. Tobruk ist eingekreist. Die Stadt wurde 1942 von den Achsenmächten erobert.

Flugzeuge und Schiffe einsetzen. Weh dem Kommandanten, der zu wenig Bahnhöfe, Häfen oder Flugfelder hält.

### Die Kampagne wird völlig anders

Ihr merkt schon, das alles hat reichlich wenig mit dem zu tun, wie Company of Heroes früher seine Kampagne strukturierte. Damals ging es noch sehr konservativ stringent von Mission zu Mission. Während im ersten Teil noch eine »Band of Brothers«-mäßige Geschichte rund um einige amerikanische Kompanien im Zentrum stand, konzentrierte sich der zweite Teil auf Leutnant Isakovich und seine Erlebnisse an der Ostfront. Diese Art des Geschichtenerzählens, ist in Company of Heroes 3 passé. Die Strategiekarte ersetzt die Kampagne vollständig. Eine sehr

mutige Entscheidung, denn immerhin galt Company of Heroes mal als das Call of Duty der Echtzeitstrategie, das neben Gameplay-Bombast auch mit mitreißenden Cutscenes zu fesseln wusste. Aber Cutscenes sind auch nicht komplett vom Tisch. In unserer Demo-Version gab es davon allerdings noch kaum was zu sehen. Und die Entwickler haben auch schon verraten, dass es weniger gibt als in früheren Ablegern. Stellenweise bekommen wir trotzdem welche zu Gesicht. Denn obwohl Company of Heroes 3 nun eben versucht, einen Weltkriegssandkasten zu konstruieren, entlässt uns das Spiel nicht komplett ungeordnet an die Front. Beispielsweise bleibt es von Beginn an klar, dass wir die Kampagne auf Seiten der Alliierten erleben, und unser Vormarsch orientiert sich dabei an den Rahmenbedingungen der realen Invasion Italiens. Es soll jedoch auch mög-

lich sein, stellenweise vom historischen Verlauf dieser Operation abzuweichen und eigene Entscheidungen zu fällen. Das schließt beispielsweise auch mit ein, wo die Alliierten mit ihrer Invasion starten. In der Demo wurde uns diese Entscheidung noch abgenommen. Hier griffen die Briten Taranto im Süden an, während die Amerikaner in Salerno an Land gingen. Das entspricht dem historischen Invasionsplan der Halbinsel. Davon ausgehend liegt es aber laut den Entwicklern an uns, wie wir weiter vorrücken. Die große Strategiekarte soll im fertigen Spiel von Beginn an offen sein. Zumindest in der Theorie. In der Praxis ist jeder direkte Zugang zu Rom durch Hunderte von Verteidigungsstellungen blockiert.

### Streit unter Freunden

Damit wir als Spieler eine emotionale Bindung zu all dem aufbauen können, befasst sich Company of Heroes 3 nicht nur trocken mit dem taktischen Vorgehen der Alliierten. Es wird auch ein wenig gemenschelt. Wenn auch auf einer ganz anderen Ebene, als wir es aus früheren Teilen kennen. Company of Heroes 3 rückt etwas weiter weg vom gewöhnlichen Soldaten und konzentriert sich mehr auf die Beziehungen hochrangiger Kommandanten untereinander.

Wir sollen uns diesmal eben fühlen, als würden wir die gesamte Operation leiten und nicht nur eine einzelne Kompanie führen. Wir sind mehr General Eisenhower als Captain Miller. Und selbst Eisenhower fällt nicht alle Entscheidungen allein. Zur Seite steht uns ein Beraterstab aus drei Charakteren, die als emotionaler Anker dienen und die alle mit anderen Augen auf unseren Krieg im Mittelmeerraum blicken. Mehr dazu im Kasten auf Seite 24. Jeder Charakter verfolgt eine eigene Agenda, und nicht zu selten stehen diese Ambitionen der Berater in direktem Widerspruch. Die Invasion Italiens war eine der ersten alliierten Operationen, bei der die Verbündeten sehr eng zusammenarbeiten mussten, und dabei konnte es durchaus zu gehörig Reibung und Konkurrenzdenken kommen. An einer Stelle steht etwa die Frage im Raum, ob wir vor der Schlacht das Kloster von Monte Cassino bombardieren sollen. Das könnte die Verteidigung schwächen, aber womöglich halten sich dort italienische Zivilisten auf.

Diese Herausforderung, zwischen den Egos einzelner Personen und unterschiedlicher nationaler Interessen zu vermitteln, gehört zur Geschichte, die uns das Spiel erzählen möchte. Zu reiner Schwarzweißmalerei soll es dabei aber nicht kommen. Laut den Entwicklern hat jeder Kommandant gute Gründe für seine Überzeugung, und im Laufe des Spiels nehmen sie uns zur Seite und machen diese Gründe sichtbar.

Spielerisch spiegelt sich das alles in einem Einflussystem wider, das direkt an die drei Kommandanten gekoppelt ist. Jeder Kommandant kann einzigartige Vorteile auf der Kampagnenkarte freischalten. Je mehr





Das Flugfeld von Pomigliano liegt in der Nähe von Neapel. Sobald der Flughafen uns gehört, können wir hier Spähflugzeuge oder Bomber rekrutieren.

wir auf ihre Ratschläge hören oder uns auf andere Art und Weise ihre Anerkennung verdienen, umso schneller stehen uns diese Belohnungen offen.

Während der amerikanische General Buckram vor allem Vorteile für unsere Air Force ermöglicht, kennt sich der britische General Norton mit der Marine gut aus und erlaubt effektivere amphibische Landungen. Captain Valenti (Italienerin) bietet hingegen mehr strategische Möglichkeiten für unsere italienischen Partisanen. Das sind nette Boni, aber zumindest in der Demo fühlten sie sich noch nicht kriegsentscheidend an. Im wahrsten Sinne des Wortes. Viel interessanter ist, dass sich laut der Entwickler auch andere Geschichten entspinnen können, wenn wir einen Kommandanten gut behandeln oder vernachlässigen. Es soll sogar so weit gehen können, dass einer davon komplett den Glauben an uns verliert oder sich so ignoriert fühlt, dass er oder sie seiner Aufgabe nicht mehr nachkommen will.

### Zwischen Storybombast und Zufallsscharmützel: Die Missionen

Das sind bis hierhin alles Dinge, die sich komplett auf der Strategiekarte abspielen. Doch bei all ihrem Umfang wird die Strategiekarte die Echtzeitschlachten eines Company of Heroes nicht als Highlight ablösen können. Vielmehr müsst ihr sie euch wie ein sehr elaboriertes Verbindungsstück der zahlreichen Missionen vorstellen. Grob runtergebrochen findet ihr auf der Karte drei unterschiedliche Arten von Missionstypen. Jede davon löst im Anschluss eine der klassischen Echtzeitschlachten aus:

#### 1. Historische Missionen

Diese großen Gefechte sind am ehesten mit den Kampagnenmissionen der beiden Vorgänger zu vergleichen. Sie werden in der Regel ausgelöst, wenn wir einen besonderen Ort auf der Karte angreifen. In unserer Demo ist das beispielsweise die befestigte Hafenstadt Gaeta. Das Gefecht beginnt im Bleige-

witter mit einer amphibischen Landung am Strand, danach müssen wir uns mit den verfügbaren Truppen sowie Panzern in die Stadt vorkämpfen und schließlich das Zentrum erobern. Hier knallt es noch genau so wie früher, und es soll auch zu geskripteten Events kommen können. Sollten Spieler an der Mission scheitern, können sie es später nochmal versuchen. Sollte die Stadt erobert werden, verfügen sie danach über einen weiteren Seehafen und bekommen so noch mehr Rohstoffe geliefert.

#### 2. Nebenmissionen

Nebenmissionen sind kleinere Storygefechte, die schneller zu bewältigen, aber trotzdem einzigartig sind. Oft handelt es sich hier um zeitlich begrenzte Aufgaben von einem der Unterkommandanten. Wenn wir uns darum kümmern, steigen wir also in ihrer Gunst, und gelegentlich gibt es einzigartige Belohnungen. Ein gutes Beispiel ist hier die Befreiung von Avellino. Dort müssen wir italienischen Partisanen aushelfen, indem wir uns entlang eines Weinberges zu einem kleinen Dorf durchkämpfen und die Partisanen vor dem Gegenschlag der Wehrmacht beschützen. Gelingt das, können wir die Partisanen danach auf der Strategiekarte einsetzen, wo sie für uns den Kriegsnebel lichten oder Ressourcen sammeln.

#### 3. Scharmützel

Zu guter Letzt können wir auch mehr oder weniger zufallsgenerierte Scharmützel austragen. Das ist immer dann der Fall, wenn wir mit unserer Kompanie eine feindliche angreifen. Hier haben wir auch nicht die Wahl wie bei Total War, die Schlacht auszuwerfeln zu lassen, können uns aber zurückziehen. Was uns genau in den Scharmützeln erwartet, hängt vom Zustand der beiden

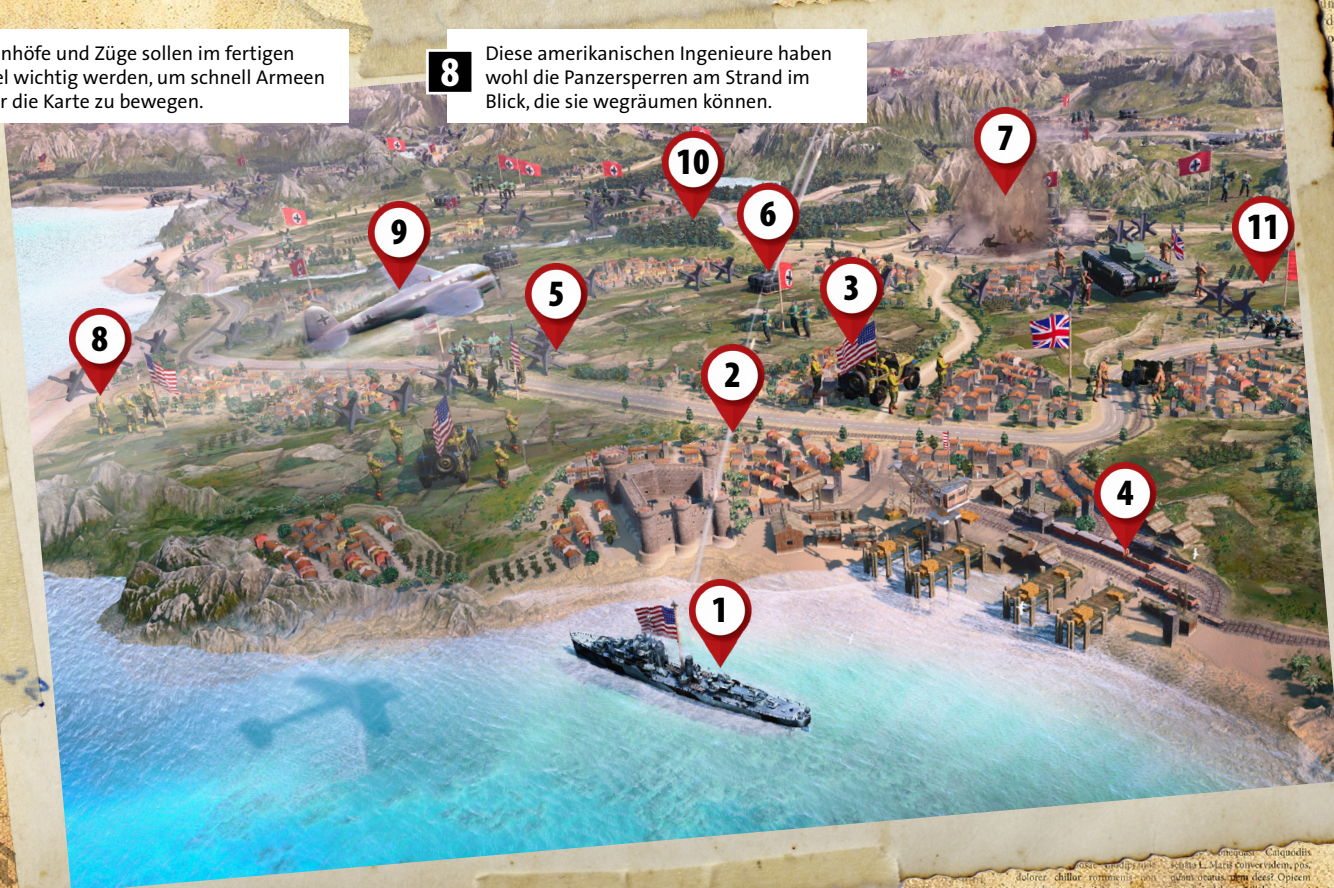


Die Echtzeitschlachten entfalten ein unheimlich zerstörerisches Potenzial. Das macht Laune, um die malerischen Dörfchen tut es einem aber schon leid.



## DIE STRATEGIEKARTE ERKLÄRT

- 1** Das Schlachtschiff nimmt Landeinheiten unter Beschuss. Natürlich können die Pötte auch andere Schiffe versenken.
- 2** Gaeta, wichtige Stadt mit Burg und großem Hafen, ist einer der Einstiegspunkt in die Kampagne von Company of Heroes 3.
- 3** Hier sehen wir eine amerikanische Kompanie auf dem Weg zum Flugfeld. Die britische Panzerkompanie ist schon weiter.
- 4** Bahnhöfe und Züge sollen im fertigen Spiel wichtig werden, um schnell Armeen über die Karte zu bewegen.
- 5** Hier treffen zwei Detachments aufeinander. Die Straßensperren zwingen zum Kampf auf offener Straße.
- 6** Auf der Karte sind solche Ressourcenlager verteilt. Sie können von Kompanien oder Detachments eingesammelt werden.
- 7** Artillerie kann die Armee der Feinde beschädigen oder gar vernichten. Außerdem werden so Hindernisse zerstört.
- 8** Diese amerikanischen Ingenieure haben wohl die Panzersperren am Strand im Blick, die sie wegräumen können.
- 9** Flugzeuge brauchen immer ein Flugfeld. Da dieses vom Meer kommt, muss irgendwo ein Flugzeugträger stehen.
- 10** Achtung, Hinterhalt! In Wäldern können sich Armee verstecken. Das gilt auch für komplette Panzerkompanien.
- 11** Die Straße wird von Sperren und einem MG-Detachment blockiert. Das MG feuert, sobald ein Feind in Sichtweite gerät.



Armeen ab. Jede Kompanie hat Lebenspunkte und je nach Rang verschiedene Sonderfähigkeiten. Das soll darüber entscheiden, welches Ziel wir in dem jeweiligen Gefecht zugewiesen bekommen. Also ob wir beispielsweise Kommandopunkte erobern müssen oder eine bestimmte Position verteidigen. Kompanien mit mehr Lebenspunkten sind in der Regel ein wenig im Vorteil. Das kann auch bedeuten, dass die stärkere Kompanie mehr Tickets hat. Also die Punkte, die langsam sinken, sollte der Feind mehr Kommandoposten erobern.

### Die Balance als Herausforderung

Unabhängig vom Missionstyp legt die Art der Kompanie (siehe Auflistung auf den Seiten 17 und 18) fest, welche Einheiten zum Einsatz kommen. Ein entscheidender Unterschied zu früheren Serienteilen. Zwar beginnen historische und Nebenmissionen mit ei-

ner bestimmten Auswahl an Truppen, doch letztlich haben wir alle Fäden in der Hand. Denn spätestens, wenn wir eigene Einheiten rekrutieren, entscheidet die Nation unserer Kompanie, welche das genau sind.

Noch mehr Varianz bringen die Verstärkungen. Erfolgreiche Kompanien steigen im Rang auf und schalten passive oder aktive Fähigkeiten frei, darunter dann auch spezielle Einheiten. Das wird eine große Herausforderung für Relic, die Missionen entsprechend zu balancieren.

Wieso? Ein Beispiel vielleicht: Die Schlacht von Avallino haben wir in zwei Runden zwei mal gespielt. Zuerst mit einer höherstufigen britischen Kompanie. Die Kompanie hatte schon einige Schlachten hinter sich. Eine ihrer Fähigkeiten sah vor, ein leichtes Fahrzeug mit Flugabwehrgeschütz zu rufen. Mit dieser Waffe hatten die Deutschen offenbar nicht gerechnet und wurden

von uns in Windeseile zum Teufel gejagt. Beim zweiten Anlauf entschieden wir uns für eine noch unerfahrene amerikanische Kompanie. Ohne das Geschütz mussten wir uns ganz auf die Infanterie verlassen. Panzer konnten wir keine ausbilden. Plötzlich flößten uns die deutschen Sturmsoldaten viel mehr Respekt als vorher ein und lieferten erbitterten Widerstand.

Knifflige Lage, aber nicht unbedingt ein Riesenproblem. Immerhin müssen wir so durchdacht entscheiden, welche Kompanie wir für welche Mission auswählen. Im besten Fall spricht ein leichterer Missionsverlauf für unser strategisches Geschick. Dann muss Relic aber noch sicherstellen, dass wir auch besser einschätzen können, was uns in den Missionen erwartet. Auf keinen Fall dürfen wir in eine Sackgasse rennen. Grundsätzlich spricht erst einmal nichts dagegen, Spielern mehr Entscheidungsraum zu ge-





Auch wenn wir uns freiwillig für einen Angriff übers Meer entscheiden können, sehen wir amphibische Landungen nur, wenn eine historische Mission das vorsieht.

währen. Und mit dem neuen System lassen sich die gleichen Missionen auf mehrere Arten lösen. Das Ziel von Relic und der neuen Kampagne ist ja ohnehin, den Wiederspielwert zu erhöhen. Laut den Entwicklern soll es die neuen Kampagnenstruktur auch Einzelspielern ermöglichen, Company of Heroes 3 mehrere Monate lang zu genießen und das Spiel nicht nach Abschluss der letzten Mission gelangweilt zur Seite zu legen.

### Wie spielen sich die Echtzeitgefechte genau?

Um Spieler bei der Stange zu halten, müssen in erster Linie die Gefechte glänzen, damit setzen sich sowohl Einzelspieler als auch die nach wie vor große Multiplayer-Community auseinander. Und das ist wohl auch einer der Gründe, warum Relic in diesem Fall ganz nah bei seinen Wurzeln bleibt. Leider hat Relic uns keine Freigabe für eigene Screenshots erteilt, und in den Pressebil-

dern ist nichts vom HUD zu sehen. Doch hier gibt es keine Überraschungen, das HUD sieht im Grunde aus wie in Company of Heroes 2. Ein weiteres Anzeichen dafür, dass hier viel vom Alten bleibt.

Und was heißt das genau? Ihr befiehlt Truppen in Echtzeit und klickt sowohl Infanterie als auch Fahrzeuge, Panzer oder Kanonen über die Map. Die wichtigsten Strategien bestehen aus Deckung, Flankenangriffen und einer guten Mischung aus verschiedenen Einheitentypen. Infanterie geht also dynamisch hinter Mauern, Zäunen oder umgestürzten Bäumen in Deckung. Panzer walzen Hindernisse einfach platt und sind nur mit schweren Geschützen zu knacken. MG-Stellungen und Panzerabwehrkanonen sichern Brückenköpfe. Mörser räumen aus sicherer Distanz besetzte Gebiete frei. Weltkrieg bleibt Weltkrieg. Doch die Truppenvarianz soll die größte sein, die es jemals in einem Company of Heroes gab. Der

Spielspaß und die Abwechslung stehen für Relic ganz vorne. Deshalb kommen auch gerne Fahrzeuge zum Einsatz, die pingelig historisch gesehen eigentlich kaum oder erst sehr viel später im Zweiten Weltkrieg verwendet wurden.

### Neue Features

Von Stagnation sollten wir also nicht sprechen. Die Echtzeitkämpfe werden sowohl im Detail verbessert als auch mit komplett neuen Features bestückt.

**Die Breach-Mechanik:** Wenn sich in Company of Heroes 2 Infanteristen in einem Haus verschansen, gibt es zwei Möglichkeiten: entweder verlustreich einen nach dem anderen durch die Fenster zu erschießen oder das ganze Gebäude plattzumachen. In Teil 3 gibt es eine dritte. Einige Einheiten wie die amerikanischen Spec Ops oder Sappeure mit Flammenwerfern können Häuser stürmen. Dann sehen wir eine kleine Animation, an deren Ende der Feind geschlagen aus dem Haus rennt.

**Die taktische Pause:** Aus Echtzeitstrategie wird Echtzeit mit Pause. Wie bei Rollenspielen der Marke Baldur's Gate oder Pillars of Eternity gibt es in Company of Heroes 3 eine taktische Pause. Das Geschehen friert also ein, wir können aber immer noch Befehle geben. Jede Einheit kann eine Reihe an Kommandos ansparen und dann etwa eine Rauchgranate werfen, nach links laufen, in Deckung gehen und von dort den Feind flankieren. So lassen sich auch komplexere Befehle erteilen, die dann mehrere Einheiten gleichzeitig ausführen. Im Multiplayer fällt dieses Feature weg.

**Vertikale Maps:** Map-Variation ist ein wichtiges Schlagwort für die Entwickler. Eines, das sie immer wieder von den Fans zu



Nicht alle Missionen müssen es richtig krachen lassen. Gelegentlich stehen kleinere Operationen im Fokus. Beispielsweise das nächtliche Attentat auf einen deutschen Offizier.





Um Flammenwerfer zu bekommen, rekrutieren wir keine besondere Einheit, sondern rüsten beispielsweise Sappeure nachträglich damit aus.

hören bekamen. Und hier soll das Spiel ganz besonders von seinem mediterranen Szenario profitieren. Denn Italien bietet von ländlichen Regionen über Hafenstädte bis hin zu Bergsdörfern eine sehr abwechslungsreiche Kulisse. Gerade die bergigen Regionen sorgen für deutlich vertikale Schlachtfelder als früher. Straßen führen in Serpentina auf schmale, aber hohe Hügel. An den Hängen finden sich Terrassenfelder voller Wein oder Olivenbäume. Und in den Dörfern wimmelte es nur so vor verwinkelten, steilen Gassen. Ein sehr spannendes Umfeld! Etwas weniger vertikal, dafür nochmal deutlich anders sind zudem die sandigen Gebiete Nordafrikas. Hier konnten wir selbst noch keine Schlachten schlagen, aber die Region wurde als Schauplatz für Company of Heroes 3 bereits bestätigt.

**Zerstörung 2.0:** Schon beide Vorgänger sorgten mit ihren zerstörbaren Karten für eine äußerst dichte Atmosphäre, die uns das zerstörerische Potenzial einer Schlacht während des Zweiten Weltkriegs mehr als deutlich machte. Der dritte Teil treibt das alles noch weiter. Die Entwickler sprachen davon, dass es Gefechte geben werde, an deren Ende eine Karte komplett dem Erdboden gleicht. Die Zerstörung wird also noch umfangreicher, aber auch dynamischer. Schutt und Steinbrocken, die auf einen Panzer niederprasseln, verhalten sich physikalisch etwas korrekter (aber noch nicht perfekt). Sollte außerdem ein Haus von Artillerie oder Panzerbeschuss zum Einsturz gebracht werden, können Infanteristen jetzt in den Ruinen Stellung beziehen und wirklich jeden Meter bitter verteidigen. Zusätzlich erleiden Einheiten, die sich in der Nähe eines einstürzenden Hauses aufhalten, Schaden durch herumfliegende Trümmer.

**Bessere Bewegung:** Die Navigation der Infanterie geht in Company of Heroes 3 deutlich leichter von der Hand. Und das liegt an zwei kleinen Optimierungen. Endlich springen Einheiten automatisch über hüfthohe Hindernisse. In Teil 2 müssen wir jedes Mal einzeln auf beispielsweise Zäune oder niedrige Mauern klicken, damit der Trupp mal sportlich aktiv wird. Ein Klick dahinter hat nur zu Folge, dass die Soldaten einen unnötig großen Bogen rennen. In Company of Heroes 3 hechten Soldaten stets von allein über ein Hindernis, sofern ihr Ziel dahinter liegt. Die zweite Verbesserung betrifft den Rückzug aus Gebäuden. Wir können jetzt auch stationierten Infanteristen mit einem Knopfdruck befehlen, sich sofort in die Basis zurückzuziehen.

**Seitenpanzerung:** Wie erwähnt macht Relic aus Company of Heroes auch im dritten Anlauf keine perfekte Simulation. Ein paar kleinere Änderungen sorgen dann aber doch für mehr Authentizität. Dazu gehört die neue Seitenpanzerung bei Kettenfahrzeugen. Sprich, ein Tank hat jetzt auch einen Rüstungswert an den Seiten, der mal höher, mal niedriger ausfallen kann. In Company of Heroes 2 gibt es hingegen nur Rüstungswerte für vorne und hinten. Bei seitlichem Beschuss ist es Zufall, welcher von beiden Werten zum Tragen kommt. Die genauen Aufprallwinkel bleiben aber auch in Teil 3 keine relevante Eigenschaften.

### Truppen von morgen schießen auf Gebäude von gestern

Neben diesen kleinen Verbesserungen und neuen Features sorgen auch die neuen oder überarbeiteten Truppen für ein etwas anderes Spielgefühl. Einige zuverlässige Taktiken aus Company of Heroes 2 lassen sich im

dritten Teil nicht mehr so einfach umsetzen. So war es im Vorgänger noch möglich, sich mit getarnten sowjetischen Scharfschützen feindlichen Stellungen zu nähern und diese Stellungen dann mithilfe einer Leuchtgranate offenzulegen. Alles, was man dann noch tun musste, war, das Gebiet mit eigenen Mörsern zu bombardieren. Das ist in dieser Form zumindest mit den Amerikanern und Briten jetzt keine Option mehr. Die Leuchtgranate tragen hier die Späher mit sich, die sich aber dafür nicht tarnen können. Veteranen aus Company of Heroes 2 müssen also ein wenig umdenken. Allgemein haben wir in der Demo aber erst einen Bruchteil der neuen Truppen gesehen. Vielleicht gibt es so etwas wie die sowjetischen Scharfschützen aus Teil 2 ja doch in irgendeiner Form.

Leicht verändert wurde auch das Veteransystem. Einheiten, die sich gut schlagen, steigen im Rang auf und bekommen neue Fähigkeiten. Es besteht stets die Wahl aus zwei neuen Fähigkeiten. Das Bazooka Squad kann also mit dem ersten Veteranenrang entweder sprinten oder gemeinen weißen Phosphor verschießen.

Wenig Neues hingegen beim Basenbau. Es war immer eine Stärke von Company of Heroes, dass der Fokus mehr auf den strategischen Schlachten lag als auf dem Ausbau unserer Basis. Daran ändert auch Teil 3 nichts. Es gibt nach wie vor eine Handvoll Gebäude, die wir im Hauptquartier hochstufen müssen, um neue Truppen auszubilden. Niemand kann direkt einen Sherman auf den Gegner loslassen. Je länger das Scharmützel dauert, umso mehr hochwertige Einheiten lassen sich rekrutieren.

Für Veteranenränge, Spezialangriffe, Rekrutierung und Ausbau greifen wir wie auf der Strategiekarte auf Arbeitskraft, Treibstoff



## UNSERE BERATER

**General Buckram:** Der beinharte Amerikaner schlägt stets einen zackigen, militärischen Ton an und weckt damit sofort Erinnerungen an einen typischen Drillsergeant aus Kriegsfilmern. Sein Blick richtet sich auf die Offensive und wie man bessere Wege findet, den Feind zurückzuschlagen.

**Captain Valenti:** Die Italienerin ist verständlicherweise vor allem daran interessiert, dass ihre Heimat nicht rücksichtslos in Schutt und Asche gelegt wird. Außerdem unterhält sie gute Verbindungen zum italienischen Widerstand.

**General Norton:** Der Brite spricht etwas reservierter und scheint nicht so sehr darauf fokussiert, Feinde auszuräuchern. Meistens hat er ein geschultes Auge auf logistische Vorteile, die wir erschließen können.

und Munition zurück. Die Ressourcen sammeln wir am effizientesten, indem wir entsprechende Kommandopunkte auf der Karte erobern, was uns häufig zu schnellen und offensiven Aktionen zwingt.

### Und was ist mit dem Multiplayer?

Wer bei einem so langen Text wacker durchgehalten hat, der hat sich auch Antworten auf alle seine Fragen verdient! Die würden wir euch auch gerne geben – können das aber leider noch nicht. Relic war äußerst offenherzig, wenn man bedenkt, dass sich ihr Spiel noch in einer sehr frühen Phase befindet. Alle Bereiche wurden jedoch noch nicht detailliert enthüllt. Und einer dieser Bereiche im Nebel des Krieges ist eben auch der Multiplayer. Macht euch vorerst allerdings keine Sorgen. Relic weiß um die Beliebtheit des PvP in Company of Heroes. Die Entwickler sind sich bewusst, dass von den Tausenden Spielern, die heute noch jeden Tag beide Serienteile starten, die meisten im Multiplayer unterwegs sind. Deshalb kündigte das Studio sicherheitshalber schon mal an, dass der Multiplayer ebenfalls wachsen soll. Mehr Maps, mehr Einheiten und mehr Fraktionen als jemals zuvor soll Company of Heroes 3 bieten. Die bekannten

Fraktionen sind bislang die Wehrmacht, die Briten und die Amerikaner. Höchstwahrscheinlich kommen dann noch Variationen aus Nordafrika hinzu.

Außerdem sprach Relic von neuen Skirmish-Typen und mehreren PvP-Optionen. Nur wie die jetzt genau aussehen sollen, das bleibt bis auf weiteres ein Geheimnis der Entwickler. Was sich an den Echtzeitschlachten im Singleplayer ändert, betrifft mit Ausnahme der Pausenfunktion aber ohnehin auch vollständig den Mehrspielerbereich. Abgesehen vom PvP soll es im Übrigen auch wieder Koop-Missionen geben wie bei den Kriegsschauplätzen von CoH2. Doch auch in diesem Fall ließen sich den Entwicklern noch keine Details entlocken.

### Was bleibt noch zu sagen?

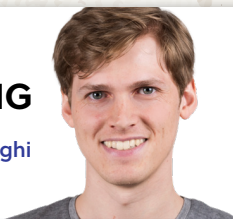
Und da wären wir. Das ist Company of Heroes 3. Oder besser gesagt, das ist die uns bekannte aktuelle Version davon. Denn noch haben die Entwickler einen weiten Weg vor sich. 2021 wird das Spiel nicht mehr erscheinen. Frühestens Ende 2022 ist mit einem Release zu rechnen. Eventuell sogar später. Bis es so weit ist, hofft das Studio noch auf eine Menge Input von seinen Fans. Denn nur aus diesem Grund erfolgte die Ankündigung bereits so früh. Relic setzt sehr viel auf die Meinung seiner aktiven Spielerschaft. Das Team will unbedingt genug Zeit haben, um mögliche Kratzer im Lack auszubessern. Klar, sollte sich die Community plötzlich geschlossen gegen eine Strategiekarte aussprechen, dann stünde Relic ziemlich dumm da. Aber die Entscheidung dazu fiel immerhin auch nicht im stillen Kämmerlein. Schon in der Konzeptionsphase wurden viele erfahrene Spieler nach ihrer Meinung befragt. Einige sogar ins Team rekrutiert. Und das Konzept hinter Company of Heroes 3 fußt auf dem Feedback der treuesten Serienfans.

Wir können nur sagen, dass sich Company of Heroes 3 in seinen Schlachten noch besser spielt als früher. Und früher war es schon grandios. Die Kampagnenkarte könnte ein Risiko sein, das aber durchaus die Chance hat, sich auszuzahlen. So viel Mut,

etwas Neues auszuprobieren, muss ein Studio auch erst mal aufbringen. Das verdient an sich schon Respekt. Und wenn Relic offenbar so viel Vertrauen in die Echtzeitstrategie hat, dass sie Age of Empires 4 und Company of Heroes 3 parallel entwickeln, dann muss man mal ein wenig von diesem Vertrauen zurückgeben. ★

## MEINUNG

Fabiano Uslenghi  
@StillAdrony



Als ich davon hörte, dass wir Company of Heroes 3 anspielen können, schwappte mein Gemüt von einer Gefühlslage in die nächste. Als Erstes war da die pure Freude. Nach Iron Harvest hatte ich richtig Lust auf ein modernes Company of Heroes von Relic. Kurz danach kam mir aber ein ganz furchtbarer Gedanke: Was ist, wenn Relic sich aus dem Zweiten Weltkrieg verabschiedet? Zugeben, einigen mag dieser Gedanke wahrscheinlich gar nicht so schlimm vorkommen. Und wenn wir ehrlich sind, dann hätte so ein Wechsel der Epochen sicherlich für mehr spielerische Innovationen gesorgt. Ich persönlich hege allerdings schon immer ein reges Interesse an den Weltkriegen und fühle mich zwischen Sherman-Panzer und MG42 mehr ins Geschehen gezogen als auf neumodischen Schlachtfeldern. Da dringt einfach dann doch zu oft der Geschichts-Nerd in mir durch, der alles, was in der Vergangenheit liegt, gleich viel interessanter findet. Doch dann kam die Erleichterung. Company of Heroes 3 bleibt ein Weltkriegsspiel. Und nicht nur das, ich hatte teilweise das Gefühl, Relic hat dieses Spiel nur für mich entwickelt. Immerhin wechselt der Kriegsschauplatz nach Italien. Eine Front, die mich aufgrund der eigenen Herkunft persönlich ganz besonders interessiert und die meiner Meinung nach auch viel zu selten besucht wird. Hier gibt es viel mehr spannende Schlachtfelder und Geschichten zu erzählen, als man vielleicht denkt.

Und dann überraschen sie mich auch mit ihrer komplett neuen Strategiekarte. Runenbasiert. Hilfe von Creative Assembly. Ich war im siebten Himmel. Wird das womöglich ein WW2: Total War, wie ich es mir seit Empire wünsche? Na ja, nicht so wirklich. Trotzdem bin ich ziemlich begeistert. Es kann schon sein, dass ohne eine richtige Storykampagne irgendetwas fehlt. Aber ich schreibe letztlich in einem Videospiel gerne auch mal meine eigenen Geschichten, statt minutenlange Cutscenes anzusehen. Und gerade der Weltkrieg wurde in Film und Fernsehen schon Dutzende Male durchgesprochen. Da müssen nicht auch noch Spiele auf die gleiche Art und Weise ihre Geschichten erzählen. Hoffentlich zählt sich das alles für das Spiel aus und fühlt sich nicht wie ein Kompromiss zwischen Sandkasten und Story an. Aber noch ist ja genug Zeit, die ganzen Details auszuklamüsern.

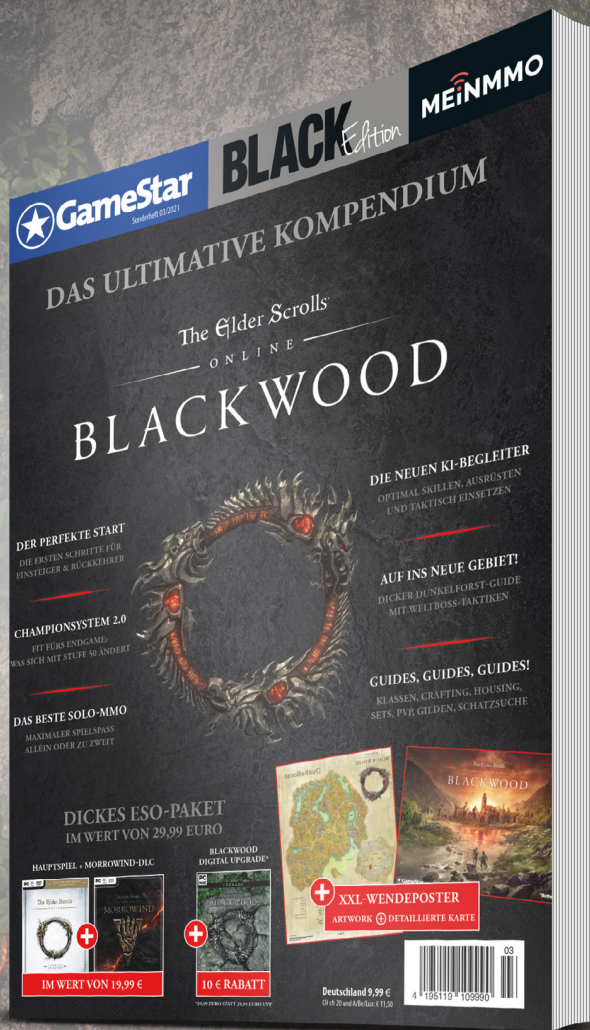


Der Angriff auf Salerno gehört zu den ersten großen Missionen des Italienfeldzuges. Die Stadt liegt 50 Kilometer südlich von Neapel.



DAS ULTIMATIVE KOMPENDIUM ZU ESO BLACKWOOD

# JETZT BESTELLEN!



Titelbild kann von der finalen Version am Kiosk abweichen

## EINSTEIGER-PAKET IM WERT VON 29,99 EURO

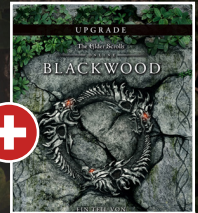
GAMESPLANET

HAUPTSPIEL + MORROWIND-DLC



IM WERT VON 19,99 €

BLACKWOOD  
DIGITAL UPGRADE



10 € RABATT

CODES IM HEFT\*\*

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

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

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

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

oder online bestellen: [www.gamestar.de/es0](http://www.gamestar.de/es0)

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

\*\* Codes gelten bis zum 31.12.2022.





## Elex 2

## WIE IRON MAN

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Piranha Bytes** Termin: **2022**

Endlich ist der Molerat aus dem Sack, Elex 2 kommt wirklich. Wir haben alle Infos zu Gameplay, Open World, Neuerungen – und erste Screenshots. Von Dmitry Halley

Ruhrpott-Humor, derbe Sprüche, Fraktionen voller raubeiniger Unsympathen, eine zum Schneiden dicke Atmosphäre sowie eine handgebaute Open World – all das hat Elex 2 nicht! Piranha Bytes' neuer Battle-Royale-Multiplayer wirft 100 Banditen in ... ha, haben wir euch drangekriegt? Aber falls ihr jetzt direkt mit Schnappatmung eure Stoffkarte von Risen 3 künftig zum versifften Schnupftuch degradieren wolltet, dann streichelt eure Seele mit folgenden Worten: Gerade alteingesessene Piranha-Bytes-Fans wie euch könnte Elex 2 begeistern. Heißt konkret: Es setzt die Stärken des Vorgängers in erster Linie fort, statt mit ihnen zu brechen. Es erweitert, statt zu revolutionieren. Ihr bekommt eine vergleichbare Open World, vergleichbare Kämpfe, eine vergleichbare Erzählweise und – ihr ahnt es – vergleichbare Auf's-Maul-Momente. Aber bevor ihr jetzt konservativ mit öde oder langweilig verwechselt: Elex 2 hat coole neue Ideen, eine spannende Storyausgangslage, neue

Open-World-Areale – und ihr könnt ab sofort mit dem Jetpack fliegen! Also nicht schweben, sondern richtig fliegen. Wie Iron Man.

### Der grobe Rahmen: Was ist Elex 2?

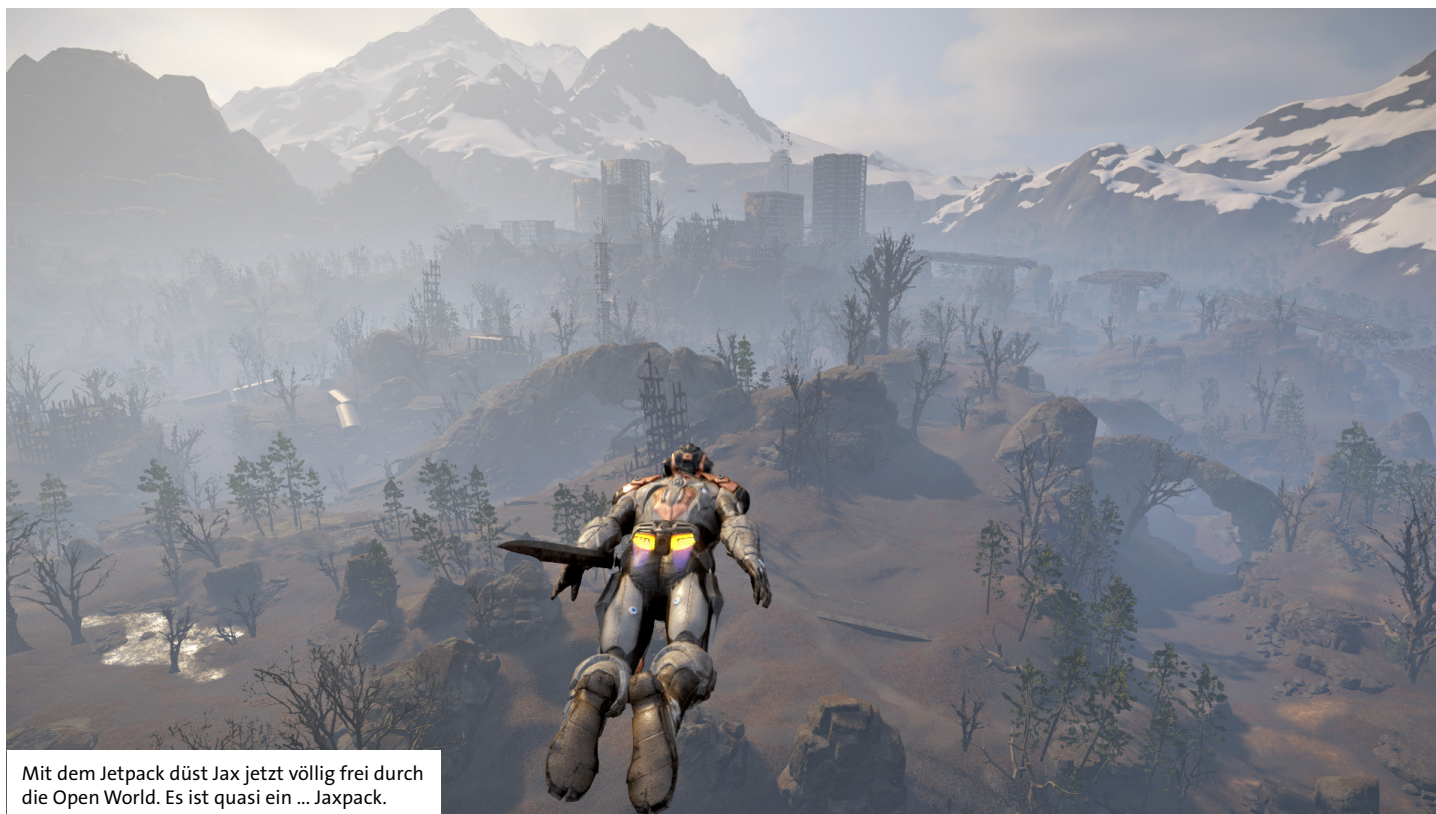
Die absolut wichtigste Info vorneweg: Ja, es gibt in Elex 2 wieder ein Kettensägenbreitschwert, juchhe! Elex 2 spielt einige Jahre nach dem Vorgänger – und was für die Bewohner der Spielwelt eine schlechte Nachricht ist, dürfte Fans wiederum freuen: Die Bewohner der Welt Magalan bekommen es nämlich immer noch nicht auf die Kette, die eigene postapokalyptische Verwüstung durch eine gebündelte Anstrengung hinter sich zu lassen. Auf euch wartet also ein Mix aus dichten Fantasy-Wäldern, verwitterten Wolkenkratzern und Science-Fiction-Innovationen. Hier die Rahmenfakten:

### Story und Quests

- Ihr spielt erneut als Ex-Alb Jax, allerdings wird's keinen Savegame-Import aus dem

ersten Elex geben. Wie in Gothic 2 verliert ihr zu Beginn eure Fertigkeiten und könnt erneut entscheiden, welchen Pfad euer Held beschreiten soll.

- Wer Elex gespielt hat, wird wissen: Eine neue Bedrohung hängt über der Welt. Aber niemand will Jax glauben, weshalb er sich mit den alten Fraktionen zerstritten und ins Exil begeben hat. In Elex 2 kehrt er aus der Versenkung zurück, um die Leute von seiner Sache zu überzeugen.
- Laut Piranha Bytes hatte noch keines ihrer Spiele so viele Dialoge und Handlungsstränge wie Elex 2. Bis zum Abspann seid ihr im Schnitt 60 Stunden beschäftigt, 100-Prozent-Naturen brauchen deutlich länger – und durch die Fraktionen existiert wie immer ein hoher Wiederspielwert.
- Es wird mehr als drei Fraktionen geben, allerdings repräsentieren die Parteien nach wie vor bestimmte Charakterklassen beziehungsweise Waffentypen.
- Noch ist unklar, wie viele Fraktionen neu



Mit dem Jetpack düst Jax jetzt völlig frei durch die Open World. Es ist quasi ein ... Jaxpack.





Elex 2 sieht hübscher aus als das erste, erscheint aber auch noch für die alten Konsolen.

sind. Aber wir spekulieren, dass zumindest Berserker und Outlaws zurückkehren.

- Das Begleittersystem kehrt zurück: Jax heuert sowohl altbekannte als auch neue Gefährten an, die ihn durch die raue Wildnis begleiten. Im Rahmen der Quests soll es deutlich mehr Entscheidungen und harte Konsequenzen geben.

### Open World

- Elex 2 bietet eine neue Open World, die teilweise aus alten, teilweise aus neuen Regionen besteht. Die alten Gebiete wurden in den Jahren und durch die Weltenherzen drastisch verändert, ihr bereist aber auch komplett neue Areale.
- Euer Jetpack erlaubt euch nicht nur das Schweben, sondern ihr könnt wie Boba Fett durch die Landschaft düsen. Allerdings erst nach ein paar Upgrades.
- Kinder sind jetzt ein Teil der Spielwelt.
- Die Nächte werden in Elex 2 deutlich dunkler als im Vorgänger. Aber hey, dafür habt ihr jetzt eine Taschenlampe.

### Weitere Gameplay-Anpassungen

- An den Klassen ändert sich wenig: Ihr könnt als Fernkämpfer, Magier, Haudrauf oder einen Mischmasch spielen.
- Weil ihr in der Luft nun agiler seid, gibt es auch reinen Luftkampf gegen andere fliegende Gegner. Jax kann also in 20 Metern Höhe gegen Gargoyles kämpfen.
- Das Moralsystem wurde überarbeitet: Statt eines Kälteerts für Jax' emotionale Verfassung gibt es jetzt »Schöpfung« und »Zerstörung«. Wer aus Jax (hihi) und Dolerlei wehrlose Schafe abmurkst, erhöht beispielsweise den Zerstörungswert. Dieses neue Moralsystem ist eng verzahnt mit den Fraktionen – mehr dazu später.

Technisch sieht man Elex 2 den Sprung nach vorne durchaus an, auch wenn ihr beispiels-





Einige Gebiete aus dem ersten Teil kehren zurück, sollen sich aber drastisch verändert haben.

weise bei den Animationen nach wie vor nicht die Geschmeidigkeit einer 1.500-Leute-Ubisoft-Produktion erwarten dürft. Doch gerade die Vegetationen, die Bäume, Büsche, Gräser im Wind, die handgebauten Ruinen, die von gigantischen Wurzeln durchzogen werden, die Weitsicht auf ferne Berggipfel, die ihr allesamt bereisen könnt – Piranha Bytes war immer schon gut darin, durch Art- und Weltdesign zu kaschieren, dass hier nur ein paar Dutzend Entwicklerinnen und Entwickler am Werk sind. Elex 2 wird technisch kein Spiel, das so nur auf modernen PCs, Xbox Series X und PS5 existieren könnte – aber hey, das freut alle Last-Gen-Besitzer, denn das Spiel erscheint auch für PS4 und Xbox One. Außerdem ist die hübschere Optik zwar die schönste, aber definitiv nicht die spannendste Neuerung.

### Die Open-World-Neuerung, über die niemand spricht

Bei Piranha-Bytes-Spielen reden die Leute oft über Aspekte, die so sind wie früher. Die derben Dialoge, das fehlende Händchenhalten in der Open World, die tolle Atmosphäre – aber das erste Elex trumpfte mit einem Feature, das kaum ein anderes Open-World-Spiel liefert: ein Jetpack. Und hinter dem steckt mehr als eine simple Schubdüse. Es verändert ganz grundlegend, wie die Spielwelt gestaltet sein kann. Echtes vertikales Gameplay sehen wir nämlich vergleichsweise selten. Sicher, in Assassin's Creed Valhalla klettert Eivor auch mal einen Berg hoch. Aber da solche Kraxeleyen durch die leidige Kleinigkeit namens Schwerkraft eher träge vonstattengehen, können die meisten Open Worlds keine allzu großen Gameplay-Anteile in luftigen Höhen stattfinden lassen. Anders

in Elex und Elex 2. Schon im ersten Teil gab es mit Geheimnissen vollgestopfte Canyons, aber die sperrige Bedienung bremste immer wieder das eigentliche Potenzial des Jetpacks aus. Umso besser, dass Elex 2 genau hier anpackt. Weil Jax jetzt völlig frei fliegen kann, düst ihr mühelos durch verwiterte Wolkenkratzerschluchten hindurch. Im gezeigten Gameplay-Video erklimmt Jax solch ein Riesengebäude und erspäht auf dem Dach zwei Schlafsäcke in einem kleinen Unterschlupf, den sich Leute dort zusammengeklaut haben. Neben den Pritschen gibt's ein paar Snacks (Ratte am Spieß), eine Schrotflinte, Schnaps, Gemüse, einen Holo- projektor – und natürlich nagt sofort die Neugierde in uns, wer hier wohl gelebt haben könnte. Oder noch lebt.

Riesige Bauten voller kleiner Geschichten, Bedrohungen, wertvoller Beute – schon

beim Zusehen drückt Elex 2 alle Entdeckerknöpfchen in uns, nur diesmal eben in einer gänzlich neuen luftigen Dimension. Klar, nicht jedes Wolkenkratzerstockwerk lässt sich erkunden, aber in 15 Sekunden einen Berg erklimmen zu können, nimmt der Erkundung sehr viele sonst nervige Barrieren. Viel zu wenige Open-World-Spiele experimentieren grundlegend mit dem Manövrieren in riesigen Arealen. Elex 2 schon – und das halten wir für eine der größten potenziellen Stärken des neuen Teils.

Die Open World selbst besteht aus bekannten und neuen Gebieten. Über die Jahre hat sich die Welt aus Elex durch alle möglichen Einflüsse (beispielsweise die Weltenherzen der Berserker) drastisch verändert – so zumindest die Ansage der Entwickler. All die Wälder, Strände, Sümpfe, Flüsse, Lavalandchaften, vereisten Gebirge und, und,

Ihr werdet auch in Elex 2 direkt in die weite Welt aufbrechen können. Und dann wahrscheinlich gefressen.





## WAS HABEN WIR GESEHEN?

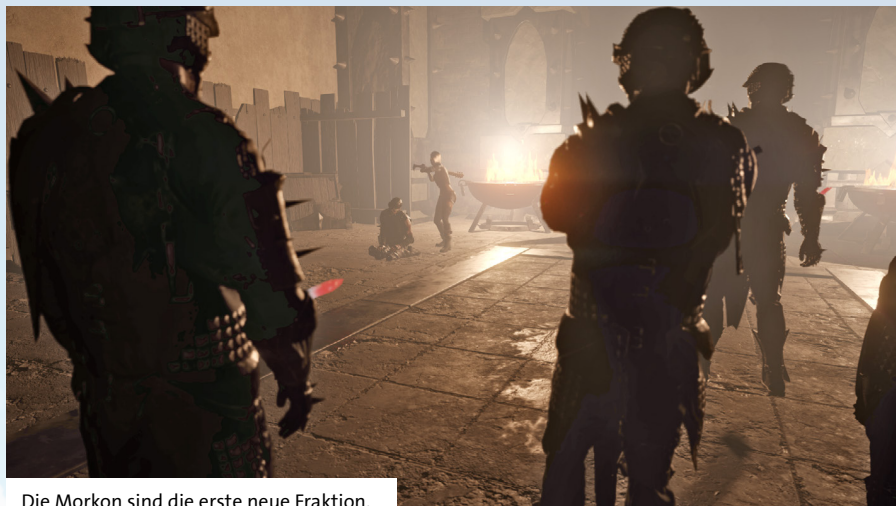
Unsere Eindrücke zu Elex 2 basieren auf einer Gameplay-Präsentation, dem Reveal-Trailer und knapp anderthalb Stunden Gespräch mit Björn und Jenny Pankratz von Piranha Bytes. Wie sich Elex 2 konkret spielt, lässt sich aktuell noch nicht beurteilen – das Spiel befindet sich ohnehin in einer sehr frühen Version, die sich aber jetzt schon sehen lassen kann. In dieser Vor-schau hier klären wir zuerst die groben Rahmenfakten zu Gameplay, Open World und Co., bevor wir dann bedeutend tiefer in die spannenden Neuerungen einsteigen.

und sollen sich also einerseits vertraut, aber auch frisch anfühlen. Ob diese Rechnung auch genau so aufgeht oder Magalan letztlich ein bisschen recycelt wirkt, können wir derzeit noch nicht einschätzen.

### Der Gothic-Charme

Elex 2 will sich all die Tugenden bewahren, die in Spielerkommentaren immer aufgezählt werden: derbe Sprüche von den NPCs, kein An-die-Hand-Nehmen, endlos freie Erkundung. Elex-Chef Björn Pankratz stellt auch im Interview heraus, wie wichtig diese alte Gothic- und Risen-Essenz für jedes neue Spiel ist: »Ich sage am Ende eines Produktes, wenn wir fertig sind, immer: Leute, diesen Stand, den wir da erreicht haben, müssen wir erstmal wieder erreichen. Diese Tugenden, die du da ansprichst, die sind für uns sowas wie ein ungeschriebenes Gesetz. Das ist etwas, was aus uns heraus kommt. Das hat auch viel mit Pacing zu tun, also was in welcher Reihenfolge kommt. Beispielsweise der Typ, der da steht und sagt: Du kommst hier nicht rein. Je plausibler der ist, je rotziger, je witziger, desto besser ist das für uns. Da feilen wir natürlich auch immer weiter daran rum, um es zu erhalten. [...] Wir stecken sehr viel Arbeit rein, um uns diesen Biss zu bewahren.«

Im Gameplay-Material haben wir auch genau das schon gesehen. Jax schlendert durch das Fort einer Fraktion, das wie ein Mix aus Mittelaltersiedlung und altem Ar-



Die Morkon sind die erste neue Fraktion. Sie leben in einer Art Festung.



meelager anmutet. Wachmann Lothar will uns nicht in den abgesperrten Bereich lassen, also tischen Gefährtin Caja und Jax ihm eine Geschichte auf: Wir haben uns um die Outlaws gekümmert, die offenbar mit dieser Fraktion im Clinch liegen. Ob das stimmt oder nicht, sei mal dahingestellt – aber Lothar droht uns: »Ich werde das nachprüfen.« Und das glauben wir ihm. Andere Rollenspiele gehen oft naiv davon aus, dass unsere Hauptfigur den Questgebern schon keinen Bären aufbindet und die Belohnung erst dann kassiert, wenn man am anderen Ende der Open World wirklich die Zielperson um-

gebracht hat. Nicht so in Piranha-Bytes-Spielen. Schon in Gothic gab es aufs Maul, wenn wir zu den falschen Leuten Ja und zu den richtigen Leuten Nein sagten. Wie ein echter Tinder-Profi können wir in Elex 2 auch mal lügen, dass sich die Balken biegen. Das Um-die-Ecke-Denken bleibt laut Björn Pankratz Kerntugend der Elex-Quests: »Konsequenzen, eigenes Handeln und das Moralsystem sind uns sehr wichtig. Always watch your next step. Das macht einen großen Anteil der Qualität aus, die wir zu erreichen versuchen. Uns ist sehr wichtig, dass Quests zum Beispiel immer irgendeinen Trick haben, den man dann umgehen kann. Dass man sich entscheiden muss und nicht einfach durch die Welt rennt und Dinge abgrast, sondern dass man sich immer gedanklich damit auseinandersetzt: Mach ich das jetzt für die Fraktion? Mache ich das für mich selbst oder meinen Auftraggeber? Unser Spiel wird voll davon sein.«

### Die erste neue Fraktion: Morkon

Elex hatte mit dem Kältewert einen recht linearen moralischen Gradmesser, wie hitzig und emotional Jax an eine Sache herangeht. Oder bildlicher: Er verhielt sich auf einem Spektrum irgendwo zwischen eiskaltem Professor Snape und Halt-Stop-Andreas aus »Frauentausch«. Elex 2 transformiert das ein bisschen: Mit eurem Tun sorgt ihr entweder für mehr Schöpfung oder mehr Zerstörung in der Welt. Das reicht vom Abmurksen un-



Das Kampfsystem soll sich deutlich runder anfühlen als noch im ersten Teil.





Die Festung der Morkon wird von diesen strammen Kollegen bewacht.

schuldiger Tiere über euer Verhalten in Dialogen bis hin zu großen Quest- und Fraktionsentscheidungen. Die Fraktionen, ihre angebeteten Götter und das Schicksal der Welt hängen eng mit den Zerstörungs- und Schöpfungswerten zusammen. Das erinnert uns ein bisschen an die Götterkollegen Belial, Innos und Adanos aus Gothic, nur eben an konkrete Werte gekoppelt: Elex 2 will euch fortlaufend spannende Abwägungen vor die Füße werfen. Tötet ihr dieses friedfertige Monster für satte Erfahrungspunkte, erhöht aber den Zerstörungswert? Befeuert ihr den Schöpfungs-Counter einer Fraktion, um eure Ziele durchzudrücken, obwohl ihr gar nicht an deren Sache glaubt? Und bei den Morkon könnte dieser gewollte Widerspruch extra spannend werden: Die neue Fraktion sieht aus, als hätten Kleriker und Outlaws aus dem ersten Elex ihre Differenzen beigelegt, eine wilde Liebesnacht verbracht und neun Monate später diese post-apokalyptischen Sith-Krieger als Babys hervorgebracht. Mit dunkler Kluft und noch dunklerer Höhlenfestung verschreiben sich die Morkon der Zerstörung. Das muss aber nicht bedeuten, dass ihr für sie alles kaputt haut. Da die Welt von Elex 2 ohnehin in Trümmern liegt, kann auch Stillstand ein Ausdruck der Zerstörung sein. Falls ihr also die dunkle Seite der Macht umarmen wollt, gibt's hier reichlich Gelegenheit.

Wir wissen übrigens noch nicht, wie viele Fraktionen aus dem ersten Elex zurückkehren – und ob es neben den Morkon weitere Neuzugänge gibt. Dass Caja wieder an unserer Seite kämpft und wir uns im bereits erwähnten Armee-Fort mit ihren Kollegen unterhalten, spricht für eine Rückkehr der Berserker. Und da die Outlaws zumindest erwähnt werden ... wer weiß? Was wir aber definitiv schon jetzt bestätigen können: Die Fraktionen werden deutlich früher um eure Gunst buhlen als noch im Vorgänger. Aber reden wir doch mal über Spielerführung.

### Ein Elex 2 für alle

Piranha-Bytes-Fans sind ein komisches Völkchen. Da zerfleischen uns drei Raptoren im Startgebiet, und wir vergießen nostalgische

Freudentränchen, weil wir es genau so und nicht anders haben wollen. Doch die Spielerführung war in Elex ein Problem – und das aus mehreren Blickwinkeln. Rollenspielneulinge wurden zum Beispiel direkt ab Sekunde eins mit einer Offenheit konfrontiert, die schnell überforderte. Klar, für Fans war das eine willkommene Verbesserung, nachdem Risen 3 uns durch ein ziemlich langes, lineares Nadelöhr zwang, bevor sich die Open World so richtig entfalten konnte.

Aber es gibt viele Rollenspielfans, die es nicht ganz so hardcore mögen. Elex war zu dem anfangs sehr Berserker-lastig. Ihr hattet gefühlt die Wahl zwischen völliger Offenheit und der Berserker-Fraktion – und musstet sehr eigenwillig durch die Welt manövrieren, um die anderen Fraktionen ausreichend kennenzulernen. Und dann ergaben sich durch die schiere Größe der Spielwelt immer wieder Leerläufe, in denen man nicht so recht wusste, wo und wie die Reise nun weitergehen sollte. Das war dank Quest-Log alles kein Weltuntergang – aber Elex 2 geht diese Probleme dennoch sehr gezielt an:

- Ihr müsst nicht erst bis zu einer Kuppelstadt warten, sondern bekommt direkt zu Beginn Kontakt zu allen Fraktionen.
- Elex 2 gibt euch mehr Auswahl, welchen

Questpfaden ihr zu Beginn folgen wollt. Einfach in die Landschaft loszulaufen, bleibt natürlich trotzdem eine Option.

- Die Schwierigkeitsgrade sollen sinnvoll überarbeitet werden, um unterschiedliche Spielerfahrungen zu ermöglichen. Was das im Detail bedeutet, wollte uns Piranha Bytes aber noch nicht verraten.

Die Open World soll zudem dichter werden. An der Größe ändert sich insgesamt nichts, aber Piranha Bytes möchte langweilige Leerläufe reduzieren und schlicht mehr Zeugs in alle Winkel der neuen Welt packen. Wie sich das auf die Item-Balance auswirkt, können wir derzeit natürlich noch nicht sagen. Auch das neue Interface gab's für uns noch nicht zu sehen, aber hey, immerhin gibt es überhaupt ein neues Interface im Spiel. Die trockenen Textlisten waren einer der größeren Kritikpunkte am Vorgänger.

### Komplett überarbeitete Kämpfe

Ebenfalls ein größerer Kritikpunkt: die sperrigen Kämpfe, die unter merkwürdigem Treffer-Feedback, einer durchwachsenen KI und sehr rudimentären Shooter-Mechaniken litten. Piranha Bytes hat die Kämpfe für Elex 2 stark überarbeitet – aber davon sieht man aktuell noch nicht viel. Und das soll jetzt nicht überbordend negativ klingen: Die Probleme von Elex steckten ja vor allem unter der Haube. Ob KI, Komboverhalten und Co. wirklich drastisch verbessert wurden, können wir erst einschätzen, wenn wir selbst spielen dürfen. Der Schusswaffengebrauch sieht immer noch nicht so geschmeidig wie in einem Shooter aus, allerdings haben wir's hier a) mit einer Pre-Alpha zu tun und b) finden viele Kämpfe dafür jetzt komplett in der Luft statt. Mit dem Schwert in der Hand in 20 Metern Höhe Feinden auf die Rübe zu hauen, während der Feuerzauber Kometen regnen lässt – das hat schon was.

Am grundlegenden Skill- und Rollenspielsystem wird sich eher wenig ändern: Ihr sammelt Erfahrungspunkte und entwickelt Jax in unterschiedliche Richtungen. Er kämpft wahlweise als Krieger, Magier, Fern-

Huch, wer wohnt denn da in einer Kirche und trägt so schicke Röcke? Sind das etwa die Berserker?





## WANN IST RELEASE?

Piranha Bytes breitet den Mantel des Schweigens über einem konkreten Release-Datum aus, aber das muss uns ja nicht an der Prognose hindern. Es gibt – anders als bei unserer ersten Elex-1-Geschichte vor etlichen Jahren – bereits echte Spielszenen, es soll außerdem noch für die Last-Gen-Plattformen erscheinen. Damals vergingen zwischen ersten Artworks und finalem Release zwei Jahre. Da Elex 2 bereits jetzt deutlich fertiger wirkt, spekulieren wir auf einen Release im Sommer 2022. 2021 halten wir für sehr unwahrscheinlich.

kämpfer – und das jeweils in High- oder Low-Tech-Variante, also mit Plasmagewehr oder Bogen, Schwert oder Laserklinge. Hier gilt ebenso: Wir müssen abwarten, wie anders sich Elex 2 tatsächlich spielt.

Auch die Monsterdesigns können sich seriöser wieder sehen lassen. In einer Gameplay-Szene drischt Jax mit dem Stahlrohr auf eine zwei Meter große Steroid-Vampirfledermaus ein. Die Festung der Morkon wird von bizarren Golems bewacht, die direkt aus Frankenstein's Labor stammen könnten, also sofern Frankenstein Chef-Bioingenieur in den Untiefen Isengarts wäre. Und in der nächsten Szene stürmen zähnefletschende Alien-Hunde auf uns zu, die wie ein Mix aus Gigers Alien-Design und den Kett aus Mass Effect Andromeda wirken, aber gleichzeitig eine riesige violette Energiekugel im Kopf tragen. Vielleicht eine rein kosmetische Entscheidung wie bei Tunnel-Piercings, wir wissen's nicht.

## Fragen über Fragen

Dauerzankende Fraktionen, eine Welt, die längst in den Abgrund gestürzt ist und von mutierten Soldaten erobert wird, eine Bedrohung aus den Sternen und eine Wunderdroge, die jeder haben will – die Ausgangslage von Elex 2 ist unheimlich spannend, aber aktuell auch noch sehr vage. Werden wir in der etwa 60-stündigen Kampagne nur die Fraktionen gegen die dunkle Bedrohung einen müssen wie etwa in Dragon Age: Ori-



Ist das ein Vertreter einer weiteren neuen Fraktion?

gins? Findet der Krieg gegen die Wissenden schon hier statt – oder erst in einem Elex 3?

Dass wir in irgendeinem Rahmen auch gegen die neue Bedrohung kämpfen, ist zwar sicher, aber Piranha Bytes bleibt in vielen Bereichen noch vage. Wie sehen die neuen Fraktionen konkret aus? Was ist mit den alten passiert? Die Outlaws werden im Gameplay-Material zwar erwähnt, aber existieren sie noch als ernstzunehmende Partei oder nur noch als eine Erinnerung an frühere Zeiten? Wie fügen sich die neuen Gefährten ein? In der Präsentation wurden bereits die Magierin Caja (aus dem ersten Teil) sowie der kleine Knirps Dex (Jax' Sohn!) vorgestellt. Und die Quests rund um die Gefährten sollen auch deutlich vielseitiger ausfallen als im Vorgänger, aber ihr ahnt es schon: Viel mehr wissen wir aktuell noch nicht.

Nun ist die Hauptgeschichte bei Piranha-Bytes-Spielen eigentlich nie Zünglein an irgendeiner Spielergunstwaage, aber zumindest mit den Fraktionen kann der Charme einer Open World à la Piranha Bytes schon mal stehen oder fallen. Zumal wir Teile dieser Welt schon kennen! Auch das ist eine der wichtigsten Fragen: Wie neu fühlt sich die Reise durch Elex 2 denn am Ende an? Ja, die alten Areale sollen sich über die Jahre grundlegend verändert haben, ja, es gibt auch

komplett neue Gebiete – aber reicht das, damit sich das neue Elex auch wirklich wie eine frische Erfahrung für uns anfühlt? Es gibt also noch viel zu erfahren, bis Elex 2 irgendwann erscheint, aber zumindest eine Gewissheit haben wir jetzt schon: Es wird ganz sicher keinen Battle-Royale-Modus geben. ★

## MEINUNG

Dimitry Halley  
@dimi\_halley



Dass sich Elex 2 in Entwicklung befindet, ist seit Jahren ein offenes Geheimnis. Doch nun schließt Piranha Bytes die Gerüchteküche mit harten Fakten. Elex 2 wird tatsächlich eine sehr geradlinige Fortsetzung seines Vorgängers: eine neue Open World mit ähnlichen Landschaftstypen, mehrere Fraktionen, Science-Fantasy-Szenario, ich wähle erneut zwischen Nahkampf, Schusswaffen oder Zaubern – wie gewohnt jeweils in High- oder Low-Tech-Variante. Wer nach Elex vor allem mehr davon wollte, hat a) die Nebenwirkungen dieses Zeugs nicht mitgeschrieben und b) jetzt allen Grund zur Hoffnung. Elex 2 liefert vor allem das – und ich habe richtig Bock drauf. Aber die für mich spannendste Neuerung: das freie Fliegen. Denn damit liefert Elex 2 wirklich mal etwas, was mir in vielen Open-World-Spielen fehlt. Ein völlig freies Bewegen in alle möglichen Richtungen. Schon Zelda: Breath of the Wild hat mit Bravour gezeigt, wie herrlich sich Open-World-Erkundung anfühlen kann, wenn man beim Klettern, Gleiten und Kraxeln Barrieren wegnimmt. Genau der richtige Weg. Aber Elex 2 wird auch eine Prüfung für Piranha Bytes. Nachdem der Vorgänger dieses neue Science-Fiction-Szenario etabliert hat, muss der Nachfolger zeigen, wie viel Potenzial wirklich darin schlummert. Elex 2 darf kein neuer Aufguss des ersten Teils werden – und ich bin sehr gespannt, ob und wie die neuen Bedrohungen in der Story, die überarbeitete Open World und das verbesserte Kampfsystem das verhindern. Ich freue mich drauf!



Das Gegner- und Monsterdesign könnte eine der großen Stärken von Elex 2 werden.



## HORIZON 2: FORBIDDEN WEST

DIE RUINEN  
VON SAN FRANCISCOGenre: **Action-Adventure** Publisher: **Sony** Entwickler: **Guerrilla Games** Termin: **2022**

Aloy darf auch auf dem PC losziehen, um das Geheimnis des verbotenen Westens zu lüften – und um jede Menge Roboterviecher zu jagen. Lest unsere ersten Eindrücke. Von Kai Schmidt

Als wir Jägerin Aloy im ersten Teil verließen, hatte sie das Geheimnis um ihre eigene Abstammung sowie die Entstehung der Maschinen gelüftet und eine gefährliche KI aufgehalten. Eigentlich könnte nun alles eitel Sonnenschein sein im postapokalyptischen Nordamerika, in dem beinahe steinzeitlich-mittelalterlich anmutende Stämme eine neue Zivilisation aufbauen. Doch die Menschheit sieht sich bereits ein halbes Jahr nach der beinahe postapokalyptischen Apokalypse des ersten Teils der Horizon-Reihe einer neuen Bedrohung gegenüber. Eine geheimnisvolle Seuche rafft alles Leben hinweg und breitet sich als »rote Fäulnis« rasant aus. Noch dazu spielt das Wetter verrückt: Bedrohliche Gewitterstürme brechen über die Menschheit herein und scheinen mit der roten Fäulnis verbunden zu sein. Die Wurzel dieses Übels könnte im »verbotenen Westen« liegen, über den bereits im ersten Teil gesprochen wurde und den wir in der Rolle von Aloy nun in der Fortsetzung auch bereisen dürfen. Während ein Großteil des ersten Abenteuers in Colorado und Utah spielte, werden wir nun die neuen Gegenden Nevada und Kalifornien erkunden – und dabei wohl zwangsläufig herausfinden, warum dieser Westen denn eigentlich verboten ist und welche Schrecken er bereithält.



Im verbotenen Westen lauern neue Gefahren wie die flinken Clawstrider mit ihren Kettensägenkiefen.

### Ausflug zum Pier

Entwickler Guerrilla Games hat nun In-Game-Material präsentiert, das bereits einiges über die Evolution der Spielmechaniken aussagt und neben neuen Gegnern auch zusätzliche Gadgets und Fähigkeiten für Aloy zeigt. Während wir im ersten Teil erst nach und nach auf die Ruinen großer Städte stießen, werden in der Präsentation gleich Nägel mit Köpfen gemacht. Aloy schleicht durch die überfluteten und von Dschungel überwucherten Überreste einer Metropole. Rostige Cable Cars verrotten

zwischen Palmen und dichtem Gebüsch, Möwen segeln kreischend durch die Lüfte, und farbenprächtige Fischschwärme bevölkern die nun unter Wasser gelegenen Straßenzüge, die sich in einen wunderschönen Wald aus buntem Seetang und Korallen verwandelt haben. Könnte das ...? Das muss San Francisco sein! Wir erhaschen einen Blick auf die berühmte, sich windende Lombard Street, die nun ein kurviger Bach ist. Und dann erspähen wir auch noch die charakteristischen Formen der Golden Gate Bridge – wenn auch in einem erbärmlichen Zustand. Ja, kein Zweifel: Aloy wandert durch das postapokalyptische San Francisco. Genauer gesagt durch das, was einmal der berühmte Fisherman's Wharf im Nordosten der Stadt war.

### Der Vorgänger

Als Horizon: Zero Dawn auf dem PC aufschlug, gab es viele technische Probleme, die uns den Spaß mit Aloy und den Robotertieren ein bisschen vermiest. Die Fehler sind inzwischen behoben. Abstürze und Framerate-Einbrüche gehören der Vergangenheit an. Außerdem wurden Tonprobleme entfernt, die bei einigen Dialogen einen blechnen Sound verursachten. Wir hatten Zero Dawn bei Release wegen der Fehler um fünf Punkte abgewertet, die Wertung ist aber inzwischen auf die verdienten 91 Punkte angehoben worden.

### Flucht durch Ruinen

Doch es bleibt zunächst keine Zeit, die faszinierenden Ruinen vergangener Tage zu bewundern, denn Aloy ist auf der Suche nach ihrem Begleiter Erend, den Fans noch aus dem ersten Teil kennen. Er wurde von einem Stamm des Westens verschleppt und hofft nun auf seine Befreiung durch die Maschinenjägerin. Apropos Maschinen: Davon



Auf dem PC erlebt ihr Horizon: Zero Dawn sowie den DLC Frozen Wilds inzwischen ruckelfrei.





Mit dem neuen Shield Glider kann Aloy wie Link in Breath of the Wild durch die Luft segeln.

treibt sich eine neue Art am Sandstrand herum. Die sogenannten Clawstriders erinnern etwas an die Longlegs aus dem ersten Teil, wirken aber durch ihre Kettensägenkiefer gleich auf den ersten Blick deutlich gefährlicher. Und das zeigen sie auch gleich im Kampf. Die äußerst flinken, raptorähnlichen Clawstriders greifen mit Ultraschall an und schnappen nach Aloy. Während ein rotes Licht signalisiert, dass die Maschinen im Jagdmodus sind, flüchtet die Jägerin über Stock und Stein ins zerstörte historische Ferry Building von San Francisco – was sie aber natürlich weiß. Die Aktivierung ihres Fokus zeigt gelbe Kletterpunkte, die nun eine reduzierte Art von Freeclimbing ermöglichen. Die Flucht über Säulen und bröckelige Mauern ist zwar spektakulär anzusehen, doch die Maschinen bleiben Aloy weiter auf den Fersen, nutzen Aufgänge, um höhergelegene Plattformen zu erreichen. Da hilft nur ein Sprung ins kalte Wasser.

### Abgetaucht

Zunächst schwimmt Aloy an der Oberfläche, vor ihr durchqueren Maschinen das Wasser. Dann taucht Aloy ab, und es eröffnet sich sozusagen eine zweite Welt aus muschelbewachsenen Ruinen und wuchernden Wäldern aus Seetang. Was dabei auffällt: Es gibt keine Sauerstoff- oder Ausdaueranzeige. Dank der neuen Atemmaske kann Aloy so lange unter Wasser bleiben, wie sie will. Und das aus gutem Grund, denn die Entwickler haben eigenen Aussagen zufolge nicht einfach nur Unterwasserabschnitte eingebaut, sondern sie wollen, dass die Spieler diese Welt genauso erforschen wie die Oberwelt. Hier warten sicher zahlreiche Geheimnisse in den blauen Tiefen darauf, entdeckt zu werden. Aber natürlich ist so ein Tauchgang kein Zuckerschlecken, und die überfluteten Gebiete sind kei-

ne Planschbecken. Auch unter Wasser gibt es Maschinen, die Aloy bei Sichtkontakt gnadenlos verfolgen. Ob und wie sich die Jägerin auf ihren Tauchausflügen zur Wehr setzen kann, ist allerdings noch nicht ganz klar – Energiewaffen und der Bogen dürften hier kaum funktionieren. Immerhin klappt das gute alte Versteckspiel genauso gut wie an

Land – nur dass man sich eben im wogenden Seetang statt im hohen Gras vor den Sensoren der Maschinen verbirgt.

### Aus einer Maschine einen Elefanten machen

Wieder an Land folgt der erste Kontakt mit den Raiders. Dieser mysteriöse Stamm



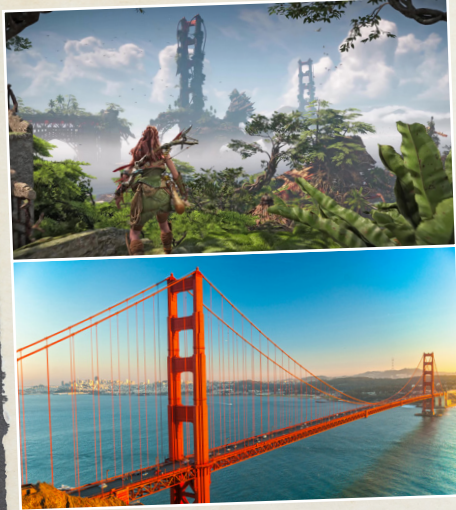
Einer Jägerin wie Aloy sollte man nie den Rücken zuwenden. Das erfährt dieser Bursche hier am eigenen Leib, als sie sich anschleicht und ihm wie in Assassin's Creed einen Klingen in den Leib rammt.





## San Francisco

Der gezeigte Abschnitt aus Horizon 2: Forbidden West scheint aus dem relativ fortgeschrittenen Spielverlauf zu stammen. Aloy befindet sich bereits mitten im verbotenen Westen, genauer gesagt in San Francisco, Kalifornien. Woher wir das wissen? Auf dem Weg durch den Spielabschnitt der Präsentation finden sich einige Hinweise.



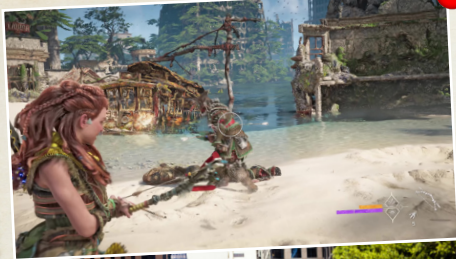
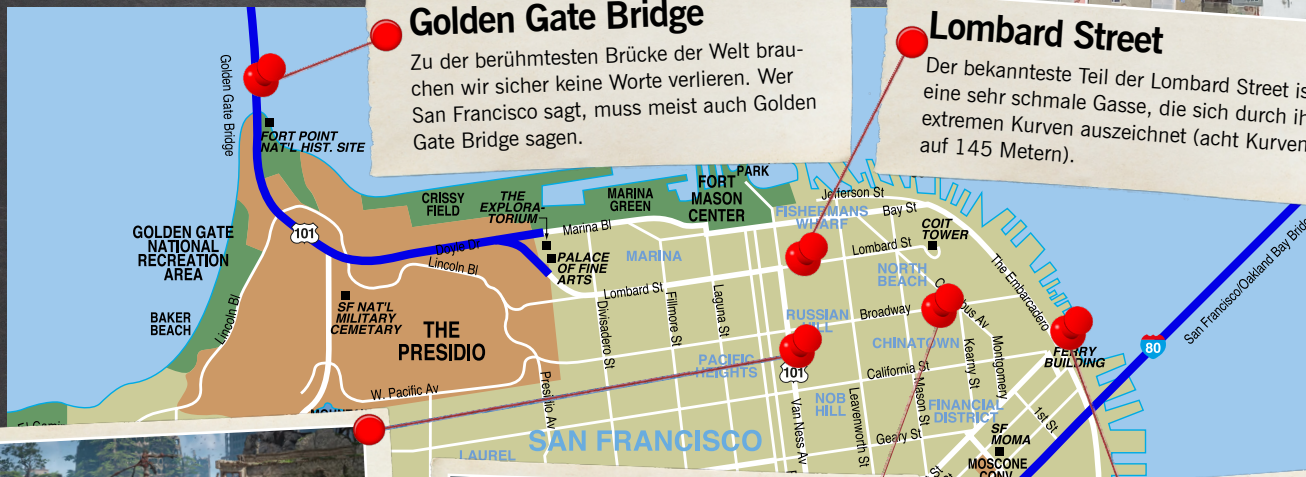
### Golden Gate Bridge

Zu der berühmtesten Brücke der Welt brauchen wir sicher keine Worte verlieren. Wer San Francisco sagt, muss meist auch Golden Gate Bridge sagen.



### Lombard Street

Der bekannteste Teil der Lombard Street ist eine sehr schmale Gasse, die sich durch ihre extremen Kurven auszeichnet (acht Kurven auf 145 Metern).



### Cable Cars

Überall liegen rostende Cable Cars. Die Trams sind untrennbar mit San Francisco verbunden, heute aber eher eine Touristenattraktion.

### Transamerica Pyramid

Die Transamerica Pyramid ist ein Hochhaus mit ganz spezieller Form, das im Financial District von San Francisco zu finden ist.



### Ferry Building

Das historische Ferry Building ist ein Wahrzeichen des Hafens von San Francisco und in der Nähe der Fisherman's Wharf gelegen.

scheint äußerst kriegerisch zu sein und wird von allen anderen Stämmen gefürchtet. Ein Grund dafür dürfte die Tatsache sein, dass die äußerst farbenfrohen gekleideten Burschen genau wie Aloy Kontrolle über die Roboterwesen haben und sie als Reit- oder Angriffstiere ... äh, Reit- oder Angriffsmaschinen einsetzen. Das sehen wir, als sich ein Trupp der Raiders mit dem gefangenen Erend im Schlepptau seinen Weg durch das Dickicht bahnt. Plötzlich bebt die Erde, Palmen werden wie Streichhölzer beiseite gebogen und bersten

schließlich, als ein Tremortusk hindurchbricht – eine mammutähnliche Maschine mit Rüssel, langen Stoßzähnen und vielen anmontierten Geschützen. Gelenkt wird das Metallungeheuer offensichtlich von einigen Raiders, die auf einer Plattform auf seinem Rücken sitzen. Dank dieser Maschinenunterstützung sind die menschlichen Gegner natürlich eine deutlich größere Herausforderung. Ob Aloy im Lauf des Spiels möglicherweise ebenfalls auf so einem Stahlelefanten Platz nehmen darf, wissen wir noch nicht. Aber wir

hoffen es, denn diese Coolness wäre wohl nur noch von einem reitbaren Thunderjaw zu toppen, dem T-rex-ähnlichen, übermächtigen Roboterdino aus dem ersten Teil.

### Aloy die Assassinin

Ein Frontalangriff wäre angesichts der menschlichen Übermacht und der nicht zu vergessenden Monstermaschine zwar tapfer, aber klassischer Videospielselbstmord. Klar werden wir beim Spielen irgendwann übermütig werden und einfach in feindliche Lager



stürmen, um alles plattzumachen. Doch beim gezeigten In-Game-Material siegt die Vernunft. Aloy pirscht vorsichtig durch das hohe Gras, als die Raiders am Sandstrand zwischen einem rostigen Cable Car und einigen windig zusammengezwimmerten Hütten Rast machen. Zwei Gegner drehen ihr den Rücken zu, während der Rest der Truppe außer Sichtweite ist. Mit einem Manöver, das an Assassin's Creed erinnert, hält sie einem der Burschen hinterücks den Mund zu, während sie ihm mit der anderen Hand eine Klinge in den Leib sticht. Beim zweiten Gegner funktioniert das nicht mehr – ob Aloy nur eine begrenzte Zahl Stealth-Kills ausführen kann, bevor die Fähigkeit sich regenerieren muss, oder ob unser Vorspieler einfach nur Lust auf einen klassischen Eins-gegen-Eins-Kampf hatte, wissen wir nicht. Mit dem Speer teilt Aloy Hiebe aus, ihr Widersacher blockt einige davon ab, bevor er sich einen tödlichen Pfeil einfängt. Um diesen finalen Schuss mit Pfeil und Bogen anbringen zu können, musste Aloy den Raider zuvor mit Speerhieben von seiner Rüstung befreien. Eine Technik, die wir bereits aus dem ersten Teil von Aloys Abenteuer kennen. Nur war sie dort lediglich bei Maschinengegnern anwendbar, denen wir nach und nach die Panzerplatten wegschossen.

### Horizon: Breath of the Cause

Dann stürmt ein Muskelprotz mit Kriegshammer auf Aloy zu. Das Ding scheint ordentlich gepimpt zu sein und beeindruckt mit Feuereffekten. Raiders sind also gut mit Technik vertraut und können nicht nur Maschinen zählen, sondern auch ihre Waffen mit mehr Power versehen. Ob Aloy die Dinger auch benutzen kann, ist noch unklar. Doch sie hat ihre eigenen Tricks auf Lager: Die Jägerin schraubt einen leuchtenden Energietank auf ihren Speer, springt auf den Gegner zu und verursacht eine Explosion, die seine Rüstung wegsprengt, ihn nach hinten wirft und taumeln lässt. Nach einigen weiteren Angriffen hüpfte Aloy ihm mit beiden Füßen auf die Brust, katapultiert sich nach hinten, packt den Bogen aus und schießt ihm einen tödlichen Pfeil in den Leib. Das ist nicht nur cool anzusehen. Es zeigt, dass die Kämpfe gegen menschliche Gegner in Horizon 2: Forbidden West nicht nur sehr variantenreich ausfallen, sondern durch die in das Kampfsystem gesteckte Arbeit wohl auch deutlich zahlreicher sein dürften als im ersten Teil.

Nach diesem Kampf am Fuße des vor sich hin plätschernden Lombard-Street-Bachs klettert Aloy über ein paar Ruinen, zieht sich mit dem neuen, an Just Cause erinnernden Enterhaken über einen Abgrund und springt in die Tiefe. Doch statt in den Tod zu stürzen, ploppt der neue Gleitschirm auf, um sie wie Link in Breath of the Wild sanft zu Boden segeln zu lassen. Mit Enterhaken und Gleiter eröffnen sich im Spiel völlig neue Arten, die Umgebung zu erkunden – oder sogar Gegner aus der Luft anzugreifen!



Wenn's im Kampf mal hart auf hart kommt, kann Aloy einen Spezialangriff einsetzen. Dazu schraubt sie einen Energiebehälter auf ihren Speer, der sich mit gleißendem Licht auflädt. Der Gegner wird dann von einem regelrechten Blitzgewitter getroffen.

### Plattgetrampelt

Nach einem kurzen Ritt auf einem gezähmten Clawstrider – das funktioniert immer noch genauso wie im ersten Teil – kommt dann der Höhepunkt der Demonstration. Am Strand findet Aloy den verschleppten Erend. Doch die Raiders machen es ihr nicht leicht und lassen den mechanischen Kriegselefanten anrücken, auf den wir zuvor bereits ein paar furchteinflößende Blicke erhaschen konnten. Das Monster stürmt den Strand und walzt durch die vereinzelt aus dem Sand ragenden Teile von Häuserruinen, als wären sie diese kleinen Steine, die man beim Gehen gerne mal wegkickt. Das ist allerdings blöd für Aloy, denn wenn die brö-

ckelnden Mauern weg sind, hat sie auch keine Möglichkeit mehr, sie mit Gleiter und Enterhaken taktisch geschickt im Kampf gegen die Maschine einzusetzen. Sollten große Maschinen allzu hemmungslos herumtoben, hat das also nicht nur kosmetische Auswirkungen auf die Optik des Schauplatzes, sondern es wirkt sich auch auf die verfügbaren Spielmechaniken aus.

Doch es ist ja nicht so, als wäre Aloy völlig hilflos, wenn sie sich nicht wie Batman in den Arkham-Spielen per Seil in die Höhe katapultieren und dann durch die Luft gleiten kann. Abgesehen von den beiden Gimmicks hat sich auch ihr Waffenarsenal erweitert. So sehen wir, wie sie den Elefanten mit ei-



Aloy hat eine hilfreiche neue Waffe im Gepäck – von denen im Lauf des Abenteuers sicher noch eine Menge hinzukommen werden. Mit der Klebeschleuder kleistert sie den Gegner zu, sodass er sich nur noch langsam bewegen kann. Das funktioniert auch beim riesigen Elefanten.



Wenn Aloy ihren Fokus aktiviert, wird die Umgebung gescannt. Interaktive Stellen sind dann farblich besonders hervorgehoben. Hier gibt es Klettermöglichkeiten an den Säulen des ehemaligen Ferry Buildings.



ner Klebeschleuder völlig zukleistert, sodass er sich für einen Moment nur mühevoll bewegen kann. Bestens dafür geeignet, in Ruhe Panzerplatten zu entfernen oder die auf der Maschine reitenden und um sich schießenden Raiders samt ihrer Holzkabine auseinanderzunehmen. Und dann sind da natürlich analog zum ersten Teil die wegbrechenden Geschütze der Maschine, die sie aufsammeln kann, um dem Metallbiest ordentlich einzuheizen, bis die Munition der Kanone aufgebraucht ist.

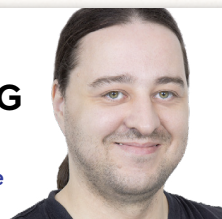
### Neue Maschinen auf alter Hardware

Einer der intensivsten Eindrücke, die man aus der Präsentation mitnimmt, ist wohl die unglaublich gute Optik des Spiels. Nicht nur der sehr viel größere Detailreich-

tum bei Aloy sowie ihren Begleitern und Gegnern fällt auf, sondern die ganze Spielwelt sieht dank erweiterter Vegetation und nicht zuletzt den tollen Wassereffekten einfach fantastisch aus. Aber das kann man angesichts der potenten PS5-Hardware von einem Prestigetitel wie Horizon 2: Forbidden West auch erwarten. Die große Frage lautet: Wird die Portierung auf den PC im Falle von Forbidden West problemloser ablaufen als bei Zero Dawn? Wir werden uns diesbezüglich noch ein bisschen gedulden müssen, denn während die PlayStation-5-Version noch in diesem Jahr erscheinen soll, kommt die PC-Fassung aller Wahrscheinlichkeit nach erst 2022 in den Handel. Das Gute daran: Ihr habt nun ausreichend Zeit, den ersten Teil nachzuholen. ★

### MEINUNG

Kai Schmidt  
@GameStar\_de



Ich hatte (vor allem als Fan der japanischen Zoids-Tierroboter) viel Spaß mit dem ersten Teil und bin gespannt, wie Aloys Geschichte weitergeht. Zumindest technisch ist das Spiel schon auf einem fabelhaften Weg und sieht einfach phänomenal gut aus. Wie die Geschichte insgesamt ausfällt, bleibt natürlich abzuwarten. Doch ich bin zuversichtlich, dass Guerrilla Games auch in der Fortsetzung wieder eine spannende Story zusammenzimmern, die voller cleverer und unerwarteter Wendungen steckt. Am meisten freue ich mich auf die Kombination Enterhaken und Gleitschirm – das war schon etwas, was mich in den Batman-Spielen ungemein fasziniert hat. Ich habe Stunden damit zugebracht, einfach durch die Luft zu gleiten. Das wird bei Horizon 2 sicher nicht in dem Ausmaß funktionieren, weil es keine Stadt gibt, über deren Dächer und Reklametafeln ich immer wieder Schwung holen könnte. Doch es bringt hoffentlich eine neue Form der Erkundung ins Spiel, dessen Open World allein durch die Optik dazu einladen dürfte, von hohen Klippen zu segeln und die Umgebung zu genießen. Nicht zu vergessen: die erweiterten Möglichkeiten im Kampf. Wenn man den Dreh erst einmal raushat, werden sicher tolle Manöver möglich sein, um den Maschinen aus der Luft die Muttern von den Schrauben zu dreschen.

Die Unterwasserabschnitte sind nicht nur dazu da, um vor Gegnern zu flüchten, sondern sie halten ihre eigenen Tücken und Geheimnisse bereit.





# TERROR-ALIENS

Genre: Shooter Publisher: Ubisoft Entwickler: Ubisoft Montreal Termin: 16.9.2021

Lange war es still um das Spiel, das erst Rainbow Six Quarantine, dann Parasite und heute Extraction heißt. Jetzt konnten wir es erstmals selbst ausprobieren. Von Philipp Elsner



Die Schleusen dienen als Saferoom und teilen zugleich die Levels in einzelne Abschnitte, eine Rückkehr ist unmöglich.

Es wurde umbenannt, verschoben, geleakt, und nach der ersten Ankündigung 2019 hörte man lange Zeit gar nichts mehr vom neuen Shooter im Rainbow-Six-Universum. Jetzt kehrt der mysteriöse Titel unter dem Namen Rainbow Six Extraction zurück und lässt sich endlich wirklich in die Karten schauen: Auf einem Anspiel-Event von Ubisoft konnten wir uns für knapp anderthalb Stunden in den Koop-Kampf gegen die Alien-Brut stürzen. Moment mal! Aliens? In Rainbow Six? Okay, fangen wir mal von vorn an.

## Rainbow SixCOM

Rainbow Six Extraction spielt in der Welt von Rainbow Six Siege, allerdings mit einem großen Unterschied: Außerirdische Invasoren bedrohen die Menschheit, verteilen überall grässlichen Schleim sowie Sporen und reißen im Vorbeigehen auch noch mal eben die Freiheitsstatue ein. Das kann die aus Siege bekannte Anti-Terror-Einheit natürlich nicht

auf sich sitzen lassen, formiert sich kurzerhand unter dem Namen REACT neu und geht eben ab sofort auf Monsterjagd.

Operator, Waffen, Gadgets, Spezialfähigkeiten und sogar die Steuerung kommen Siege-Spielern deshalb sofort vertraut vor – selbst die kleinen Spähdrohnen funktionieren fast genauso wie im Vorgänger, beziehungsweise besser gesagt im Hauptspiel. Denn durch das Recycling vieler Elemente wirkt Extraction eher wie ein Spin-off oder ein Addon als wie ein eigenständiger Titel – aber dazu später mehr. Zuerst wollen wir hier nämlich klären, wie sich Extraction denn nun eigentlich spielt!

## Taktisch und clever

Extraction ist kein PvP-Shooter, sondern setzt komplett auf Koop-Einsätze gegen Kl-Gegner. Grob gesagt stellen wir dabei zunächst unser Team und die Ausrüstung zusammen, absolvieren zufällig ausgewählte

Missionsziele in einem von Aliens verseuchten Gebäudekomplex und flüchten danach mit der gesammelten Erfahrung über einen festgelegten Exfiltrationspunkt.

Die Levels sind grundsätzlich frei begehbar, allerdings nicht gerade riesig und durch Luftschleusen zusätzlich in kleinere Abschnitte aufgeteilt. Statt wie in Left 4 Dead innerhalb kürzester Zeit haufenweise Monster über den Haufen zu ballern, gehen wir im Optimalfall leise und vorsichtig vor. Wer nämlich einfach drauflos stürmt, scheucht schnell ganze Scharen von Kreaturen auf, die uns mit wenigen Treffern den Garaus machen können: Nahkämpfer, die mit stacheligen Armen nach uns schlagen, echsenartige Wesen mit natürlicher Panzerung gegen Kugeln oder flinke Pustelviecher, die in einer Säurewolke explodieren, sind nur ein paar der Gefahren, die auf unser Team lauern.

Deshalb setzen wir auf schallgedämpfte Waffen oder schleichen ganz um Gegner he-



Die aus Siege bekannten Gadgets kehren in leicht verändertem Look zurück: Mit Claymore-Minen sichern wir unseren Rücken.



rum, um unentdeckt zu unserem Missionsziel zu gelangen. Pro Einsatz gibt es davon stets drei Stück: Mal gilt es, einen in Alien-Schleim gewickelten Operator zu befreien, Bomben zu verteidigen, Computer-Terminals anzuschalten oder Proben aus schleimigen Sporen zu entnehmen.

### Ein Spiel mit hohen Einsätzen

Cooler Idee: Scheitert eine unserer Aufgaben, machen wir ohne Game-Over-Bildschirm einfach mit der nächsten weiter. Gehen uns Munition oder Lebenspunkte aus, können wir uns sogar ähnlich wie bei Hunt: Show-down bewusst entscheiden, Missionsziele sausen zu lassen und mit bisher gesammelten Erfahrungspunkten aus dem Level zu fliehen. Lebendige und gesunde Operator sind nämlich ein wichtiges Gut in Extraction: Stirbt unsere Spielfigur, ist sie nicht mehr verfügbar und wird Ziel einer Rettungsmission. Schaffen wir es, sie beim nächsten Einsatz zu bergen, wird sie erneut Teil unserer Charakterauswahl. Und gehen wir verletzt

So nah sollten wir Gegnern möglichst nie kommen: Eine Handvoll Treffer reicht aus, um uns zu Boden zu schicken.



aus einem Einsatz, haben wir die Wahl: Riskieren wir die nächste Mission mit wenigen Lebenspunkten oder spielen wir andere Helme, bis sich die Gesundheit des angekratzten Operators regeneriert hat? Da jeder Operator über eine individuelle Spezialfähigkeit

verfügt (zum Beispiel Heilung, Feindaufklärung, Sprengsätze und so weiter), sorgt dieses System für eine interessante Dynamik: Sind wir wirklich bereit, unseren Medic für einen Rettungseinsatz zu riskieren? Sollten wir mit unserem Drohnenexperten auf Nummer Sicher (und zum Landeplatz) gehen, oder sind wir gierig auf die zusätzlichen Erfahrungspunkte? Operator sind durch diese Mechanik die vielleicht wichtigste Ressource in Rainbow Six Extraction, mit der wir deshalb geschickt haushalten müssen.

### Keine Story, keine Stimmung

Wie beim großen Bruder Rainbow Six Siege ist auch in Extraction Teamwork, Aufklärung und Koordination der Schlüssel zum Erfolg. Es macht Spaß, gemeinsam methodisch vorzugehen und die Operator-Fähigkeiten clever zu kombinieren, um dann ohne Verluste aus dem Zielgebiet zu verschwinden. Trotzdem bleibt nach der Anspiel-Session auch ein etwas fader Beigeschmack zurück, denn schon nach kurzer Zeit fühlt es sich an, als



Doc wurde im Einsatz verletzt und regeneriert jetzt langsam außerhalb von Missionen.





Wir pflanzen drei Kanister in ein Alien-Nest, um es zu versiegeln. Die Missionen fühlen sich stark nach Checklisten-Abhaken an.



Trotz netter Lichtstimmung kommt selten echte Gruselatmosphäre auf.

## MEINUNG

Philipp Elsner  
@RootsTrusty



Versteht mich nicht falsch: Das taktische Vorgehen gegen die Alien-Brut hat Spaß gemacht. Wenn ein Teamkollege den Feind auskundschaftet, ein zweiter Heilung verteilt und der dritte eine Sniper-Position bezieht und alles wunderbar ineinander greift, dann erlebt man in Rainbow Six Extraction diese tollen »Ich liebe es, wenn ein Plan funktioniert«-Momente. Aber unterm Strich fühlt sich alles eine Spur zu sehr an, als wäre ich schon mal dort gewesen. Hier ein Terminal hacken, da eine Bombe verteidigen – das kenne ich so schon aus zig anderen Koop-Shootern. Das Treffer-Feedback fühlt sich okay, aber nicht herausragend an. Und die Maps sind Büro- oder Industriekomplexe mit Lagerhallen, Laboren und so weiter. Nichts Neues also. Und auch beim Gegnerdesign wirkt alles ein bisschen wie aus dem Lehrbuch: Monster mit riesigen Blasen auf dem Rücken, die bei Beschuss in einer Giftwolke explodieren, beeindrucken heute vermutlich keinen Shooter-Fan mehr. Warum die immer noch innovative dynamische Levelzerstörung – immerhin eines der großen Aushängeschilder von Rainbow Six Siege – derart in den Hintergrund rückt, ist mir ein Rätsel. Ja, die eine oder andere Wand haben wir weggesprengt, um eine Abkürzung zu nehmen. Aber abgesehen davon gab es für mein Team nie einen Grund, die gewaltige Freiheit zu nutzen, die die Engine eigentlich mitbringt. Was bleibt, ist also ein durchaus launiger Koop-Taktik-Shooter, dem allerdings mindestens ein oder zwei innovative Ideen fehlen.

spielten wir im Grunde immer das gleiche Match, nur in einer leicht veränderten Reihenfolge. Sätze wie »In diesem Raum waren wir vorhin schon, wisst ihr noch?« oder »Ah, jetzt müssen wir wieder diese beiden Spots verteidigen« fielen bereits nach einer guten halben Stunde. Schnell kannten wir die Gegnertypen und ihre Schwachstellen, liefen unsere Missionsziele beinahe routiniert ab.

Überraschungen? Schockmomente? Skriptsequenzen? Fehlanzeige. Da schafft GTFO mit seiner schaurigen Lichtstimmung und der fiesen Soundkulisse deutlich mehr Horroratmosphäre, und World War Z inszeniert mit seinen Massenschlachten beeindruckendere Panikmomente.

Spätestens beim finalen Countdown am Exfiltrationspunkt hätten wir ein letztes Gefecht gegen anstürmende Monsterhorden erwartet, landeten aber prompt (und enttäuschend unzeremoniell) im Mission-Erfüll-Bildschirm. Drei grüne Haken. Keine Verluste. Plus 120 Erfahrung. Der Nächste bitte. Dass wir außer der REACT-Prämisse keine

nennenswerte Story oder Dialoge erleben, trägt zudem nicht zur Motivation bei.

### Djà-vu für Siege-Veteranen

Wie bereits erwähnt, dürften sich vor allem Kenner von Rainbow Six Siege an dem schonungslosen Recycling stören. Zwar ist es in der Videospielentwicklung durchaus üblich, Figuren, Levels, Geräusche und Ähnliches wiederzuverwenden – immerhin sind all diese Dinge sehr aufwändig zu erstellen. Doch gerade bei Extraction sehen wir schon auf den ersten Blick fast nur Vertrautes: Von den Animationen über das Schuss- und Rückstoßverhalten bis hin zum Sound kommt uns alles schwer bekannt vor. Selbst die Attachments, die wir auf unsere Knarren schrauben können, stammen aus Siege. Und die Operator sind ebenfalls alte Bekannte mit neuen Skins. Auffallen wird das natürlich in erster Linie Siege-Spielern. Die könnten dafür aber das Gefühl bekommen, eher einen aufwändig gestalteten DLC statt wirklich ein neues Spiel zu bekommen. ★



Fallout: London

# MUTIGER ALS BETHESDA

Genre: Rollenspiel Publisher: – Entwickler: Fallout London Team Termin: 2022

Größer und düsterer als Fallout 4 soll sie werden, die erste Fallout-Mod in Europa. Zum Glück haben die Macher einen Release-Notfallplan. Von Peter Bathge



## Peter Bathge

Peter Bathge testet seit 15 Jahren Videospiele und hat mal den E3-Auftritt von Fallout 4 geleakt, woraufhin die deutsche PR-Abteilung von Bethesda einen sehr unangenehmen Telefonanruf aus den USA bekam. Ein paar Monate später hat Peter dann wieder für Unruhe gesorgt, als er während eines Texas-Besuchs bei id Software zu nachtschlafender deutscher Zeit eine Kolumne über die Rollenspielmängel von Fallout 4 veröffentlichte. Man kann also sagen: Die Fallout-Serie liegt Peter am Herzen. Die deutsche Bethesda-PR eher nicht so, sorry.

Die Idee an sich klingt ja schon verrückt. Ein Fallout in Europa – das kann doch gar nicht funktionieren! Oder? Fiktive Technik aus Good Old America wie Vault-Tec, Powerüstung, Nuka Cola und so weiter sind für die Identität der Fallout-Serie ungemein wichtig. Lässt sich das alles einfach 1:1 auf den Alten Kontinent übertragen, ohne dass dabei das besondere Flair der Open World verloren geht? Wir waren skeptisch – und dann haben wir mehr von Fallout: London gesehen. Mit dem Projektleiter Dean Carter (Nickname: Prilladog) haben wir über die große, neue Fallout-4-Mod gesprochen.

## Ein glückliches E3-Missverständnis

Eine der größten E3-Überraschungen 2021 kam, als eigentlich alles schon vorbei war. »Wir hatten schon eine Weile geplant, einen neuen Trailer zu veröffentlichen«, vertraut uns Dean Carter im Interview an. »Aber durch eine geplatze interne Deadline verschob sich der Termin, und dann war plötzlich E3.« Und der Trailer sorgte für Furore. Der Brite führt das Team hinter Fallout: London, 20 täglich aktive Mitglieder zählt es. 60 Hobby-Designer sind es, wenn man all jene Leute dazurechnet, die sich nur sporadisch melden und am Projekt arbeiten. Sie alle aber sind mächtig stolz: Darauf, am 15. Juni 2021 das Internet gesprengt zu haben.

Denn der Trailer zu Fallout: London schlägt nach dem spärlichen Bethesda-E3-Auftritt mit Starfield ein wie die sprichwörtliche Atombombe. »Bethesdas eigenes Video

zum Fallout-76-Addon The Pitt hat um die 70.000 Views auf YouTube gemacht«, stellt Dean Carter fest, und man kann das Grinsen des Mannes durch die Telefonleitung förmlich hören. »Wir haben eine Million Views.« Zum Redaktionsschluss dieser Ausgabe sind es sogar schon 1,7 Millionen. Manch ein Zuschauer begreift zunächst gar nicht, was er da sieht, hält den Trailer für die Ankündigung eines offiziellen neuen Fallout-Spiels. »Jemand hat dem Video einen Daumen nach unten gegeben und geschrieben, dass er enttäuscht sei, dass Bethesda immer noch nicht seine Engine aktualisiert habe«, berichtet Projektleiter Dean Carter. »Das ist lustig, ja verrückt.«

Das Video erzeugt viel Aufmerksamkeit, auch auf GameStar.de. Sogar Bethesda wird dadurch auf das Mod-Projekt aufmerksam;

ein Mitarbeiter klickt sich durch die LinkedIn-Profilseiten führender London-Teammitglieder. »Wir haben viel Respekt vor Bethesda und der Fallout-Serie«, stellt Dean Carter klar, man freue sich über den Hype. Und wäre nicht böse, wenn sich die Serieneigner von der Total Conversion inspirieren ließen: »Unser Ziel ist es, zu beweisen, dass Fallout auch außerhalb der USA funktionieren kann. Diese Vorstellung ist für Bethesda offenbar sehr furchteinflößend. Ich würde [ein offizielles Europa-Fallout, Anm. d. Red.] auf jeden Fall spielen, ich liebe die Reihe.«

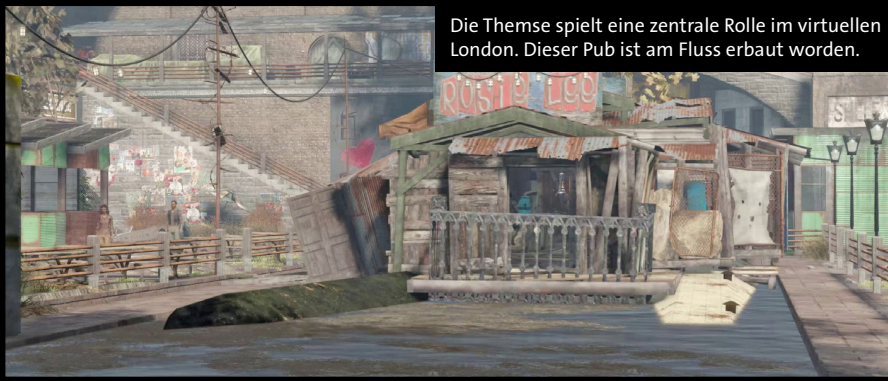
## Fleißig im Lockdown

Zwei Jahre befindet sich Fallout: London nun schon in Arbeit, die Map ist fertig gebaut und wird bis Herbst feingeschliffen. »In drei Monaten sollten wir mit der Politur fertig sein. Aber ich will nicht lügen: Es wird so lange dauern, wie es eben braucht.« Als Nächstes muss die Welt mit Quests gefüllt werden. Die Entwickler müssen Skripte erstellen, Figuren und Schätze platzieren, Begegnungen designen, Belohnungen bestimmen. Es liegt also noch viel Arbeit vor ihnen. Aber auch schon viel hinter ihnen: Story und Szenario sind bereits weit fortgeschritten, die Fraktionen ausgearbeitet. »Durch den



Manch ein Internetnutzer verwechselt den Trailer zu Fallout: London mit einer offiziellen Ankündigung seitens Bethesda.





Die Themse spielt eine zentrale Rolle im virtuellen London. Dieser Pub ist am Fluss erbaut worden.



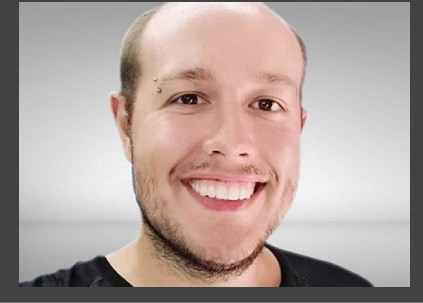
Fallout: London führt komplett neue Fraktionen ein, auch klassische Punks sind offenbar dabei.



Die Ritter von Camelot sind wieder da und ziehen mit Schwertern in den Kampf (links).

## PROJEKTLEITER DEAN CARTER

Unser Gesprächspartner Dean Carter ist ein Mann mit vielen Talenten. Neben akademischen Abschlüssen in Multimedia-Technologie und Design hat er einen Tauchschein und darf – das kann man immer brauchen – Gabelstapler fahren. Außerdem hat er 56 Länder auf der ganzen Welt bereist und währenddessen in Chile und Peru auf Bio-Bauernhöfen gearbeitet.



ökologischen Albtraum verwandelt. Die Menschen fliehen nach London, die Millionenmetropole wird zum Schmelztiegel: Unterschiedliche Gesellschaftsschichten leben auf engstem Raum zusammen. Zu Beginn von Fallout: London steht ein Konflikt unmittelbar vor dem Ausbruch.

Ihr schließt euch einer von mehreren Fraktionen an, unter anderem ringen Adelige, Populisten, Sozialisten und Verbrecherbanden um die Kontrolle über die Stadt. Dazu gibt's Gruppierungen wie die idealistischen Ritter von Camelot, die mit altertümlichen Rüstungen und Schwertern ins Gefecht ziehen. Was natürlich fehlt, sind klassische Fallout-Fraktionen, die in den USA operieren: Enklave und Stählerne Bruderschaft gibt's nicht. Und das ist so gewollt.

### Alles hört auf die Lore

Damit Fallout: London funktioniert, dürfen die Entwickler in den Augen von Dean Carter keine Abkürzungen nehmen: Die Total Conversion kann nicht einfach die US-zentrierte Technologie, die Werbeplakate und bekannten Gegenstände aus Fallout nach London transportieren. »Zur Situation in Europa gibt es in der Fallout-Lore nur ein paar wenige Informationsfitzelchen, die zum Kanon gehören«, klärt uns der Projektleiter im Interview auf. »Und noch ein bisschen mehr, das nicht offiziell Kanon ist. Wir halten uns an beides.« Aus gutem Grund: »Die Spieler sind so sehr daran gewöhnt, in Amerika zu spielen, sie haben Angst, dass ein europäisches Fallout die Lore brechen würde.«

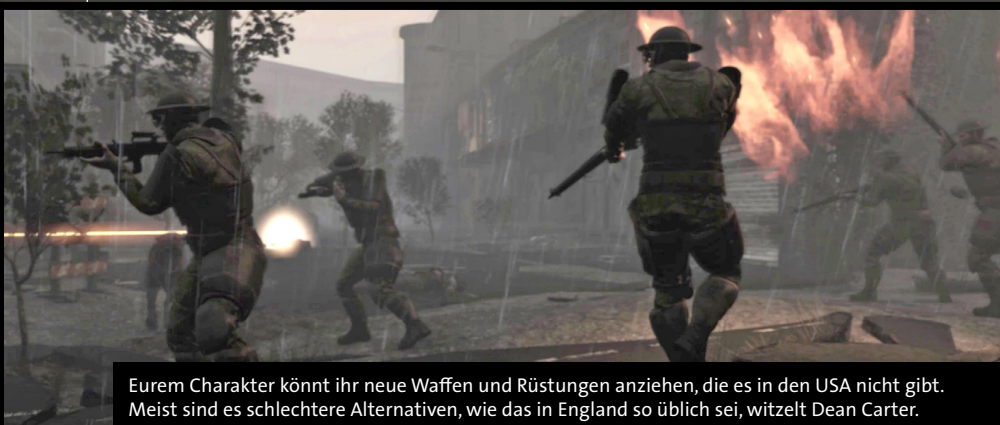
Wo keine offiziellen Informationen vorliegen, nutzt das Team nachvollziehbare Logik, um die Situation in London zu erklären. So ist es etwa schlüssig, dass viele Waffen deutscher Hersteller und ins Ausland geschickte Roboterhelfer wie der Protectron auch in England auftauchen. »Wir können das extrapolieren«, erklärt Dean Carter. Die berühmte Power Armor kann dagegen nicht

Lockdown haben wir in den letzten zwei Jahren enorm viel geschafft«, sagt Carter. Eigentlich war für Fallout: London ein Episoden-Release angedacht. Diesen Plan ließ das Team fallen, als man merkte, wie produktiv die Leute plötzlich zu Hause waren. »Wir chatten jeden einzelnen Tag.«

### Der Blick nach Europa

Das namensgebende London enthält alle bekannten Orte der echten Metropole, aller-

dings sind die nach einem Atomkrieg im Jahr 2237 ziemlich heruntergekommen. Das einstige Kolonialreich der Briten liegt da natürlich längst in Trümmern, nach Kriegen im Mittleren Osten und Europa wurden Rohstoffe rar. Also verlegt sich die Regierung auf ein altbewährtes Mittel: die Ausbeutung der Umwelt. Exzessives Fracking, also das Bohren nach Öl durch explosionsartiges Aufsprengen der Böden, hat die Insel bereits lange, bevor die Bomben fielen, in einen



Eurem Charakter könnt ihr neue Waffen und Rüstungen anziehen, die es in den USA nicht gibt. Meist sind es schlechtere Alternativen, wie das in England so üblich sei, witzelt Dean Carter.





Vault-Tec ist eine amerikanische Firma. Trotzdem gibt's in Fallout: London reichlich Gelegenheit, unter Tage die Welt zu erforschen.



so ohne Weiteres ins Spiel eingebaut werden, denn diese Technologie hat es nie über den Großen Teich geschafft. Genauso wenig wie der FEV-Virus, der in den bisherigen Fallout-Spielen Monster wie Supermutanten oder Todeskrallen hervorgebracht hat.

### Englische Monster

Die Lücke, die diese altbekannten Gegner hinterlassen, füllt das Team mit eigenen Kreationen: mutierte Füchse zum Beispiel und eine Mischung aus Schwein und Ratte sowie den mit Öl bedeckten Gehenna, einen dicken Kerl, der im Nahkampf angreift. Letzteren adaptieren die Entwickler aus einem Konzept für Fallout: Van Buren, das seinerzeit eingestellte Fallout 3 von Interplay, das viele spannende Ideen in sich vereinte.

Die meisten Mutanten stammen in Fallout: London aus der Themse; der weltbekannte Fluss ist in der fiktiven Zukunft noch schmutziger als heute. Zudem dient Themse als natürliche Barriere für die Spielwelt; extra deswegen passt das London-Team einen Perk aus Fallout 4 an, damit der Held nicht unbegrenzt durch verseuchtes Wasser schwimmen kann. Die DNS-verändernde Strahlung der Themse hat das sogenannte Thamesfolk hervorgebracht. Diese am Fluss wohnenden Menschen haben reptilische Züge angenommen. Ihr an Cthulhu-Monster erinnerndes Design soll bewirken, dass ihr euch im Untergrund nie ganz wohl fühlt.

Apropos Untergrund: Amerikanische Vault-Tec-Bunker gibt's in London keine (die Lore, ihr erinnert euch), aber die Entwickler orientieren sich an realen Anlagen, die zum Beispiel während des Kalten Krieges angelegt wurden. Wer schon mal in London war, weiß zudem, wie wichtig die sogenannte Underground für die Fortbewegung in der Stadt ist. Was die U-Bahn angeht, gibt's in Fallout: London keine exakte Kopie der Tunnel, dennoch erstreckt sich unter der Spielwelt ein weitläufiges System aus Gängen, das ihr erforschen könnt. Dort fährt sogar die weltbekannte Tube; gar nicht so einfach, die als bewegliches Objekt in der Fallout-Engine darzustellen, wie uns Dean Carter verrät.

»Ich liebe das Creation Kit«, sagt Carter über die Modding-Tools von Fallout 4. »Aber es ist frustrierend, dass Bethesda so wenig Dokumentation mitliefert. Wir müssen so viel Zeit dafür aufwenden, Lösungen für Probleme selber herauszufinden. Es ist ein bisschen so, als würde man jemandem Werkzeuge in die Hand geben, aber dann die Anleitung verstecken.«

### Lebendiger dank Regenschirmen

Für die Open World von Fallout: London hat das Team sich dann letztlich doch noch mit den Tools arrangiert – und mehr umgesetzt, als ursprünglich geplant war. Von Anfang an hatte Dean Carter, der das Projekt in der Frühphase nach der für ihn enttäuschenden

Ankündigung von Fallout 76 übernahm, Fallout: London mit einem DLC verglichen. Versprechen einer gigantischen Welt vermied er lange. Inzwischen sagt er: »Es wird so groß, wie es werden muss.«

Und es muss wohl ganz schön groß werden: Das virtuelle London nimmt inklusive Umland die Fläche der kompletten Commonwealth-Karte aus Fallout 4 ein. Weil in Fallout 4 die Ostküste aber zu einem großen Teil nur aus unbegehbarem Meer bestand, wird Fallout: London sogar größer als das Spiel, das ihr als Basis installiert haben müsst. Und es gibt neue Features: »Wir haben die Erlaubnis bekommen, die Mod Polluted Climate zu benutzen.« Das eröffnete neue Möglichkeiten: Neben den bekannten RAD-Stürmen gibt es in London auch Säureregen, der beständig Schaden macht – es sei denn, ihr habt einen Regenschirm dabei. Ja, richtig gelesen, wie es sich für einen britischen Gentleman/eine britische Lady gehört, führt ihr in Fallout: London einen Regenschirm mit euch. Einmal aufgespannt, seid ihr vor dem Säureregen sicher – wenn die ersten Tropfen fallen, spannen auch die NPCs ihre Schirme auf. »Das gehört zu London einfach dazu«, sagt Projektleiter Carter.

### Authentisch trübe

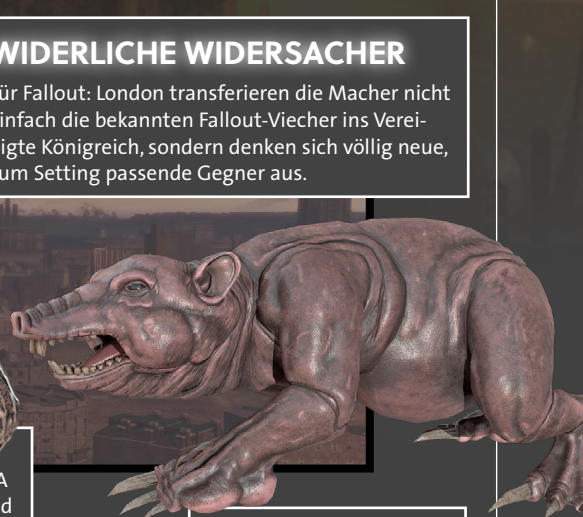
Der Regen trägt auch dazu bei, dass Fallout: London düsterer wird als Fallout 4. Rund um Boston fühlte sich Dean Carter bei gutem



In der Mod lauern euch grausige Monster wie der **mutierte Flusshund** auf.



Der **ölgige Gehenna** ist der Ersatz für Supermutanten, deren Entstehung auf den in den USA entfesselten FEV-Virus zurückgeht. Nach England hat es diese Mutation nie geschafft.



**Schweineratten** graben sich aus dem Boden, vergleichbar mit Molerats.

### WIDERLICHE WIDERSACHER

Für Fallout: London transferieren die Macher nicht einfach die bekannten Fallout-Viecher ins Vereinigte Königreich, sondern denken sich völlig neue, zum Setting passende Gegner aus.



Für die Open World haben die Designer einige Stadtviertel rausnehmen müssen, damit ihr auch mal ins Umland der Stadt kommt.



In den U-Bahn-Tunneln wimmelt es vor Ghulen. Mit der Tube könnt ihr auch selbst fahren.

Wetter mehr an einen Sonntagsspaziergang erinnert als an einen Überlebens-Trip in der Postapokalypse. »Fallout muss viel depressiver sein, die Welt verbreitet Trübsinn und Verzweiflung.« Es soll nicht bei solchen optischen Veränderungen bleiben, um Fallout: London von Fallout 4 abzusetzen. »Die Welt wird belebter«, verspricht Carter. »Wir haben einen deutschen Leveldesigner im Team. Er ist der beste, den ich je gesehen habe. Das Team hat viel von ihm gelernt und seine Arbeit sollte Bethesda beschämen.«

#### Nur im Kern Fallout 4

Am spielerischen Kern von Fallout 4 soll Fallout: London zwar nicht so viel verändern, ein paar Sachen haben sich die Modder aber dann doch überlegt. Wie in Fallout: New Vegas gibt es mehr Gelegenheiten zum Rollenspiel als in Fallout 4, zum Beispiel durch häufigere Skill-Checks in Dialogen. Die Gespräche werden zudem ausformulierte Antwortmöglichkeiten bieten und nicht die kurzen, sich kaum unterscheidenden vier Optionen wie im vollvertonten Fallout 4.

Das soll Fallout: London zusammen mit viel Sarkasmus und britischem Humor einen sehr eigenen Anstrich geben – der die Stadt aber nicht der Lächerlichkeit preisgibt. »Es gibt natürlich Stereotype, mit denen wir spielen können«, erklärt Carter. »England selbst ist ja praktisch seine eigene größte Karikatur.« Aber im Grunde wollen die Modder eine ernste und düstere Geschichte erzählen – auch mit Themen wie den Folgen von Populismus (»Da kann jeder selbst Parallelen zur Realität ziehen, wie er möchte«), Militarismus oder Klassismus. Noch uneins ist man sich, ob Sklaverei im Spiel vorkommt (»Das ist ein polarisierendes Thema«), aber Kannibalismus ist etwas, mit

dem sich zumindest eine Fraktion gut auskennt. Und obwohl ihr all die wichtigen Örtlichkeiten des echten Londons wie das Riesenrad, Buckingham Palace oder das Parlament besucht, legt Dean Carter Wert darauf, dass sich dieses Abtingeln der Sehenswürdigkeiten nicht wie eine Touristenfahrt anfühlt, sondern subtiler wirkt.

#### Es kommt auf jeden Fall!

Offen bleibt freilich, wann wir diese ambitionierte Total Conversion endlich auch selber spielen können. So viele ambitionierte Mods erscheinen niemals oder befinden sich jahrelang in der Entwicklungshölle. Einen Release-Termin will Dean Carter nicht nennen, er erklärt aber, warum so viele Projekte seiner Ansicht nach scheitern. »Im ersten Jahr schreibst du praktisch nur Sachen auf, du lernst viel. Irgendwann erreichst du den Punkt, wo du dir das, was du bisher gemacht hast, anschaust und dir sagst: Das ist furchtbar! Dann schmeißt du alles hin. Jede Total Conversion hat ihren ursprünglichen Erfinder auf diese Weise verloren.«

Darüber hinaus arbeiten an einem Vorhaben wie Fallout: London natürlich nur Freiwillige, die im Lauf der Jahre andere Verpflichtungen haben, umziehen, Kinder bekommen – und das Projekt leidet darunter. »Ich liebe mein Team«, sagt Dean Carter. »Wir haben einige Leute, die Mods für New Vegas gemacht haben, ein paar haben einen Job in der Spieleindustrie. In ihrer Freizeit arbeiten sie für uns, ohne Geld zu bekommen. Viele Mods bekommen deshalb mit der Zeit Probleme.« Denn klar ist: »Die Arbeit im echten Leben muss Priorität haben. Wenn ich mir einen Tag frei nehmen will, kann ich das wann immer tun. Wenn wir mit der Arbeit an Fallout: London unsere monat-

lichen Rechnungen bezahlen könnten, wäre der Release natürlich deutlich früher.«

Deshalb hat sich das Team von Fallout: London einen Notfallplan überlegt. »Egal was passiert, selbst wenn morgen alles aus ist, könnten wir die bisherigen Arbeiten abschließen und eine Version veröffentlichen, in der die Leute herumlaufen können. Vielleicht gibt es dann keine Quests, sondern nur Survival-Mechaniken, aber es wird etwas da sein, das man spielen kann.« Zu diesem Zweck hat man bereits früh in der Entwicklung ein System implementiert, das selbst dann greift »wenn ich morgen von einem Bus überfahren werde«, wie Dean Carter hinzufügt. Britischer Humor eben. ★

#### MEINUNG

Peter Bathge  
@GameStar\_de



Die Fallout-Serie wirkte auf mich zuletzt ein bisschen faul. Neue Spiele wurden anscheinend nach folgender erprobter Maxime designt: »Hier ein paar Todeskrallen, da ein anderes Szenario, hier ist noch der Pip-Boy und ab dafür!« Der Look und Humor, die einst wegweisend waren, haben sich über die Jahre ganz schön abgenutzt. Wieder stapfe ich in die Vaults herunter, wieder suche ich meine Powerrüstung, haha, schau mal, ein lustiger Kurzfilm mit dem Vault-Boy, oh Supermutanten, yay, die habe ich ja schon ewig nicht mehr gesehen ...

Fallout: London gefällt mir gerade deswegen so sehr, weil seine Macher die Serie durch den Szenariowechsel neu denken müssen: Was bleibt von Fallout ohne viele der US-typischen Themen und Motive? Was ist die Essenz des Spiels? Ich bin irre gespannt, was das Team in Sachen Story aus dem Hut zaubert, um den Wegfall der Klischees (Enklave! Stählerne Bruderschaft!) zu kompensieren. Die bisher bekannten Fraktionen klingen schon mal cool, und mir gefällt, dass Fallout: London den Gesellschaftskonflikt des realen Großbritanniens ins Zentrum seiner Geschichte erhebt – natürlich humorvoll überhöht, wie es sich für die Serie gehört. Denn nur weil Fallout nach Europa geht, müssen wir nicht auf alles verzichten, was Fallout ausmacht!



Wir möchten gar nicht wissen, was dieser Metzger hier grade auf seinem Tisch zerlegt.



## Elden Ring

# KEIN RING, UNS ZU KNECHTEN

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **From Software** Termin: **22.1.2022**

**Form Software will die Hürde für ihr Open-World-Actionspiel senken, ohne die Dark-Souls-Wurzeln zu verleugnen.** Von Elena Schulz

»Wir hoffen, dass Elden Ring ein Spiel sein kann, das man Leuten empfiehlt, die sich für das World-building, die Story oder die Charaktere interessieren, aber bisher noch gezögert haben.« Diese Aussage von Game Director Hidetaka Miyazaki gegenüber dem japanischen Magazin Famitsu passt perfekt zur Strategie, die From Software mit dem Rollenspiel fährt. Schon der Gameplay-Trailer zu Elden Ring wirkte wie aus Dark-Souls-DNA geflochten: Unbarmherzige Bosse mit fiesem Design, wuchtige Schwertstrieche, flinke Ausweichrollen und eine melancholische Welt, in der nur noch Ruinen stehen. Genau das erhoffen und erwarten Souls-Fans auch. Sie wollen aus der Reserve gelockt werden und ins Schwitzen geraten, damit der scheinbar unmögliche Sieg schließlich umso süßer schmeckt. Aber seit jeher existieren auch Gegenstimmen, die die düstere Welt zwar faszinierend oder das Kampfsystem spaßig finden. Sie würden Dark Souls gerne eine Chance geben, scheitern aber am Schwierigkeitsgrad.

Einen Easy Mode oder einstellbare Schwierigkeitsgrade im Stil von Star Wars Jedi: Fallen Order wird auch Elden Ring nicht bieten. Dafür wollen die Entwickler andere Wege gehen, um Anspruch und Zugänglichkeit zu vereinen.

## Eine verständlichere Story

Keine Sorge, die Lore von Elden Ring wird wieder ein Puzzle, dessen Teile ihr euch in der Welt oder in Item-Beschreibungen zusammensucht. »Game of Thrones«-Autor George R.R. Martin wurde extra für die Hintergründe der Spielwelt angeheuert, weil diese noch tiefer und umfassender ausfallen sollen als bei den Souls-Spielen. Allerdings soll die grundlegende Handlung leichter zu verstehen sein und einen klaren Leitfaden für die Erkundung der Open World liefern: Die Goldene Ordnung wurde zerstört, und wir begeben uns als Befleckter auf die Suche nach dem Eldenring, um zum Eldenfürsten des Zwischenlandes aufzusteigen. Dort regiert ak-





tuell Königin Marika die Ewige. Ihrer dem Namen nach endlosen Herrschaft macht aber besagter Eldenring einen Strich durch die Rechnung, als er zerschmettert wird. Damit droht die Quelle des Erdenbaums zu versiegen. Marikas Halbgottkinder verschwenden keine Zeit mit Trauer, sondern reißen die als Große Runen bekannten Splitter des Rings an sich. Diese Machtgier stürzt das Land in einen großen Krieg, die Zertrümmerung. Die Befleckten wurden eigentlich aus dem Reich verbannt, gewinnen nun aber die Gunst der sogenannten Gnade, die sich wohl vom Krieg gebeutelten Zwischenland abwendet. Nebenfiguren sollen übrigens eine größere Rolle als bei Dark Souls spielen und uns helfen, uns angreifen oder gar verraten.

### Eine Karte in der Open World

Die Areale von Elden Ring reichen von kargen Schlachtfeldern über grüne Wälder bis hin zu dunklen Kathedralen oder nebligen Sümpfen, die nahtlos miteinander verbunden sind. Wir besuchen also ein ganzes Geflecht aus Dungeons und weitläufigen Ebenen, die ineinanderfließen und sich freier als bei Dark Souls angehen lassen. Damit ihr euch in der großen Spielwelt nicht verzettelt, könnt ihr dort auf eine Map zurückgreifen. Interessante Punkte oder Missionsziele müsst ihr aber selbst markieren.

### Ein Reittier

Euer Pferd hat nicht nur Hörner, sondern springt auch wie eine Bergziege. Zumindest an besonderen Punkten in der offenen Welt: Dort überwindet ihr auf seinem Rücken klaffende Schluchten und steile Klippen. Außerdem bewegt ihr euch natürlich deutlich



In Elden Ring können wir die Open World mit einem Pferd bereisen. Und sogar vom Ross aus kämpfen. Aber nur, wenn wir nicht im Koop spielen.

schneller durch die Open World und könnt sogar in manchen Kämpfen auf das edle Ross zurückgreifen. Auch wenn ihr im Multiplayer und in Dungeons auf das Pferd verzichten müsst, wirkt es so doch wie eine große Hilfe beim Erkunden und Aushebeln von Hindernissen.

### Tag-Nacht-Wechsel

Licht und Wetter verändern sich in Echtzeit, was ihr für euch nutzen könnt: Manche starke Monster tauchen ausschließlich nachts auf, sodass ihr sie tagsüber umgehen könnt. Auf der anderen Seite sind wiederum Spuren mancher Kreaturen deutlicher sichtbar, und ihr schleicht euch bei schlechten Sichtverhältnissen leichter an – damit hilft euch die Dunkelheit manchmal sogar.

### Ein flexibleres Kampfsystem

Die Kämpfe werden nicht einfacher, aber strategisch vielfältiger. Das heißt im Umkehrschluss, dass ihr euer Spielerlebnis besser auf persönliche Vorlieben zuschneiden dürft. Treiben euch Frontalangriffe die Schweißperlen auf die Stirn, könnt ihr es mit Schleichen probieren. Euer Held huscht durch Büsche oder schaltet Gegner von hinten aus. Oder ihr springt hoch, wenn ein Gegner euch die Füße wegziehen will, statt mühsam eine Parade zu versuchen oder wegzurollen. Dabei müsst ihr zwar weiterhin eure Ausdauer im Blick behalten, es soll sich aber deutlich weniger einschränkend anfühlen als in den Souls-Spielen.

Das von uns bisher gesehene Material deutet freiere Charakter-Builds an als noch



Im Trailer sind einige beeindruckend große Biester zu sehen, mit denen wir es im Spiel zu tun bekommen werden.





Elden Ring will uns deutlich mehr Varianzen bei den Auseinandersetzungen einräumen als noch die Dark-Souls-Spiele.



Magie spielt in den Kämpfen von Elden Ring eine große Rolle, allein fürs Ambiente sind die roten Effekte nicht gedacht.

bei Sekiro. Ihr erstellt einen Mann oder eine Frau, ihr könnt Magier, Schwertkämpfer oder dolchschwingender Assassine sein, und dank der schon jetzt gezeigten Rüstungsvielfalt, steht »Fashion Souls« nichts im Wege. Na gut, eher »Fashion Ring«.

### Koop- und KI-Helfer

Das gab es auch schon in Dark Souls, Elden Ring baut Koop und KI-Unterstützung aber weiter aus. Zum einen dürft ihr nun gleich drei Freunde ohne großen Item-Firlefanz zur Hilfe rufen und mit ihnen Open World, Bosse und Dungeons meistern. Allerdings müsst ihr im Koop immer auf euer Pferd verzichten, was zumindest das Durchqueren der offenen Gebiete etwas mühsamer gestaltet. Habt ihr keine willigen Freunde an eurer Seite, dürft ihr an bestimmten Orten Geisterhelfer heraufbeschwören, die die KI steuert. Die Phantome basieren dann allerdings auf ge-

fallenen Feinden und bringen bestimmte Eigenschaften mit, die ihr je nach Situation taktisch klug ausspielen könnt. Beschwört ihr einen Schildträger, kann der euch zum Beispiel den Rücken freihalten. Oder ihr ruft euch Bogenschützen, die Feinde auf Abstand halten und aus der Ferne auseinandernehmen. Weil ihr die Helfer sammeln und aufleveln dürft, werden die nützlichsten Begleiter mit der Zeit immer stärker.

### Optionale Bosse

Die Feinde bestechen wie gewohnt durch kreatives und teils verstörendes Design. Da ist zum Beispiel ein baumhoher Embryo mit deformierten Gliedern, ein Typ, dem Arme und verkümmerte Körper aus dem Rücken wachsen, oder ein Schildkrötenberg mit einem Gebäude auf dem Panzer und einer Glocke am Bauch. Ein paar Bosse konntet ihr auch schon in Dark Souls ignorieren oder

schlicht verpassen. Bei Elden Ring sollt ihr aber sogar die Hälfte der Endgegner umgehen dürfen. Außerdem entscheidet ihr selbst, wann ihr welchen Boss angeht, die Reihenfolge bleibt euch überlassen. From Software will euch so mehr Freiheit beim Erkunden der Welt ermöglichen und gleichzeitig verhindern, dass ihr irgendwo nicht weiterkommt, weil ein Gegner zu hart ist.

### Weniger Fallschaden

Jeder Souls-Spieler ist wahrscheinlich schon mindestens einmal in einen Abgrund gepurzelt und gestorben, weil er sich bei einer Ausweichrolle gehörig verschätzt hat. Das kann für ordentlich Frust sorgen. Den will From Software bei Elden Ring vermeiden. Die neue Sprungfunktion und der geringere Fallschaden sollen die Spieler motivieren, die Landschaften und Dungeons noch freier und unbesorgter zu erkunden.



In Elden Ring warten auch eher klassische Gegner auf uns, etwa Drachen.



Dank Magie kann euer Pferd offenbar gewaltige Abgründe überspringen.



In den Dungeons müssen wir auf eine Karte verzichten und uns ganz auf unseren Orientierungssinn verlassen.



### Heil-Items craften

In Elden Ring dürft ihr unterwegs Rohstoffe sammeln, um anschließend Items zu basteln – gerade Heilung ist bei den harten Kämpfen besonders nützlich. Es wird sogar mehrere Ressourcen geben, die euch abseits von Checkpoints Gesundheit spenden, allerdings werden Kämpfe auch länger dauern, als man es gewohnt ist. Außerdem sollen die Heiloptionen den Flow beim Erkunden besser aufrechterhalten. Eine Wiederbelebung wie in Sekiro wird es nicht geben, allerdings deutet From Software eine Möglichkeit an, die in eine ähnliche Kerbe schlägt, ohne dies genauer zu präzisieren.

### Persönliche Nachrichten

Phantome, Blutspuren oder auch Nachrichten kehren zurück, wie man sie aus Dark Souls kennt. Ihr könnt sogar Gruppen erstel-

len, um sie noch persönlicher zu gestalten. Die sorgen dafür, dass bevorzugt die Inhalte eurer Freunde im Spiel dargestellt und auch entsprechend gekennzeichnet werden. Mit Freunden könnt ihr zum Beispiel einen Code vereinbaren oder ganz anders kommunizieren, was hier trotz begrenzter Mittel mehr Raum dafür lässt, einander selbst in getrennten Spielen zu helfen. Ein Größenlimit für solche Verbünde existiert nicht. Ihr erstellt einfach ein Passwort und könnt es an jeden weitergeben, der teilhaben möchte. ★

Lagerfeuerromantik unter freiem Nachthimmel – das ist doch gleich was anderes als die Rastplätze in engen Dungeons.



## MEINUNG

Elena Schulz  
@Ellie\_Libelle



Ich liebe die Idee hinter Dark Souls. Eine düstere Welt, knallharte, unerbittliche Kämpfe und schließlich der umso süßere Erfolg. All das zusammen gibt mir das Gefühl, wirklich etwas erreicht zu haben und am Ende auf dem Gipfel eines kilometerhohen Berges zu stehen. Aber ich verstehe jeden, der sagt, ich möchte meinen Feierabend nicht damit verbringen, den aus Frust geworfenen Controller vom Putz zu kratzen. Deshalb schlägt From Software für mich bei Elden Ring genau den richtigen Weg ein, indem sie es nicht leichter, aber eben zugänglicher machen. Wer an einzelnen Bossen verzweifelt, kann sie weglassen, erst neue Waffen und Fähigkeiten horten oder eben einen Freund zur Hilfe holen. Wer Probleme mit dem Parieren hat, schleicht sich lieber an oder nutzt geschickt die Umgebung, um eine Falle zu stellen. Ich bin spielerisch also flexibler und habe schlicht mehr Möglichkeiten, die mir vielleicht besser liegen als der unbarmherzige Nahkampf, der kaum Fehler verzeiht. Wenn Elden Ring so strategischer und taktisch vielfältiger wird, gewinnen neue und alte Fans.



## Battlefield 2042

# SCHLECHTWETTER AN DER FRONT

Genre: **Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Dice** Termin: **22.10.2021**

Auf DVD: Preview-Video

Endlich gibt es Klarheit: Battlefield 6 heißt nun Battlefield 2042 und lässt euch mit Naturkatastrophen kämpfen. Wir fassen alle Infos zu 128 Spielern, Release, Maps, Klassen, Solomodus und vielem mehr zusammen. Von Philipp Elsner

Das nächste Battlefield wurde endlich offiziell angekündigt: Battlefield 2042 wird es heißen, am 22. Oktober erscheinen und auf ein modernes Militärszenario im Jahr 2042 setzen. Das Spiel unterstützt erstmals in der Serie Multiplayer-Schlachten mit 128 Spielern (also 64 vs. 64) auf PS5, PC und Xbox Series X/S. Um so vielen Spielern samt Fahrzeugen genug Platz zu bieten, fallen die Maps diesmal deutlich größer aus als in den Vorgängern. Möglich wird das laut den Entwicklern nur durch »die Kombination der neuesten Frostbite-Engine mit der Leistungs-

fähigkeit der Next-Gen-Konsolen und PCs«. Entsprechend wird das Spielerlebnis auf den älteren Plattformen eingeschränkt: Auf PS4 und der Xbox-One-Familie werden lediglich 64 Spieler unterstützt und die spielbaren Bereiche auf den Karten entsprechend verkleinert. »Beide Spiele sind aber in Sachen Features – und allem, was man sonst im Trailer sieht – identisch«, bekräftigt Game Director Daniel Berlin. »Wir bauen lediglich separate Spielbereiche auf den bestehenden Maps für diese Plattformen und balancieren sie speziell für 64 Spieler aus.«

## Klassensystem: Alt und doch neu

Battlefield 2042 behält grundsätzlich die Einteilung in Assault, Engineer, Support und Recon bei, baut das Klassensystem aber um und führt die Specialists als neue Spielmechanik ein. Specialists sind individuelle Spielcharaktere mit eigenem Namen, eigener Herkunft, einem ganz persönlichen Gadget und erinnern stark an die Operators aus Rainbow Six Siege.

Je nachdem, welche Funktion das Gadget erfüllt, wird der Specialist dann in eine Klasse eingeteilt – Klassen sind also künftig

## DIE SPEZIALISTEN

Von den zehn Specialists, die zum Start des Spiels verfügbar sein werden, sind bisher vier bekannt. Hier findet ihr ihre Namen und Funktionen.



### Pyotr »Boris« Guskovsky

Klasse: Engineer

Herkunft: Russland

Primäres Gadget: Boris bringt neben seiner Hauptwaffe ein automatisches Geschütz namens SG 36 mit ins Gefecht. Steht das Geschütz einmal, visiert es automatisch feindliche Infanterie sowie Fahrzeuge an und eröffnet das Feuer. Das Geschütz kann jedoch von gegnerischen EMP-Angriffen deaktiviert werden.

Eigenschaft: Als Geschütz-Operator kann Boris die Fähigkeiten seines SG 36 verbessern, solange er sich in dessen Nähe aufhält. Dadurch werden Feinde schneller erfasst, und das Geschütz markiert automatisch die Gegner, auf die es gerade feuert.



### Maria Falck

Klasse: Support

Herkunft: Deutschland

Primäres Gadget: Die kompetente Heilerin besitzt eine S21 Syrette Pistol. Das ist keine Waffe, sondern ein medizinisches Gerät. Mit der Pistole kann Falck Mitspieler sowohl wiederbeleben als auch heilen – und zwar aus sicherer Entfernung von der Action.

Eigenschaft: Falck kann wie andere Spezialisten natürlich auch auf einen Defibrillator zurückgreifen, um ihren Mates auf die Beine zu helfen. Doch dank ihrer besonderen Eigenschaft werden wiederbelebte Kumpen zusätzlich sofort vollständig geheilt.



Seit dem ersten Teil setzte Battlefield auf 64 Spieler gleichzeitig. Mit Battlefield 2042 verdoppelt sich die Anzahl der Teilnehmer einer Partie.



eher Rollenkategorien. Abseits des primären Gadgets und einer passiven Fähigkeit kann jeder Specialist seine Ausrüstung komplett frei zusammenstellen. Es gibt in Battlefield 2042 keine Loadout-Begrenzung aufgrund der gespielten Klasse mehr.

Der Specialist Casper zum Beispiel trägt einen Ghillie Suit und führt eine ferngesteuerte Minidrohone mit sich, die Feinde markiert und per EMP gegnerische Elektronik stört. Die Rolle als Aufklärer macht ihn deshalb zu einem Soldaten der Recon-Klasse. Dennoch kann Casper völlig frei zwischen Sturmgewehren, Snipern, MGs und anderen Waffen sowie Granaten und sekundären Gadgets wie Munitionstasche oder Raketenwerfer wählen. Zum Release wird es zehn spielbare Specialists in Battlefield 2042 geben, wir kennen immerhin schon vier davon. An Gadgets wurden bisher außerdem eine Medic-Pistole, ein Greifhaken und ein aufstellbarer Geschützturm bestätigt (siehe Spezialistenkasten unten).

### Abschied von der Kampagne

In der fiktiven Zukunft von Battlefield 2042 ist die Menschheit gebeutelt von Sturmfluten, einer neuen Wirtschaftsdepression, Wassermangel und der größten Flüchtlingskrise der Menschheitsgeschichte. Mehrere Nationen haben sich aufgelöst und zahllose Menschen heimatlos gemacht. Unter diesen sogenannten »Non-Patriated« sind auch ehemalige Soldaten, die kein Land mehr haben, für das sie kämpfen können, und sich selbst No-Pats nennen. Als schließlich ein Konflikt zwischen den USA und Russland um die verbleibenden Rohstoffe der Erde ausbricht, heuern die Großmächte exakt diese No-Pats als Söldner an.

Die Spieler in Battlefield 2042 schlüpfen in die Rollen dieser staatenlosen Krieger und kämpfen auf beiden Seiten um Ressourcen, Anerkennung und eine neue potenzielle Heimat. Dabei wird es übrigens keine traditionelle Singleplayer-Story geben:

Battlefield 2042 konzentriert sich ausschließlich auf den Multiplayer. Die Geschichte der No-Pats soll laut den Entwicklern stattdessen in Form von Seasons, der Spielwelt und den Specialists vorangetrieben werden. Mehrspielerpartien können aber dank KI-Bots auch allein oder im Koop gespielt werden. Unser Battlefield-Fan Dimi sagt: Eine gute Entscheidung von Dice – auch für Solo-Fans!

### Klassiker statt Battle Royale

In Battlefield 2042 wird es zum Launch sieben Multiplayer-Maps geben, die aufgrund der höheren Zahl von 128 Spielern zum Teil deutlich größer ausfallen als die bisherigen Karten der Serie. Die Maps sind rund um den Globus angesiedelt und führen die Spieler von der Antarktis über eine südkoreanische Großstadt bis in die Wüste Ägyptens. Bestätigt wurden bisher zwei bekannte klassische Varianten für alle Maps: Conquest (Beide Teams versuchen neutrale Zielpositionen zu erobern) und Breakthrough (Angreifer erobern in linearer Abfolge Ziele der Verteidiger).

Aufgrund der Größe der Spielfelder wurde für diese Modi das neue Cluster-System eingeführt. Dabei werden mehrere Flaggenpunkte zu einem Sektor zusammengefasst. Hat ein Team alle Flaggen eines Sektors erobert, gilt der Sektor als eingenommen. In Conquest verliert das Team mit weniger Sektoren konstant Sieg-Tickets. In Breakthrough verschiebt sich die Frontlinie zugunsten der Angreifer, sobald sie einen Sektor besetzt haben. Zusätzlich wurden mit Hazard Zone und einem weiteren (noch namenlosen) Spielmodus zwei weitere Varianten angekündigt, bisher gibt es dazu allerdings keine weiteren Details. Ein Battle-Royale-Modus wurde aber (zumindest für den Launch) explizit ausgeschlossen.

### Waffen und Fahrzeuge: Wie auf Bestellung

»Das Setting im Jahr 2042 erlaubt es uns, hochmoderne Technologie aufs Schlachtfeld zurückzubringen«, erklärt uns Game Director Daniel Berlin. Entsprechend sind bereits im Reveal-Trailer zahlreiche Waffen, Drohnen und Vehikel zu sehen, die entweder brandneu oder noch gar nicht auf dem Markt sind. Zu den Handfeuerwaffen im Spiel zählt beispielsweise das Sig MCX Spear – ein Sturmgewehr, das sich aktuell beim US-Militär in der Erprobung befindet und womöglich ab 2022 das berühmte M4-System ablösen soll. Außerdem zeigt der Trailer Militärroboter, die stark



#### Webster Mackay

Klasse: Assault

Herkunft: Kanada

Primäres Gadget: Mit seiner Grapplegun (im Volksmund Enterhaken) kann Mackay problemlos höher gelegene Positionen erreichen und sich schnell fortbewegen. So lässt sich die Distanz zu Gegnern per Greifhaken schnell reduzieren, er kann damit aber auch ungewöhnliche Sniper-Positionen besetzen.

Eigenschaft: Als besondere Eigenschaft kann sich Mackay schneller beim Zielen fortbewegen als andere Spezialisten. Das gilt auch, wenn er an einer Seilrutsche hängt.

#### Wikus »Casper« van Daele

Klasse: Recon

Herkunft: Südafrika

Primäres Gadget: Als Recon gehört es zu Caspers Aufgaben, Informationen über die Gegner zu sammeln. Dabei hilft ihm seine fliegende Drohne. Spieler können die Aufklärungsdrohne selber steuern und damit Gegner sichten und markieren. Sie kann aber auch auf der Stelle schweben und markiert dann selbstständig die Widersacher. Zusätzlich kann die Drohne EMP-Pfeile verschießen.

Eigenschaft: Casper hat ein intuitives Gespür für seine Umgebung. Spieler bekommen auf der Minimap angezeigt, wenn sich in der unmittelbaren Umgebung ein Gegner bewegt. Das verhindert, dass sich Soldaten ohne weiteres an Casper anschleichen und ihn ausschalten können.





1

### RENEWAL (ÖSTLICHE WÜSTE ÄGYPTENS)

Das Agrarzentrum wird vom Rest der Wüste durch eine riesige Mauer getrennt. Auf der anderen Seite finden wir aber nicht nur Sand, sondern auch Canyons und einen Solarpark.



2

### ORBITAL (KOUROU, FRANZÖSISCH-GUAYANA)

Auf der eher mittelgroßen Karte befindet sich ein Raumfahrtzentrum. Sofern der Raketenstart misslingt, kann eine gigantische Explosion die komplette Karte in Schutt und Asche legen.



3

### HOURLASS (DOHA, KATAR)

In Doha wüten Sandstürme, die nicht nur alles unter Staub begraben, sondern auch unsere Sicht einschränken. Zwischen den neonbeleuchteten Hochhäusern und dem Sportstadion befinden sich ein Highway und Sanddünen, die mehr Platz bieten.

an Militär-Projekte von Boston Dynamics angelehnt scheinen. Aber wie stark wird das neue Battlefield in Sci-Fi-Gefilde abdriften? »Uns ist es wichtig, ein militärisches Spielgefühl abzuliefern, das auch glaubhaft wirkt«, erklären die Entwickler. Extrem futuristische Ausflüge in das Reich der Hoverpanzer, Railguns, Jetpacks und Co. wie in BF 2142 erwarten wir demnach also eher nicht. »Die Spielmechaniken und der Spielspaß haben Vorrang vor Realismus«, ergänzt Daniel Berlin. »Moderne Technologie gibt uns viel mehr Möglichkeiten beim Game Design im Vergleich zu einem historischen Setting. Aber wir wollen das Spielgefühl in einem realistisch-militärischen Erlebnis erden.«

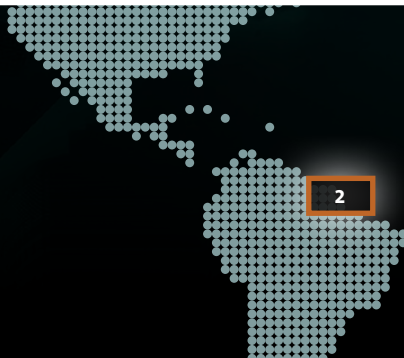
Zwei große Neuerungen wurden im Zusammenhang mit den Waffen und dem Fuhrpark ebenfalls bestätigt. Dank des Plus-Systems können Spieler die Waffen ihres Specialists direkt und in Echtzeit auf dem

Schlachtfeld modifizieren. So lassen sich ohne Respawn zum Beispiel Zielloptiken oder Munitionssorten wechseln, um schnell auf neue Situationen zu reagieren. Und statt sich wie früher ein Wettrennen um Fahrzeug-Spawns zu liefern, kann jeder Specialist per Vehicle-Call-in ein Fahrzeug nach Wahl anfordern und per Fallschirmabwurf an einen beliebigen Punkt auf der Map liefern lassen. So lassen sich die Distanzen zwischen den Sektoren schneller überwinden.

Gibt es also keine auf der Map geparkten Fahrzeuge wie früher? Doch, auch die werden wir vorfinden. Die Entwickler betonen sogar, dass es neben den Call-ins auch wieder klassische Fahrzeug-Spawns gebe, die man auf dem Schlachtfeld finden kann. Das Einsteigen läuft dabei allerdings manuell ab und nicht wie in BF1 oder BF5 aus dem Spawn-Menü. Wir müssen also zum Fahrzeug hin und aktiv einsteigen.

## DIE SPIELGEBIETE

Battlefield 2042 wird euch rund um die Welt in den Kampf schicken. Wir haben die sieben Einsatzgebiete auf der Weltkarte für euch markiert. So könnt ihr euch einen Eindruck machen, wie weltumspannend und abwechslungsreich die Settings der Multiplayer-Ballerei sind.



2



4

### BREAKAWAY (KÖNIGIN-MAUD-LAND, ANTARKTIS)

Mit einer Fläche von 5,9 km² ist Breakaway die größte Map des Spiels. Das bedeutet auch viele unterschiedliche Bereiche wie hohe Klippen und Silos, die hochexplosives Gas und Öl lagern.



5

### DISCARDED (ALANG, INDIEN)

Auf der Karte finden wir Schiffswracks auf einer Werft. Darunter auch das Frachtschiff Colossus, das in der Kartenmitte Gefechte auf engem Raum bietet. Außerdem soll dort ein U-Boot zu finden sein.

## Wetter und Maps spielen verrückt

Die aus Battlefield 4 bereits bekannte Levolution, also Ereignisse auf den Maps, die den Spielfluss verändern, kehrt in Battlefield 2042 in deutlich umfangreicherer Form zurück. So kann sich zum Beispiel das Wetter während eines Matches dramatisch verändern und Sandstürme oder Gewitter produzieren. Die Events sollen im Gegensatz zu BF4 komplett dynamisch und nicht vorge-skriptet ablaufen. Wie im Trailer zu sehen, können sogar große Tornados auftreten, die dann Gegenstände, Spieler und sogar ganze Fahrzeuge mit sich reißen.

Zur Levolution gehören aber auch Veränderungen auf den Schlachtfeldern selbst: Auf der Karte Manifest werden die Container eines Frachthafens in Echtzeit von Industriekränen bewegt, wodurch sich das Map-Layout verändert. Auf Orbital läuft der Countdown für einen großen Raketenstart ins





7

### KALEIDOSCOPE (SONGDO, SÜDKOREA)

Die Smart City bietet Hochhäuser mit mehreren Etagen und Seilrutschen, um schnell von Dach zu Dach zu wechseln. Als zusätzliche Gefahr wüten hier Tornados durch die Stadt.



6

### MANIFEST (BRANI ISLAND, SINGAPUR)

Der wichtige Handelsstandort ist hart umkämpft und bietet mit seinen Containern intensive Gefechte auf kleinem Raum. Kräne, die Container bewegen, verändern die Karte nebenbei.

Weltall, der »schrecklich schiefgehen kann«, wie es heißt. Dazu kommen viele kleinere interaktive Elemente: Spieler können Brücken heben oder senken, mit Seilrutschen von Dach zu Dach schlittern und so weiter. Die Entwickler betonen, dass zerstörbare Umgebungen auf den Karten generell wieder eine wichtige Rolle spielen sollen.

### Wie sieht der Service-Plan aus?

Battlefield 2042 setzt wie die meisten anderen großen Online-Shooter auf ein Season-Modell mit zugehörigem Battle Pass. Es wird also weder kostenpflichtige DLCs oder Map-Packs noch ein Premiummodell geben. Das bedeutet: Jede Season erscheint ein Battle Pass, insgesamt vier Stück im ersten Jahr nach Release. Ein Battle Pass enthält einen kostenlosen und einen kostenpflichtigen Pfad. Der kostenpflichtige Pfad enthält allerdings ausschließlich kosmetische Inhalte – neue Maps, Specialists, Waffen und andere Gameplay-Inhalte sind gratis. Man kann sich

also keinen Sieg mit echtem Geld einfach einkaufen. Für das erste Jahr nach dem Launch wurden bereits vier neue Specialists bestätigt. Wie viele neue Karten erscheinen werden, ist hingegen noch nicht bekannt.

Battlefield 2042 erscheint am 22. Oktober 2021, ein Zehn-Stunden-Vorabzugang ist ab dem 15. Oktober für Abonnenten von EA Play (Pro) verfügbar. Die allerersten Spieler dürfen Battlefield 2042 in einem technischen Spieltest sogar schon im Juli ausprobieren, allerdings ist der Zugang dazu auf handverlesene Battlefield-Veteranen beschränkt. Eine Open Beta, in der alle Spieler Battlefield 2042 kostenlos ausprobieren können, wurde ebenfalls bestätigt, allerdings noch ohne konkreten Termin. Vorbesteller sollen früheren Zugang zur Beta und zehn Prozent Rabatt mit einem EA-Play-Abo erhalten.

PC-Spieler haben die Wahl zwischen Steam, EA Origin und Epic Store. Zeitgleich erscheinen die Versionen für Xbox Series, PlayStation 5, PS4 und Xbox One. Wie üblich

gibt es Editionen in verschiedenen Preisklassen. Die Standard Edition kostet 60 Euro für PC und Last-Gen-Konsolen, PS5- und Xbox-Series-Besitzer müssen 70 Euro einplanen. Weiterhin wird es eine Gold Edition geben, die mit 90 Euro für PC und 100 Euro für Konsolen zu Buche schlägt. Und wer ein echter Fan der Reihe ist, besorgt sich die Ultimate Edition (110 Euro für PC und 120 Euro für Konsolen). ★

### MEINUNG

Philipp Elsner  
@RootsTrusty



Ich sag's ganz geradeheraus: Battlefield 2042 sieht super aus und klingt fantastisch. Dice setzt hier so ziemlich alles um, was ich mir als Fan der Serie von einem neuen Teil gewünscht hatte: ein modernes Szenario mit aktuellen Waffen und Fahrzeugen und riesige Schlachten für 128 Spieler. Dass man die Solokampagne abschafft, nur zwei Spielvarianten anbietet und von Battle Royale (noch) keine Rede ist, klingt nach einem klaren Bekenntnis zum Multiplayer – und da liegt für mich ja auch die Kernstärke der Serie! Ich brauche keinen bemühten Solomodus, der eh nie an die Dramaturgie von Wolfenstein, Metro oder Modern Warfare herankommt, und auch nicht dutzende unausgeglichene Spielmodi. Gut, das Specialist-System ist vielleicht nicht jedermanns Sache, könnte aber zumindest für eine noch freiere Rollenwahl auf dem Schlachtfeld sorgen. Jetzt hoffe ich nur noch, dass sich das alles am Ende auch so spielt, wie es sich auf dem Papier liest.



Die Spielfelder von Battlefield 2042 sind so groß, dass die Entwickler sie in Spielbereiche einteilen. Jeder Bereich verfügt über mehrere Missionsziele.



Twelve Minutes

# DAS LEBEN IST (SEHR) KURZ

Genre: **Point&Click-Adventure** Publisher: **Annapurna Interactive** Entwickler: **Luis Antonio** Termin: **19.8.2021**

Sterben und wieder am Anfang starten? Diese Gamedesign-Schleife ist beim Mystery-Thriller Twelve Minutes gar nicht so nervig wie sonst, der Story sei Dank. Von Peter Bathge

Twelve Minutes gehört einem Genre an, das ich persönlich schon für ausgestorben hielt. Aber gleichzeitig nutzt das Spiel eine Mechanik, die heutzutage sehr populär ist. Wie passt das zusammen? Bei einer Präsentation durch den (alleinigen) Entwickler Luis Antonio wurden mir Einblicke in diesen spannenden Mystery-Thriller gewährt – und in dieser Preview verrate ich euch, warum die außergewöhnliche Story von Twelve Minutes selbst Indie-Muffel begeistern könnte.

## Worum geht es?

In Twelve Minutes kommt ihr nach Hause, und eure Frau ist Daisy Ridley. Also, eure Frau wird in Twelve Minutes von Daisy Ridley (Rey in »Star Wars«) gesprochen, so fair müssen wir sein. Euer eigener Charakter hat die Stimme von James McAvoy (Professor X in den neuen »X-Men«-Filmen), und ihr seht ihn immer nur von oben. Denn Twelve Minutes ist quasi ein Theaterstück, bei dem Publikum und Spieler in der Decke statt vor der Bühne sitzen. Aus der Vogelperspektive seht ihr das Apartment des Paares und ein

## WAS GEFÄLLT UNS? WAS NICHT? WAS BLEIBT UNKLAR?

- Das Setting ist ungewöhnlich gewöhnlich: Ein ganz normaler Abend eines Paares mit Fokus auf viele kleine Szenen, vom gemeinsamen Tanzen über das Dinner zu zweit. Sowas ist im Kino oder Theater häufig, das gibt es in Spielen aber eher selten.
- Die Zeitschleifenmechanik lässt uns viel Raum für Experimente. Wir können unbegrenzt oft neu anfangen und andere Objekte anklicken oder das Gespräch mit der Frau in eine andere Richtung lenken, um neue Handlungsmöglichkeiten zu entdecken.
- Die Animationen sind eher rudimentär und werden es bis zum Release auch bleiben. Grafisch kann der kleine Indie-Titel nicht mit größeren Produktionen mithalten, lediglich die Lichteffekte sind ganz nett anzuschauen.
- Bleibt die Geschichte so spannend wie der Einstieg?

paar andere Locations, mit der Maus oder dem Gamepad gebt ihr kontextbezogene Befehle – wie in diesen obskuren Point&Click-Adventures aus vergangenen Zeiten, die jüngere Spieler nur noch vom Hörensagen kennen. Ihr zeigt und klickt, und der Mann holt ein Glas Wasser für seine Frau, er setzt sich aufs Sofa – oder er nimmt sich ein Messer aus der Küche und versteckt sich damit im Badezimmer. Warum? Nun, das ist kompliziert, denn die Paaridylle am Feierabend

hält nicht lange, ein angeblicher Polizist verschafft sich Zugang zur Wohnung der zwei, ihn spricht der Schauspieler Willem Dafoe (Green Goblin in »Spider-Man«). Der Polizist will eure Frau festnehmen, und ihr wisst nicht, warum. Er schreckt aber auch vor Mord nicht zurück – und kaum seid ihr das erste Mal gestorben, fängt der verhängnisvolle Abend von neuem an. Denn in Twelve Minutes seid ihr in einer Zeitschleife gefangen, die eben genau zwölf Minuten dauert.







## MEINUNG

Peter Bathge  
@GameStar\_de



Vor zwölf Jahren fing die Indie-Welle so richtig an – und ich surfte fleißig mit. World of Goo, Braid, danach Bastion, Limbo: Ich konnte gar nicht genug bekommen von kreativen Plattformern und ungewöhnlichen Puzzlespielen. Heute ist diese Lust bei mir größtenteils verflogen – auch, weil sich Indie-Spiele verändert haben. Die vielen Einflüsse von Minecraft und Survival-Spielen passen mir persönlich nicht, die überall verwendeten Rogue-like-Elemente finde ich eher nervig und warum ist ein hoher Schwierigkeitsgrad inzwischen eine Art Auszeichnung für kleine Spiele von Mini-studios? Twelve Minutes erinnert mich aber angenehm an die Anfänge der Indie-Bewegung. Wie bei einem Kammerspiel gibt es nur wenige handelnde Personen, ein mehr oder weniger festes Ambiente und eine kurze Zeitspanne, in der – auf charakterlicher Ebene! – monumentale Ereignisse stattfinden. Dass das Spiel mechanisch eben doch wie ein Rogue-like funktioniert, fällt mir im ersten Moment gar nicht auf, zu genial finde ich Zeitschleifengeschichten, zu neugierig bin ich auf die Auflösung. Und weil es am Ende eben maximal zwölf Minuten Spielzeit pro Schleife sind, also quasi ein handlicher Spielehappen, dürfte sich der Frust über den vorzeitigen Exitus in Grenzen halten. Bis Ende September will Luis Antonio Twelve Minutes veröffentlichen. Ich zähle zwar noch nicht die Minuten bis zum Release, aber freue mich doch tierisch drauf. Und ihr ja jetzt vielleicht auch.

plötzliche Gewalt des Polizisten, ratlos ob der Gründe für die Existenz der Zeitschleife, gespannt darauf, welchen Dreck unsere Frau am Stecken hat – und wollen unbedingt aus dem temporalen Gefängnis ausbrechen. Und damit das Rätsel lösen. ★

### Mehr als zwölf Minuten

Das bedeutet aber nicht, dass ihr Twelve Minutes in zwölf Minuten durchspielt: Luis Antonio rechnet mit einer Spielzeit von sechs bis acht Stunden, manche Tester haben auch schon knapp 20 Stunden im Spiel verbracht, so viele benutzbare Objekte, Multiple-Choice-Dialoge und Varianten der Handlung gibt es. Letztere münden dann in ein »für Spiele untypisches Ende«, wie es der Entwickler beschreibt.

Ursprünglich hatte der Entwickler geplant, dass ihr im Spiel 24 Stunden erlebt, aber dann gemerkt, dass es bei jedem Game Over »eine echte Qual« war, wieder zurück an den Anfang zu gehen und große Teile des Spiels noch einmal exakt wie zuvor zu spielen. Schließlich kam er bei zwölf Minuten raus.

Die populäre Mechanik, die ich anfangs erwähnt habe, ist natürlich das Sterben-und-wieder-Anfangen, wie man es aus zahllosen Rogue-likes kennt. Aber in Twelve Minutes wird das Ganze mit einer coolen Zeitschleifensstory im Stil von »Und täglich grüßt das Murmeltier« begründet. Zwar ist

euer Fortschritt bei jedem Neustart weg (etwa wenn eure Frau stirbt), aber ihr (und die Spielfigur!) behaltet natürlich euer gesammeltes Wissen und könnt es beim nächsten »Run« hoffentlich besser machen.

### Für wen ist Twelve Minutes interessant?

Super einfache Frage, ganz klare Antwort: Storyliebhaber kommen hier auf ihre Kosten! Was das Gameplay angeht, wird Twelve Minutes nicht übermäßig komplex: zeigen und klicken, ihr erinnert euch? Action-Sequenzen wie die mit dem Küchenmesser laufen automatisch ab. Seine Faszination zieht der Titel vor allem aus der Handlung, die von den Hollywood-Schauspielern gut übergebracht wird. So ist der Protagonist erst ziemlich verwirrt, warum der Abend immer wieder von neuem startet, und als er das seiner Frau zu erklären versucht, wird es ulkig. Aber das Lachen vergeht uns schnell wieder, weil das dunkle Geheimnis im Herzen von Twelve Minutes wenig Raum für Heiterkeit lässt. Wir sind geschockt über die





Fans fühlen sich sofort daheim: Guardians of the Galaxy bietet allerlei abgedrehte Alien-Designs.

Guardians of the Galaxy

# ALLEIN IM TEAM

Genre: Action-Adventure Publisher: Square Enix Entwickler: Eidos Montreal Termin: 26.10.2021

Auf DVD: Preview-Video

Noch ein Spiel von Square Enix, das sich um eine Heldentruppe von Marvel dreht? Wir verraten euch, was genau euch bei den Wächtern der Galaxis erwartet. Von Valentin Aschenbrenner

Die Guardians of the Galaxy sind spätestens seit dem Marvel-Kinofilm von 2014 aus der modernen Popkultur nicht mehr wegzudenken. Es war also nur eine Frage der Zeit, bis die unfreiwilligen Helden um Star-Lord, Gamora und Co. auch in der Welt der Videospiele das Universum retten – und das mittlerweile sogar zum zweiten Mal, denn es gab bereits ein Telltale-Spiel um die Truppe.

Von Publisher Square Enix und Entwickler Eidos Montreal erscheint bereits am 26. Oktober 2021 das neue Spiel um die Guardi-

ans. Wir haben alle Infos dazu und erzählen euch, wie sich der Titel der Macher der neueren Tomb-Raider- und Deus-Ex-Spiele von Marvel's Avengers abheben möchte. So viel sei schon mal vorweggenommen: Guardians of the Galaxy wird ein reines Single-player- und kein Service-Game.

## Bekanntes Team, neue Abenteuer

Das Spiel steht auf eigenen Beinen. Statt eine bekannte Geschichte aus den Filmen oder Comics aufzuarbeiten, wird eine neue

Story erzählt. Trotzdem haben Spiel und Film so einiges gemeinsam: Die Handlung dreht sich um Star-Lord, Gamora, Rocket, Drax und Groot – also das aus dem Kino bekannte Team, wie es sich auch in den Marvel-Comics trotz wechselnder Mitglieder am vielleicht häufigsten zusammensetzt. Und auch viele Elemente der Leinwandabenteuer lassen sich wiederfinden: vom Design der Charaktere, Waffen und des Raumschiffs der Guardians über die Teamdynamik der einzelnen Mitglieder bis zu Peter Quills Leiden-

Gamora, Groot, Star-Lord, Drax und Rocket. Dieses Ensemble kennen wir natürlich aus dem Kino. Das Lama nicht.



In einem Spiel voller Superwesen den einzigen Menschen spielen zu müssen, ist schon doof.



schaft für Musik aus den 80er-Jahren. Detaillierte Infos zur Handlung teilte Entwickler Eidos Montreal bisher nicht mit. Grob zusammenfassen lässt sich die Story aber schon jetzt wie folgt: Im Spiel sind die Guardians bereits ein ganzes Jahr miteinander unterwegs. Nach einem galaktischen Bürgerkrieg verdingen sich Peter Quill und Co. als Söldner, bis bei einem Auftrag irgendwas schrecklich schiefgeht. Nun liegt es an den Guardians, Verantwortung zu übernehmen und die Galaxis vor dem Schlamassel zu bewahren, an dem sie selbst schuld sind. Eidos Montreal zufolge soll dabei die Story klein anfangen und im weiteren Verlauf immer größere Ausmaße annehmen.

Mal mehr und mal weniger bekannte Helden und Schurken des Marvel-Universums spielen dabei ebenfalls eine Rolle: Bisher veröffentlichtes Material zeigte so unter anderem die »widerliche Käfer-Lady« Mantis (Zitat: Spider-Man), den Weltraumhund Cosmo und die Schurkin aus der letzten Reihe, Lady Hellbender. Dass es die Guardians im Verlauf ihres Abenteuers mit mehr Fanbeliebungen zu tun bekommen werden, daraus machen die Entwickler kein Geheimnis.

### Für wen ist das interessant?

Man könnte meinen, dass Marvel's Avengers und Marvel's Guardians of the Galaxy in die gleiche Kerbe schlagen: Beide Spiele bieten ein Ensemble aus unterschiedlichen Helden, die sich gemeinsam durch die Spielwelt ballern beziehungsweise prügeln. Guardians of the Galaxy geht aber dann doch in eine deutlich andere Richtung: Wir schlüpfen ausschließlich in die Rolle von Star-Lord, während uns der Rest der Crew lediglich durch die Levels begleitet. Spielbar sind weder Drax, Groot, Gamora noch Rocket. Dafür können wir als Quill auf dem Schlachtfeld die unterschiedlichen Spezialfähigkeiten der Guardians einsetzen.

Auch abseits der Kämpfe nimmt Star-Lord die Rolle des Anführers der Guardians ein: Nicht unähnlich zu Life is Strange oder den Telltale-Adventures treffen wir im Verlauf der Handlung mal mehr, mal weniger signifikan-



Lady Hellbender und ihr Schoßdrache gehören im Spiel zu den Gegenspielern der Guardians.

te Entscheidungen. So gut wie alles soll »spürbare Auswirkungen« haben, Teammitglieder werden sich merken, wenn wir sie bevorzugen oder benachteiligen, und es liegt laut den Entwicklern an uns, wie die Odyssee der Guardians aussehen wird.

Auf klassisches Loot-Gegrinde wie in Marvel's Avengers verzichtet Guardians of the Galaxy übrigens. Dafür verdienen wir uns bei Kämpfen eine In-Game-Währung, für die Rocket Star-Lords Elementar-Blaster oder Jetstiefel verbessern kann. Rüstungen lassen sich ebenfalls nicht finden, stattdessen können wir optionale Outfits freischalten, die jedoch keine spielerischen Veränderungen mit sich bringen und von rein kosmetischer Natur sind. Mikrotransaktionen wird es nicht geben, und DLCs sind derzeit ebenfalls keine geplant.

### Bisherige Stärken

Was lässt sich also bisher über das Spiel sagen? Wir sind beispielsweise in Bezug auf die Story positiv gestimmt. Nein, viel zur Geschichte ist nicht bekannt. Dass Eidos Montreal ein eigenes Ding macht und keine bekannte Story wiederkaut, ist aber eine gute Sache. Ebenfalls gut gefällt uns das Team, denn Eidos Montreal wagt mit der Konstellation keine Experimente. Zwar hätten Charaktere wie Moon Dragon, Beta Ray Bill oder Space Knight Venom frischen Wind in die Gruppe gebracht, die bewährte Zusammensetzung dürfte allerdings jeden Fan glücklich machen. Dann sind da die Entscheidungen, dank derer die Geschichte der Guardians Form annehmen soll. Und schließlich haben wir natürlich den standesgemäßen Soundtrack: Nach den Filmen von James Gunn gehen die Guardians of the Galaxy und 80er-Mucke Hand in Hand miteinander. Dass sich Eidos Montreal nun auch an Bands wie Kiss, Pat Benatar oder Wham! bedient, ist damit nur richtig und wichtig.

So weit die positiven Dinge. Doch es gibt auch einige Aspekte, die noch gehörig schiefgehen könnten. Was wir bisher an Gameplay gesehen haben, wirkt arg überladen: Fünf Charaktere prügeln sich gleichzeitig mit mehreren Gegnern über den Bildschirm. Ähnlich unübersichtlich war schon Marvel's Avengers – und jetzt haben wir nicht einmal Mitspieler im Gepäck. Dann

sind wir etwas zwiespalten wegen der Hauptfigur: Die Wahl von Star-Lord als spielbarer Charakter ergibt schon Sinn. Allerdings wäre es spannender, in einem Superheldenspiel nicht den einzigen Kerl ohne Superkräfte spielen zu müssen. Und obwohl Entscheidungen in Guardians of the Galaxy eine wichtige Rolle spielen, erlebt jeder Spieler den gleichen Anfang und das gleiche Ende. Eine verpasste Chance. ★

### MEINUNG

Valentin Aschenbrenner  
@valivarlow



Die Präsentation von Guardians of the Galaxy lässt mich mit gemischten Gefühlen zurück. Auf der einen Seite freue ich mich über jedes Singleplayer-Spiel. Wenn ich als Marvel-Fan dann auch noch mit altbekannten Helden aus den Comics beziehungsweise von der Leinwand in die Schlacht ziehen kann: umso besser! Allerdings bin ich mir nicht sicher, ob ein Superheldenensemble die richtige Wahl für ein Soloabenteuer ist. Der bunt zusammengewürfelte Haufen aus Guardians wirkt nämlich eigentlich wie prädestiniert für ein Koop-Spiel, das ich mit meinen Freunden bestreite: Star-Lord als Fernkämpfer, Gamora als Nahkämpferin, Rocket als Support, Drax als Tank und Groot als Healer. Aber klar, nachdem Marvel's Avengers bereits die Koop-Fans als Service-Game bedienen sollte und dabei mehr für Enttäuschung sorgte, drängt sich ein anderes Konzept für Guardians of the Galaxy eigentlich geradezu auf.

Und hier könnte Eidos Montreal als erfahrener Singleplayer-Entwickler all seine Stärken ausspielen. Gerade wenn ich an die vielfältigen Wahlmöglichkeiten der Deus-Ex-Spiele denke. Durch meine persönlichen Entscheidungen die Guardians of the Galaxy zu formen und zueinander wachsen zu lassen, klingt nach einer fantastischen Idee. Dass jedoch jeder Spieler, unabhängig vom persönlichen Spielstil, das exakt gleiche Ende sehen wird, ist abermals eine vertane Chance. Schade, denn so wirkt das Konzept von Guardians of the Galaxy zumindest aktuell nicht konsequent zu Ende gedacht.





## Two Point Campus

# AUFBAUSTRATEGIE MIT AUGENZWINKERN

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **Two Point Studios** Termin: **2022**

Two Point Campus wird der Nachfolger zur urkomischen Wirtschaftssimulation Two Point Hospital. Wir verraten euch in unserer Preview, was euch erwartet. Von Géraldine Hohmann

»Die Patienten werden gebeten, nicht auf den Fluren zu sterben!« Wer bei diesem Satz genau wie wir albern kichern muss, der hat wohl ebenfalls noch Theme Hospital in wohliger Erinnerung, die Krankenhaussimulation der ehemaligen Bullfrog-Entwickler, die 2018 mit dem Quasi-Remake Two Point Hospital zurückkehrte. Und wer jetzt ratlos mit dem Kopf schüttelt, der sollte trotzdem einen Blick auf das kommende Aufbaustrategiepiel Two Point Campus werfen. Wir haben uns die Simulation angeschaut und mit den Entwicklern gesprochen.

## Akademiker und Lanzenturniere

Der Titel lässt es schon erahnen: In Two Point Campus baut ihr eure eigene Sockenfabrik ... äh, wir meinen natürlich Universität

auf. Die steht im beschaulichen Two Point County, in dem schon das Two Point Hospital beheimatet war. Wir können also vermutlich mit einigen Anspielungen und Gastauftritten rechnen. Und auch sonst orientiert sich Campus stark an seinem Vorgänger. Zu mindest auf den ersten Blick.

Ihr spielt einen Mix aus Aufbaustrategie und Wirtschaftssimulation – und manchmal auch ein bisschen Gott. Das Ziel des Spiels: eurer Universität zu schwarzen Zahlen verhelfen, die Studenten gut vorbereitet ins Berufsleben schicken und dabei nicht den Spaß vernachlässigen. Neben Kursen (von denen ihr in bekannter Two-Point-Manier auch nichts allzu Ernstes erwarten solltet) gibt es zahlreiche Freizeitbeschäftigungen, Vereine und Partys für die Studies. In der

ersten Präsentation zeigten sich bereits viele abgedrehte Szenen: Auf dem Hof gibt es etwa einen Platz für Lanzenturniere, auf denen sich als Ritter verkleidete Studenten gegenseitig eine reindonnern.

Im Gespräch erzählt uns Creative Director Gary Carr (der unter anderem schon an Dungeon Keeper und Theme Hospital mitarbeitete): »Wir sind keine Ärzte, wir sind keine Akademiker, wir sind nur Leute. Aber das ist eine großartige Sache, denn so können wir eine eigene Welt schaffen.« Und auch Art Director Mark Smart, der unter anderem die Fable-Reihe mitgestaltete, betont: »Es ist wie schon bei Two Point Hospital – wir würden nicht sagen, dass wir medizinische Experten wären. Aber wir haben dem Ganzen unseren besonderen Stempel aufgedrückt.«

In Two Point Campus managt ihr eine Universität – hier im Bild seht ihr einen Ritter-Campus.





## Bauen und wirtschaften

In einigen Punkten hat sich Campus gegenüber dem Vorgänger weiterentwickelt. Vor allem sollen wir wesentlich mehr Freiheit im Baumodus bekommen als noch in Hospital. Es gibt zwar weiterhin optional vorgefertigte Gebäude und Grundstücke, wir werden aber jeden Baum und jede Bank frei verschieben und austauschen können. Und zwar ohne dabei an ein enges Raster gebunden zu sein. Das dürfte vor allem Aufbaufans abholen, die mit Hospital bisher nichts anfangen konnten. Dennoch soll sich jeder sein ideales Spielerlebnis selbst zusammenbasteln können – je nachdem, ob ihr lieber baut oder wirtschaftet. Oder ob ihr eher eine entspannte Feierabendrunde oder eine knallharte Herausforderung sucht.

Der Hauptmodus von Two Point Campus soll eine Art »geführte Sandbox« werden. Wir können relativ frei tun, wonach uns der Sinn steht, bekommen aber immerhin einen roten Faden, an dem wir uns entlanghangeln können. An dieser Stelle waren die Entwickler allerdings noch recht vage. Es ist auch noch nicht klar, ob es dieses Mal direkt zu Beginn einen freien Sandbox-Modus geben wird. Im Fall von Two Point Hospital wurde der erst später nachgeliefert.

## Mehr Persönlichkeit

Toll finden wir, dass es mehr Bauoptionen gibt. Das freie Gestalten von Grundstücken



Auch kochen will gelernt (und gelehrt) sein: die Uni-Küche mit Riesenzpizza.

und Gebäuden ist etwas, das Two Point Hospital noch gefehlt hatte und das noch mehr Aufbaufans abholen könnte. Ebenfalls eine wichtige Änderung im Vergleich zu Two Point Hospital: Die Charaktere sollen größere Rollen spielen. Das bedeutet, dass die Studenten mehr Persönlichkeit bekommen, da wir sie über mehrere Jahre begleiten werden und anders als in Hospital nicht nach wenigen Minuten wegschicken. Und ja, logisch, da sind auch noch die humorvollen Details: Der bekannte Two-Point-Humor und viele liebevoll gestaltete Kleinigkeiten dürfen ähnlich abgedrehte Geschichten ermöglichen wie schon in Two Point Hospital.

Nach unserem ersten Blick auf das Spiel bleibt aber auch noch einiges unklar. Wie gut wird beispielsweise die Managementmechanik? Wir wissen bisher nicht viel darüber, welche Aspekte des Uni-Lebens wir wie mitgestalten können und wie spannend der Wirtschaftsaspekt wird. Die von den Entwicklern angepriesene »geführte Sandbox« unterscheidet sich wahrscheinlich ebenfalls stark von den Missionen aus Two Point Hospital. Wie viel Motivation eine freie Langzeitkampagne bietet, müssen wir abwarten. Mehr erfahren wir vielleicht in Kürze, definitiv aber 2022, wenn Two Point Campus für PC und »alle großen Konsolen« erscheint. ★



Zum Auftrag des Managements gehört auch die Auswahl der verfügbaren Fächer.



Zur Ritter-Uni gehören natürlich die entsprechenden Kurse, etwa das Lanzenturnier.

## MEINUNG

Géraldine Hohmann  
@mighty\_dinomite



Ich liebe historisch korrekte Aufbaustrategie im Mittelalter. Aber ich liebe eben auch dumme Witze. Und manchmal habe ich Lust auf Wirtschaftssimulationen und Aufbauspiele, die sich nicht so schrecklich ernst nehmen. Two Point Campus könnte ein weiteres Mal den Charme von Theme Hospital und Theme Park zurückbringen. Two Point Hospital hat bereits bewiesen, dass die ursprünglichen Entwickler die Essenz von damals immer noch verstehen – und sie trotzdem mit einem modernen Anstrich versehen können. Angesichts dessen habe ich eigentlich wenig Sorgen, dass auch Two Point Campus mich wieder zum Lachen, Bauen und Wirtschaften bringt.

Den Gedanken, zugänglich für alle Spielertypen zu sein, finde ich grundsätzlich gut. Auch wenn ich hier noch skeptisch bin, ob das Kunststück gelingen wird. Immerhin gab es in letzter Zeit genügend Titel, die daran gescheitert sind, dass sie es zu vielen Spielertypen gleichzeitig recht machen wollten. Und ob die »geführte Sandbox« die richtige Wahl ist, muss sich auch erst noch zeigen. Trotzdem: Ich habe Lust, mal wieder an die Uni zurückzukehren. Und sei es nur, um diese Lanzenkampf-AG zu belegen.



## Brettspieloholiker und notorischer Optimist

**Manuel Fritsch,**  
freier Autor & GameStar-Podcast-Producer  
@manuspielt

**ZULETZT GEHÖRT:** Die Podcast-Serie Day X der New York Times, die einen hoch spannenden Blick von außen auf den Fall des rechtsextremen Bundeswehrsoldaten Franco A. wirft und hinterfragt, wie es so weit kommen konnte.

**ZULETZT GESCHAUT:** Loki. Ein absolutes Serien-Highlight mit einem brillant aufspielenden Owen Wilson als bürokratischer Schlipsträger, der von Jetskis träumt.

**ZULETZT GEDACHT:** Warum gibt es eigentlich keine koffeinfreie Mate-Limonade? Ich mag den Geschmack, aber will auch nicht auf Espresso verzichten. Homeoffice-Dilemma!

**MEIN HELD DES ALLTAGS IST ...** Christian Drost, dem es wie keinem anderen gelingt, komplexe Inhalte unaufgeregt und sachlich zu erklären und der uns so sicher durch die Pandemie bringt. Dass ausgerechnet ein Virologe zu Deutschlands erstem Podcast-Superstar wird und Maurice links überholt, war dann doch überraschend.



Immer auf der Suche nach den besten Brettspielen. Seit 2020 auch beim »Spiel des Jahres e.V.« als Jury-Mitglied.

# UNSER Team



**Michael Graf,**  
Chefredaktion

@Greu\_Lich

**ZULETZT ERKUNDET:** Das Umland meines Wohnortes mit dem Fahrrad, das komischerweise immer genau zu einer Eisdielen rollt. Von ganz alleine.

**ZULETZT AUSPROBIERT:** Cyberpunk 2077 mit GeForce Now. Grafisch deutlich besser als mit Google Stadia und nur leichte (Audio-)Lags. Es wird!

**ZULETZT GEDACHT:** Der Kleinwagen, den ich für einen Besuch bei meinen Eltern gemietet habe, könnte unter einem LKW hindurch fahren.

**MEINE HELDIN DES ALLTAGS IST ...** meine Freundin, die mein Gezeter bei Fußballspielen stoisch erträgt.

**Markus Schwerdtel,**  
Chefredaktion

@kargbier

**ZULETZT GELESEN:** Artemis von Andy Weir. Stört mich gar nicht, dass der im Grunde immer die gleichen Bücher schreibt.

**ZULETZT GESCHAUT:** Auf den noch zweistelligen Kilometerstand meines neuen Autos. Wird nicht lang so bleiben.

**ZULETZT GEDACHT:** Kein Jux: Jedes Getränk ist naturtrüb besser.

**MEIN HELD DES ALLTAGS IST ...** mein Hausmeister, der selbst bei brüllender Hitze stoisch den Rasenmäher rumschiebt, damit ich schön im Garten sitzen kann.



**Marilyn Marx,**  
Community-Redakteurin

@Zaizencosplay

**ZULETZT GELESEN:** Nochmal die Percy-Jackson-Bücher von Rick Riordan. Bin jetzt wieder an der Helden-des-Olymp-Reihe und liebe alles daran.

**ZULETZT GESEHEN:** Paolo From Tokyo auf YouTube. Der begleitet Japaner in ihrem Alltag, was echt spannend ist.

**ZULETZT GEDACHT:** Hoffentlich kommt das neue Sofa nicht während der gamescom.

**MEINE HELDIN DES ALLTAGS IST ...** meine Garnschale. So fällt mir nämlich nicht mehr die Wolle vom Tisch, wenn ich in meinen Pausen stricke.

## WAS WAR DAS UNGEWÖHNLICHSTE KOSTÜM, DAS DU JEMALS GEMACHT HAST?

Ich habe mal einen Bonsai-Baum gecostumt, nur weil er so heiß wie ich. Ja, es war wirklich ein schnöder Baum aus einem Anime. Seitdem weiß ich, dass mir Blumentöpfe nicht stehen.





## Petra Schmitz, Leitende Redakteurin

@Flausensieb

**ZULETZT BESCHWOMMEN:** Das Freibad in Alsfeld. Das hat ein fetziges 50-Meter-Becken. Ich bin begeistert und plane nun meine Olympiateilnahme.

**ZULETZT GEORDNET:** Eine Schwimmbrille, damit ich beim Kraulen im 50-Meter-Becken nicht die Orientierung verliere.

**ZULETZT GEDACHT:** Wann war ich gleich das letzte Mal schwimmen, bevor ich im hiesigen Freibad war? 2012? 2013?

**MEIN HELD DES ALLTAGS IST ...** der Mensch, der morgens zwei Kinder rechtzeitig aus dem Bett und schulfertig bekommt, während ich mich noch mal umdrehe.

## Natalie Schermann, Junior-Redakteurin

@theycallme\_lie

**ZULETZT ENTZIFFERT:** Die kryptische Bauanleitung für meinen Kleiderschrank. Wir mussten improvisieren, aber er steht.

**ZULETZT BEOBACHTET:** Sommergewitter vom Balkon. Dass ich bisher noch nicht vom Blitz getroffen wurde, ist ein Wunder.

**ZULETZT GEDACHT:** Wer hat eigentlich diese bescheuerte Regel aufgestellt, dass in jedem Haus mindestens ein nerviger Nachbar wohnen muss?

**MEIN HELD DES ALLTAGS IST ...** mein Ventilator mit Wasserkühlung. Der macht die heißen Sommertage fast erträglich. Aber eben auch nur fast. Ähch!



## Peter Bathge, Redakteur

@GameStar\_de

**ZULETZT GELESEN:** Fahrenheit 451. Fehlte noch in meiner Liste, das war ein schlimmes Versäumnis. Nun Haken dran.

**ZULETZT GESCHAUT:** Loki. Toller Einstieg, aber die Mitte hängt ganz schön durch.

**ZULETZT GEDACHT:** Morgen mach ich Yoga/gehe ich joggen/fahre ich mehr Fahrrad. Ganz bestimmt. Spätestens übermorgen. Ach, da habe ich keine Zeit.

**MEIN HELD DES ALLTAGS IST ...** der freundliche Nachbar im Erdgeschoss, der wirklich jeden Tag gefühlt 26 Pakete für alle Bewohner im Haus annimmt.

## Dimitry Halley, Redakteur

@dimi\_halley

**ZULETZT GELESEN:** Das Finale der Riyria-Trilogie. Ich wünschte, Fantasy wäre häufiger so. Leichter, kurzweilig, fesselnd.

**ZULETZT GESEHEN:** Ich bin Alle. Gibt es auf Netflix. Südafrikanischer Thriller mit tollen Bildern, spannender Ausgangslage, aber plumpem Ende. Schade.

**ZULETZT GEDACHT:** Ich hätte Lust auf eine Highend-Grafikkarte, mal gucken, ob ich die bestellen ... oh.

**MEINE HELDIN DES ALLTAGS IST ...** Mary Marx. Springt uns nicht nur in Streifjahren zur Seite, sondern kümmert sich im Hintergrund um 1.000.000 Community-Anliegen, tippt nebenbei noch WoW-Artikel und findet trotzdem Zeit, jedes einzelne Lob von Lesern an uns weiterzuleiten.



## Maurice Weber, Redakteur

@MauriceWeber42

**ZULETZT GESPIELT:** Ich bin wieder in den Fängen von Path of Exile gelandet. Und ich liebe jede einzelne Sekunde!

**ZULETZT GESEHEN:** Loki! Die Marvel-Serie, auf die ich mich am meisten gefreut habe. Nun find ich sie... gar nicht so toll? Mist.

**ZULETZT GEDACHT:** Schon schlimm, wenn selbst ich mich freue, dass das Wetter endlich zumindest ab und an mal wieder ein paar Trips nach draußen erlaubt.

**MEIN HELD DES ALLTAGS IST ...** mein neues Klimagerät fürs Homeoffice! Nur dass es, seitdem ich es mir geholt habe, die meisten Tage so verregnet war, dass ich's gar nicht gebraucht habe. Hm.

## Philipp Elsner, Redakteur

@RootsTrusty

**ZULETZT GETRUNKEN:** Life & Death von der Vocation Brauerei in Yorkshire, England. Ein IPA frisch gezapft vom Fass, hach was hab ich das vermisst!

**ZULETZT GESEHEN:** Katla auf Netflix, quasi die isländische Version von Dark, nur dass hier die Landschaft beeindruckender ist.

**ZULETZT GEDACHT:** Dass Cliff Bleszinski jetzt Comics statt Spiele macht, ist wahrscheinlich eine gute Idee. Dann bleibt uns ein Radical Heights 2 wenigstens erspart.

**MEIN HELDEN DES ALLTAGS SIND ...** meine neue Truppe in Hunt: Showdown, die meinen Noob-Hintern unversehrt durch jedes Match befördert, während ich verwirrt auf den Tasten herumdrücke.



## Géraldine Hohmann, Junior-Redakteurin

@mighty\_dinomite

**ZULETZT GEPLANT:** Einen Lesezirkel mit Kollegin Natalie, in dem wir uns nur den ekeligsten, verstörendsten und gruseligsten Vertretern der Horrorliteratur widmen.

**ZULETZT BEWUNDERT:** Die Parasitenausstellung im Naturkundemuseum, bei meinem Heimaturlaub in Berlin.

**ZULETZT GEDACHT:** Ich bin wirklich froh, dass bisher kein Krebs meine Zunge gefressen und ihre Funktion in meinem Mund ersetzt hat.

**MEIN HELD DES ALLTAGS IST ...** die Person, die unermüdlich »Relaxing Nintendo Music 10 hours«-Mixes auf YouTube hochlädt, damit ich vernünftig arbeiten kann.

## Valentin Aschenbrenner, Redakteur

@valivarlow

**ZULETZT REKRUTIERT:** Meine Kollegen für GTA Online. Sie werden mich dafür lieben oder hassen. Beides okay.

**ZULETZT GESEHEN:** Avatar – aber weder das mit den blauen Aliens noch die Realverfilmung. Was habe ich all die Jahre nur verpasst?!

**ZULETZT GEDACHT:** Momo weist eine frappierende Ähnlichkeit mit meiner Nacktkatze Mochi auf.

**MEIN HELD DES ALLTAGS IST ...** mein Commander »Der Erste Remasuri«, der dank Kaskade meine Widersacher mit Remasuris überschwemmt. Magic-Spieler hassen diesen Trick.





## Chivalry 2

## VIEL BLUT, VIEL EHR

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Tripwire Interactive** Entwickler: **Torn Banner Studios** Termin: **8.6.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Epic Games Store)** Enthalten in: –

Chivalry 2 bietet gewaltige Multiplayer-Schlachten im Mittelalter mit brutalen und fordernden Kämpfen. Unser Test offenbart die Stärken, aber auch die Schwächen. Von Florian Franck

Am Strand stehen 32 Soldaten und warten nur darauf, Lionspire zu erobern. Die mittelalterliche Stadt ist eine von fünf Belagerungskarten und steht den Eroberungsplänen der Mason-Flotte im Weg. An vorderster Front stehen die beiden Heerführer und peitschen die eigenen Soldaten gegen den Feind auf. Und dann geht alles Schlag auf Schlag: Ehe ihr euch verseht, stürmen die Soldaten von Lionspire und den Masons aufeinander zu, es zischen Pfeile an unseren Köpfen vorbei, Kameraden bleiben neben dem Kampfschrei auch Bolzen in der Kehle stecken, und dem Ritter neben euch fehlt bereits ein Arm. Das hindert ihn allerdings nicht daran, weiterzukämpfen. Bereits das erste Aufeinandertreffen beider Konfliktparteien am Strand von Lionspire sorgt für ein Blutbad. Willkommen in Chivalry 2!

Der Mittelalter-Slasher setzt auf große Schlachten mit bis zu 64 Spielern, bei denen es brutal und gleichermaßen spannend zugeht. Chivalry 2 ist die Fortsetzung des 2012 erschienen Titels und wurde konsequent weiterentwickelt und verbessert. Die Kämpfe

sind im Vergleich zum Vorgänger durch mehr Manöver komplexer. Im direkten Vergleich zum erfolgreichen Genrekonkurrenten Mordhau aber wesentlich übersichtlicher.

### Das Kampfsystem

Das Kampfsystem ist zeitgemäß. Die verschiedenen Angriffe sind schnell zu erlernen, aber schwer zu meistern. Ihr könnt Gegner mit einem klassischen Schwertstreich niederstrecken, sie erstechen oder ihnen einen Überkopfschlag verpassen. Die Grundlagen zum Kampf werden euch im Tutorial erläutert. Im Nahkampf pariert ihr gegnerische Angriffe und könnt dadurch zum Konter ansetzen. Auf großen und offenen Schlachtfeldern seid ihr ständig in Bewegung und weicht gegnerischen Pfeilen aus.

Jede Aktion verbraucht Ausdauer, und einige Feinde warten nur darauf, dass ihr erschöpft Schwert und Schild fallen lasst. Kämpfe sind in Chivalry 2 kurzweilig, fordernd und spannend. Dadurch fühlt sich eine Niederlage oft nicht wie eine solche an, sondern motiviert zu neuen Höchstleistungen.

Während Belagerungen attackiert ihr Gegner nicht nur mit eigenen Waffen an, sondern macht euch Alltagsgegenstände zu Nutze. In Kombination mit den zahlreichen Emotes im Spiel führt das zu teilweise kuriosen Szenen: Bei der Schlacht von Coxwell beleidigen wir die Verwandtschaft unseres Gegners, während wir ihm einen saftigen grünen Kohl entgegenwerfen – im Anschluss wird er uns sicher nicht noch einmal mit einem gammeligem, alten Fisch verprügeln.

### Motivation ohne Kampagne

Chivalry 2 setzt vollständig auf seine drei Multiplayer-Modi. Eine Kampagne gibt es nicht, und die Story selbst wird über ein be-

Der Beginn einer jeden Schlacht wird in Chivalry 2 atmosphärisch und ziemlich eindrucksvoll eingeleitet.





bildertes Glossar erklärt. Umso wichtiger ist es, dass der Multiplayer eine hohe Langzeitmotivation bietet und abwechslungsreich ist. Zum Release bietet Chivalry 2 insgesamt acht Karten: fünf große und drei kleine.

Die meiste Abwechslung wird euch in Team Objective – dem Belagerungsmodus – geboten. Dort schiebt ihr Belagerungsgeräte an feindliche Mauern oder stößt den König von seinem Thron. Bei der Schlacht von Coxwell übernehmt ihr zu Beginn die Rolle eines Bauern und wehrt die angreifenden Truppen mit einer Mistgabel ab. Der Belagerungsmodus in Chivalry 2 hat einen eigenen Charme, und der Ausgang der Schlacht ist bis zur letzten Sekunde offen.

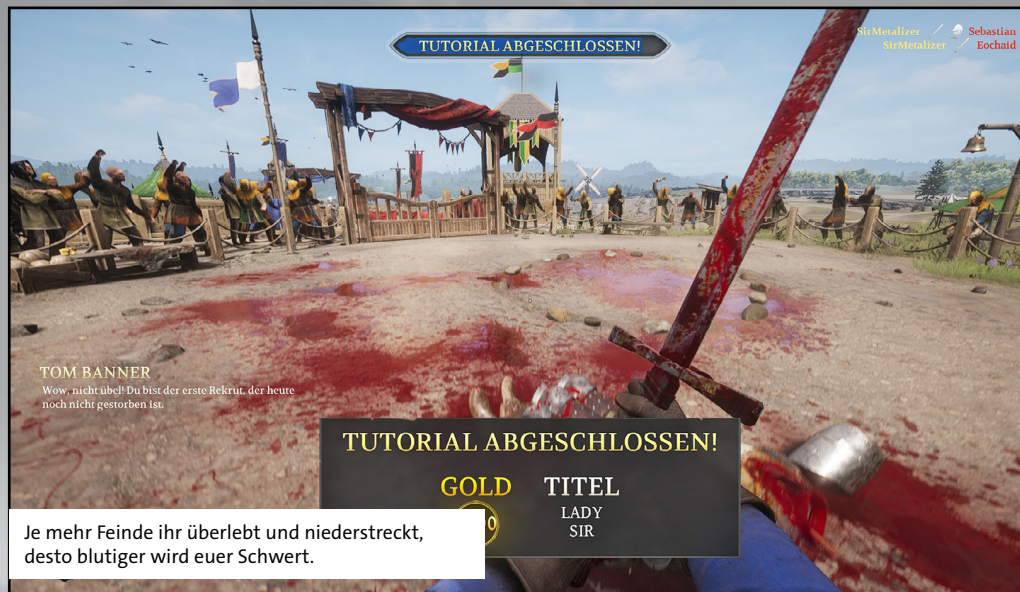
Neben Team Objective gibt es mit Team-Deathmatch und Free-for-All zwei weitere Modi. In beiden gilt: Wer zuerst fällt, ist länger tot. Im Team-Deathmatch kämpft ihr Seite an Seite um den Sieg. In Free-for-All hingegen ist jeder ein Feind.

Nach 15 Stunden hat man alle Karten und die Ziele gesehen. Für Gelegenheitsspieler, die abends zwei Stunden Zeit aufwenden, ist das kein Problem. Wer hingegen möglichst viel Abwechslung möchte und pro Woche 20 Stunden Chivalry 2 spielt, wird sich schnell neuen Content wünschen. Entwicklerstudio Torn Banner hat bereits angekündigt, kostenlose Inhalte nach dem Release zu veröffentlichen. Chivalry 2 soll wesentlich größer und umfangreicher werden.

### Klassen und Waffen

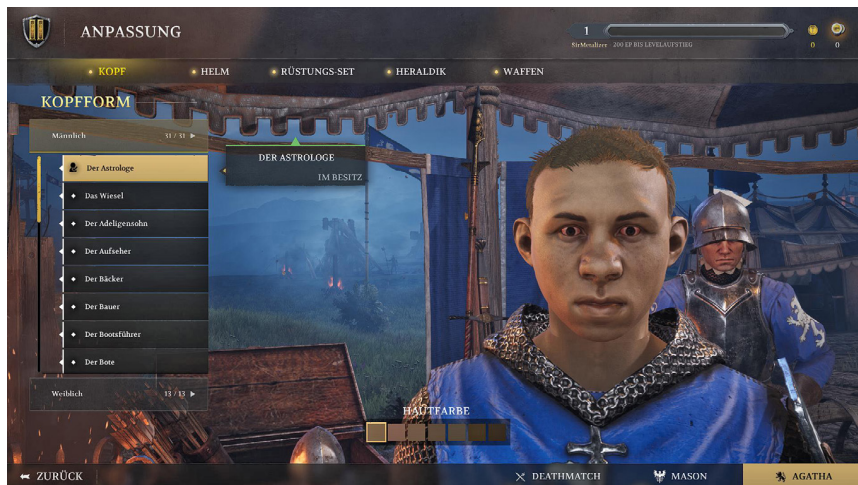
In Chivalry 2 stehen euch über 60 Waffen inklusive 20 Schildvarianten zur Auswahl. Aber nicht unmittelbar und auch nicht ohne Einschränkungen. Die Waffen sind nämlich

Die Verteidigung von Käfigen ist nur eine von vielen Aufgaben bei Schlachten. Trotzdem bleibt das Gefühl, dass zu wenig Inhalte vorhanden sind.





## DER HELM MACHT'S



Nun, unser Ritter ist wahrlich nicht der hübscheste. Aber vielleicht können wir ihn retten!



Was so ein Helm alles ausrichten kann! Er schützt nicht nur den Kopf unseres Ritters, sondern auch unsere Augen. Mit Gold könnt ihr euch neue Charaktermodelle freischalten.

## MEINUNG

Florian Franck  
@SirMetalizer



Chivalry 2 ist ein würdiger Nachfolger des ersten Teils. Wem die Kampfmechaniken beim Genrekurrenten Mordhau zu komplex sind, wird mit Chivalry 2 eine passende Alternative finden. Der Einstieg ins Spiel gelingt schnell, und auch Erfolge in Form von Siegen und Kills sind mehr als befriedigend. Durch Finten und perfekte Konter wird dem Spieler auch ein Anreiz geboten, sich ständig zu verbessern. Man spürt, dass Chivalry 2 Spielern vor allem eins geben möchte: Spaß am Spiel selbst. Das clevere Map-Design und die abwechslungsreichen Aufgaben während der Schlacht sorgen für kurzweilige Action. Die jeweiligen Karten werden durch stimmungsvolle Intro-Sequenzen vor der Schlacht atmosphärisch in Szene gesetzt. Die Lernkurve in Mordhau ist extrem und steil, wer nicht am Ball bleibt, verliert den Anschluss und die Motivation. Chivalry 2 hingegen schafft es, die Lernkurve aufrechtzuerhalten, und fordert den Spieler im richtigen Maß.

zialfähigkeit. Die lädt sich im Laufe des Spiels auf und kann, im richtigen Moment eingesetzt, ein Spiel entscheiden: Die Vorhut verfügt etwa als Spezialfähigkeit über einen Öltopf, der beim Aufprall zerbricht und den Bereich oder das Ziel in Flammen aufgehen lässt.

Ist es während einer Schlacht euer Ziel, einen Gefangenen zu töten (ja, Chivalry 2 ist wahrlich nicht zimperlich), kann ein Öltopf das Spiel schnell entscheiden. Immerhin wird der Gefangene von einem Spieler gesteuert, der wirklich alles daran setzt, jedem Kampf oder Angriff möglichst lange aus dem Weg zu gehen. Ein wenig Zielwasser, Timing, Antizipation und Glück sorgen aber vielleicht für den perfekten Wurf. Solche Mo-

an die jeweilige Klasse gebunden. Zu Beginn eines Matches wählt ihr aus einer von vier Klassen. Neben den Bogenschützen gibt es die Vorhut, Fußsoldaten und Ritter. Alle verfügen über drei Unterklassen, von denen ihr jeweils zwei durchs Spielen freischaltet. Das kann zu einem Grind führen, der sich je nach persönlichem Skill unterschiedlich lange hinziehen kann.

Nach jedem Match erhaltet ihr eine Zusammenfassung über den jeweiligen Fortschritt, und ihr erfahrt, wie viel Gold ihr erbeutet und welche Freischaltungen (neue Waffen) ihr erhalten habt. Das Gold lagert ihr nicht unter dem Kopfkissen eures Feldbetts, sondern investiert es im In-Game-Shop in die Freischaltung neuer Charakter- und Waffenskins. Vorteile könnt ihr euch mit dem Gold nicht erkaufen.

### Eignet sich für euch, wenn ...

- ... euch Mittelalterschlachten faszinieren.
- ... ihr den Vorgänger bereits mochtet.
- ... ihr kein Problem mit einer Menge Blut habt.

### Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr besonders brutale Spiele nicht mögt.
- ... ihr keine Lust auf Grind habt.
- ... ihr lieber komplexer mit dem Schwert kämpft.

Klassen und Unterklassen unterscheiden sich bei den Lebenspunkten, Ausdauer und Geschwindigkeit. Der Fußsoldat hat im Vergleich zu anderen Klassen eine schnellere Bewegungsgeschwindigkeit, regulären Angriffen mangelt es dafür aber an Wucht.

Jede Einheit verfügt über eine primäre, sekundäre und tertiäre Waffe sowie eine Spe-

Werdet ihr niedergestreckt, könnt ihr boxen oder euch ein Messer in den Bauch rammen und damit das Zeitlich segnen.





## MEINUNG

Fabiano Uslenghi  
@StillAdrony



Chivalry 2 ist die perfekte Multiplayer-Erfahrung für mich. Ich bin in der Regel ungern komplett darauf fokussiert, in einer Mehrspielerpartie der Beste zu sein. Ich will die Zeit vergessen, eine andere Welt betreten und Zeuge werden, wie sich vor meinen Augen epische Schlachten entfalten. Damit ich das machen kann, darf mich ein Spiel nicht frustrieren. Und das gelingt keinem Multiplayer-Spiel aktuell besser als Chivalry 2. Hier ist es mir fast schon egal, wenn ich mal ins Gras beiße. Ich habe trotzdem Spaß! Chivalry 2 wandelt auf einem schmalen Grat zwischen morbider Gewalt und Klamaus, stürzt dabei auch gelegentlich auf die eine oder andere Seite, rafft sich aber immer wieder auf. Diese Gratwanderung meistert Chivalry 2 im Übrigen auch, wenn es um die Frage geht, wie komplex die Nahkämpfe sein sollten. Hier hält es, wie ich finde, das exakt richtige Maß. Durchdacht als noch im ersten Teil, aber eben nicht so überfrachtet wie bei Mordhau.

mente beflügeln das eigene Selbstbewusstsein und den Willen, sich kontinuierlich weiter zu verbessern, um genau solche Momente immer wieder erleben zu können.

### Die Schwächen

Wir haben Chivalry 2 zu unterschiedlichen Zeiten an unterschiedlichen Tagen gespielt. Trotz einer optimalen Internetanbindung und eines niedrigen Pings kam es immer wieder zu Verbindungsproblemen und Lags. Dabei spielt es keine Rolle, ob 64 oder 40 Spieler gegeneinander antreten. Im Match selbst fällt bei genauerer Betrachtung auf, dass Laufanimationen bei Spielern teilweise nicht sichtbar sind und es wirkt, als würden sie über die Karte schweben.

Erfahrene und neue Spieler spielen Seite an Seite. Das kann funktionieren. In vielen Fällen ist es aber für Neulinge eher frustrierend.



Fehlen auf einem der offiziellen Server Spieler, werden die freien Slots durch Bots aufgefüllt. Während nach dem Release die Server gut gefüllt waren, trafen wir knapp zwei Wochen nach Release immer wieder auf Bots. Die verhalten sich nicht gerade schlau, stehen oftmals im Weg rum und reagieren nur selten mit sinnvollen Paraden bei Angriffen. Im gegnerischen Team freut man sich über geschenkte Kills, gefallene Bot-Kameraden sorgen hingegen für Frust.

Für Frust sorgt auch das fehlende Matchmaking. Wer als Spieler auf Level 9 in einer Lobby mit Kontrahenten landet, die weit über dem eigenen Level sind, verliert ganz schnell die Lust auf ein weiteres Match. Zwar besteht immer die Chance, gegen einen einzelnen Veteranen zu bestehen, aber Veteranen treten oft in Gruppen auf und prüfen Frischlingen die Seele aus dem Leib. Immerhin: Positiv aufgefallen ist uns die Gruppenbildung im Vergleich zur Beta. Bei unseren Tests klappten sowohl Einladungen als auch der Beitritt in die Gruppe selbst. Ebenso funktionierte das gemeinsame Verbinden auf Servern. Mit den genannten Ausnahmen lief Chivalry 2 auf unserem Testsys-

tem (RX 6700 XT, Ryzen 9 3900X, 32 GB RAM) sehr gut und bei mindestens 60 FPS, im Schnitt um die 100 FPS bei maximalen Details. Doch auch auf älteren Systemen laufen die großen Schlachten mit bis zu 64 Spielern erstaunlich gut und flüssig. Die kanadischen Entwickler von Torn Banner haben Wort gehalten und mit Chivalry 2 die ideale Basis geschaffen, um den Thron der Mittelalter-Slasher von Mordhau zurückzuerobern. Jetzt warten wir auf Content-Nachschub. ★

## CHIVALRY 2

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i3 4370 / FX-8100  
GTX 660 / Radeon HD 7870  
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i7 6700 / Ryzen 5 3500X  
GTX 1070 / RX Vega 56  
16 GB RAM, 20 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- gewaltige Soundkulisse
- weitläufige Levels
- viel Dynamik
- Animationen nicht immer gelungen
- fehlende oder falsche Übersetzungen

### SPIELDESIGN



- leicht zu lernen, schwer zu meistern
- interaktive Objekte
- vielfältige Aufgaben
- interessante Klassen
- einige Maps mit Vorteilen für eine Seite

### BALANCE



- fair und fordernd
- Erfolge motivieren
- abwechslungsreiche Gameplay-Mischung
- Grind für Freischaltungen
- kein ordentliches Matchmaking

### ATMOSPHÄRE / STORY



- tolle Reden vor dem Kampf
- intensive Schlachten
- viel Mittelalterflair
- etliche »Battlefield-Momente«
- Geschichte nur in Textform im Menü

### UMFANG



- vier Klassen mit zwölf Einheiten
- viele Anpassungsmöglichkeiten
- große Waffenauswahl
- nur acht Maps
- lediglich drei Spielmodi

### FAZIT

Chivalry 2 baut auf alten Stärken auf, bietet dichte Atmosphäre und packende Schlachten im finsternen Mittelalter.





## We Are Football

## KEINE MEISTERSCHAFT

Genre: **Sportspiel** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Winning Streak Games** Termin: **10.6.2021** Sprache: **Deutsch**  
 USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Anstoss-Erfinder Gerald Köhler will es nochmal wissen: Gelingt ihm mit We Are Football ein würdiger Nachfolger? Und macht das angestaubte Spielprinzip 2021 noch Spaß? Von Dennis Zirkler

Gerald Köhler hat in seiner langen Karriere zwar noch keine Weltmeisterschaft gewonnen, gilt aber unter deutschen Fußballanhängern trotzdem als echte Legende. Schließlich entwickelt der Spieldesigner seit fast 30 Jahren Fußballmanagement-Simulationen und zeichnet unter anderem für Anstoss 3 verantwortlich, das auch noch im Jahr 2021 vielen deutschen Fans als bestes Fußballmanagerspiel aller Zeiten gilt. Doch statt sich auf vergangenen Lorbeeren ausruhen, will Köhler mit We Are Football nun nochmal an alte Erfolge anknüpfen und das

Spielprinzip der klassischen deutschen Fußballmanagerspiele neu aufleben lassen – und das klappt auch! Allerdings muss euch bewusst sein, dass We Are Football dadurch auch ein sehr spezielles Spiel geworden ist. Mit denselben Stärken und Schwächen, die es schon vor 20 Jahren bei Anstoss 3 gab.

### Was ist drin?

Alles fängt in We Are Football genau so an, wie man es aus anderen Genrepräsentanten kennt: Nachdem wir unser virtuelles Alter Ego erstellt haben, wählen wir entweder di-

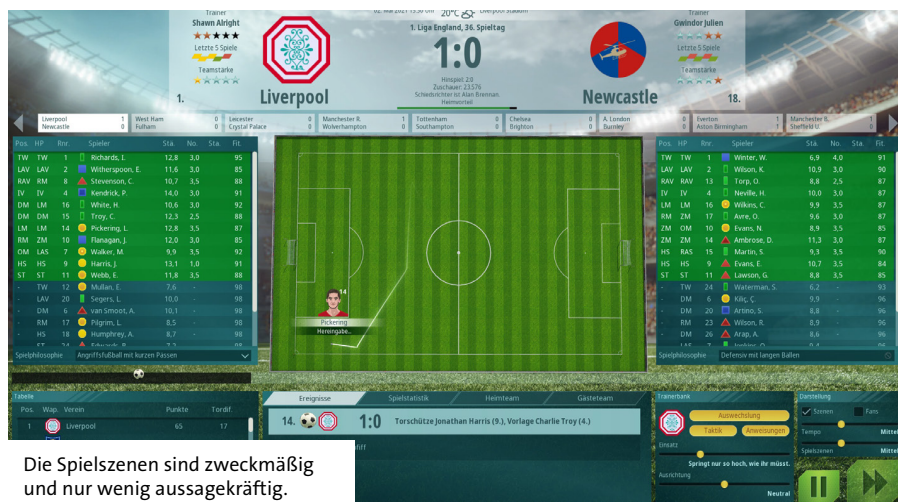
rekt unseren Lieblingsklub oder streben eine realistische Karriere an, bei der im Vorfeld in einem nicht ganz ernst gemeinten Eignungstest unser Erfahrungslevel festgestellt wird. Je nachdem wie wir hier abschneiden, bekommen wir entweder Vertragsangebote von großen Bundesligisten oder kleinen Regionalligavereinen. Dank der DFL-Lizenz sind alle Vereine der Ersten und Zweiten Bundesliga mit echten Namen, Wappen und Spielern ausgestattet, und wer will, darf im Frauenfußball tätig werden. Das spielt sich genauso wie bei den Männern, nur mit weiblichen Akteurinnen auf dem Platz.

### Planen für den Sieg

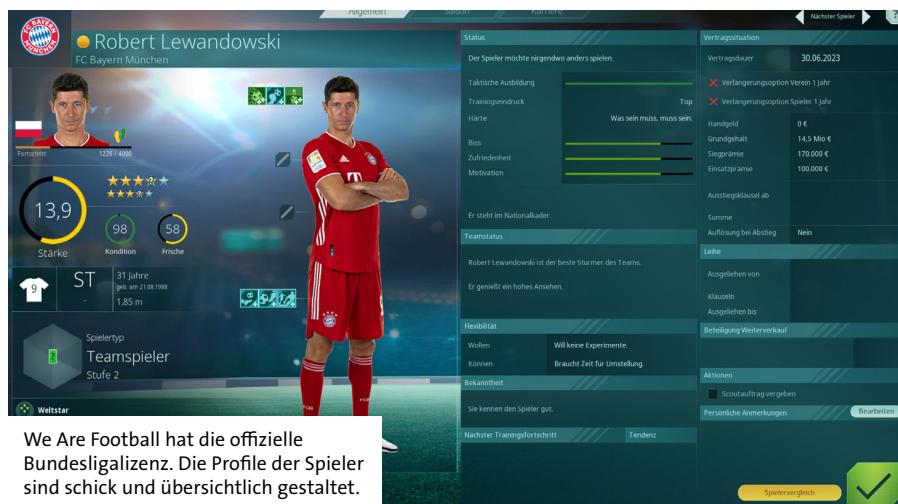
Habt ihr euren ersten Vertrag unterschrieben, geht es direkt in die Saisonplanung: Der Vorstand teilt uns seine Erwartungen mit, und wir legen unsere Philosophien fest, etwa ob wir auf die Jugend setzen wollen oder ob lieber der kurzfristige Erfolg im Fokus steht. Anschließend gibt es sehr viel zu tun, denn als Manager kümmern wir uns um jedes noch so kleine Detail. Wir organisieren Trainingslager, bestimmen Ticketpreise und Dauerkartenkontingent, verhandeln mit Sponsoren, besuchen Fanklubs, tüfteln Trainingspläne aus und, und, und. Wer schon damals Spaß daran hatte, sich um jedes noch so kleine Detail seines Vereins zu kümmern, wird sich hier direkt heimisch fühlen. Alle anderen können die meisten Aufgaben auch von den wirklich hilfreichen KI-Mitarbeitern erledigen lassen.

### Philosophen auf dem Platz

Das Herzstück einer jeden Fußballmanager-Simulation sind aber natürlich eure Mannschaft und die im Vorfeld einstudierten Taktiken. Diese fallen im Vergleich mit Segas Football-Manager-Serie deutlich simpler aus. Wir wählen eine zum Spielermaterial passende Formation, ziehen die Portraits unserer Kicker auf die Taktiktafel und legen anschließend eine allgemeine Taktik fest, etwa Ballbesitzfußball oder eine kontrollierte Offensive. Wie gut unsere Jungs oder Mädels die gewählte Philosophie beherrschen, wird uns jederzeit in Form von bis zu fünf



Die Spielszenen sind zweckmäßig und nur wenig aussagekräftig.



We Are Football hat die offizielle Bundesligalizenz. Die Profile der Spieler sind schick und übersichtlich gestaltet.





Der Ausbau des Stadionumfelds bietet zahlreiche Möglichkeiten, von modernen Trainingshallen bis hin zur Toilette.

Sternen angezeigt. Dazu kommen noch kleinere Anpassungsmöglichkeiten, etwa die Häufigkeiten von Kontern oder Dribblings. Diese lassen sich nicht nur im Training einüben, sondern funktionieren auch dann besonders gut, wenn unsere Spieler die passenden Eigenschaften haben: Wie in einem Rollenspiel besitzt jeder Sportler einen Talentbaum, in dem wir nach jedem Stufenaufstieg eine neue Fähigkeit wählen können. Haben wir also besonders viele Kicker mit dem Talent »Schusskraft« in unserer Startelf, sollten wir von ihren Stärken Gebrauch machen und auf Distanzschüsse setzen. Gegen starke Gegner kann es sich außerdem lohnen, in die Trickkiste zu greifen und etwa den Rasen vor dem Spiel zu wässern – das hilft der technisch schwächeren Mannschaft, zieht aber eine Geldstrafe nach sich. Solche kleinen Gemeinheiten sind ein netter, augenzwinkernder Verweis auf die humorvolle Seite der Anstoss-Serie.

### Ein starkes Aufbauspiel

Nach unseren ersten fünf Saisons, die mit Hilfe des Co-Trainers in flotten zwei bis drei Stunden durchgespielt sind, liegen die Stär-

ken von We Are Football für uns definitiv neben dem Platz. Das Spiel schafft es, mit den zahlreichen Aufbauspielelementen immer wieder aufs Neue zu motivieren – denn wer langfristig denkt, wird hier belohnt. Auf junge Talente zu setzen, verspricht zwar keinen unmittelbaren Erfolg, zahlt sich aber aus, wenn man diese nach einer harten Ausbildung teuer an große Top-Klubs verkauft. Mit dem dort eingenommenen Geld bauen wir dann futuristische Trainingshallen auf unser Vereinsgelände, damit die nächsten Youngster sich noch besser entwickeln können. Außerdem investieren wir in ein immer größer werdendes Stadion. Und damit sich dieses auch stets gut füllt, stecken wir die übrigen Euronen in die Anwerbung von neuen Fans.

### Keine gute Fußballsimulation

Allerdings schwächtelt We Are Football genau da, wo es zumindest im echten Leben drauf ankommt – und zwar auf dem Platz. Die bereits erwähnten Taktikmöglichkeiten bieten zwar viel Handlungsraum, und wir können sogar komplexe Spielzüge austüfteln, aber das ändert nichts daran, dass die Spielberechnung zu simpel und zu beliebig ausfällt. Die Darstellung der Spielszenen findet nämlich nur sehr rudimentär statt. Wir sehen lediglich Spielerportraits, die den Ball auf einem kleinen Spielfeld hin und her passen und anschließend Richtung Tor ziern. Warum das Ding das eine Mal reingeht und das nächste Mal meilenweit am Kasten vorbeifliegt, ist zu keiner Zeit erkenntlich, da man immer nur den ballführenden Spieler sieht. Da auch ein Textmodus schmerzlich vermisst wird, der die Interaktionen von eigenen und gegnerischen Spielern beschreibt, fühlen sich die Szenen immer ir-

gendwie beliebig an. Auch weil unsere Spieler regelmäßig dort auftauchen, wo wir sie eigentlich gar nicht sehen wollen – etwa

## MEINUNG

Dennis Zirkler  
@YungWerner



Auch wenn ich nun schon seit 13 Jahren jedes Jahr den Football Manager von Sega und Sports Interactive feiere, haben Gerald Köhler und insbesondere sein Meisterwerk Anstoss 3 immer noch einen besonderen Platz in meinem Herzen. Und auch wenn vieles in We Are Football an die gute alte Zeit erinnert, in der ich in meinem Kinderzimmer stundenlang vor dem Monitor hing, um mit meinem Heimatverein Rot-Weiss Essen endlich zum Serienmeister in der Bundesliga zu werden – irgendwie springt der Funke nicht komplett über. Vielleicht liegt's daran, dass We Are Football – trotz witziger Kabinensprachen von Anstoss-Sprecher Dag Winderlich – durch die moderne Optik irgendwie zu glattgebügelt wirkt. Vielleicht bin ich auch vom hohen Grad an Realismus der Sega-Konkurrenz verwöhnt worden. Oder ich bin einfach unzufrieden, weil ich Wolfsburg noch nicht zum Titel führen konnte. Wie dem auch sei: Trotzdem hatte und habe ich Spaß mit We Are Football – auch wenn ich das Spiel nach den gut 30 Stunden Spielzeit für den Test erstmal beiseitelegen werde. Sobald die Community ein erstes Userfile für echte Namen in den internationalen Ligen nachliefert, werde ich aber sicher nochmal einen neuen Spielstand beginnen.

## BUNDESLIGALIZENZEN

We Are Football erscheint in Deutschland in der sogenannten »Edition Bundesliga«, die Lizenzen für Spieler und Vereine der Ersten und Zweiten deutschen Bundesliga mitbringt. Wer die internationale Version kauft, die 30 statt 35 Euro kosten soll, muss sich mit Fantasienamen zufriedengeben oder auf den Editor beziehungsweise ein entsprechendes Datenbank-Update aus der Community zurückgreifen.





Spieler haben einen Talentbaum wie in einem Rollenspiel.

#### Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr gerne euren Lieblingsverein betreuen wollt.
- ... euch der Aufbauart Spaß macht.
- ... ihr gerne an Finanzstellschrauben dreht.

#### Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr eine realistische Simulation erwartet.
- ... ihr schicke Präsentation möchtet.
- ... ihr vom Start viele Originallizenzen braucht.

wenn unser Mittelfeldabräumer plötzlich Flanken von der gegnerischen Eckfahne in den Strafraum schlägt.

Natürlich gewinnt in der Regel das Team, das die besseren Spieler aufstellt, die passenden Taktiken wählt und besser in Form ist – allerdings erscheinen uns die Ergebnisse gegen gleichwertige oder nur leicht bessere oder schwächere Mannschaften, als würden diese ausgewürfelt. Zu Testzwecken haben wir eine Partie gegen den VfB Stuttgart mehrere Male mit derselben Aufstellung und Taktik wiederholt. Mal gewinnen wir

4:0, mal verlieren wir 5:2 – obwohl die Gegner zwei rote Karten kassiert haben.

#### Für wen es sich lohnt

Wie eingangs erwähnt, ist We Are Football aber ein sehr spezielles Spiel. Es bringt den Geist des legendären Anstoss 3 in die Gegenwart und liefert so alteingesessenen Fans und Nostalgiefreunden eine moderne Version ihres alten Lieblings. Allerdings verpassen Köhler und Co. hier auch die große Chance, an den bekannten Schwächen zu schrauben – denn schon in Anstoss und auch in EAs Fußball-Manager-Serie passte stets das Drumherum, während die Spielberechnung nur selten etwas mit realistischem Fußball zu tun hatte. Dass der beliebte Textmodus fehlt, der unserer Meinung nach deutlich stimmiger als die neuen Spielszenen ist, sehen wir als unnötigen Rückschritt. Wenn ihr euch bewusst seid, dass euch mit We Are Football ein im Kern gefühlt 20 Jahre altes Spiel in modernisiertem Gewand er-

wartet, dann könnt ihr für den Preis von 30 Euro bedenkenlos zuschlagen. Bahnbrechende Verbesserungen und modernisierte Elemente dürfen Anstoss-Fans aber nicht erwarten – denn die fehlen einfach. ★

## WE ARE FOOTBALL

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i5 750 / Phenom II X4  
GTX 1050 / Radeon RX 460  
4 GB RAM, 2 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i5 3570 / AMD FX 8370  
GTX 1060 / Radeon RX 580  
8 GB RAM, 2 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- ⊕ Spielerprofile mit echten Bildern
- ⊕ aufgeräumtes Menüdesign
- ⊕ 3D-Ansichten
- ⊕ zweckmäßige Spielszenen
- ⊖ minimalistische Soundkulisse

### SPIELDESIGN



- ⊕ echter Anstoss-Nachfolger
- ⊕ langfristiger Vereinsaufbau
- ⊕ Rollenspielelemente
- ⊕ Spieltage machen wenig Spaß
- ⊖ zu viel Zufall

### BALANCE



- ⊕ einsteigerfreundlich
- ⊕ Tutorial und In-Game-Hilfe
- ⊕ nützliche KI-Mitarbeiter
- ⊖ viele Mechaniken kaum erklärt
- ⊖ nicht nachvollziehbare Ergebnisse

### ATMOSPHERE / STORY



- ⊕ witzige Kabinensprachen
- ⊕ Gebäude verändern sich
- ⊕ humorvolle Zufallseignisse
- ⊖ kein Stadion-Feeling
- ⊖ öder Ticker statt Textmodus

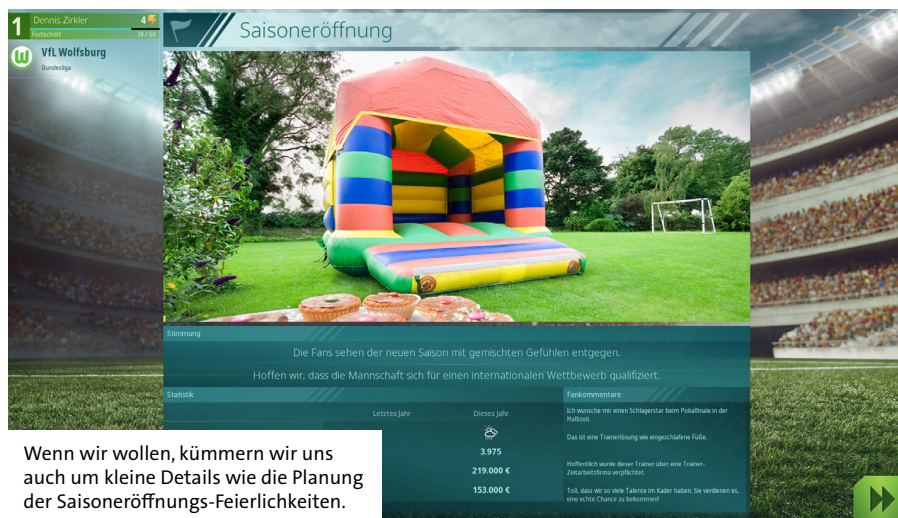
### UMFANG



- ⊕ hoher Wiederspielwert
- ⊕ Frauenfußball ist enthalten
- ⊕ mächtiger Editor
- ⊖ kaum Lizenzen
- ⊖ Multiplayer-Modus nur mit zwei Spielern

### FAZIT

Das Spiel schafft es, die Stärken der alten Fußballmanager ins Jahr 2021 zu übertragen, entwickelt sie aber kaum weiter.



Wenn wir wollen, kümmern wir uns auch um kleine Details wie die Planung der Saisonöffnungs-Feierlichkeiten.



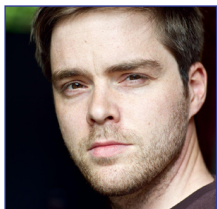
## We Are Football: Bugs wie in Anstoss

# ICH ES

Unser Autor Alexander Krützfeldt ist mit Anstoss aufgewachsen. Gerade deshalb fühlt er sich im neuen Fußballmanager sofort heimisch. Der spielt sich genauso wirr wie früher.



Der Ausbau des Stadionumfelds bietet zahlreiche Möglichkeiten – von modernen Trainingshallen bis hin zum Vereinsmuseum.



### Alexander Krützfeldt

Wenn Alexander nicht ironische GameStar-Essays abliefern, schreibt er Bücher oder für Zeitungen. Zu seinen sportlichen Erfolgen zählen ein Bankplatz beim TSV Lohberg sowie eine verpasste Ehrenurkunde bei den Bundesjugendspielen 1996. Nach diesem Text weiß man auch, warum.

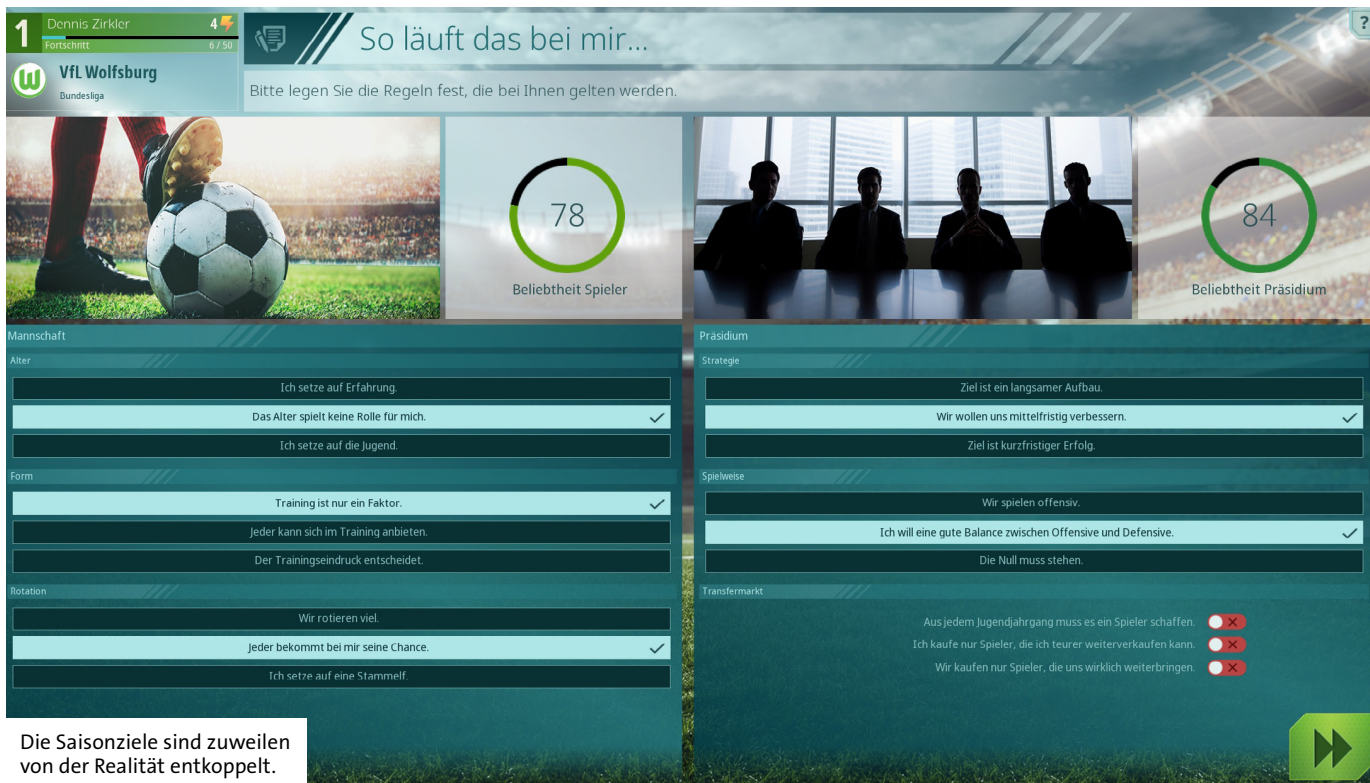
Also ich bin mit We Are Football bislang richtig zufrieden. Das kommt vielleicht daher, dass ich keine Tests lese, weil bei Tests, die nicht von mir sind, da bin ich immer skeptisch. Meistens schaue ich Let's Plays und ärgere mich. Anschließend klicke ich mich böse durch Steam-Bewertungen. So habe ich das auch dieses Mal mit We Are Football gemacht. Ich habe den Release-Tag damit verbracht, auf das Eintrudeln von Reviews zu warten, weil ich ein bisschen gehypt war von dem Spiel, aber nicht enttäuscht werden wollte. Als die ersten dann kamen und meinten, das Spiel sei doch unspielbar, total verbuggt, habe ich sofort

zugegriffen. Erstens gefallen mir Spiele, die anderen gefallen, meist sowieso nicht. Ich spiele nicht mit Menschen zusammen, weil ich nicht mag, wenn mich jemand anspricht, der nicht zumindest Essen mitbringt und vor die Tür stellt. Zweitens kann kein Spiel das Erbe von Anstoss antreten oder sein geistiger Nachfolger sein, das nicht total verbuggt ist. Aber von vorne.

### Die glorreiche Vergangenheit

Anstoss 2007 ist für mich der beste Fußballmanager aller Zeiten und der Welt – und überhaupt des Universums. Nur durch seine zahlreichen Bugs hatte ich das Gefühl, in einer freien, dynamischen, unberechenbaren, geisteskranken und totalitären Spielwelt zu leben, kurzum: in unserer echten Welt, mit echten Entscheidungen. Ein Realismus, den Segas Football-Manager-Serie bis heute niemals erreicht hat. Wenn ich spiele, möchte ich keinen seichten Spaß haben, sondern dem Alltag entfliehen durch Immersion. Trotzdem möchte ich dabei aber nicht zum Beispiel als putziges Tier mit einem Schwert durch eine Open World laufen, sonst kann ich mich auch in ein Shoppingcenter stellen, und putzige Tiere hasse ich sowieso. Ich möchte, dass die Welt,





Die Saisonziele sind zuweilen von der Realität entkoppelt.

die ich betreue und in die ich eintauche für ein paar Stunden, mindestens genauso schlimm ist wie die reale, sonst verliere ich schlichtweg die Orientierung.

### Spieler blicken ratlos zurück

Bei Anstoss 2007 war es zum Beispiel so, dass sich Spieler, wenn sie krank waren und ich sie besucht habe, über meine wiederholten Besuche beschwerten. Obwohl ich ziemlich sicher sagen konnte, sie nicht besucht zu haben. Weswegen ich natürlich nicht am Spiel zweifelte, sondern wie ich es sonst auch zu tun pflege: an mir selbst. Während andere Teile also eindeutig besser funktionierten, war Anstoss 2007 der erste Fußballmanager, der – neben dem Anstoss-typischen Humor – eine bahnbrechende neue Komponente ins Managergenre einführt: die Ratlosigkeit in Bezug auf die eigene Geistesgesundheit. Nur bei Anstoss konntest du eine völlig berechnete Halbzeitanrede halten, um Mut zu machen, weil du 0:3 hinten lagst – und alle Spieler schauten dich verwundert an und fragten, ob man das selbe Spiel gesehen habe. Das gab so eine wunderbar prickelnde Ich-Ablösung. Nie war ich Pep, immer war ich Christoph Daum oder Peter Neururer. Deshalb war ich natürlich skeptisch, ob ein Spiel mit einem sperrigen, international vermarkteten (weil englischen) Titel wie We Are Football da mithalten kann oder ob diese Fußstapfen nicht etwas zu groß sind. Schon beim Start war ich aber gleich positiv überrascht.

Offenbar machte es beim Quiz für die Mannschaftsauswahl kaum einen Unterschied, ob du ehemaliger Weltmeister oder ein Laptop-Trainer bist. Auch beschwerten sich bei der anschließenden Auswahl meines Lieblingsvereins sofort alle Spieler, dass ich irgendwelche Versprechen gebrochen hätte, obwohl ich mir sicher war, mit keinem gesprochen zu haben. Ich fühlte mich augenblicklich heimisch.

### Die Jugend, die Jugend

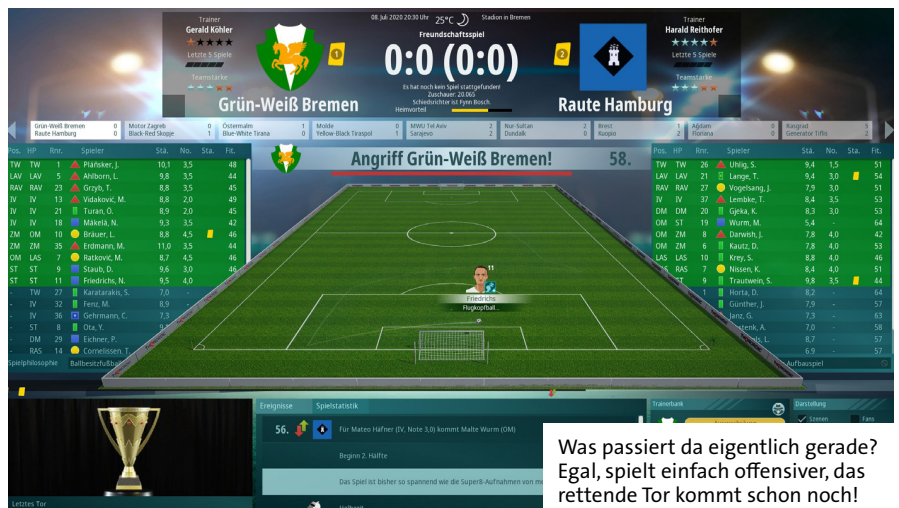
Das Gerede der ersten Tage auf Steam interessierte mich wenig. Leute schimpften hauptsächlich auf die Jugend, aber das ist nichts Neues; da kannst du dich auch eine halbe

Stunde vor den Lidl stellen, da schimpfen sie genau so. Ich hoffe nur, dass nach etlichen Saisons wieder Radio-Spots und Musik einfach aufhört – und diese denkwürdige Stille einkehrt.

Obwohl das Präsidium meiner heiß geliebten Bremer das Ziel »Abstieg vermeiden« ausgab, wurde ich nach der ersten Saison Vierter. Und das mit einem Club, bei dem nachweislich der Lack ab ist. Ich hatte im Prinzip nur alle über 22 Jahre alten Spieler verkauft und durch talentierte, unerfahrene 17-Jährige ersetzt. Denn so sollte es meiner Meinung nach sein. Auch die Mitarbeiterstruktur checkte ich überhaupt nicht. Überall spawnten unkontrolliert völlig fremde Menschen und verloren dauernd an Kompetenz – was aber den Alltag in einem Büro, so wie ich mir das vorstelle, eigentlich gut widerspiegelt. Nach der ersten Saison wurde mir für mein 17-jähriges Supertalent statt der festgeschriebenen Ausstiegsklausel von zwölf Millionen Euro 26 Millionen angeboten. Ich nickte wissend und transferierte gen Mainz (oder einen anderen Club mit der Stärke der norwegischen Liga), wo ein solches Talent normal niemals hinwechseln würde.

### Mandel-OPs und Unpässlichkeiten

Zudem hagelte es gelbe und rote Karten. Ich hatte mir eigentlich vorgenommen, mit einer Stammelf zu spielen, musste aber dau-



Was passiert da eigentlich gerade? Egal, spielt einfach offensiver, das rettende Tor kommt schon noch!





Wolfsburg spielt nächstes Jahr in der Champions League, wie absurd. Ach Moment, das war in der Realität? Huh.

ernd rotieren. Außerdem ließen sich meine Spieler (teilweise mehrfach?) die Mandeln herausnehmen. Auch das Verkaufen von Bandenwerbung war super gelöst: Es machte gar keinen Unterschied, wie viele Banden man tatsächlich besaß – einer bot 700.000 Euro, der nächste sogar alberne 8,5 Millionen. Ein Sponsoring-System, das darauf beruht, dass komplett die Dachpappe ab ist bei den Leuten. Respekt.

Wenn ich Spieler in der Halbzeit kritisierte, die eine Note 4,0 oder weniger heimbrachten, sahen sie das nahezu grundsätzlich anders, bis ich schüchtern aufgab. Die Taktik ließ sich komfortabel, wenn auch seicht einstellen, allerdings gab es Ballstafetten im Strafraum, die selbst Barcelona so nicht hinkriegen würde. In mir wuchs wieder dieses Gefühl, dass man bei Bremen (also Werder, also dem echten) einfach seit Jahren nur geistlos herumwirtschaftet und dass ich, wenn man mich nur ließe, aus jungen Talenten ohne große Investitionen endlich eine Übermannschaft formen könnte.

Die durchgehende Mäkelei an We Are Football im Internet konnte ich immer weniger verstehen. Da gab es Reviews, in denen wurde die Spielverlaufsanzeige als »unspannend« gebrandmarkt. Aber wie kann es unspannend sein, wenn man die Spielzüge sieht und sie, genau wie bei Anstoss, durch das Umstellen auf offensivere und härte Zweikampfführung fast immer noch ein Tor in der 89. Minute ermöglichen? Fünf Spiele drehte ich so hintereinander und fand mich nach sieben Spieltagen in der neuen Saison an der Spitze von Liga und Champions-League-Gruppe wieder – und damit auf den Knien, die Zeigefinger gen Himmel gestreckt! Als ich dann noch die – grundlos versteckten – vertonten Halbzeitanreden fand, die denselben Sprecher wie in Anstoss hatten, war ich im Himmel.

### Ein Bug, der doch wehtut

Ich meine: Ich spiele wirklich keinen Manager, weil ich selbst gerne ein Manager wäre oder mir was beweisen möchte oder – noch schlimmer – weil ich Ahnung von etwas habe. Das haben die im echten Leben ja weiß Gott auch nicht immer. Ich will einfach nur in zehn Jahren achtmal die Champions League gewinnen und dasselbe Gefühl haben wie Uli Hoeneß: diese Ohnmacht der anderen, wenn er sagt, dass ihm und den Bayern der nationale Wettbewerb wichtig sei. Und dann zwinkert er so. Ich möchte Bauunternehmer sein oder Würstchenfabrikant und sa-

gen, dass Fußball ohne Fans nicht das Gleiche ist – und dann die Verträge zur Super League unterschreiben!

Sport ist mir egal. Menschen sind mir (bis auf allernächste Verwandte und Lebenspartner, falls die das hier lesen) egal. Fairer Wettkampf: alles egal. Ich will Allmachtsfantasien und der Konkurrenz selbst all ihre mittelmäßige Spieler wegkaufen, bis ich sie gar nicht mehr aufstellen kann, weil ich so viele davon habe. Ich will endlich den Satz sagen können: »Die UEFA ist eine politisch neutrale Organisation.« Das ist doch die versteckte Botschaft hinter der legendären Anstoss-Kabinenansprache, wo man am Schluss mitbekommt, dass man die ganze Zeit vor einer Kindergartengruppe spricht! Oder?

Anstoss war doch so viel mehr als Fußball. Meine Güte, Fußball ist sterbenslangweilig. Ich verstehe ja den Groll, den Fans haben, wenn sie merken, dass das Spiel nicht startet. Aber denken wir nach! Was will Gerald Köhler uns damit sagen? Er ist viel zu klug, zu gut und zu lustig, als dass es nichts zu bedeuten hätte. Vielleicht möchte er – völlig zu Recht – andeuten, dass es besser wäre, die Bildschirme blieben gleich schwarz – wenn sie schon nicht bunt sein dürfen. Das ergibt alles so Sinn! Versteht ihr? Versteht überhaupt jemand, was ich schreibe?

### Startet nicht richtig

Ich möchte doch gar kein bugfreies Spiel. Wirklich nicht. Wenn ich morgens aufstehe, habe ich doch ohnehin schon das Gefühl, ich brauche einen Critical-Day-One-Patch für meinen Alltag. Mein ganzes Leben war zum Release nicht spielbar, ich war ein Frühchen, und ein Bein war länger, weswegen ich eine sehr schmerzhaft Hose tragen musste. Für mein Leben würde ich auch eine ratlose Bewertung bei Steam hinterlassen. Mit »Startet nicht richtig« als Kernaussage oder so.

Ich muss sagen, ich liebe, ich liebe We Are Football. Und ja, ich messe alles ausschließlich an der übergroßen Vergangenheit, den Erfolgen von einst, und vergleiche sie mit der Tristesse von heute. Ich bin schließlich Werder-Fan. Allein das legendäre Anstoss 3 brauchte diverse Fixes, bis es endlich gut spielbar war, und ich wünsche mir, lieber Gerald Köhler, wenn du das hier liest: Patch einfach gar nichts mehr. Ich brauche keine Bugfixes. Lass das so. Für mich ist dieses Spiel jetzt schon perfekt.

GaliGrü, dein Alex ★



## ESO Blackwood



# NOSTALGIE FÜR SOLISTEN

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Zenimax Online Studios** Termin: **1.6.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Das Kapitel Blackwood lässt euch in Elder Scrolls Online auf Oblivion-Spuren wandeln. Das lohnt sich besonders für Neueinsteiger. Aber nicht alle Aspekte überzeugen uns. Von Gloria Manderfeld

The Elder Scrolls Online hat es im Jahresabenteuer von 2020 vorgemacht: Mit reichlich Skyrim-Nostalgie lockte Entwickler Zenimax viele Enthusiasten ins Spiel. Im guten alten Himmelsrand vereitelten wir die Intrige eines uralten Vampirfürsten und schwelgten in Erinnerungen an ein denkwürdiges Spiel. Dieses Jahr schnuppern wir im neuen Addon Blackwood altbekannte Oblivion-Luft, da sich Daedra-Fürst Mehrunes Dagon gute 800 Jahre vor seinem Angriff in Elder Scrolls 4: Oblivion an einer ersten Invasion Tamriels versucht. Für Neueinsteiger bietet Blackwood das beste ESO-Paket seit langem, da der Einstieg ins Spiel durch die Gefährten so bequem wie noch nie gelingt. Gerade wenn ihr lieber alleine oder nur mit einer anderen menschlichen Person unterwegs seid, bildet ihr gemeinsam mit euren NPC-Gefährten eine vollwertige Verliesgruppe.

## Das steckt in Blackwood

Die beiden sehr unterschiedlichen Begleiter rekrutieren wir in Blackwood per Quest und

erhalten von ihnen je nach Wunsch schlagkräftige Unterstützung als Heiler, Schadens-austeiler und Tanks. Das können wir bei den neuen Weltereignissen, den Oblivion-Toren, auch dringend brauchen: Statt Daedra-Ankern, Gramstürmen und Drachenangriffen betreten wir nun durch immer wieder in Dunkelforst aufploppende Portale die Totenländer, Mehrunes Dagon's Ebene. Statt mit einem sehr starken Boss, der bisweilen Unterstützung ruft, habt ihr es dort aber mit einer Art Mini-Dungeon zu tun. In den Totenländern prügeln wir uns in kleinen, abgeschlossenen Bereichen durch die Schergen des Daedra-Fürsten. Haben wir eine Reihe immer stärker werdender Bosse besiegt, geht es nach dem Endkampf wieder zurück nach Tamriel. Im neuen Gebiet Dunkelforst finden Veteranen abseits davon viel Vertrautes: eine umfangreiche Hauptquest, abwechslungsreiche Nebenaufgaben, mehrere Weltbosse und zwei offene Dungeons. Gerade in den beiden letzteren erwarten euch harte Kämpfe, die nicht nur Beweglichkeit,

sondern auch gute Beobachtungsgabe verlangen. Daneben absolviert ihr im Felshain eine knackige Zwölf-Spieler-Prüfung, die vor allem für eingespielte Teams interessant ist. Damit sind die Entwickler ihrer Devise »Mehr vom Gleichen« erneut treu geblieben.

## Packende Story

Mehrunes Dagon's Intrige beginnt bereits einige Jahrzehnte vor den Ereignissen im Spiel: Der damalige cyrodiilische Kaiser Leovic schloss einen Pakt mit dem mächtigen Daedra und erhielt dafür vier mächtige Ambitionen. Was diese genau sind, findet ihr nach und nach in der Hauptgeschichte von Blackwood heraus, die als Krimi beginnt. Begleitet von der lebensfrohen Waldelfe Eveli Scharfpfeil und unterstützt von der Dremora Lyranth liefert ihr euch mit euren Gegnern einen überraschend spannend inszenierten Wettlauf gegen die Zeit. Natürlich ist das offene Ende wie immer absehbar. Die Geschichte kann wegen des Jahresabenteurer-Modells mit Fortsetzung im vierten Quartal 2021 noch nicht abgeschlossen sein! Der Weg dorthin bleibt aber erfreulich interessant und hat so gut wie keine Längen. Hier haben die Entwickler im Vergleich zu Grey-moor eine Schippe Dynamik draufgelegt.

## Gute Gesellschaft

Dank der beiden aus dem Grundspiel und dem DLC Orsinium bekannten Hauptfiguren kommt zusätzliche Abwechslung in die Erzählung. Evelis motivierte, weltoffene Art

### Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr von ESO nicht genug bekommt.
- ... euch auch in einem MMO Story wichtig ist.

### Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr ständig Abwechslung braucht.
- ... euch topaktuelle Optik wichtig ist.



Beim Endboss eines Oblivion-Tors bekommen wir es mit reichlich zusätzlichen Gegnern zu tun.





Auf der Suche nach einer daedrischen Maschine pflügen wir uns durch vielarmige Daedra.



und Lyranth's scharfzüngige Kommentare machen Lust auf den nächsten Questabschnitt und die Fortsetzung des Jahresabenteuers. Die beiden Fan-Favoriten übernehmen dabei zwei wichtige Rollen: Eveli bringt die Geschichte durch Neugierde und viele Fragen voran und bleibt auf der Ebene der Spielenden. Lyranth fungiert hingegen bei allen Belangen rings um Mehrunes Dagon als Helferin und ergänzt die Heldengruppe dann, wenn besondere Kenntnisse oder übernatürliches Können gefragt sind. Nach dem Staraufgebot der letzten Kapitel sind diese beiden eher bodenständigen Helferinnen ein zusätzlich wohltuender Kontrast.

### Dunkelforsts düstere Details

Die Nebenquests im neuen Gebiet sind wie gewohnt auf hohem erzählerischen Level und bringen uns die Verhältnisse im von Kaiserlichen, Argoniern und Khajiit bestimmten Dunkelforst näher. Dabei spielen die Autoren ihr Können voll aus und erzählen abwechslungsreiche Geschichten, die ihr nicht auslassen solltet. Mal helfen wir einem dunkelförschen Forscher bei der Geisterjagd, mal unterstützen wir eine Liebesromanautorin bei der Suche nach neuen Erfahrungen oder retten ein Argonier-Dorf vor fiesen Räubern. Erfahrene Spieler feiern mit aus dem Grundspiel oder anderen Kapiteln bekannten Persönlichkeiten ein Wiedersehen. Gerade Stibbons-Fans bekommen in Blackwood mehr von dem leidgeplagten Diener zu sehen, als sie vielleicht wollen!

Abseits der vielfältigen Geschichten ist das sehr weitläufige Gebiet an sich aber nicht der große Wurf, den sich Fans nach der grandiosen Schwarzweite im Vorgängerkapitel Greymoor erhofft haben dürften. Neben den Flussauen um die kaiserlich geprägte, wichtigste Stadt Leyawiin schlägt es uns bis in die an Schattenfenn

Fies: Weltboss Koska bekommt geisterhafte Hilfe von seinem geschlagenen Kameraden.



grenzenden Marschen der Argonier. Fürs Auge wird hier allerdings kaum Abwechslung geboten. Das Gebiet ist durch die Marschen und Flussauen und viele Ruinen zwar zunächst interessant, es wird aber schon durch die schiere Größe schnell zum weitläufigen Zeitfresser ohne wirkliche Besonderheiten. Überhaupt, die Ruinen: Es mag spannend sein, mal eine Alyeiden-, Kaiserlichen- oder Argonier-Ruine zu erkunden. Wird das allerdings zum Dauerzustand, schleicht sich trotz guter Storys Langeweile ein.

### Nicht ganz durchdacht

Die Entwicklerentscheidung, offene Oblivion-Tore nicht durch ein entsprechendes Symbol auf der Karte kenntlich zu machen, ist ein weiterer Blackwood-Problemfall. Sie beschränkt die mögliche Teilnehmermenge auf die Spieler in der direkten Umgebung – eben auf alle, die den Öffnen-Sound hören oder das offene Tor sehen können. Auf dem Testserver führte das viel zu oft zu Gruppen, die für das Bezwingen der Bosse trotz Gefährten nicht schlagkräftig genug waren. Nach dem anfänglichen Rush in das neue Gebiet dürfte es schwer werden, für die Ob-

livion-Tore Mitstreiter zu finden – so wird aus einer eigentlich spannenden Mechanik ungewollt ein Rohrkrepiere. Hier sollte Zenimax unbedingt nachbessern!

### Die neuen Gefährten

Da läuft's mit den Gefährten weit besser: Dunkel elfe Mirri Elendis und den Kaiserlichen Bastian Hallix unterstützen wir zunächst in jeweils einer Quest bei der Suche nach von fiesen Kultisten verschleppten Verwandten. Bastian ist auf der Suche nach seinem unzuverlässigen, feierwütigen Ziehbruder, während Mirri und ihr Bruder auf Abenteuerfahrt waren und von ihren Auftraggebern betrogen wurden. Nach zwei erfolgreichen Rettungsmissionen schließen sich uns beide als Gefährten an, auf Reisen entscheiden wir uns für einen von beiden.

Passend zum eigenen Spielstil weisen wir dem aktiven Begleiter fünf Heil-, Kampf- oder Tank-Fähigkeiten und eine ultimative Fähigkeit zu. Diese hängen anders als bei Spielercharakteren nicht von Leben, Magie oder Ausdauer ab, sondern haben unterschiedliche Abklingzeiten, nach denen die Begleiter sie selbstständig wieder aktivieren



## MEINUNG

Gloria H. Manderfeld  
@nerdgedanken



Nach Greymoor und dem Jahresabenteuer 2020 waren meine Erwartungen an die Story von Blackwood zugegebenermaßen nicht sonderlich hoch. Das Dauerproblem vorhersehbarer Cliffhanger am Ende eines Kapitels lässt sich ohne eine Änderung des Gesamtmodells schließlich nicht beheben. Die spannende Ermittlungsgeschichte war eine richtig positive Überraschung, und auch das ausgedehnte Wiedersehen mit der sarkastischen Lyranth hat mir sehr viel Spaß gemacht. Endlich erreicht die Hauptgeschichte die Qualität der Nebenquests und lässt mich nach ihrem Ende neugierig auf die Fortsetzung zurück.

Dem zu groß geratenen und damit trotz schöner Szenarien oftmals inhaltsleeren Gebiet fehlen echte Aha-Momente wie die Schwarzweite in Greymoor, hier wäre weniger sicher mehr gewesen. Aber angesichts der wirklich gelungenen Gefährten und deren enormer Einsteigerfreundlichkeit tritt dieser Aspekt für mich bei Blackwood zurück. Denn Bastian und Mirri haben nicht nur nützliche Fähigkeiten zu bieten, die gerade Neulingen das Spiel sehr erleichtern werden, sondern auch beide Hintergrundgeschichten und Vorlieben, die sich zu erkunden. Nach dem für mich eher enttäuschenden letzten Jahr habe ich das Gefühl, dass die Entwickler mit neuer Motivation wieder auf dem richtigen Weg sind – denn bis auf den nervigen Fähigkeitenverzögerungs-Bug bekommt ihr mit Blackwood ein lohnenswertes, spannendes Paket!

können. Immer wenn wir Gegner töten, erhalten auch aktive Begleiter Erfahrungspunkte und leveln bis zu Level 20 auf. Haben Bastian oder Mirri bestimmte Levelstufen erreicht, schalten sie neue, stärkere Fähigkeiten frei. Daneben gewinnen die beiden Zuneigung zum Spielercharakter, wenn wir Dinge tun, die ihnen gefallen. Bücherwurm Bastian belohnt uns beispielsweise,



Eveli ist eine der tragenden Figuren in der Geschichte.

wenn wir regelmäßig in Bücherregalen nach Lektüre stöbern. Und mit höheren Zuneigungswerten geht die persönliche Geschichte der Begleiter weiter, mit der wir mehr über ihren Hintergrund erfahren.

### Alles für die Freunde!

Für mehr Gefährteneffizienz heißt es allerdings Töten und Sammeln: Spezielle Gefährtenausrüstung mit unterschiedlichen, besonderen Eigenschaften klaben wir als Beute geschlagener Feinde. Gefällt uns der Gefährten-Style nicht, verpassen wir ihnen aus den bereits accountweit gesammelten Kostümen einen neuen Look. Auch wenn das Ganze insgesamt erstmal kompliziert klingt, ist die Anwendung nach ein bisschen Eingewöhnung erstaunlich leicht. Achten wir darauf, dass die Gefährten zur gewünschten Rolle passende Fähigkeiten nutzen und Ausrüstung erhalten, klappen die Kämpfe erfreulich gut. Besonders Spielanfänger und Casual-Spieler bekommen durch die Gefährten eine echte Hilfe an die Hand!

### Oblivion-Nostalgie pur

Seid ihr schon in Elder Scrolls 4: Oblivion begeistert durch Leyawiin und Umgebung gereist, findet ihr auch in der ESO-Variante des Gebiets viel Vertrautes. Erneut gelingt es den Entwicklern, nach der Skyrim-Nostalgie die Fans der Singleplayer-Spiele abzuholen. Mehrunes Dagon als Hauptgegner hat ein nachvollziehbares Motiv für sein Tun

und ist samt seinen Kultanhängern ein glaubhafter Gegenspieler – selbst wenn wir wissen, dass er am Ende besiegt wird und erst in Oblivion wieder sein Glück versuchen dürfte! Fans bekommen mit der Feste Blaublut, dem Gasthaus zum Weißen Hengst, den Aleyden-Ruinen Veyond und Welke sowie der Stadt Leyawiin bekannte Orte in ihrer Version von vor 800 Jahren zu sehen.

Sind wir vor allem auf den Straßen unterwegs, treffen wir auch auf den wohl nervigsten Oblivion-NPC, der auch in Blackwood unser größter Fan ist und uns mit seiner unerwünschten Aufmerksamkeit traktiert. Wer von Mehrunes Dagon's Ebene, den Totenländern, nicht genug bekommen konnte, reist während der Hauptgeschichte wie auch durch die Oblivion-Tore regelmäßig dorthin. Eines konnten die Entwickler jedoch trotz aller Nostalgie nicht abstellen: Auf dem Spieler-Testserver gab es spürbare Verzögerungen zwischen dem Auslösen von unseren Kampffähigkeiten und den gewünschten Effekten. Ob es Zenimax vielleicht noch gelingt, das Problem in diesem Jahr endlich zu beheben, bleibt allerdings zweifelhaft. ★

## THE ELDER SCROLLS: BLACKWOOD

### SYSTEMANFORDERUNGEN

| MINIMUM                      | EMPFOHLEN                     |
|------------------------------|-------------------------------|
| Core 2 Duo / Athlon X2 6000+ | i7 4770K / Phenom II X6 1090T |
| GT 330M / Radeon HD 6490M    | GT 650M / Radeon HD 5770      |
| 4 GB RAM, 60 GB Festplatte   | 8 GB RAM, 60 GB Festplatte    |

- 👍 gelungene Hauptgeschichte
- 👍 vielseitige und interessante Nebenquests
- 👍 neue Prüfung, zwei offene Verliese, Daily-Quests
- 👍 neues Weltereignissystem Oblivion-Tore
- 👍 Gefährtenmechanik mit zwei sympathischen Helfern, die auch wirklich was nützen
- 👎 zu weitläufiges, wenig abwechslungsreiches Gebiet langweilt auf Dauer etwas
- 👎 Weltereignisse nicht auf Karte sichtbar
- 👎 Fähigkeitenverzögerungs-Bug noch präsent

### FAZIT

Dank Gefährten und Oblivion-Nostalgie ein gelungener Abenteuerauftakt, der am zu weitläufigen Gebiet krankt.

86



In der friedlichen Stadt Leyawiin rüsten wir uns für neue Abenteuer aus und entspannen.



# 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](http://GameStar.de/app12)

**12  
Ausgaben  
nur  
34,99€**

## EINE APP FÜR ALLES

GameStar und Sonderhefte  
komfortabel in einer App  
kaufen und lesen

## HEFTVIDEOS

Alle GameStar-Videos der  
jeweiligen Ausgabe als  
Stream dabei

## ARCHIV

Zugriff auf komplettes  
GameStar-Heftarchiv  
während Abolauzeit\*

# JETZT DOWNLOADEN

[www.gamestar.de/epaper](http://www.gamestar.de/epaper)



\* Nur bei direkter Bestellung eines digitalen GameStar-Abos über den GameStar-Shop unter [www.gamestar.de/shop](http://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



## Necromunda: Hired Gun

# WARHÄMMERCHEN 40K

Genre: **Shooter** Publisher: **Focus Home Interactive** Entwickler: **Streum On Studio** Termin: **1.6.2021** Sprache: **Deutsch**  
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **nein (GOG.com)** Enthalten in: –

Der Warhammer-Shooter hat Ecken und Kanten, bietet aber tolles Leveldesign und kurzweilige Action. Von Manuel Fritsch

Studio Streum On, das 2018 für Space Hulk: Deathwing eher durchwachsene Kritiken erhielt, bringt uns nun den nächsten Warhammer-40K-Shooter. Kleine Entwarnung: Zwar hat auch Necromunda einige Designschwächen und kann mit seinen offensichtlichen Vorbildern wie Doom: Eternal oder auch Titanfall 2 nicht ganz mithalten, es ist aber deutlich besser geworden als der Vorgänger.

Als einer von 15 wählbaren Charakteren – die sich allerdings nur optisch in Kleidung und Geschlecht unterscheiden – startet ihr das Spiel als Kopfgeldjäger auf dem Planeten Necromunda. In den sogenannten Mak-

ropolen haben rivalisierende Gangs das Sagen, und es gilt das Recht des Stärkeren. Schnell geratet ihr zwischen die Fronten konkurrierender Mächte und kämpft nicht nur ums eigene Überleben, sondern deckt dabei auch noch dunkle Machenschaften und Verschwörungen auf.

## Abwechslungsreiche Kampagne

Die Hauptkampagne führt euch in insgesamt 13 Kapiteln mit rund 15 Stunden Spielzeit in immer neue Bereiche des Planeten, die richtig gut aussehen und die uns mit ihrer menschenfeindlichen Architektur beeindrucken.



Die meisten Feinde in Necromunda sind menschlich, aber hin und wieder mischen sich auch ein paar schwere Mechs in die Action ein.



Die dystopische Welt des Planeten Necromunda bietet einen spannenden und unverbrauchten Schauplatz. Die Levelarchitektur fängt die Industrielwelt packend ein.

Necromunda fängt die düstere Stimmung dieser Industriedystopie gelungen ein, und auch spielerisch bieten die Settings massig Abwechslung. Mal kämpft ihr auf einem fahrenden Zug, kurz darauf seid ihr in ekligten Abwasserkanälen unterwegs und liefert euch dann in luftiger Höhe auf Kränen und Lastenaufzügen packende Duelle. Oder ihr wehrt dutzende Feinde bei der Bewachung einer eisernen Zitadelle ab.

Die Geschichte wird mit einigen wenigen Zwischensequenzen erzählt, richtig fesselnd ist sie aber nie. Welche Mächte im Hintergrund nun aus welcher Motivation heraus einen Krieg anzetteln und was wir genau damit zu tun haben, wird uns selbst mit kompletter deutscher Sprachausgabe nicht wirklich klar – und interessiert uns ehrlich gesagt auch wenig. Es mag zur Welt der Vorlage passen, dass wir als Söldner nur ein Spielball sind und unsere Handlungen nichts bedeuten. Für das Erlebnis in einem Videospiel ist diese verworrene Erzählform eher hinderlich. Kenner des Necromunda-Tabletop werden immerhin einige berühmte Figuren erkennen und können mit der Geschichte bestimmt etwas mehr anfangen.

## Schnörkellose Action

Die Stärke des Shooters liegt ganz klar in der schnellen Action und den fantastischen Arealen, die mit ihrer Vertikalität punkten. Necromunda ist kein Deckungs-Shooter, ihr müsst daher dauerhaft per Enterhaken, Dash- und Doppelsprungfähigkeit in Bewe-

### Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Lust auf schnörkellose Baller-Action habt.
- ... ihr die düstere Vorlage reizvoll findet.

### Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr eine spannende Geschichte erwartet.
- ... euch unbeholfene (Ragdoll-)Animationen und viele kleinere Bugs nerven.



## MEINUNG

Manuel Fritsch  
@manuspielt



Zugegeben: Der Ersteindruck des Spiels war katastrophal und hat wenig Lust darauf gemacht, überhaupt weiterzuspielen. Die zu gewollt grimmig erzählte Geschichte zündete bei mir überhaupt nicht, und das schrecklich umständliche Inventarmanagement ist zum Davonlaufen. Was mich jedoch antrieb, war der beeindruckend gut umgesetzte Schauplatz Necromunda. Das Leveldesign ist gut gelungen und bietet tolle Kampfplätze in einer absolut menschenfeindlichen Industrielwelt, in der wir als Kopfgeldjäger das Gefühl bekommen, nur ein unbedeutendes Rädchen zu sein. Toll! Die zweite Stärke von Necromunda entfaltet sich dann ebenfalls erst nach einigen Stunden: der in Spielen so oft ersehnte »Flow«. Mit einigen Bionics im Körper lassen sich Spezialfähigkeiten einsetzen, Gegner mit explosiven Nahkampfangriffen in Stücke reißen, und dank des Enterhakens wechseln wir in Windeseile die Position und fliegen förmlich durch die verschachtelten Kampfarenen. In diesen Momenten macht mir Necromunda: Hired Gun – trotz der vielen Kritikpunkte – richtig Spaß.

gung bleiben, sonst werdet ihr von den Gegnernmassen überrannt. So richtig entfaltet sich das damit verbundene Flow-Spielgefühl allerdings erst, sobald ihr in den ersten Stunden genug Geld verdient habt, um euren Charakter entsprechend stark auszubauen. In der Hub-Welt zwischen den Missionen könnt ihr nicht nur bessere Waffen, sondern auch neue Spezialfähigkeiten erwerben. Ein grobschlächtiger Unterweltchirurg baut euch diese in Form von kybernetischen Körperverbesserungen ein. Neben stärkeren Armen und Beinen, die unsere Lebensenergie und Geschwindigkeit erhöhen, lassen sich auch Energiemodule kaufen, die große Vorteile im Kampf bringen. So feuern wir wahlweise kleine Lenkraketen aus dem Unterarm, betäuben mit einer Energiewelle alle Feinde im Umkreis oder können uns per Teleportierung für einen Überraschungsmeuchelmord direkt in den Nahkampf beamen. In Kombination macht das große Laune.

Witziges Detail: Auch unser treuer Kampfhund, der auf Knopfdruck nach versteckten Feinden Ausschau hält und diese selbstständig angreift, lässt sich mit einem geschärften Stahlgebiss und weiteren technischen Verbesserungen zäher und aggressiver machen. Vorausgesetzt, ihr macht das nötige Kleingeld für den Cyber-Wauwau locker.

Das Geld für die Shoppingtouren verdient ihr durch das Abschließen von Missionen und den Verkauf von auf dem Weg gefundenem Loot. Seid ihr knapp bei Kasse, wartet an einem Auftragsbrett neben der Bar un-



Stillstand ist keine Option. Nur wenn wir ständig in Bewegung bleiben, können wir der Übermacht an Feinden etwas entgegensetzen.

endlich viele zufallsgenerierte Missionen, bei denen ihr in den freigespielten Gebieten der Kampagne neue Auftragsarbeiten annehmen könnt. Zusätzlich dürft ihr jederzeit alle Kapitel wiederholen und aus insgesamt vier Schwierigkeitsgraden wählen.

### Wichtiges Feedback

Die Spezialattacken retten das ansonsten sehr konservativ gehaltene Waffenarsenal, das mit unterschiedlich schweren Maschinengewehren, Pistolen, Flinten und einer Laserwaffe wenig Überraschungen bietet. Dafür fühlen und hören sich alle Schusswaffen wichtig an und geben gutes Treffer-Feedback. Lediglich bei den Ragdoll-Effekten meint es das Studio manchmal etwas zu gut, sodass einige Gegner regelrecht vom Boden abheben. Mit bereits versprochenen Patches sollen einige der unfreiwillig komisch wirkenden Animationen aber schon sehr bald reduziert werden.

Ob auch an der oft sichtbar dümmlich agierenden Gegner-KI gearbeitet wird, haben wir nicht in Erfahrung bringen können. In den meisten Situationen sorgt jedoch die schiere Menge an Widersachern und die damit verbundene Hektik dafür, dass die »künstliche Dummheit« kaum ins Gewicht fällt. Störend ist es allerdings, wenn direkt vor unseren Augen Gegner aus dem Nichts erscheinen, oder (noch) sehr häufig auftretende Glitches und Bugs den Spielspaß trüben. Auch vor Komplettabstürzen waren unsere Testversionen weder auf dem PC noch auf der PS5 gänzlich befreit.

### Mit Abstrichen

In seinen guten Momenten ist Necromunda: Hired Gun ein launiger und angenehm schnörkelloser AA-Shooter, wie es ihn heutzutage eigentlich nur noch selten gibt. Er liefert fordernde Dauerfeuer-Action, tolle Levels und hier und da ein paar wirklich schön gestaltete Skriptmomente, die euch die Besonderheit der düsteren Welt näherbringen. Was dem Titel zu höheren Wertungsregionen fehlt, sind unter anderem spannendere Bosskämpfe, eine höhere Bandbreite an Gegnern und etwas mehr Feinschliff in der

Benutzerführung. Während Bugs durch kommende Patches vermutlich verschwinden werden, müsst ihr euch bei Interesse wohl auch in Zukunft durch die komplett unintuitiven und fummeligen Ausrüstungs- und Waffenverbesserungsmenüs sowie die lahme Story quälen, um an die guten Momente dieses Indie-Shooters zu gelangen. ★

## NECROMUNDA

### SYSTEMANFORDERUNGEN

| MINIMUM                     | EMPFOHLEN                   |
|-----------------------------|-----------------------------|
| i5 3570K / FX 6300 X6       | i5 8600K / Ryzen 5 2600     |
| GTX 560 Ti / Radeon HD 7770 | GTX 1660 / Radeon RX 5600   |
| 8 GB RAM, 50 GB Festplatte  | 16 GB RAM, 50 GB Festplatte |

### PRÄSENTATION

- gute Lichteffekte
- komplette Sprachausgabe
- treibender Soundtrack
- hölzerne Animationen
- etliche Bugs und Ragdoll-Probleme

### SPIELEDISIGN

- großartige Levels
- hohes Tempo und guter Flow
- motivierendes Skill-System
- aus dem Nichts erscheinende Gegner
- fummeliges Ausrüstungssystem

### BALANCE

- vier Schwierigkeitsgrade
- fairen Checkpoint-System
- übermächtige Nahkampf-Kills
- unfairen »Endlos-Spawning«
- oft dumme Gegner-KI

### ATMOSPHÄRE/STORY

- glaubhaftes Necromunda
- düstere Industrielwelt
- gut eingesetzte Skriptmomente
- langweilige Hauptgeschichte
- Hub-Welt sehr statisch

### UMFANG

- 13 Kapitel
- 15 Stunden Spielzeit
- Wiederspielwert durch Zufallsmissionen
- kein Multiplayer-Modus
- Helden ohne spielerische Unterschiede

### ABWERTUNG

Vereinzelte Abstürze und etliche Glitches und Bugs sorgen dafür, dass wir immer wieder unsanft aus dem Flow herausgerissen werden.

### FAZIT

Rasanter AA-Shooter mit beeindruckenden Levels und tollem Setting. Story und Inszenierung können aber nicht mithalten.

72

-2

70



## Dungeons &amp; Dragons: Dark Alliance

GANZ SCHÖN  
FINSTER

Genre: **Action** Publisher: **Wizards of the Coast** Entwickler: **Tuque Games** Termin: **22.6.2021** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**  
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **Xbox Game Pass**

Dark Alliance will die Action zurück ins Dungeons-&-Dragons-Universum bringen. Doch die gute Präsentation und ein paar nette Ansätze gehen in einer Flut von Problemen unter. Von Sascha Penzhorn

In Dungeons & Dragons: Dark Alliance schlüpft ihr in die Rolle von R.A. Salvatores Romanhelden Drizzt Do'Urden, Bruenor, Wulfgar und Catti-brie und kloppt euch in Action-Gemetzeln in Third-Person-Perspektive mit tonnenweise Goblins, Kultisten und anderen Scheusalen. Die seichte Story greift den gesprungenen Kristall aus dem gleichnamigen Roman auf: Eine dunkle Allianz unterschiedlicher Monster tummelt sich im Eiswindtal und macht sich die Mächte des Kristalls zunutze, um für Chaos und Verwüstung zu sorgen. Grund genug für Drizzt und seine Gefährten, die Waffen zu ergreifen.

### Unterschiedliche Kampfstile

Euer Spielerlebnis variiert je nach gewählter Figur. Der schwerfällige Zwerg Bruenor kann vorzüglich einstecken, spielt sich aber erst dann flotter, wenn ihr Spielwährung in einige Moves für ihn investiert. Der Barbar Wulfgar schwingt seinen Hammer auch nicht gerade mit Lichtgeschwindigkeit, doch wo er hinhaut, wächst kein Gras mehr. Dunklelf Drizzt hackt seine Gegner mit rasend schnellen Attacken in Stücke. Bogenschützin Catti-brie verschießt mit stocksteifen Animatio-

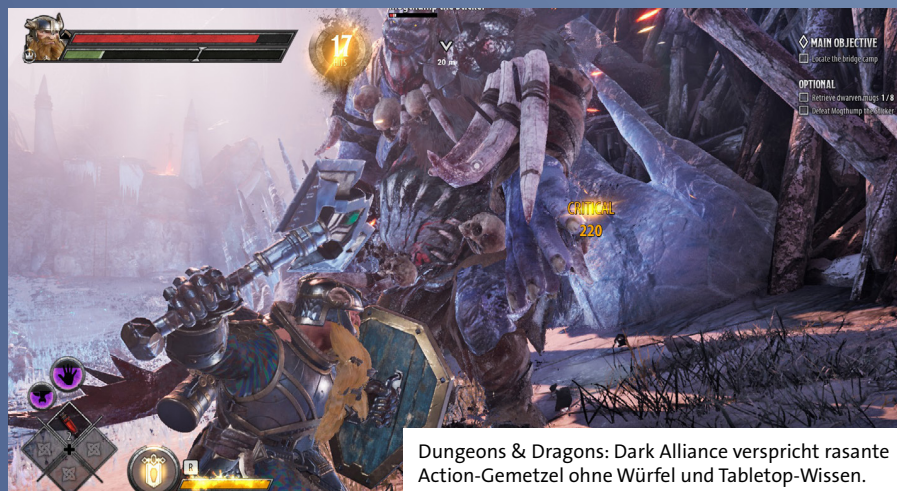
nen Pfeile, stöhnt und schreit bei jedem Schuss und vernichtet Feinde, die oft überhaupt nicht auf ihre Attacken reagieren und sich schließlich in den Himmel verabschieden, als werden sie von Aliens entführt.

Nebenher verfügt jeder Charakter über Spezialmanöver und einen ultimativen Angriff. So hat Wulfgar die obligatorische Wirbelattacke für seinen Hammer, Catti-brie verschießt riesige arkane Pfeile, Bruenor verspottet Gegner und verleiht Waffen Elementarschaden, Drizzt macht sich unsichtbar und ruft Pantherdame Guenwhyvar zur Verstärkung herbei und so fort. Die meisten Monster werden dabei höchstens durch bloße Stückzahlen zur Gefahr, nicht aber durch irgendeine Form von Intelligenz oder Taktik. Gegner stehen oft eine Weile untätig herum und glotzen in die Gegend, statt anzugreifen. Viele Feinde, auch Zwischenbosse, reagieren gerne mal überhaupt nicht auf Fernkampfattacken und lassen sich so ohne Probleme oder Herausforderung abschießen. Manchmal stehen sie auch einfach nur im Feuer, auf Stachelfallen und in anderen gefährlichen Dungeon-Elementen und segnen ganz ohne unsere Mithilfe das Zeitliche.

### Smartphone-Loot

Es gibt insgesamt vier Missionen und drei Dungeons im Spiel, die allesamt in je drei spielbare Levels unterteilt sind. Wenn ihr diese komplett auf den Kopf stellt und nach Beute absucht, seid ihr pro Level schon mal bis zu einer halben Stunde beschäftigt. Genauso könnt ihr aber auch einfach durchrennen, den allergrößten Teil der Kämpfe komplett ignorieren und seid dann im Extremfall in unter zwei Minuten fertig, was so sicher nicht gewollt ist. Natürlich resultieren mehr geplünderte Kisten und gekillte Gegner in mehr Beute, deren Qualität von eurem gewählten Schwierigkeitsgrad abhängt. Zudem könnt ihr an einigen Lagerpunkten kurz Rast machen, so Heiltränke auffüllen und Checkpoints setzen, falls ihr mal das Zeitliche segnet. Eine Rast zu überspringen, erhöht die Qualität eurer Beute. Mehr Risiko bedeutet bessere Belohnungen. Interessante Idee!

Schließt ihr einen Level ab, dürft ihr eure Belohnungstruhe öffnen und dann jeden erbeuteten Gegenstand einzeln enthüllen wie Sammelkarten in einem Spiel für Smartphones. Gerade in den ersten Spielstunden ist hier sehr viel Schrott dabei. Drei paar Hosen, mal mit Resistenz gegen Feuer, dann Gift, dann Elektrizität, motivieren nicht besonders, zudem sehen die Helden mit einigen Klamotten aus, als hätten sie eine Kleiderkammer ausgeraubt. Immerhin: Hochstufige Item-Sets sehen teilweise echt cool aus, falls ihr es im Spiel so lange durchhalten solltet. Nebenher verteilt ihr Punkte auf Attribute, von denen keines so funktioniert



Dungeons & Dragons: Dark Alliance verspricht rasante Action-Gemetzel ohne Würfel und Tabletop-Wissen.

#### Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr im Koop-Modus Goblins schnetzeln wollt.
- ... ihr beinharte, alles verzeihende Fans des Dungeons-&-Dragons-Szenarios seid.

#### Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr tiefgängiges Gameplay erwartet.
- ... ihr eure Gegner gerne herausfordernd habt.



## MEINUNG

Sascha Penzhorn  
@Berserkerritten



Ich saß echt lachend und etwas ungläubig vorm Rechner, als Catti-brie in wahnsinniger Geschwindigkeit hundert Millionen Pfeile in einen Goblin versenkt hat. Nicht etwa, weil es so irre spektakulär war, sondern weil sie dabei Geräusche von sich gegeben hat wie Monica Seles in ihren besten Zeiten. Ihr Opfer stand dabei seelenruhig herum und ließ die Tortur über sich ergehen, bis es sich schließlich lautlos gen Himmel erhob und für immer verschwand. Der Verbeeg-Koch, seines Zeichens einer der Endbosse im Spiel, stand bei mir regungslos im Feuer und brutzelte vor sich hin. Als ich versucht habe, an einzelnen Goblins mein Timing für Paraden zu verfeinern, standen diese teilweise zehn Sekunden und länger vor mir und griffen überhaupt erst dann an, als ich sie das dritte Mal angerempelt hatte.

Ja, ein Spiel, in dem man pro Level 100 und mehr Monster verkloppt, braucht keine gute KI. Aber wenigstens irgendeine Form von KI wäre dann doch ganz nett gewesen. Wenn man in einem Action-RPG einfach an 90 Prozent der Kämpfe vorbeirennen kann, ist das auch eher nicht ideal. Und nach der zehnten Höhle voller Goblins, Verbeeg und sammelbarer Zwergenkrüge hatte ich mich dann auch langsam mal am Spiel sattgesehen. Ja, später gibt's noch ein paar Untote, Kultisten und etwas abwechslungsreichere Umgebungen, bis dahin fühlt sich das Teil aber unnötig gestreckt an. Die Salvatore-Helden als Alleinstellungsmerkmal sind ja ganz nett, davon abgesehen ist das Teil aber nur ein maximal durchschnittlicher Action-Brawler mit zu vielen Schwächen.

wie im Tabletop. So verbessert Stärke hier unter anderem eure Rüstung, Weisheit erhöht eure Resistenz gegen Elementarschaden, Geschicklichkeit sorgt für mehr und mächtigere kritische Treffer und so fort. Kleine Talentbäume mit irre aufregenden Eigenschaften wie zehn Prozent mehr Rüstung



Vier Missionen und drei Dungeons unterteilt in je drei spielbare Levels warten auf euch.

oder fünf Prozent mehr Nahkampfschaden gibt es auch. Spannender sind die Moves und Spezialattacken, die ihr gegen Gold freischaltet. Das ist Spielwährung, Mikrotransaktionen gibt es bis auf den Krempel aus der Deluxe-Edition nicht. In der stecken neben Zugang zur kommenden Erweiterung Echoes of the Blood War auch Waffen-Skins.

### Gewöhnungsbedürftige Steuerung

Den Entwicklern zufolge wurde Dark Alliance für Controller optimiert. So gespielt leidet die Action aber unter der behäbigen Kamera, die grundsätzlich starr bleibt und ständig mit dem rechten Analogstick nachjustiert werden muss, während ihr ein halbes Dutzend und mehr Gegner gleichzeitig bearbeitet. Theoretisch könnt ihr Feinde per Lock-on erfassen, besonders bei größeren Monstern rückt euch die Kamera dann aber so dicht auf die Pelle, dass ihr regelrecht am Gegner klebt und gar keine Übersicht mehr habt. Zum Ausgleich seid ihr ständig von Markierungspfeilen umgeben, die euch zeigen, wo sich Feinde außerhalb des Bildschirms befinden. Alternativ spielt ihr mit Maus und Tastatur und habt dank Nagetier bessere Kontrolle über die Kamera, müsst aber erst mal einige Tasten neu belegen – oder eben per Tabulator blocken und Ausweichmanöver mit der C-Taste ausführen.

Immerhin: Monster und Umgebungen machen eine gute Figur, die Goblins, Verbeeg, Frostriesen und andere Viecher werden gut über Zwischensequenzen und (englisch und

französisch vertonte) Sprachausgabe in Szene gesetzt. Unter den Monstern gibt es ein paar Highlights wie die überraschend flinken und gefährlichen Gnome oder den Verbeeg-Koch, doch nach gefühlt 10.000 Goblins und den immergleichen Verbeeg-Zwischenbossen stellt sich eine gewisse Monotonie ein. Auch die sonst hübschen Umgebungen wiederholen sich recht häufig. Gerade im Singleplayer geht dem Spiel so schnell die Puste aus. Mit bis zu drei Freunden an der Hand macht das Teil in kurzen Sitzungen eine Weile Spaß. Wenn es nicht unbedingt Dungeons & Dragons sein muss, gibt es aber deutlich bessere Koop-Looter in dieser Preisklasse. ★

## DUNGEONS & DRAGONS- DARK ALLIANCE

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i5 6600K / AMD FX 8320  
GTX 750 Ti / Radeon R7 360  
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i5 9600 / Ryzen 5 3600  
GTX 1660 Ti / RX Vega 56  
16 GB RAM, 50 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- + tolle Umgebungen + Zwischensequenzen
- + gutes Gegnerdesign + schicke Ausrüstung
- einige schwache Animationen

### SPIELEDISIGN



- + im Koop kurzzeitig nett - im Alleingang sehr monoton
- dumme KI - problematische (Kamera-) Steuerung
- viele Kämpfe einfach überspringbar

### BALANCE



- + sechs Schwierigkeitsgrade + Monsterstärke skaliert mit Spielerzahl
- + Risiko vs. Belohnung
- teils untätige Feinde - suizidgefährdete Gegner

### ATMOSPHERE / STORY



- + toll inszenierte Monster + Setting und Figuren aus den Romanen
- Story belanglos - viele Wiederholungen
- unfreiwillig komisch

### UMFANG



- + vier spielbare Charaktere + zahlreiche Waffen und Rüstungen
- + 21 Levels - Goblins, Goblins, überall Goblins
- lahme Talentbäume

### FAZIT

Mäßig unterhaltsames Third-Person-Hack&Slay mit lausiger KI, Kameraproblemen und viel zu vielen Goblins.



Für eure Abenteuer wählt ihr aus sechs Schwierigkeitsgraden. Je härter die Mission, desto besser die potenzielle Beute.



## Edge of Eternity

GUTE  
KANTEN

Die Hauptfiguren sind deutlich schöner als irgendwelche Dorfbewohner und NPCs, bei Lippenbewegungen schaut ihr aber besser nicht so genau hin.

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Dear Villagers** Entwickler: **Midgar Studio** Termin: **8.6.2021** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**  
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Das Open-World-Rollenspiel kann sein kleines Budget nicht leugnen, erinnert uns in seinen besten Momenten aber an einen wahren Klassiker. Von Sascha Penzhorn

Die Welt Heryon wird von fiesen Aliens heimgesucht, die mit Kampfrobotern und einem tödlichen Virus Angst und Schrecken verbreiten. Als Soldat Daryon erlebt ihr die Katastrophe am eigenen Leib, als ihr mit einer Handvoll Mitstreitern versucht, den Eindringlingen mit Schwert und Magie Einhalt zu gebieten. Dabei stellt ihr schnell fest, dass finstere Mächte nicht nur außerhalb eurer Welt lauern. Das Setting von Edge of Eternity bietet Science-Fantasy mit einigen überraschenden Momenten und Wendungen sowie gut geschriebenen Protagonisten. Trotz des recht seriösen Tons der Story nimmt sich das Spiel nie zu ernst, beispielsweise wenn direkt zu Spielbeginn über Daryons riesengroßes Schwert gelästert wird.

### Kämpfen wie gewohnt

Eure Reise durch die große, abwechslungsreiche Open World stellt euch vor viele Herausforderungen. So laufen Monster und Kreaturen herum, die bei Berührung einen Kampf starten. Ihr prügelt euch rundenbasiert über ein ATB-Kampfsystem wie in Final Fantasy 7 und führt jede Runde Attacken, Spezialmanöver und Zauber mit den bis zu vier Helden in eurer Gruppe aus. Gegner haben Elementarresistenzen, die sich mit Tageszeit und Witterung ändern können, zudem spielt eure Positionierung eine Rolle. So dürft ihr nämlich nicht nur draufhauen, sondern Figuren auch über das in Hexfelder

aufgeteilte Schlachtfeld bewegen, um Feinde von hinten anzugreifen, gegnerische Flächenattacken zu vermeiden oder euch umliegende Heilkristalle, Belagerungswaffen und andere Vorteile zu Nutze zu machen.

Das wird im späteren Spielverlauf und besonders auf den höheren der vier Schwierigkeitsstufen ziemlich anspruchsvoll und erfordert durchaus taktisches Geschick. Wer es weniger stressig mag, kommt mit leichteren Schwierigkeitseinstellungen aber auch sehr entspannt durch. Überhaupt sind die Optionen diesbezüglich sehr komfortabel. Euch bleibt beispielsweise überlassen, ob Monster mit eurer Stufe rauf, runter oder überhaupt nicht skalieren sollen, ob ihr nur an Speicherpunkten oder immer und überall euren Spielstand sichern wollt oder ob ihr Teleporterschnellreise erlauben möchtet.

### Geduld muss sein

Wie bei JRPGs üblich solltet ihr euch auf lange Dialoge und Zwischensequenzen gefasst machen. Wer kein Freund davon ist, befindet

sich hier sowieso im falschen Genre, zudem zieht sich die Anfangsphase sehr in die Länge. Nach dem Intro spielt ihr für viele Stunden nur mit Daryon und seiner Schwester Selene, während ein dauerhaftes drittes und viertes Partymitglied lange auf sich warten lassen. In dieser Zeit fallen viele Kämpfe kinderleicht und wenig fordernd aus, bis die Sache endlich mal Fahrt aufnimmt. Zeit genug, die großartige Musik von Yasunori Mitsuda (Chrono Trigger, Xenoblade Chronicles) auf euch wirken zu lassen oder auf einer riesigen Nekaroo-Reitkatze auf Schatzsuche zu gehen. Aber ungeduldige Naturen haben hier womöglich nicht genug Sitzfleisch.

Nebenher lernt ihr so den vom Krieg gezeichneten Daryon und seine optimistische Schwester Selene besser kennen. Die gefallen uns sehr gut, auch wenn der stachelhaarige Held mit dem Riesenschwert natürlich erst mal voll ins JRPG-Klischee passt. Hier und da stapft ein extrasaftiges Bossmonster durch die Gegend, das einige Levels mehr auf dem Kerbholz hat als seine Artgenossen

#### Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr gerne fantastische Welten bereist.
- ... euch rundenbasierte Kämpfe gefallen.
- ... ihr das Spiel individuell anpassen möchtet.

#### Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr auf aufwändige Nebenquests hofft.
- ... ihr viele unterschiedliche Gegnertypen wollt.
- ... JRPGs so gar nicht euer Bier sind.



Arme Säue: Über diesen Schweinen lassen wir einen Flächenzauber herabregnen. Schlaue Feinde bewegen sich davon weg.





Gleich zu Spielbeginn kämpfen wir gegen die Alien-Besitzer – und die sind absolut gnadenlos!



Die Spielwelt steckt voller wunderschöner Landstriche. So macht die Reise durch Heryon gleich nochmal so viel Spaß.

und euch mehr Kampfgeschick abverlangt als reguläre Gegner. Schlimmstenfalls sind die Viecher so stark, dass ihr sie erst mal in Ruhe lassen und später eine erneute Auseinandersetzung wagen müsst. Auch das gehört in vielen JRPGs zum Programm.

### Generische Nebenmissionen

Euer Weg durch die gut erzählte Geschichte führt durch eine sehr hübsche, aber auch recht schlauchige Spielwelt. Hier und da gibt es immer wieder mal etwas weitläufigere Gebiete mit versteckten Puzzles und Kisten, doch diese sind alle durch enge Passagen hintereinander aufgereiht. Das ist halb so wild, folgt ihr die meiste Zeit über doch ohnehin der Markierung zur nächsten Hauptmission. Unterwegs stolpert ihr aber auch über Nebenaufgaben, die euch mit zusätzlicher Ausrüstung und Erfahrung belohnen. Die sind generische Jagd- und Sammelaufträge wie aus jedem x-beliebigen MMO. Gnädigerweise müsst ihr diese nicht alle brav abarbeiten, wenn ihr nicht wollt.

Die Charakterentwicklung setzt neben den Stufenanstiegen auf Kristalle, die ihr in die Waffen eurer Helden einfügt. Kristalle gewähren passive Boni auf Werte wie beispielsweise Angriff oder Verteidigung, zudem erhaltet ihr durch manche davon neue Spezialattacken oder Zaubersprüche.

### Unausgeglichenes Crafting

Überall in der Spielwelt findet ihr Erz, Holz und andere Rohstoffe, nehmt Feinden Klau-

en und Zähne ab und kombiniert sie an Werkbänken zu neuer Ausrüstung. Nicht selten kommt es dabei vor, dass unmittelbar neben der Werkbank ein NPC sehr günstig genau die Klamotten verkauft, die ihr über Rohstoffe umständlich von Hand herstellen könnt. Dass das Spiel nicht erklärt, wie und wo ihr Materialien erbeutet, macht die Sache nicht leichter. Zudem bestimmt der Zufall die Qualität der Erzeugnisse, was nirgends im Spiel erklärt wird. Damit ist ein Handwerkssystem zwar vorhanden, es ist nur nicht sonderlich hilfreich oder spaßig. Hier hat sich das kleine Entwicklerteam wohl etwas viel vorgenommen.

Bei aller Begeisterung für die Spielwelt wirken die Charaktermodelle, besonders für NPCs wie Dorfbewohner, sehr veraltet und detailarm. Gegnermodelle wiederholen sich häufig in leicht abgewandelten Varianten, die Monstervielfalt ist überschaubar. Zudem müsst ihr bei den Zwischensequenzen schwache Animationen in Kauf nehmen. Mimik und Lippenbewegungen passen nicht immer ganz zu dem, was die Dialoge vermitteln. Die wiederum hört ihr nur in englischer Sprache mit deutschen Untertiteln. Japanische Sprachausgabe gibt es nicht (Edge of Eternity wurde in Frankreich entwickelt), soll aber später hinzugefügt werden, falls sich das Spiel gut verkauft. Wenn ihr mit den genannten Schwächen leben könnt und JRPGs mögt, bekommt ihr hier ein sehr spaßiges, wenn auch lange nicht perfektes Spiel mit locker 40 Stunden Umfang. ★

## MEINUNG

Sascha Penzhorn  
@Berserkerkitten



Kaum zu fassen, dass hier anfangs bescheidene vier, gegen Ende 13 Personen an der Entwicklung dieses Spiels beteiligt waren. Die Spielwelt, die Kämpfe, die Musik – in seinen besten Momenten erinnert mich Edge of Eternity sehr an Final Fantasy, siebter Teil und aufwärts. Ich freue mich total, dass das Spiel so viele positive Steam-Reviews einfährt, und hoffe, dass Midgar Studio noch viele weitere Titel entwickeln wird. Trotzdem müsst ihr mir nachsehen, wenn meine Wertung hier etwas niedriger ausfällt, denn bei aller Begeisterung lassen sich die Schwächen dieses Spiels nicht leugnen. Der sehr langsame Spieleinstieg, die geringe Gegnervielfalt, die schwachen 3D-Modelle und (Gesichts-)Animationen in Zwischensequenzen, das mäßige Crafting sowie das halbgebastelte Kristallsystem sind nur einige der Dinge, die man für den Genuss des Spiels in Kauf nehmen muss. Trotzdem hatte ich sehr viel Spaß an Edge of Eternity. Ich mag das Science-Fantasy-Setting, die taktischen Kämpfe und die Helden im Spiel, aber auch die teils umwerfend schöne Spielwelt. Mehrmals hörte ich beim Test meine Freundin, die mir ab und zu beim Spielen über die Schulter schaute: »Wow!«

## EDGE OF ETERNITY

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i5 6500 / Phenom II X3 740  
GTX 970 / Radeon R9 390  
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i7 7700 / Ryzen 7 1700  
GTX 1070 / Radeon RX 580  
12 GB RAM, 20 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



➤ schöne Spielwelt ➤ abwechslungsreiche Umgebungen ➤ gute Musik ➤ schwache Animationen ➤ viele detailarme Charaktermodelle

### SPIELDESIGN



➤ gutes Kampfsystem ➤ Tageszeit wirkt sich auf Kämpfe aus ➤ lahme Nebenaufgaben ➤ unausgeglichenes Crafting ➤ Kristallsystem durchwachsen

### BALANCE



➤ vier Schwierigkeitsgrade ➤ optionales freies Speichern ➤ optionales Level-Scaling ➤ taktisch fordernd ➤ die ersten zehn Spielstunden zu leicht

### ATMOSPHERE / STORY



➤ tolles Setting ➤ interessante Charaktere ➤ spannende Wendungen ➤ Qualität der Cutscenes ➤ Nebenaufgaben uninteressant

### UMFANG



➤ sehr umfangreiche Hauptkampagne ➤ große Spielwelt ➤ versteckte Puzzles und Schätze ➤ viele unterschiedliche Locations ➤ geringe Gegnervielfalt

### FAZIT

Unterhaltsames Indie-JRPG mit tollem Kampfsystem, liebenswerten Charakteren und einigen unausgereiften Mechaniken.





## Sniper Ghost Warrior Contracts 2

# BESSER, ABER MIT HAKEN

Genre: **Shooter** Publisher: **CI Games** Entwickler: **CI Games** Termin: **4.6.2021** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**  
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Der neueste Teil des Scharfschützenabenteuers sieht besser aus als sein Vorgänger, ist wahlweise schwerer oder zugänglicher, setzt aber auch verstärkt auf Bezahl-DLCs. Von Sascha Penzhorn

Mit dem ersten Sniper Ghost Warrior Contracts, dessen Titel so klingt, als hätte eine KI wahllos ein paar Hauptwörter zusammengeschmissen, waren wir 2019 ganz zufrieden. Die Grafik war nicht ganz taufrisch, die Intelligenz der Gegner rangierte von Homer Simpson bis Stephen Hawking, die Story war Nonsens, trotzdem war es ein passabler

Shooter für alle, die gerne aus der Distanz und im Verborgenen agieren. Der direkte Nachfolger Sniper Contracts 2 schlägt nun bei Steam voll ein – und das nicht zu Unrecht. Contracts 2 verbessert die genannten Schwachstellen und noch ein paar andere Elemente und ist damit das beste Spiel für virtuelle Scharfschützen seit Jahren. Allerdings gibt's auch einige Probleme, die uns im Test sauer aufstießen.

## Mehr Hitman-Gameplay

Die Levels sind groß und weitläufig, allerdings gibt's wie schon im Vorgänger keine echte Open World, was dem Fokus zugutekommt. Das neue Setting (mittlerer Osten) ist eine Ecke schicker inszeniert als der Vorgänger, die Story ist genau das, was ihr erwartet: irgendeine korrupte Regierung, die einen kleinen Terrorstaat von der Welt abschottet, ein schlimmer Hacker bedroht Konzerne und ganze Länder, Waffen werden auch geschmuggelt, nichts davon ist wahn-sinnig spannend oder irgendwie neu.

Coolster Satz aus dem Intro: »Durch den Konflikt steigen die Ölpreise.« Das geht na-

türlich nicht, also machen wir uns auf die Jagd nach den Anführern der Bande. Dabei gibt's mehr Dialoge als im Vorgänger. Das sorgt für bessere Atmosphäre.

Einmal mehr werdet ihr in fünf unterschiedliche, sehr große Einsatzgebiete geschickt, in denen ihr jeweils mehrere Bosse ausschalten, Einrichtungen sabotieren, superwichtige Daten herunterladen sollt und vieles mehr. Keines eurer Ziele hat irgendeine Persönlichkeit oder bleibt irgendwie in Erinnerung, dafür dürft ihr diesmal noch kreativer beim Absolvieren eurer Missionen werden als in Contracts 1. So könnt ihr auf Wunsch wieder diverse Hilfsmittel und Gadgets freispielen, wie Bomben, Minen, Drohnen, automatische Geschütze oder Lockmunition, die Feinde gezielt ablenkt und zur Einschlagstelle eures Geschosses führt.

Aber auch wenn ihr lieber ganz konservativ aus mehr als einem Kilometer Entfernung eure Opfer ins Visier nehmt, habt ihr nun mehr Möglichkeiten. Ihr könnt etwa einen Frachtcontainer von einem Ladekran schießen und auf euer Ziel fallen lassen, Fahrzeuge von VIPs explodieren lassen oder Gegner

## MEINUNG

Sascha Penzhorn  
@Berserkerkitten



Die Grafik ist hübscher als beim Vorgänger, das Spiel läuft in 1080p bei maximaler Detailstufe auch auf meiner alten GTX 1070 butterweich, die KI legt seltener paranormale Fähigkeiten an den Tag, und die Optionen beim Schwierigkeitsgrad sind klasse. Wer keine Hilfestellungen wie die Bullet-Drop-Anzeige mehr will, schaltet sie jetzt ab. Wer keinen Bock hat, jeden Schuss genau vorauszuberechnen, macht das Gegenteil und schaltet den Hilfspunkt ein. Neue Freiheiten gibt's aber nicht nur beim Grad der Herausforderung, sondern auch beim Ausschalten eurer Ziele. Bei aller Begeisterung ärgere ich mich aber trotzdem über die DLC-Schießprügel. CI Games schreibt knallhart in die Beschreibung, dass eine Bezahlwaffe das beste Zielfernrohr oder das größte Kaliber hat, um so richtig Bock drauf zu machen. Ja, das Spiel kostet regulär nur 40 Öcken, aber es ist eben auch kein Blockbuster. Mir will aber auch die beschuete Zensur nicht in den Kopf. Während Spiele wie Mortal Kombat 11 völlig ungeschnitten nach Deutschland kommen, setzt CI Games hier die Schere an, nach eigener Aussage, um eine USK-Wertung zu bekommen. Eine Jugendfreigabe hat das Teil trotzdem nicht. Was hat das jetzt gebracht?





#### Eignet sich für euch, wenn ...

... ihr den perfekten Distanzschuss landen wollt.  
... ihr immer jede Nebenmission macht.

#### Eignet sich für euch nicht, wenn ...

... ihr eine gute Geschichte wollt.  
... ihr allergisch auf Mikrotransaktionen reagiert.

dazu bringen, ihre eigenen Truppen mit Mörsergranaten ins Jenseits zu befördern.

### Viele Nebenaktivitäten

Zusätzlich zu euren Hauptzielen tauchen in euren Einsatzgebieten auch gerne mal hochrangige Ziele oder Rivalen auf, die euch den Sold streitig machen wollen. Die auszuschalten, bringt zusätzliche Kohle und Upgrade-Punkte für bessere Tarnung, Panzerung, Lautlosigkeit und viele weitere Charakteraufwertungen. Darüber hinaus gibt es Herausforderungen: Töte X mit einer Explosion, vernichte Y, ohne Alarm auszulösen, beseitige Z waffenlos und so weiter. Das bietet fordernden Wiederspielwert.

Apropos fordern: Es gibt in Contracts 2 vier anstelle von zuletzt drei Schwierigkeitsgraden. Auf dem härtesten erhaltet ihr nicht länger eine HUD-Anzeige für Wind- und Distanzabfall sowie Gegnerreichweite. Mit leichten Spieleinstellungen erhaltet ihr dagegen einen roten Zielpunkt, der euch genau anzeigt, wo euer Geschoss einschlagen wird. Die Härtegrade bieten somit alles zwischen maximal zugänglich und bockschwer. Freies Speichern wäre übrigens auch toll gewesen, das gibt's aber weiterhin nicht.

Gut: Die KI weiß jetzt nicht mehr automatisch und auf den Millimeter genau, wo ihr euch befindet, sobald ihr von einem feindlichen Soldaten entdeckt werdet. Je nach Schwierigkeitsgrad gehen Gegner erst mal in Deckung und auf die Suche nach euch. Feindliche Scharfschützen sind natürlich auf jede Distanz eine Bedrohung, irgendwelche Wachmänner mit Maschinenpistolen sind es ab anderthalb Kilometer Entfernung eher nicht mehr. Ja, diesmal macht ihr Feinde aus noch viel größerer Distanz platt als beim letzten Teil. Trotzdem schicken eure Widersacher irgendwann Truppen in eure Richtung

In jedem der fünf Spielgebiete gibt es mehrere Hauptziele. Zudem warten überall Bonusaufträge, VIPs, Rivalen und Sammelobjekte.



Deutsche Spieler bekommen zwar Blut zu sehen, viel brutaler wird's hier dank Jugendschutz aber nicht.

aus oder bombardieren euch mit schwerer Artillerie, wenn ihr euch bemerkbar macht und zu lange an derselben Stelle verharret.

Nervig ist nur, dass beim Erfüllen jedes Haupt- oder Nebenziels sofort die Extrahierung aufplopt und automatisch die Schnelleise deaktiviert. Lasst uns doch bitte mehrere Missionsziele erledigen und selbst entscheiden, wann wir extrahieren wollen!

### Technik, Schnitte, DLCs

Die Einstellungsmöglichkeiten für Anti-aliasing beschränken sich auf Ja und Nein. Eine Option für Tiefenunschärfe gibt es nicht. Die sieht meistens cool aus, wenn die Kamera eurem Geschoss in Zeitlupe folgt, manchmal hat sie aber Aussetzer, und das Bild wird während der Sequenz komplett unscharf.

Und wo wir gerade bei den an sich tollen Zeitlupenmomenten sind: Ja, eine Kugel auf 1.400 Meter vom Abschuss bis zum Einschlag in den Gegner zu verfolgen, ist spektakulär. Aber wenn ihr nicht wie unser Tester in England, sondern in Deutschland spielt, seht ihr keine Gore-Effekte, denn die sind wie schon beim Vorgänger per Geo-Lock zensiert. Zudem ist der Kaufdruck bei den kostenpflichtigen Bezahlhalten größer als beim Vorgänger. Die Waffe mit dem besten Distanzzielfernrohr? Gibt's nur gegen Echtgeld. Die einzige schallgedämpfte Maschinenpistole mit dem größten Kaliber? Bezahl-

DLC. Die Waffen-DLCs sind allesamt deutlich teurer als im letzten Teil, deren Beschreibungen machen auch keinen Hehl daraus, dass ihr hier gegen Geld richtig Power bekommt. Ihr könnt natürlich auch einfach die weniger coolen Waffen gegen Spielwährung freischalten, aber einen bitteren Beigeschmack hinterlässt das doch. ★

## SNIPER GHOST WARRIOR CONTRACTS 2

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i5 7600 / Ryzen 5 1600  
Geforce 970 / Radeon RX 580  
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i7 7700 / Ryzen 7 1700  
GTX 1070 / Radeon 5600 XT  
16 GB RAM, 20 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- gelungene Umgebungen
- coole Slow-Mo-Kills
- gute englische Sprecher
- unzureichende Grafikoptionen
- Tiefenunschärfe teils fehlerhaft

### SPIELDESIGN



- viel spielerische Freiheit
- authentisches Waffengefühl
- haufenweise Ausrüstung
- spaßige Upgrades
- Exfiltrierungsmechanik nervt

### BALANCE



- vier Schwierigkeitsgrade
- extra schwerer Modus für Profis
- mehr Zielhilfen für Gelegenheitsspieler
- keine allwissende KI mehr
- kein freies Speichern

### ATMOSPHÄRE / STORY



- coole Missionsdialoge
- ansprechendes Setting
- atmosphärische Spielgebiete
- generische Story
- keine interessanten Schurken

### UMFANG



- fünf riesige Spielgebiete
- reichlich Nebenaufgaben
- viele Herausforderungen
- haufenweise Upgrades
- Bezahlshranke für die besten Waffen

### ABWERTUNG

Extramächtige Waffen gegen Aufpreis trüben den Spielspaß.

### FAZIT

Spaßiger Scharfschützen-Shooter, der seinen Vorgänger in vielen Belangen übertrifft.

80

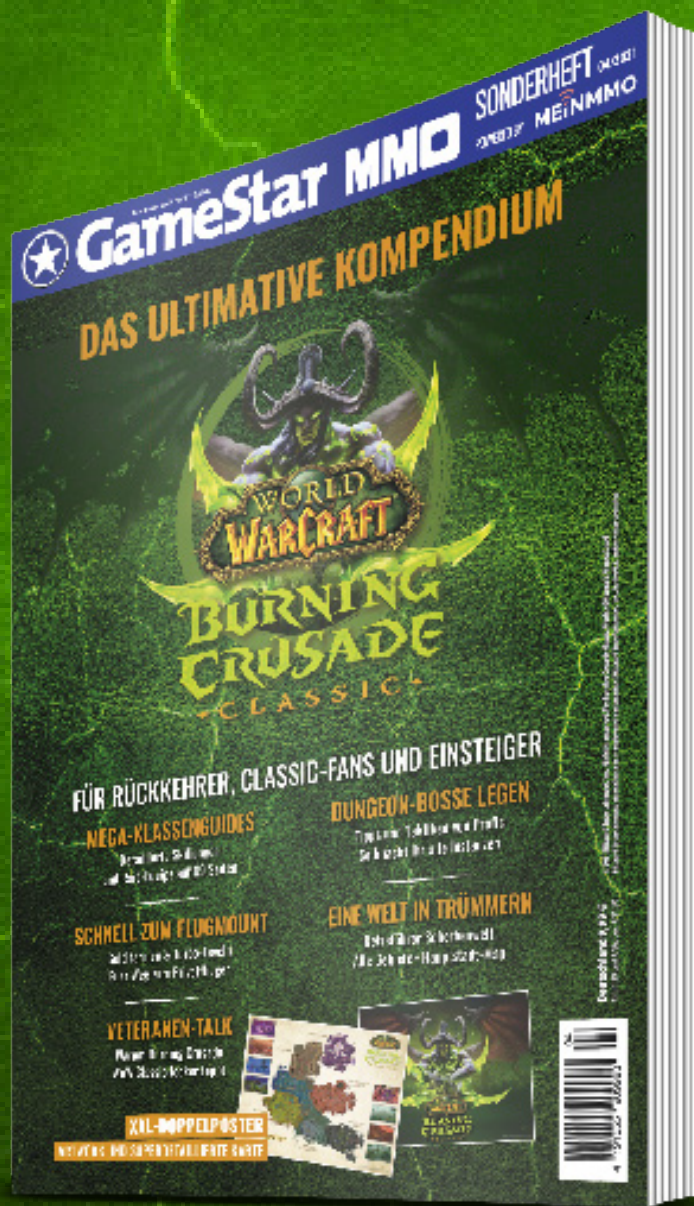
-5

75



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

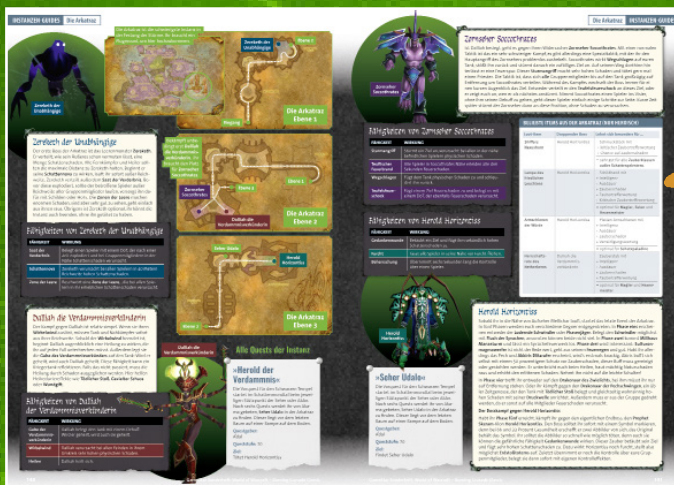
BCC ist auch eine Reise in die gute alte WoW-Zeit. Kommt mit!





## 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 Arkatz 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 Gold-scheffeln und Turbo-Leveln bekommt ihr auch!

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

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

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

**oder online bestellen: [www.gamestar.de/wow](http://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](mailto:kundenservice@gamestar.de)





## GTA VICE CITY

# 80er Nostalgie und Opa-Vibes

Als unser Autor knapp 19 Jahre nach dem Release noch einmal Vice City spielt, hat er eine Vision: Was uns im nächsten Grand Theft Auto erwartet. Von Harald Fränkel



## Harald Fränkel

Wenn jemand eine Retrospektive über GTA Vice City schreiben kann, dann Harald Fränkel. Immerhin war er 1997 einer der ersten Menschen der Welt, die Grand Theft Auto 1 zocken durften – im Rahmen eines Entwicklerbesuchs bei DMA Design in Edinburgh. Das Spiel fand er halbeindrucksvoll. Die Mitfahrt im lilafarbenen Lamborghini des Studioleiters blieb besser im Gedächtnis. Weil: In diesem Wagen wurde Alicia Silverstone zur Premiere des Films »Batman & Robin« kutschiert. »Klingt super, leider fanden beide Ereignisse nicht gleichzeitig statt. Das mit Batgirl wurde mir nur erzählt«, bedauert Harald und schluchzt.

Das Jahr 1986 hielt drei Ereignisse bereit, die ich mein Lebtag nicht vergesse: Über dem Kennedy Space Center explodierte die Raumfähre Challenger, in der Nähe der ukrainischen Stadt Prypjat ein Reaktorblock des Kernkraftwerks Tschernobyl und in der oberfränkischen Provinz mein Kopf, als ich zum ersten Mal das Lied »Geil« von Bruce & Bongo im Radio hörte. Danke, dass es dieses Stück genauso wenig in den Soundtrack von GTA Vice City geschafft hat wie Modern Talking mit »Brother Louie«. Ohne derlei Ohrenfolter ermöglicht das Spiel eine wunderbare Zeitreise ins Jahr 1986, die ich für diesen Artikel gerne noch einmal antrat.

Gegen Ende meines erneuten Ausflugs in die fiktive Stadt Vice City, die nach dem Vorbild der US-amerikanischen Metropole Miami entstand, habe ich plötzlich eine Vision. Ich neige bekanntlich nicht zu Übertreibungen, deshalb formuliere ich es zurückhaltend: Mein Gedanke mit Nostradamus'scher Tragweite pulverisiert alle Gerüchte



Vice City kann beschaulich sein: Wer sich die Zeit nimmt und rechts ranfährt, die Neonlichter bewundert und im Radio »Kids in America« hört, findet sich sofort in den 80ern wieder.







Autos funktionieren in allen GTA-Spielen prima als Waffe: Hier fängt Tommy Vercetti die Schergen eines Mafiabosses ab und macht sie platt. Die Typen wollten Schutzgeld eintreiben.

Ab Fahndungsstufe drei wird die Polizei sehr ungemütlich, rollt Nagelbänder aus und fordert einen Helikopter an. Reicht das nicht, folgen SWAT-Teams, das FBI und zuletzt das Militär.

(Neudeutsch: Leaks) und Spekulationen zu GTA 6. Rockstar Games hat ja gar keine andere Wahl als ... doch stopp: Bevor ich enthülle, welches Szenario uns beim nächsten Teil erwartet, möchte ich erzählen, warum Vice City noch heute mächtig Laune macht.

### Absturz zu »Broken Wings«

Für alle, die die GTA-Reihe nicht kennen, es dürfte sich auferunden um zirka einen Leser handeln, folgende Einstiegsinfo: Obwohl Vice City übersetzt »Stadt der Laster« heißt, darf ich bei dieser Gangstersimulation auch Autos, Busse und Boote steuern. Zu den Vehikeln aus dem Vorgänger gesellen sich Motorräder, Hubschrauber und ein Wasserflugzeug. Ebenfalls neu: Protagonist Tommy Vercetti dient sich nicht nur durch Aufträge zum Mafiaboss hoch, sondern kauft auch Firmen, Clubs und Immobilien, um damit Geld zu verdienen. Oder es selbst zu drucken, wenn er eine Druckerei kauft. Als Killerfeature gilt im Jahr 2002 auch, dass rund 50 Gebäude der Spielwelt betretbar sind.

Rockstar Games hat Vice City weltweit über zehn Millionen mal verkauft. Es ist mein Lieblings-GTA, weil es Jugenderinnerungen weckt. Vor allem liegt das an den

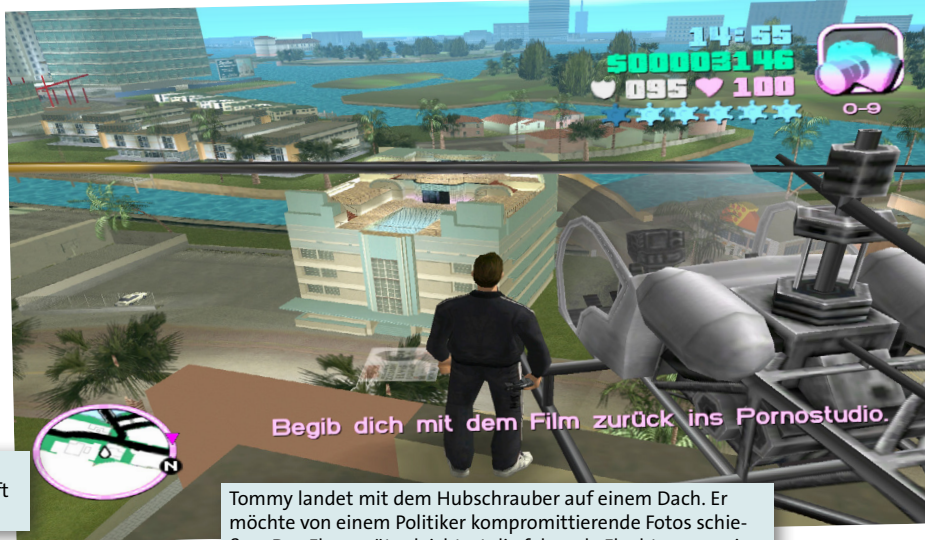
über 100 Songs aus den 80ern. Wenn ich durchs Seitenfenster eines fahrenden Autos ballere (Neudeutsch: Drive-by-Shooting) und die durchgeknallte Band Sigue Sigue Sputnik dabei zufällig die Textzeile »Shoot it up!« ihres Hits »Love Missile F1-11« singt, passt das wie eine Mac-10-Kugel zwischen die Augen. Dann gibt es den Moment, als ich zu einem gepflegten Bandenkrieg zwischen Haitianern und Kubanern fahre und Frankie goes to

Hollywood »Two Tribes« trällert. Übel nehme ich dem Spiel, dass es »Broken Wings« von Mr. Mister kredenzt, während ich mit einem Flugzeug abschmiere. Das verdammte Spiel verhöhnt mich ja quasi!

Ich ertappe mich dabei, gelegentlich mit dem Auto einfach mal rechts ranzufahren, um zwischen der ganzen Action einen beschaulichen Moment mit einem fast verges-



Mit Vice City kommen Motorräder im GTA-Universum an. Sie erlauben es, nach vorne zu schießen. In dieser Szene hilft das nur bedingt, bei Verfolgungsjagden dafür umso mehr.



Begib dich mit dem Film zurück ins Pornostudio.

Tommy landet mit dem Hubschrauber auf einem Dach. Er möchte von einem Politiker kompromittierende Fotos schießen. Das Fluggerät erleichtert die folgende Flucht ungemein.





Die Villa von Ricardo Diaz erinnert an das Domizil aus dem Mafiafilm »Scarface«. Am Ende des Spiels knipst Tommy dort eine Million Geld-  
diebe, einen Verräter und den Obermütz aus.

senen Charterfolg zu verbringen. Besonders heimelig fühlt sich das wegen der noch immer hübschen Lichteffekte an, wenn die Sonne unter- oder aufgeht. Eine Dame namens Aneka erzählt gerade von ihrem »Japanese Boy«. Ich frage Google nach dem Musikvideo zu dem One-Hit-Wonder des Jahres 1981 und werde fündig. Nachdem ich den Clip gesehen habe, entdecke ich Überraschendes: Vice City bewegt Fans bis heute. Unter dem Video finden sich etliche Kommentare neuen Datums. Ein Nutzer hat im April folgende Anmerkung hinterlassen: »Der beste Moment in Vice City: ein Auto klauen, über den Highway rasen, das Radio anschalten und dieses Lied hören. Es ist die hellste Freude!« Wer fühlen will, muss hören! Ich fühle mich in Vice City so cool, dass ich nachts eine Sonnenbrille tragen möchte, um auch entsprechend lässig auszusehen.

### Live-Show mit Bob Ross

Wenn ich über den Ocean Drive im Stadtteil Ocean Beach cruise, zieht die grellbunte Neonbeleuchtung der Häuserfassaden an mir vorüber. Ich sitze in einem geilen gelben Infernus, der aussieht wie ein Lamborghini und genauso fett auf der Straße liegt. Am Himmel prangt der wohl größte Mond der Spielegeschichte. Im Radio läuft Jan Hammers »Crockett's Theme«. Meine Gedanken schweifen ab, ich bin kurz zu Gast in der TV-Krimiserie »Miami Vice«.

Tagsüber sehe ich auf dem Bürgersteig Rollschuh-Girls, Damen in Netzleibchen und männliche Jogger in bauchfreien Shirts. Auch pastellfarbene Anzüge und Hawaii-hemden fehlen nicht. Klar, die Figuren sehen für heutige Verhältnisse prob aus, als seien sie aus der Augsburger Puppenkiste getürrt. Indes emittieren die Autos kein



Vice City beweist: Veraltete Grafik kann stimmungsvoll sein. Hier steht ein gelber Infernus bei Sonnenaufgang vor dem Hotel, in dem sich anfangs der einzige Speicherpunkt befindet.

Kohlenstoffdioxid, sondern wegen ihrer kantigen Bauweise 80er-Atmosphäre. Ja, die Fahrzeuge ploppen aus dem Nichts auf, der Bildaufbau erfolgt insgesamt schleppend. Wahrscheinlich wird der Horizont live gemalt von Bob Ross. Drauf gepfiffen, es läuft gerade eine Nummer von Gary Numan:

*»Here in my car  
I feel safest of all.  
I can lock all my doors,  
it's the only way to live  
in cars.«*

Ich steige aus, betrete das Ocean-Drive-Hotel. Speichern ist angesagt, stilsicher bei einer pinkfarbenen Kompaktkassette, die im Foyer schwebt. GTA Vice City funktioniert ganz als Zeitmaschine. Das Spiel zeigt beim

Start als Ladebildschirm die blaue Benutzeroberfläche eines Commodore 64 mit dem Befehl »LOAD »VICE CITY««. Dieser Titel für den erfolgreichsten Homecomputer der Welt? Wenn ich kurz rechne, wäre er auf über 1.400 High-Density-Disketten im

5,25-Zoll-Format beziehungsweise noch mehr Datensätzen ausgeliefert worden. Der Ladebefehl ohne Floppy-Adresse und der Hinweis »PRESS PLAY ON TAPE« deuten nämlich darauf hin, dass so einige C64-Kassetten abgespielt werden müssen. Spiele auf Magnetbändern. Das ist so 80s!

### Vielen Tank für die Missionen!

Als Vice City erschien, buhlte es mit Mafia um die Gunst der Spieler. Der



### Das sagte die Presse

»Um alle Features und Möglichkeiten dieses Topspiels zu nennen, müssten wir wahrscheinlich ein Sonderheft herausbringen. Deswegen lautet unser Tipp für alle, die sich diesen Hammer-Titel noch nicht zugelegt haben: Losgehen, kaufen, glücklich sein.«

**GamePro 01/2003, Henry Ernst, Wertung: 93**

»Rockstar hat es tatsächlich geschafft, auf GTA 3 noch mal eins draufzulegen. [...] Die Stadt ist größer, die Story besser, es gibt mehr und unterschiedlichere Missionen, man kann Immobilien kaufen, der Fuhrpark wurde aufgestockt und vor allem durch die Flugmöglichkeit sinnvoll ergänzt. [...] Der Hammer schlechthin ist jedoch der zehnstündige Soundtrack.«

**4Players, Mathias Oertel, Wertung: 93**

»Für meinen Geschmack stimmt fast alles: vom genial einfachen Fahrgefühl über die tolle 80er-Jahre-Musik [...] bis zu den originellen Einsätzen. Vor allem aber gefällt mir die Stadt: Unglaublich, wie mich diese Polygonansammlung reinzieht. Wenn ich im Sportwagen einen Gangster jage und über die Boulevards heize, fühle ich mich tatsächlich wie zu Hause.«

**GameStar 07/2003, Peter Steinlechner, Wertung: 90**







vom tschechischen Entwickler Illusion Softworks produzierte Konkurrent punktet bei der Grafik und erzählt die bessere Story. Rockstar Games verwöhnt die Ohren und inszeniert seine Geschichte mit viel Humor. Für die englische Sprachausgabe wurden rund 20 prominente Schauspieler eingesetzt. Ray Liotta, passenderweise bekannt durch den Film »Goodfellas – Drei Jahrzehnte in der Mafia«, hat Tommy synchronisiert. Mit an Bord waren ferner Dennis Hopper (»Easy Rider«, »Apocalypse Now«, ... »Super Mario Bros.«), Burt Reynolds (»Ein ausgekochtes Schlitzohr«, »Auf dem Highway ist die Hölle los«), Lee Majors (»Ein Colt für alle Fälle«) und Philip Michael Thomas (»Miami Vice«).

In Vice City bin ich Autodieb, Mörder, Rennfahrer, Pilot, Leibwächter, Chauffeur, Schläger und Stuntman. Die Missionen sind selbst für heutige Verhältnisse abwechslungsreich. Ich klaue einen Panzer, tranchiere Verräter wie in »Scarface« mit der Ketten-säge, fingiere tödliche Autounfälle, springe mit einem Motorrad von Hausdach zu Hausdach, bestreite Bootsrennen, loche regelmäßig Köpfe mit dem Scharfschützenge-

## Total Recall: Die totale Erinnerung

GTA Vice City ist auch deshalb spieleshistorisch interessant, weil es erschien, als in Deutschland eine der hitzigsten Debatten über Gewalt in Games lief. Die Konsolenfassung kam am 27. Oktober 2002 auf den Markt, kurz nach dem Amoklauf von Erfurt am 26. April desselben Jahres. Vor allem Politiker machten Shooter mitverantwortlich dafür, dass 17 Menschen starben. Der negativ belegte Begriff »Killerspiele« geisterte durch alle Medien.

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS) indizierte die ungeschnittene Version von Vice City im Jahr 2002 – und das galt auch für die stark geschnittene deutsche USK-16-Version. Clevere Konsolenspieler stellten ihre Daddelkiste nämlich einfach auf Englisch um und kamen so in den Genuss der unzensurierten Fassung. Der Vorgänger GTA 3 landete hingegen nie auf dieser Schwarzen Liste. Nur einen Monat nach dem Erscheinen der PC-Fassung von Vice City trat im April 2003 ein neues Jugendschutzgesetz in Kraft. Die BPJS wurde in BPjM (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien) umbenannt. Ende der Geschichte: Nach einer erneuten Prüfung strich die Behörde Vice City im Oktober 2014 von der Liste. Abteilung unnützes Nostalgie-wissen: Am 12. Mai 2003, als Vice City für den PC erschien, startete auf Sat.1 die Pseudo-Doku »Niedrig und Kuhnt – Kommissare ermitteln«. Im Kino lief »X-Men 2«, und Rapper 50 Cent lag mit »In da Club« auf Rang eins der deutschen Musikcharts. Bei Leseratten hoch im Kurs stand der Roman »Die Schuld« von John Grisham.



wehr, fahre Taxi, zerdeppere Schau-fenster, um Schutzgeldansprüche geltend zu machen, und liefere mir wilde Verfol-gungsjagden mit der Polizei.

### Erotische Kartoffelbrei

Bei einer meiner liebsten Missionen geht es darum, die Rockband Love Fist zu einer Kon-zerthalle zu fahren. Dummerweise hat ein Psychopath die Limousine mit einer Bombe präpariert. Daraus macht sich der Kerl nun einen morbiden Spaß, was an den Film »Speed« erinnert: Bis die Musiker den Sprengkörper entdeckt und entschärft ha-ben, darf Tommy nicht zu langsam fahren, sonst heißt es »Game over«. Die Jungs um Leadsänger Jezz Torent sind auch ein prima Beispiel für die grotesken Charaktere, Ge-schichten und Dialoge im Spiel.

Gerne erinnere ich mich auch an Juan Cor-tez, der Tommy zum Essen einlädt. Es gibt

Tapirschнауze. Besonders schräg präsen-tiert sich der Pornoproduzent Steve Scott. Er dreht gerade einen Film mit Candy Suxxx (sic!) und gibt uns sogar einen Einblick in die Story: »Nach seiner Begegnung mit den Nympho-Aliens kann unser Held an nichts anderes denken als an einen riesigen Phal-lusberg, und da wollen wir die Szene mit dem Bottich voll Kartoffelpüree drehen ...«

Nun wartet eine Mission mit der launigen Bezeichnung »Ein Mann namens Martha«. Hier geht es darum, kompromittierende Fo-tos von einem Politiker zu schießen. Candy Suxxx verführt ihn an einem Pool. Der Abge-ordnete trägt nur Slip, Strümpfe mit Strap-sen und hochhackige Schuhe. Ich könnte die Bilder vom Fenster eines gegenüberlie-genden Hochhauses knipsen, wie es die Markierung der Mission vorsieht. Was ich an Vice City liebe: Es bietet oft mehrere Mög-



Sobald es ums Fliegen geht, droht wegen der Steuerung erheblicher Frust. Andererseits sind die Missionen witzig, so wie diese hier: Der Mini-Doppeldecker kann Bomben werfen.



Pfiffige Anspielungen überall: Im Malibu-Club tritt diese Village-People-Gedenk-Band auf, ein Filmstudio beherbergt die Fake-Kulisse für die Aufnahmen zur ersten Mondlandung.





Tommy beschützt die Yacht von Colonel Juan Cortez. Die französische Regierung ist wegen eines geklauten Lenk Waffenchips sauer und schickt sogar einen Kampfhubschrauber.



Baulöwe Avery Carrington setzt Tommy auf einen Konkurrenten an, der sein Land nicht verkaufen will. Das Golfkart fühlt sich bei der Verfolgungsjagd an wie ein Stück Seife.

lichkeiten, einen Auftrag abzuschließen. So gleiche ich etwa mangelnde Fähigkeiten (Neudeutsch: Skills) mit Ideenreichtum aus.

Im vorliegenden Fall lande ich mit einem Helikopter auf einem Dach und fotografiere von dort aus. Dann muss ich nicht zu Fuß fliehen und ein Fluchtauto suchen, mit Millionen von Polizisten im Nacken, sondern mache mich entspannt über den Luftweg aus dem Staub. Theoretisch. Beim ersten Versuch bin ich wegen meiner altersbedingten kläglichen Reaktionszeiten gescheitert. Freunde sagen gerne, ich hätte die Reflexe einer Katze, allerdings die einer toten.

### Lass es wie einen Unfall aussehen!

Noch zwei letzte Superexpertenproftipps: Erstens: Die Drogen bei der Mission »Stoff-Auslieferung« lassen sich am besten direkt neben einer Pay'n'Spray-Filiale verticken. Kreuzen die Bullen auf, fahre ich flink in die Lackiererei – und schwubbelidiwupp haben mich die Herren vergessen, weil sie nur über zwei Gehirnzellen verfügen und eine davon damit beschäftigt ist, die Atmung aufrechtzuerhalten. Außerdem sind Farben echt schwierig. Es gibt so viele davon! Zweitens: Auf die Wachmänner bei »Zoff in der Bar« zu

ballern, erweist sich als keine gute Idee, weil die Typen so viel schlucken, wie es nicht mal Candy Suxxx schafft (Anmerkung der Redaktion: Argh!). Zum Glück lungern sie auf einem 30 Quadratmeter kleinen, von einer Mauer umgebenen Parkplatz herum. Also fahre ich mit einem Auto rein und 17 mal hin und her. So tätowiere ich ihren ganzen Körper mit lustigen Reifenabdrücken. Dann sind sie praktischerweise nicht nur tot, das Massaker sieht auch noch wie ein tragischer Unfall aus. Na ja, zumindest ein klein bisschen. Ähem.

Natürlich hat Vice City auch Mängel. Weil es sich hier aber nicht um eine Rezension, sondern eine Liebeserklärung handelt, erwähne ich sie nur kurz. In folgenden Momenten entwickle ich gelegentlich Phantasien, die mit den Machern des Spiels und schlimmen mittelalterlichen Foltermethoden zu tun haben: Es gibt anfangs nur einen Speicherpunkt, etliche Missionen laufen nach dem Versuch-und-Irrtum-Prinzip (Neudeutsch: Trial&Error), die künstliche Intelligenz von Feinden und Freunden bewegt sich auf Kniescheibenhöhe eines Lemmings, und die Fluggerätesteuerung wurde von Sauron in der tiefsten Hölle geschmiedet.

### Die große Enthüllung

Aber kommen wir endlich zur eingangs erwähnten Prophezeiung bezüglich GTA 6: Meiner Kristallkugel zufolge lässt Rockstar Games die Spieler nicht ins Jahr 1986 zurückkehren. Alte Säcke wie mich stellt man mit einem einfacher und schneller zu produzierenden Vice-City-Remaster ruhig. Menschen, deren Tod näher liegt als die Geburt, sind nämlich mit Nostalgiedingsbumszeug sehr leicht zu euphorisieren.

GTA 6 soll hingegen die größere jüngere Zielgruppe abholen. Wollen die in die 80er? Als ihre Eltern oder Großeltern noch jung waren? Ich glaube das nicht. Wegen der Jugenderinnerungen, ich erwähnte sie bereits. Deshalb spielt das neue GTA logischerweise in einer jüngeren Vergangenheit. Es handelt sich – lasset Fanfaren ertönen – um GTA Los Santos 2006. Genau, wir kriegen das Prequel zu GTA 5! Puh, jetzt isse endlich raus.

Ich sehe vor meinem geistigen Auge dies: peinliche Plastikhüllen an Handys, die außerdem Crazy-Frog- oder Sweetie-das-Küken-Klingeltöne ausscheiden, Hüftthosen samt String und Arschgeweih, »Pozelei«-Shirts, Yu-Gi-Oh!-Karten und hektoliterweise Alkopops. Im Kino laufen »Ice Age 2« und »Fluch der Karibik 2«, im TV gibt's die letzte Staffel von »Malcolm Mittendrin«. Frauen quälen Männer mit »Save the last Dance«. Auf einer Videoleinwand in Downtown Los Santos singen Britney Spears, Beyoncé und Pink im Kolosseum von Rom »We will rock you«, damit sich Pepsi besser verkauft. Weil sie aussehen sollen wie Gladiatoren, tragen sie Bikinis aus Leder. Logisch.

Welcher Song übernimmt den Vice-City-Part von »99 Luftballons« als einziges deutschsprachiges Lied in Los Santos? Natürlich »Schnappi, das kleine Krokodil« oder dieser Fußballsong von Sportfreunde Stiller. Und: In der Wohnung des Protagonisten steht ein PC, auf dem er Myspace nutzen und GTA Vice City spielen kann. Darin steht wiederum ein PC, auf dem man GTA 3 zocken kann. Da kann man GTA 2 spielen. Da kann man GTA 1 daddeln. Lange Rede, kurzer Sinn: Es wird einfach wunderbar! ★



Zwischensequenzen im Gangsterfilm-Stil: Lance Vance (links) ist Ricardo Tubbs aus der TV-Serie »Miami Vice« nachempfunden und wurde sogar von dessen Darsteller synchronisiert.



# »LEICHT STÜMPERHAFT«, ABER NICHT CHANCENLOS

Deutsche Spiele auf dem internationalen Markt

Deutschland sieht sich gerne als Exportnation. Dennoch sind nur die wenigsten hierzulande produzierten Videospiele internationale Hits. Das muss kein Nachteil sein. Von Martin Dietrich




In finanzieller Hinsicht war Spec Ops: The Line ein Flop, hat sich aber einen Namen als Antikriegsspiel gemacht.

Die Deutschen lieben Arbeit. Einer Studie aus dem Jahr 1991 zufolge verbinden Menschen aus den USA vor allem diese Attitüde mit Deutschland. Bei einer aktuelleren Umfrage nannten malaysische Studierende, die Deutsch als Fremdsprache lernen, ebenfalls »hart arbeitend« und »diszipliniert« als typisch deutsche Eigenschaften. Darüber hinaus verband man mit dem Land Autos, Ingenieurwissenschaften, die Zeit des Nationalsozialismus und Bier. Bei berühmten Persönlichkeiten fielen den Studierenden besonders Fußball-Stars und anerkannte Wissenschaftler und Wissenschaftlerinnen ein.

Kunst und Kultur hingegen werden bei solchen Untersuchungen kaum oder gar nicht erwähnt. Deutschland ist für viele ein Land der Autobauer, die abends beim Fußballgucken noch ein Feierabendbier zischen und nicht noch am letzten Satz ihres weltweit heiß erwarteten Romans feilen. Das beweisen die wirtschaftlichen Zahlen. Während die gesamte deutsche Wirtschaft vor der Corona-Pandemie mit exportierten Maschinenteilen, Kraftfahrzeugen und Süßwaren mehr als 1,3 Billionen Euro umsetzte, steckt die heimische Kulturszene meistens in den eigenen vier Wänden fest. Gerade mal sieben Prozent des Umsatzes generiert der deutsche Film im Ausland, zeigen entsprechende Auswertungen. In der Musik sind es zehn Prozent, bei Büchern liegt die Exportquote bei neun Prozent.

Videospiele haben es dahingehend leichter. Dank digitaler Distributionsnetzwerke kann ein deutsches Entwicklerstudio relativ unkompliziert sein Produkt auf der ganzen Welt anbieten und lokalisieren. Strategiespiele, Rollenspiele und Ego-Shooter werden spielmechanisch auf der ganzen Welt verstanden. Deutsche Entwicklerstudios er-



Obwohl die deutsche Modifikation Enderal kein kommerzielles Produkt ist, erlangte sie über die Landesgrenzen hinaus Bekanntheit.





Anno ist nirgends so beliebt wie hier. Auch bei Anno 1800 machen deutsche Spieler und Spielerinnen den größten Anteil aus.

wirtschafteten 2018 laut einer Befragung der Hamburg Media School 47 Prozent ihres Gesamtumsatzes außerhalb der Heimat. Der Anteil ist schon seit einigen Jahren konstant auf einem recht ausgeglichenen 50-zu-50-Niveau. Damit ist man sogar internationaler als die französische Branche, die nur etwa 40 Prozent ihres Umsatzes im Ausland macht. Mit Kanada kann man es aber nicht aufnehmen. Dank staatlicher Unterstützung entstehen dort Blockbuster wie Assassin's Creed und FIFA. Die Exportquote liegt in einigen Jahren schon mal bei 90 Prozent.

Die guten Zahlen täuschen aber über ein ähnliches Problem hinweg, mit denen auch die anderen deutschen Kulturbranchen zu kämpfen haben. Internationale Hits, die kreative Ausrufezeichen setzen und ein Schlaglicht auf den Kulturstandort Deutschland

werfen, gibt es kaum. Klar, das erste Sacred und Far Cry verkauften sich 2004 über zwei Millionen mal und schafften es, in den für deutsche Studios ansonsten so schwer zu knackenden USA mehrere Hunderttausende Einheiten abzusetzen. Entwickler Crytek fand danach mit Crysis und seinen Nachfolgern ähnlich viele Kaufwillige. Spec Ops: The Line war laut Publisher 2K kurz nach der Veröffentlichung zwar eine kommerzielle Enttäuschung, der mutige Shooter aus Berlin hat in den letzten Jahren aber enorm an Relevanz gewonnen und wird in Diskussionen um politisch aufgeladene Spiele immer wieder als Beispiel genannt.

### Deutsche Krücken

Die Auswärtserfolge aus Deutschland bleiben im Vergleich zur Überseekonkurrenz

überschaubar und sind oft singuläre Ereignisse, die kein Momentum aufbauen können, um dann beim nächsten Projekt nochmal einen draufzusetzen. Daher prägen auch keine Hochglanzproduktionen das Image von schwarz-rot-goldenen Spielen. »Ein typisch deutsches Spiel ist irgendwie leicht stümperhaft und ein bisschen ambitioniert, eventuell zu ambitioniert«, meint der Brite Richie Shoemaker. Als freier Journalist schreibt er für englischsprachige Seiten wie IGN, Eurogamer und PC Gamer. Wenn er an deutsche Spiele denkt, dann kommen ihm Titel in den Sinn, die sich trotz bescheidener Möglichkeiten an großen Ideen versuchen und dabei oft dem eigenen Anspruch hinterherrennen. »Spellforce ist ein RTS, das Strategie und Rollenspiel kombiniert. Piranha Bytes macht diese Rollenspiele voller Entscheidungen und Konsequenzen. Und bei den X-Spielen wird die Wirtschaftssimulation auf eine ganz andere Ebene gehoben. Ich denke, der Ehrgeiz ist das, was an deutschen Spielen großartig ist und was sie anders macht. Aber die Ausführung ist manchmal etwas billig, was schade ist«, sagt Shoemaker. »Das Interessante daran ist, dass es hier eine Dissonanz gibt zu dem Stereotyp der deutschen Industrie, die als sehr hochwertig und effizient angesehen wird.«

Wieso sich viele Entwicklerstudios zwischen Sylt und Bayern in der Vergangenheit gerne am eigenen Konzept verhaben haben, weiß Ralf Adam aus eigener Erfahrung. Als Producer, Berater und Game Designer kennt er die Szene sehr gut. Früher arbeitete er für Publisher wie Jowood und Infogrames. »Ein

Trüberbrook wurde größtenteils sehr positiv aufgenommen. Das Setting war unverbraucht, die Optik probierte sich an etwas Neuem.







Besonders durch die technische Klasse des Entwicklerstudios konnte sich jeder der drei Crysis-Teile behaupten.

Deutscher baut ein Feature ein, und wenn es dann nicht hinhaut, baut er noch zwei zusätzliche Features ein, um das Feature, was nicht funktioniert, mit zwei Krücken links und rechts zu stützen. Deswegen gehen deutsche Spiele sehr häufig in die Breite, aber sehr selten in die Tiefe.«

Allein das Tutorial des ersten Spellforce habe zwei Stunden an gesprochenem Text, um die vielen verschiedenen Spielsysteme zu erklären, erinnert sich Adam. Paraworld scheiterte 2006 am Markt, weil einen das Strategiespiel laut dem Producer schlicht überfordert. Dinosaurier, urzeitliche Menschenstämme, dampfbetriebene Roboter und berühmte Wissenschaftler wie Nikola Tesla treffen hier als Einheiten aufeinander und wollen koordiniert werden. Den Spielen von Piranha Bytes wird seit jeher vorgeworfen, Neuankömmlinge mit frustrierenden Kampfsystemen abzuschrecken. Obwohl es eine zentrale Gameplay-Mechanik darstellt, ist es ein immer wiederkehrender Kritikpunkt. In Amerika sei die Maxime eher: Konzentriere dich auf das Wesentliche und schleife deine Stärken bis zur Perfektion. Wenn es irgendwo hakt, dann schmeiß es raus, sagt Adam und nennt die frühen Blizzard-Meilensteine Diablo und Starcraft als Paradebeispiele dieser Philosophie. »Es kommt auch häufig vom Publisher. Weil halt die deutschen Publisher immer so kleingeistig und engstirnig waren, dass selbst, wenn die Entwickler gesagt haben, lass uns das doch bitte entschlacken, ein »Nein, nein, nein, um Gottes Willen, wir haben dafür bezahlt!« kam. Da haben sich ganz viele dieser

Publisher, die es inzwischen nicht mehr gibt, in der Vergangenheit sehr durch diese Einstellung hervorgetan.«

### Analoge und digitale Baukunst

Kurioserweise gibt es eine Unterhaltungsgattung, in der Deutschland regelmäßig glänzt. Brettspiele der Marke Catan, Carcassonne und Funkenschlag werden auch im Rest der Welt sehr gerne gespielt. Allein Catan wurde bisher mehr als 22 Millionen mal verkauft und in über 42 Sprachen übersetzt. Die Designer Klaus Teuber und Friedemann Friese sind Branchengrößen, ihre Namen prangen auf den Spielekartons. Im Gegensatz zu klassisch amerikanischen Brettspielen spielen kriegerische Konflikte eine untergeordnete Rolle, vielmehr müssen Handelsrouten geplant und eine florierende

Wirtschaft hochgezogen werden. »German-style board games« heißen die auf ökonomische Fragen fokussierten Brettspiele im englischsprachigen Raum auch.

Die digitalen Varianten dieser Spiellogik müssten also eigentlich im Ausland ebenso blendend einschlagen. Die beiden großen deutschen Aufbauserien, Anno und Die Siedler, warten aber noch auf ihren internationalen Durchbruch. Anno 1503, das noch beim österreichischen Studio Max Design entstand, verkaufte insgesamt zwei Millionen Kopien. Fast 40 Prozent davon gingen auf das Konto von deutschen Aufbauexperten. Bei Die Siedler 5 waren es sogar 70 Prozent. »Ja, Deutschland ist unser stärkster Markt, wie schon immer bei Anno-Spielen. Das Genre, die Plattform und die Geschichte der Marke haben einen starken Bezug zum

Star Wars: Rogue Squadron ist zwar eigentlich ein amerikanisches Spiel, der Kern des Entwicklerteams von Factor 5 kam aber aus Deutschland.





Aufbauspiele wie Die Siedler konzentrieren sich wie viele deutsche Brettspiele auf ökonomische Mechanismen.



Mitten in der Corona-Pandemie konnte Dorfromantik erfolgreich ein Bedürfnis stillen: relaxtes Aneinanderreihen von Sechsecken.

Das Schwarze Auge: Blackguards setzt auf ein Regelwerk und eine Fantasy-Welt, die in den USA nur die wenigsten kennen. Trotzdem schlugen vor allem amerikanische Taktikfans zu. 40 Prozent der Verkäufe gingen auf das Konto von US-amerikanischen Spielern. Nicht jeder Erfolg lässt sich voraussagen.



Das muss das Entwicklerteam auch gar nicht, denn ihre Spiele funktionieren in Deutschland als nationales Aushängeschild und auf dem weltweiten Markt als Nischenangebot für Genrefreunde. Damit wird man vielleicht nicht bei großen englischsprachigen Webseiten allzu prominent auftauchen, ein Verlustgeschäft muss das dann aber noch lange nicht sein.

Es wäre zudem falsch zu behaupten, ein deutsches Aufbauspiel könnte nicht die internationale Community umgarnen. Erst vor wenigen Monaten schaffte das Indie-Studio Toukana Interactive mit Dorfromantik einen Überraschungserfolg. Das Aneinanderlegen von Sechsecken, um eine blühende Landschaft und Fachwerkhäuser entstehen zu lassen, weckt Erinnerungen an eben jene Exportdauerbrenner, die auf den Wohnzimmermerten der Welt landeten. »International sind diese Brettspiele super beliebt. Fast alle kennen die. Und die Verbindung zu Dorfromantik war dann sofort da«, sagt Zwi Zausch, einer der Entwickler des Spiels. »Mir ist vor allem aufgefallen, wie früh die Leute betont haben, dass es ein Spiel ist, womit sie in der Pandemie total runterkommen können.« So sehen es auch Seiten wie PC Gamer, Kotaku und Eurogamer und schreiben wohlwollende Artikel, Rock Paper Shotgun nennt Dorfromantik »deutsche Ingenieurskunst, die deinen Geist beruhigt«.

Neben den Brettspielassoziationen half Toukana eine weitere sehr deutsche Tugend: zusammengesetzte Substantive. »Mir kam es so vor, als ob sich die internationale Presse vor allen Dingen für diesen Namen

deutschen Markt und seinen Spielern«, teilt uns Ubisoft auf die Anfrage mit, ob beim aktuellen Spross der Reihe die Deutschen immer noch am fleißigsten Inseln zubauen. Zwar machen alle nicht-deutschsprachigen

Länder zusammengezählt den größten Käuferanteil aus, und man konnte in einigen asiatischen Ländern sogar neue Anno-Fans gewinnen. Die starke Heimatverbundenheit wird Ubisoft Blue Byte aber nicht los.



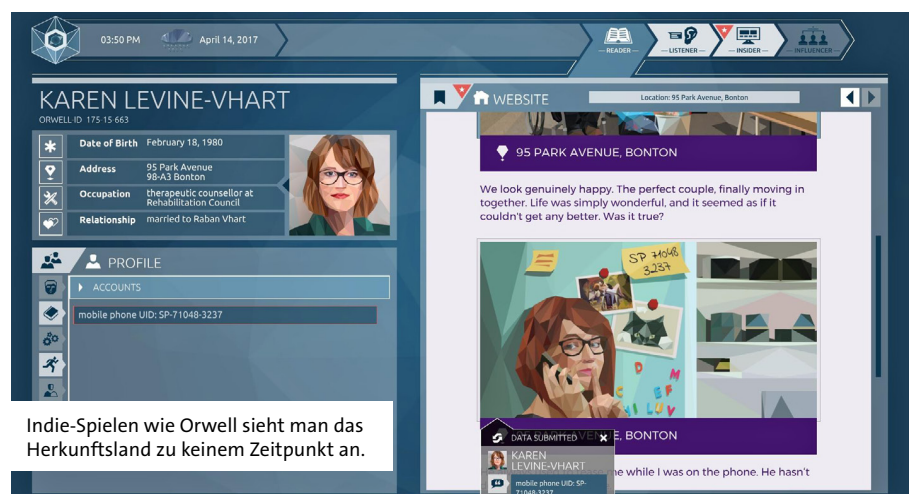


Die Spiele von Piranha Bytes (hier das kommende Elex 2) gelten als Musterbeispiel für deutsche Ambition und Kantigkeit.

interessiert hat«, sagt Zausch. »Wir haben ihn ganz bewusst so gewählt. Wir wollten einen deutschen Namen haben und unsere Wurzeln zeigen. Gleichzeitig wussten wir, dass Wörter wie Kindergarten im englischen Sprachgebrauch eingebürgert sind und viel benutzt werden.« Dank fehlender »Ch«-Laute und einem harten Konsonanten am Ende können englische Zungen Dorf fromantik relativ gut aussprechen. Zudem beschreibt das Wort ein Gefühl, eine kleine Geschichte über die Nostalgie im ländlichen Raum, die eine generische englische Wortgruppe vielleicht nicht so gut hätte transportieren können. Die mediale Aufmerksamkeit trug am Ende wahrscheinlich dazu bei, dass Dorf fromantik auch in den USA und China bisher sehr gut lief. Auf Platz eins sei aber mit etwa 30 bis 40 Prozent Anteil an den Verkäufen nach wie vor ihr Heimatland, sagt uns Zausch. Aufbauspiele und Deutschland – das passt eben.

### Wie deutsch darf es sein?

Die eigene Herkunft zu betonen, kann daher ein kluger Schachzug sein, um sich vom Einheitsbrei abzuheben. Deutschland ist als Setting in Videospielen relativ unverbraucht. Über englische, australische und besonders US-amerikanische Straßen sind wir schon Dutzende Male gebettet. Warum also nicht mal ein Spiel, das uns durch München, Bottrop-Kirchhellen oder Trüberbrook entlang führt? Gut, die schrullige Gemeinde Trüberbrook gibt es eigentlich gar nicht. Sie wurde für das gleichnamige Adventure erdacht, das 2019 beim Deutschen Computerspielpreis die Auszeichnung als bestes Spiel



Indie-Spielen wie Orwell sieht man das Herkunftsland zu keinem Zeitpunkt an.

mit nach Hause nahm. »Die Idee war eigentlich nie, das Spiel als »the German video game« zu vermarkten. Das hat sich dann eher aus Thematik und Setting, also der deutschen Provinz, von selbst ergeben. Das Setting kam einerseits auf, weil wir mit der deutschen Provinz bestens vertraut sind und darüber etwas zu erzählen hatten, andererseits, weil wir den Eindruck hatten, dass generell Geschichten aus Deutschland, die nichts mit Krieg zu tun haben, bislang in Videospielen kaum erzählt worden sind«, sagt Florian Köhne von der Kölner Produktionsfirma Bildundtonfabrik.

Trüberbrook ist durch und durch eine deutsche Angelegenheit. Das wird spätestens beim Genre klar. Die Hochzeit der Adventures von LucasArts (Monkey Island, Day of the Tentacle) lag in den 1990er-Jahren.

Danach fragte kaum jemand mehr nach Standbildern und Knobelketten. Außer eben die deutschen Spieler, die mit Daedalic sogar einen eigenen Hamburger Entwickler und Publisher hervorbrachten, der durch Adventures groß geworden ist. Natürlich mit deutschen Spielern und Spielerinnen als kaufstärkste Kraft.

Wenig überraschend sorgen bei Trüberbrook ebenfalls unsere Landsleute für den meisten Umsatz. Etwa die Hälfte der Einnahmen auf Steam stammt von hier. Interessanterweise ist aber knapp ein Drittel aller verkauften Einheiten auf die USA zurückzuführen. Deutschland macht etwa einen Fünftel der Verkäufe aus. »Der Rest verteilt sich zunächst über andere anglophone Regionen wie das Vereinigte Königreich, Kanada und Australien sowie außerdem China und dann





Echtzeitstrategie mit Dinosauriern und Nikola Tesla? Vielleicht etwas zu viel des Guten.

über den Rest der Welt«, erklärt Köhne. Der Unterschied zwischen generiertem Umsatz und Einzelverkäufen erklärt sich dadurch, dass Deutsche eher beim Vollpreis zuschlagen und US-Amerikaner vermehrt Sales-Angebote abwarten.

Trüberbrook sprach mit seinem Namen, der Optik, der Geschichte und dem Genre also nicht nur Mitteleuropäer an. Inwieweit man heutzutage überhaupt noch Videospiele als nationale Gebilde verstehen kann, bezweifelt Professor Dr. Gundolf Freyermuth. »In den letzten 20 Jahren hat sich sowohl

die Herstellung als auch die Distribution von Spielen so weit globalisiert, dass man heute nicht mehr wirklich von deutschen Spielen sprechen kann.« Der Deutsch-Amerikaner lehrt am Cologne Game Lab und bildet dort zukünftige Game Designer aus.

Freyermuth verweist auf multinationale Entwicklerteams, die globale Produkte für einen globalen Markt machen. So haben Battlefield 5 und Star Wars: Battlefront 2 mit Bernd Diemer einen Deutschen als Creative Director. Sind die beiden Shooter aus Schweden dadurch irgendwie ein bisschen

ein deutsches Produkt? Wohl eher nicht, auch wenn die Vorstellung irgendwie schön wäre. Zudem werden AAA-Produktionen längst von Dutzenden Teams gestemmt, die über den gesamten Globus verteilt sind, damit rund um die Uhr am Spiel gearbeitet werden kann. Auch das sündhaft teure Crowdfunding-Projekt Star Citizen entsteht an mehreren Standorten, nämlich in den USA, in Großbritannien – und gleich bei uns um die Ecke in Frankfurt am Main.

Den meisten Spielen merkt man ihr Herkunftsland, wenn es denn überhaupt eins gibt, gar nicht mehr wirklich an. Hinter den Indie-Titeln Orwell und Crosscode stehen zum Beispiel deutsche Teams, was viele überrascht, wenn sie davon erfahren, erzählen uns die Entwickler. Als erzählstarkes Abenteuer über die Gefahren des Überwachungsstaates und als 2D-Hommage an Zelda haben die Spiele nichts mit der klischeehaften Vorstellung von staubtrockenen deutschen Wirtschaftssimulationen zu tun. Die meisten Käufer fanden beide Spiele in den USA. Auf der Switch sind die Zahlen für Crosscode besonders eindeutig. 52 Prozent der Verkäufe wurden in den Vereinigten Staaten getätigt. Danach folgt Japan mit zwölf Prozent und dann erst Deutschland mit vergleichsweise mickrigen neun Prozent. »Der wirkliche globale Erfolg ist ja der, der einerseits global verständlich ist, aber andererseits auch ein bisschen mehr hat. Der nicht einfach nur diese globale Durchschnittssoße ist, sondern irgendwas Spezifisches hat«, sagt Professor Freyermuth zu der Erfolgsformel moderner Spielehits.



Spellforce ist ambitioniert, vielleicht etwas zu sehr. Als Mischung aus Rollenspiel und Echtzeitstrategie muss sich jeder Teil mit den Platzhirschen des Genres messen.



Die X-Serie verbindet Weltraum- und Wirtschaftssimulation. Eine ambitionierte und faszinierende Mischung, in deren Räderwerk es aber auch immer wieder knirscht.



## Wird es irgendwann ein deutsches The Witcher geben?

Bei aller Freude über im Ausland erfolgreiche Indie-Spiele Made in Germany muss man jedoch festhalten, dass die eingangs erwähnte Blockbuster-Flaute in Deutschland sehr wahrscheinlich noch eine ganze Weile anhalten wird. Viel zu schleppend kam die Unterstützung durch Förderfonds von Seiten der Politik, und sie hat auch gerade erst so richtig begonnen. In den Jahren davor lähmte die anhaltende Debatte um sogenannte »Killerspiele«, die Spiele in eine Schmutzlecke rückte, den Prozess der überfälligen kulturellen Anerkennung.

Und während im Browsergames-Bereich deutsche Firmen wie Innogames und die Goodgame Studios auch international Erfolge feiern konnten (und teils bis heute können), kamen und gingen beim traditionellen PC-Spielevertreib viele deutsche Publisher, die nie den Sprung an die Weltspitze vollziehen konnten und gegen die reichere Konkurrenz aus dem Ausland irgendwann keinen Stich mehr sahen. Der ehemalige Info-graphics-Producer Ralf Adam stellt fest: »Diesen deutschen Leuchtturm-Publisher, den gab und gibt es eigentlich bis heute nicht.« Er berichtet davon, dass allein durch die Präsenz des französischen Publishers Anfang der 2000er in Lyon mehr als 200 Entwicklerstudios um das Hauptquartier des Unternehmens gegründet seien worden.

»Es ist wahrscheinlich nur dieses eine große Spiel nötig«, sagt der freie Journalist Richie Shoemaker. »Ich meine, es brauchte eigentlich nur The Witcher, um die Vorstel-



Mit Browsergames wie Forge of Empires (Innogames) konnten und können deutsche Firmen Erfolge sammeln.

lung davon, was wir über polnische Spiele denken, komplett zu verändern. Vor 20 Jahren waren polnische Spiele meistens furchtbar, und das ist heute ganz anders.« Wie folgenreich die Expansion des Witcher-Entwicklers CD Projekt für die polnische Branche war, zeigen die noch unveröffentlichten Spiele The Invincible und Gord: Ehemalige Witcher-Entwickler machten sich selbstständig und gründeten ein eigenes Studio. Das sieht man den Titeln an, die allein aufgrund ihrer Marketing-Floskel »von Ex-Witcher-Entwicklern« die internationale Aufmerksamkeit auf sich ziehen. So sieht es auch Professor Freyermuth. »Es braucht eben erst einmal einen Riesenhit. Der lässt dann eine regionale oder nationale Gameslandschaft

erblühen, bald verteilen sich die Samen, und dann sprießt es überall.« Am Ende lässt sich aber nur schwer voraussagen, welche Spiele Welterfolge werden und welche nach ein paar Monaten möglicherweise schnell wieder in der Bedeutungslosigkeit verpuffen. »Am Ende gehört auch ein bisschen Glück dazu. Aber ohne Training und ohne die Infrastruktur hat keiner Glück. Wir müssen diese Infrastruktur schaffen, damit dann das Glück auch mal kommt.«

Und wer weiß, vielleicht wird es am Ende ja ein deutsches Aufbauspiel oder gar ein klassisches Adventure, dem diese große Ehre zuteil wird. In diesem Genre haben die hiesigen Entwickler ja einen mehr als großen Erfahrungsschatz. ★





Faszination LKW-Simulator

# AUS DER NISCHE GEFAHREN

Auf Steam bricht ein vermeintliches Nischenspiel einen Rekord nach dem anderen. Doch der Erfolg birgt ein Kuriosum: Die Fans wollen keinen Euro Truck Simulator 3. Von Dom Schott

Im April 2021 staunten wohl einige Spieler nicht schlecht, als sich ein unerwarteter Titel wie aus dem Nichts die Verkaufscharts von Steam emporschraubte: Plötzlich stand da neben dem Loot-Shooter Outriders und dem Crafting-Abenteuer Valheim der Euro Truck Simulator 2, ein LKW-Simulationsspiel von

2012. In der Spitze waren über 60.000 Spieler gleichzeitig online. Und das, obwohl im ETS 2 weder klassische Allmachtsphantasien noch epische Heldengeschichten locken, sondern – ja, was eigentlich? Warum setzen sich die Spieler und Spielerinnen seit Jahren ans virtuelle Steuer, um Schwertransporter

quer durch die Welt zu fahren? Wir machten uns in der Truck-Simulatoren-Community auf die Suche nach Antworten und sprachen mit den Fans, die den Euro Truck Simulator 2 und Co. seit vielen Jahren zu ihren Lieblingsspielen zählen. Dabei wird uns schnell klar: Diese Art Spiele sind inzwischen längst kein Nischenprodukt mehr, sondern Teil eines unsichtbaren Massenmarktes.



Viele Fans bringen bereits eine persönliche Faszination für Trucks oder das Reisen mit – beide Leidenschaften können sie in diesem Spiel ganz einfach ausleben.

## Ein Berufswunsch

Im offiziellen Subreddit des Euro Truck Simulators treffen wir zuerst auf den 16-jährigen Pavlos. Er erzählt uns von seinem Vater, der ein echter Trucker ist und die Faszination für die Schwertransporter an seinen Sohn weitergegeben hat. Der ist aber noch zu jung für den Führerschein und eifert deswegen seinem Paps im Videospiel nach: »Zuerst habe ich die Demo gespielt, über 100 Stunden lang, immer und immer wieder, bis mein Vater mir schließlich die Vollversion gekauft hat.« Seitdem hat er den Euro Truck Simulator 2 nicht mehr aus der Hand gelegt. Er fährt täglich über die digitalen Autobahnen, weil ihn vor allem zwei Dinge faszinieren





Ware einladen, fahren, Ware ausladen – das ist das Spielprinzip des Euro Truck Simulators, das zehntausende Spieler begeistert.

ren: »Du kannst fast die ganze Welt bereisen, und das alles einfach nur mit deinem PC. Außerdem finde ich fantastisch, wie realistisch sich alles anfühlt: das Fahrgefühl, die Physik, die Spielwelt selbst!«

Es sind genau diese Eigenschaften, die den Euro Truck Simulator 2 zur waschechten Simulation machen und die von der Community geschätzt werden: Im Basisspiel stehen über 60 europäische Metropolen als Reiseziel zur Wahl, die Spieler mit unterschiedlichsten Waren und auf akkurat nachgebildeten Streckenverläufen beliefern können – gerade auch während der Corona-Pandemie eine Möglichkeit, die Reiselust trotz Lockdown zu befriedigen. In den letzten acht Jahren erschienen außerdem kleine und große DLCs, die das Spiel um neue Trucks, aber auch ganze Kontinente ergänzten. Und wem das nicht genügt, der kann sich bei Tausenden von Mods aus der Community bedienen, um die Simulation noch weiter an die eigenen Wünsche anzupassen. Das macht auch Pavlos: »Ich benutze Mods gerne zum Feintuning: ein modernes Navigationsgerät im Truck, bessere Scheinwerfer, mehr Partikeleffekte für Regenschauer, damit das alles noch ein bisschen realer aussieht.« Damit ist der 16-Jährige glücklich und kann sich nicht vorstellen, in absehbarer Zeit irgendwas anderes als eben jenen Euro Truck Simulator 2 zu spielen. Auf unsere Nachfrage hin wüsste er nicht einmal, was er sich von einem eventuellen dritten Teil wünschen sollte: »Höchstens, dass all die Mods, die ich jetzt nutze, bereits Teil des Spiels sind. Aber sonst nichts.«

### Die Faszination ist ansteckend

Etwas anders ist das bei der 29-jährigen Karina, mit der wir im Anschluss sprechen. Auch sie ist Hardcore-Fan des Euro Truck Simulators 2, hat aber bereits eine ganze Reihe von Wünschen für einen möglichen dritten Teil: »Ich würde mir eine fotorealistische Umgebung wünschen. Die Entwickler haben

mit dem Update für das Lighting System bewiesen, wie gut sie mit grafischen Details sind. Außerdem: mehr Einrichtungsmöglichkeiten für die Fahrerkabine. Und einen großen Multiplayer!« Zwar gibt es ganz frisch einen offiziellen Koop-Multiplayer in der Beta-Phase, bis zu acht Spieler können hier im Convoy-Modus synchronisierte Strecken abfahren. Aber für Karina ist das zu klein ge-

dacht: Sie will eine viel belebtere Spielwelt, in der sich Hunderte von anderen menschlichen Fahrern tummeln. Bisher nutzt sie dafür die zahlreichen Multiplayer-Mods wie TruckersMP, die den Euro Truck Simulator und den America Truck Simulator um einen riesigen Mehrspielermodus ergänzen und der aktuell über vier Millionen registrierte Nutzer zählt. Der Wunsch, gemeinsam mit



Auch ohne Mods gibt es zahlreiche Möglichkeiten, Aussehen und Fahrverhalten des eigenen Trucks anzupassen.



Zwar genießen viele Fans die Ruhe am Steuer, aber wer sich einsam fühlt, kann sich einen Beifahrer-NPC in die Fahrerkabine holen – oder einen freundlichen Droiden!



Sicherlich profitierte der Euro Truck Simulator als »Reisesimulator« auch von dem erzwungenen Hausarrest vieler Menschen während der Pandemie.



anderen Spielern Truck zu fahren, selbst ohne direkte Interaktion miteinander, scheint in der Community groß zu sein.

Angesichts dieser Zahlen wirkt es geradezu bizarr, dass Truck-Simulatoren von Außenstehenden noch immer gerne als kurioses Nischenphänomen gesehen werden. Dabei ist das Gegenteil der Fall: Allein der Euro Truck Simulator 2 schafft es auf über eine Viertelmillion überwiegend positive Reviews im Steam-Store. Das sind Zahlen, bei denen normalerweise nur AAA-Spiele mithalten können, die von einem riesigen Publikum heiß erwartet werden. Nein, die Truck-Simulatoren sind längst keine Nische mehr. Und sie strahlen auch für Außenstehende eine gewisse Anziehung aus, wie uns Karina berichtet: »Ich höre immer wieder, wie stumpf es doch sei, mit einem Lastkraftwagen herumzufahren. Das sei doch bescheuert. Und dann habe ich kürzlich jemanden zum Probespielen überredet, und der hat sich nun auch alle DLCs gekauft, weil es ihm

aufrichtig Spaß macht.« Für Karina und viele andere Fans liegt auf der Hand: Die ansteckende Faszination des Euro Truck Simulator 2 und artverwandter Simulationen wird gnadenlos unterschätzt. »Ich denke, viele sehen gar nicht, wie entspannend es sein kann, einfach die eigene Musik aufzudrehen und durch schöne Landschaften zu fahren.« Dabei ist es doch gerade das, was viele in ihrer Freizeit tatsächlich tun, nur eben vor der eigenen Haustür mit dem eigenen Auto.

### Eine echte Simulation

Während unserer Recherchen in der Trucking-Community stoßen wir sogar auf einen Fan, der inzwischen auch im echten Leben Trucks fährt. Der 26-jährige Neran entwickelte mit dem Euro Truck Simulator 2 ein erstes Gefühl für das Fahrverhalten und die Bedienung der riesigen Lastwagen, was ihm schließlich sogar bei der echten LKW-Führerscheinprüfung gegen die Nervosität geholfen hat. Sicherlich ein Ausnahmefall, aber

auch von unseren anderen Gesprächspartnern hören wir immer wieder Lob für die komplexe und doch realistische Bedienung und das Fahrgefühl im Spiel.

Heute fährt Neran beruflich Trucks durch die Weltgeschichte und ist dem Euro Truck Simulator 2 trotzdem treu geblieben. Denn hier sind dann eben doch trotz des Simulationsanspruchs des Spiels einige Dinge möglich, die in der echten Welt nicht so einfach gehen: »Du kannst deinen Truck und den Laster komplett an deine Wünsche anpassen. Das finde ich am faszinierendsten. Mit Hilfe von Mods oder den offiziellen Funktionen im Spiel stellen Spieler echte Designs nach oder entwerfen ihre eigenen Farbansätze und Verzierungen.« Auch die Töne der eigenen Hupe, das Reifenprofil, selbst die Federung des Fahrersitzes sind vor den

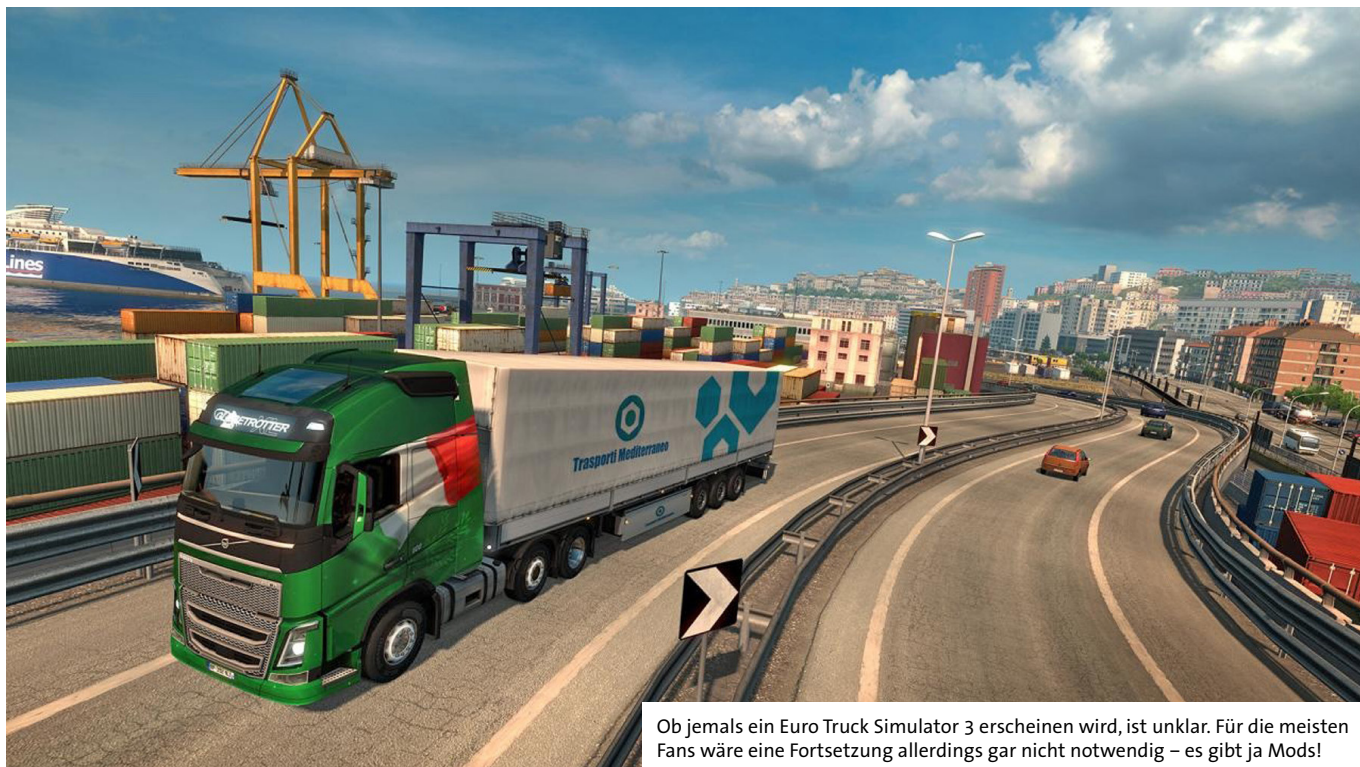
### DIE BESTEN MODS FÜR DEN EINSTIEG

- SiSL's Mega Pack: Über 400 kleinere und größere Erweiterungen für die eigene Fahrerkabine, inklusive Beifahrer und überlebenswichtiger Snack-Ablage.
- Realistic Graphics Mod v5.2: Eine optische Generalüberholung der Sky Box, Beleuchtungseffekte, Reflexionen und, ganz wichtig, schicke Wassertropfen auf der Frontscheibe.
- Real European Gas Stations Reloaded: Namhafte Tankstellen aus ganz Europa sind nun Teil der Spielwelt.
- Sound Fixes Pack v21.39: Neue, realistischere Sounds von der Hupe bis zum Ankoppeln des Anhängers.
- Realistic Building Lights: Innenräume in Häusern sind nun realistischer beleuchtet, was insbesondere Nachtfahrten immersiver machen soll.



Nachdem Fans jahrelang inoffizielle Multiplayer-Mods nutzen mussten, ist nun ganz frisch ein offizieller Koop-Modus in der Beta erschienen.





Ob jemals ein Euro Truck Simulator 3 erscheinen wird, ist unklar. Für die meisten Fans wäre eine Fortsetzung allerdings gar nicht notwendig – es gibt ja Mods!

Anpassungen der Fans nicht sicher. Und die feiern diese gestalterische Freiheit in jedem unserer Interviews ausdrücklich.

Ähnlich wie Karina hat auch Truck-Fahrer Neran einige seiner Freunde für die Welt der LKW-Simulatoren bereits begeistern können. Doch die Skepsis ist anfänglich immer hoch, weil das Spielprinzip zumindest auf dem Papier einfach nicht sonderlich spannend klingt: »In diesem Spiel laden wir Ware auf, fahren sie durch die Welt und laden sie wieder irgendwo ab. Diese Fahrt kann gerne mal eine Stunde oder länger dauern. Und da passiert wirklich nichts. Einfach nur fahren. Keine Action. Keine Abenteuer. Nur du und das Lenkrad.« Und aus diesem geradezu minimalistischen Ansatz heraus ziehen Truck-Simulatoren wie auch andere Titel des »Arbeitspiel«-Genres für viele Fans ihre Faszination: keine Questflut, keine komplizierte Geschichte, keine schwierigen Aufgaben. Stattdessen einfach durch Landschaften fahren. Für sich sein. Ruhe.

### Ein Euro Truck Simulator 3? Unwahrscheinlich!

Wir fragen die Hardcore-Fans nach ihren Wünschen für einen möglichen dritten Euro Truck Simulator und erhalten darauf fast immer skeptische Antworten. Auf den ersten Blick scheint das ganz schön kurios: Euro Truck Simulator 2 ist zwar ein riesiger Erfolg für das kleine tschechische Entwicklerteam SCS Software, aber mittlerweile auch schon über acht Jahre alt. Die Technik ist sichtlich angegraut, und auch die im Laufe der Jahre erschienenen Grafik-Updates können das Alter des Spiels nicht mehr verbergen. Ein moderner, zeitgemäßer dritter Teil scheint also der logische nächste Schritt.

Aber davon wollen die meisten Fans, mit denen wir sprechen, überraschenderweise nichts hören. Ihr Argument: die gigantische Modding-Community, deren Erweiterungen dann möglicherweise nicht mehr funktionieren würden. Wie wichtig Mods für den Erfolg des Euro Truck Simulators sind, merken wir

in unseren Gesprächen immer wieder: Für die Hardcore-Fans sind die Demo und die Grundversion des Spiels zwar die Eintrittskarte in die Welt der LKW-Simulatoren, aber die Mods sind der Grund, warum sie dort auch bleiben. Mit ihnen können sie wirklich jeden Aspekt des Spiels an ihre Bedürfnisse anpassen, von Paintjobs bis hin zu neuen Strecken, Fahrzeugen, Verkehr und Wettereffekten. Wie umfangreich und potent die Mods sein können, beweist uns Karina, die uns von ihren liebsten Erweiterungen erzählt: »Ich benutze eine Mod, die die Verkehrsdichte erhöht, die Airseat-Mod für realistisches Stuhlschaukeln beim Überfahren einer Bodenwelle, die »No More Dead End«-Mod, um leuchtende Pfeile am Rand der Spielwelt zu entfernen, eine Island-Mod, die die Insel spielbar macht, und über 30 weitere, kleine Grafik-Mods.«

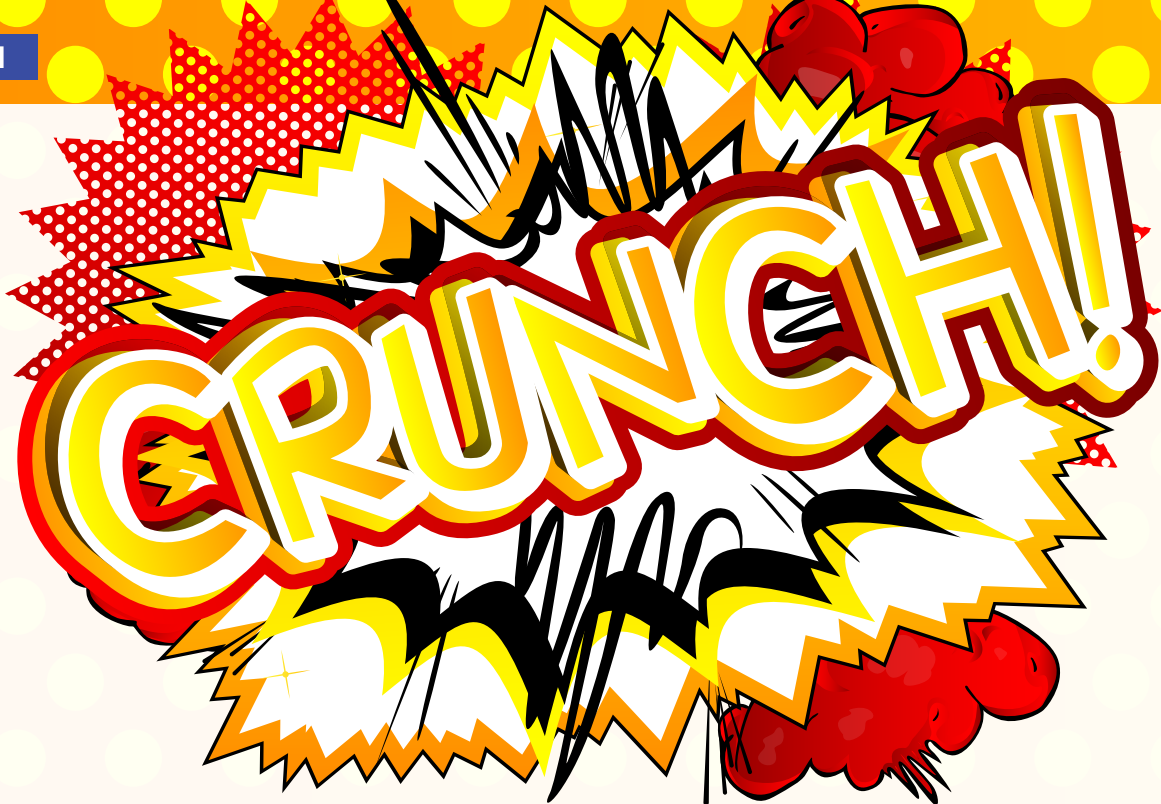
»Ich glaube auch nicht, dass es jemals einen dritten Teil geben wird«, sagt uns Truck-Fahrer Neran. »Das Studio wird weiterhin einfach neue Updates und DLCs veröffentlichen und damit den Euro Truck Simulator 2 immer runder und größer machen.«

Wir haben SCS Software kontaktiert und unter anderem nach ihren Plänen für das Truck-Franchise gefragt, haben allerdings bisher noch keine Rückmeldung erhalten. Mit Blick auf die neuesten Updates können wir immerhin vermuten, warum das Entwicklerteam aktuell zu beschäftigt für den eigenen Mail-Eingang ist: Der neue Convoy-Modus ist frisch als Beta-Version veröffentlicht worden, der Fotomodus wurde überarbeitet, und eine neue, vielfach gewünschte Strecke quer über die iberische Halbinsel ist nun endlich spielbar. Es passiert viel im Universum des Euro Truck Simulators 2, der auch nach über acht Jahren nicht mal annähernd an Fahrt zu verlieren scheint. ★



Für den Spielspaß sind Mods unerlässlich: Von einfachen Veränderungen im Detail bis hin zu komplett neuen, befahrbaren Kontinenten gibt es alles, was das Trucker-Herz begehrt.





Unser schwierigster Report zu einem unsichtbaren Problem

# AUSGELAGERTER CRUNCH

Studios wie Blizzard oder Dice nutzen Outsourcing-Studios. Wie gehen diese Firmen, die kaum jemand kennt, mit Crunch und Überstunden um? Von Dom Schott

Die Recherchen für diesen Report waren nicht einfach. Crunch ist seit den ersten Tagen der Spieleindustrie ein massives Problem, aber kaum jemand will darüber öffentlich sprechen, aus Angst vor Konsequenzen für die eigene Karriere. Dabei kann Crunch der körperlichen und mentalen Gesundheit von Betroffenen empfindlich schaden. Menschen geraten wegen dieser systematischen Überstunden in den Burnout, verlieren ihren Job, nicht selten auch Freunde und Familien, wer-

den suizidal. Und: Crunch ist kein Problem, das nur irgendwo in weiter Ferne existiert, sondern seit Jahrzehnten auch in Deutschland zur Arbeitsrealität gehört.

GameStar recherchierte zahlreiche Fälle in deutschen Studios, in denen Mitarbeiter zur Mehrarbeit aufgefordert oder gezwungen wurden und in extreme psychische Drucksituationen gerieten (Ausgabe 03/21). In einer weiteren Reportage analysierten wir den Zusammenhang zwischen Leidenschaft und

Selbstaufgabe, der vermeintlich »freiwillig« zu Crunch führen kann (Ausgabe 04/21). Und nun fügen wir diesen Recherchen ein drittes Kapitel hinzu: Wie steht es um die Arbeitsbedingungen in der Welt der Outsourcing-Studios, die mit ihren Dienstleistungen andere Firmen in allen Bereichen der Spieleentwicklung gezielt unterstützen?

Wir kontaktierten über ein Dutzend Outsourcing-Studios aus der ganzen Welt. Vier erklärten sich für ein Interview bereit – aber nur zwei erschienen tatsächlich auch zum Gespräch. Daneben waren wir mit neun Mitarbeitern und Mitarbeiterinnen von verschiedenen Outsourcing-Studios in Kontakt, die erst anonym einem Interview zustimmten, schließlich aber nach und nach aus Angst vor beruflichen Konsequenzen ihr Einverständnis wieder zurücknahmen. Das Thema Crunch ist ein heißes Eisen, das auch in diesem Seitenarm der Spielebranche offenbar nur ungern angefasst wird.

Die Interviews, die wir führen konnten, bieten dennoch einen spannenden Einblick in die Arbeitswelt der Outsourcing-Studios, in ihre besonderen, ganz eigenen Herausforderungen – und wie sie mit dem Thema Crunch umgehen. In diesen Gesprächen konnten wir teils ausdrücklich, teils zwischen den Zeilen viel Interessantes erfahren.



Riesige Spielwelten wie die von Assassin's Creed: Valhalla werden nicht immer nur allein von den namhaften Entwicklerteams erschaffen.



## Eine Branche mit eigenen Herausforderungen

Die Arbeit der vielen weltweit operierenden Outsourcing-Studios wird oft von der Öffentlichkeit übersehen. Nur in Ausnahmefällen werden diese Firmen im Abspann der Spiele genannt, an deren Entwicklung sie teils maßgeblich beteiligt waren. Das ist branchenübliche Praxis, mit der kaum gebrochen wird. Auch Warcraft 3: Reforged entstand mithilfe eines externen Studios; Lemon Sky Studios aus Malaysia erstellte fast alle sogenannten Assets des Remasters, also etwa die aktualisierten Einheitenmodelle. Doch über die genaue Beteiligung solcher Drittfirmen wird oft geschwiegen. Dabei hätten sich diese Studios die Anerkennung redlich verdient: Sie unterstützen die prominenten Firmen wie Blizzard, Ubisoft, Bioware oder Rockstar Games auf Wunsch in fast allen Bereichen der Spieleentwicklung, vom Design einzelner Inhalte bis hin zu Übersetzungen, Portierungen und Qualitätsprüfungen. Entsprechend groß sind auch die Herausforderungen, denen sich dieser Seitenarm der Spielebranche täglich stellen muss: Flexibilität, auf Kundenwünsche und neue Aufträge schnell zu reagieren, ist enorm wichtig. Die Teams müssen ihre Arbeitszeit optimieren, um die häufig gleichzeitig laufenden Projekte angemessen zu betreuen. Das Potenzial für Überstunden und Mehrarbeit ist groß, der Markt ist umkämpft.

Als Erstes meldet sich Slavna Game Studio auf unsere Interviewanfragen. Das Outsourcing-Studio mit Sitz im US-amerikanischen Bundesstaat Texas wurde 2008 gegründet und beschäftigt mittlerweile über 100 Angestellte, deren Kompetenzen fast alle Bereiche der Spieleentwicklung abdecken – vom Programmieren bis hin zu UI-Design und Qualitätssicherung. Der Fokus der Firma liegt auf »Social Multiplayer Games«, wie sie auf ihrer



An großen Open-World-Spielen wie Horizon Zero Dawn und Assassin's Creed arbeiten Hunderte von Menschen, viele davon in Outsourcing-Studios. Wie steht man dort zum Thema Crunch?

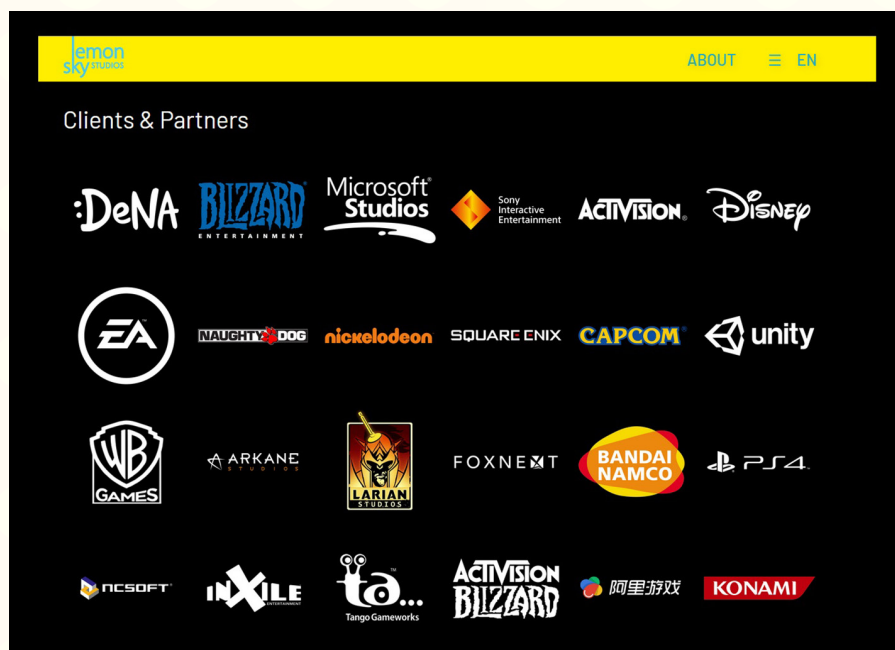
Website schreiben. Mit dieser Umschreibung sind Lotterie-, Casino- und Wettspiele gemeint, die entweder als Minispiele für soziale Netzwerke oder als Browsergames konzipiert sind. Als Outsourcing-Studio kümmert sich Slavna je nach Wunsch des Kunden um die Programmierung, die grafische Gestaltung oder das Bugfixing dieser Spiele.

Wir sollen unsere Fragen schriftlich einschicken. Antwort erhalten wir nach wenigen Tagen, allerdings nicht direkt von einem Slavna-Mitarbeiter, sondern von Atul Dhakappa, CEO und Gründer der Marketing-Agentur Xenia Consulting mit Sitz im indischen Pune. Die Antworten des Outsourcing-Studios wurden mit Bedacht gewählt und von der Agentur nochmals gegengelesen. Die Sorge, sich beim Thema Crunch ein Eigentor zu schießen, scheint groß.

## Großer Erfolg mit großen Haken?

Die Dienste von Slavna sind gefragt: Das Outsourcing-Studio hält sich seit 13 Jahren in einer umkämpften Branche, und das Team wächst monatlich, wie man uns erklärt und was wir über die Berufsplattform LinkedIn auch nachprüfen können. »98 Prozent unserer Erstkunden werden zu Stammkunden«, sagt man uns stolz: »Dies ist wegen unseres überlegenen Services und der technischen Expertise möglich, die Slavna besitzt und die garantiert, dass alle Bedürfnisse unserer Kunden zufriedenstellend befriedigt werden.« Aber zu welchem Preis? Wir fragen nach: Wie steht die Firma zum Thema Crunch? Wie garantiert das Studio, dass die über 100 Mitarbeiter nicht in monatelange Mehrarbeit geraten, weil sie die vielen verschiedenen Kunden häufig zeitgleich betreuen müssen? Selbst in der mit Sorgfalt formulierten Antwort finden wir Eingeständnisse an die Arbeitsbedingungen der Belegschaft: »In der Spieleindustrie ist Crunch einfach Standard. Je näher die Deadline kommt, desto mehr müssen sich Entwickler, Designer und alle anderen ins Zeug legen [Original: go in overdrive].« Trotzdem bemühe man sich bei Slavna, das Team niemals über Gebühr zu fordern – in den meisten Fällen versuche man, einen Backup-Plan zu entwerfen, um Crunch zu vermeiden. Gleich zwei Einschränkungen in einem Satz.

Dass Crunch ein vermeidbares Phänomen in der Spielebranche ist und in den meisten Fällen ungenügende Planung und Weitsicht der Verantwortlichen nahelegt, beschrieben wir bereits in unserem ersten Report zum Thema. Diese Phase der anhaltenden Mehrarbeit verschleißt Personal, erhöht die Fehlerquote eines Teams und fordert anschließend lange Erholungszeiten ein. Das sind Fakten. Dass Slavna Crunch trotzdem als Standard der Branche beschreibt, lässt zumindest Mutmaßungen zu, wie die Arbeitsbedingungen der Belegschaft wirklich aussehen. Und tat-



Lemon Sky Studios sitzt in Malaysia und arbeitet mit großen Teilen der Spielebranche zusammen. Die Chancen sind gut, dass sich in eurem Lieblingsspiel Grafiken befinden, die das Team von Lemon Sky erstellt hat.



## Slavna Game Studio

For more than 10 years we have been providing professional and technical services for Casinos, Operators and Game Producers. Our expertise and experience are based on helping our clients and partners to gain a competitive edge, efficiency and grow their business.

Slavna Game Studio ist ein texanisches Outsourcing-Studio, das sich auf »Social Multiplayer Games« konzentriert. Für sie gehört Crunch zum Arbeitsalltag dazu.

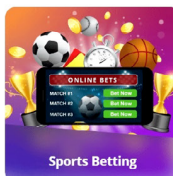
Offering



Game Development



Real Money Games Operator



Sports Betting



Lottery & Bingo

sächlich scheinen auch regelmäßig Angestellte zu kündigen. Zwar wächst die Firma insgesamt, aber es gibt auch immer wieder Abgänger, die die Firma verlassen, wie wir ebenfalls über die Berufsplattform LinkedIn einsehen können. Die Gründe dafür müssen natürlich nicht mit den Arbeitsbedingungen des Studios zusammenhängen, und doch scheint sich Slavna hier eines Problems bewusst zu sein. Denn als wir nach den größten Herausforderungen fragen, mit denen sich die Firma auseinandersetzen muss, und sie mit unserer Beobachtung konfrontieren, geben die Antwortenden zu: ein Team von talentierten und verlässlichen Mitarbeitern zusammenzuhalten. »Diese Mitarbeiter und ihre Arbeitszeit bestmöglich zu managen, ist eine wirklich schwierige Aufgabe.«

### Crunch prägt Menschen

Uns gelang es zwar nicht, ehemalige oder aktuelle Angestellte von Slavna für ein Interview zu gewinnen, um einen Blick hinter die Kulis-

sen zu werfen, doch die offiziellen Antworten hinterlassen einen bitteren Beigeschmack: Ein großes, erfolgreiches Outsourcing-Studio mit regelmäßigen Kündigungswellen beschreibt Crunch als unvermeidbaren Standard der eigenen Branche, nur in manchen Fällen gebe es einen Plan B.

Unser nächster Gesprächspartner Axel Garcia ist Chef des spanischen Outsourcing-Studios Bravezebra in Valencia und muss über diese Berichte den Kopf schütteln. Garcia trägt die Verantwortung für aktuell 22 Mitarbeiter, die ähnlich wie Slavna in allen Bereichen der Spieleentwicklung ihre Dienste anbieten, sich allerdings auf Mobile Games und Apps konzentrieren. Auch sie müssen immer wieder zeitgleich mehrere Kunden betreuen, halten sich dabei aber streng an eine Grundregel: »Wir haben verbindliche Deadlines, aber es sind realistische Deadlines. Manchmal kann es eng werden, aber wir stimmen keinen Vorgaben zu, die uns unmöglich erscheinen.«

Das Studio einigte sich mit seinen Kunden nur auf Aufträge, die nach eingehender Prüfung ohne jeglichen Crunch zu schaffen seien, erklärt uns Garcia weiter: »Davon hätte niemand etwas. Wenn es zu Crunch kommt, wissen alle Beteiligten: Da ist etwas gründlich schiefgegangen.« Für den Studiochef ist Mehrarbeit ein Symptom dafür, dass er als Verantwortlicher Fehler gemacht hat – und diese Vorstellung belastet ihn spürbar.

Die entschiedene Haltung des Studiochefs gegen Crunch kommt nicht von ungefähr, sondern ist die Lektion eines schmerzhaften Kapitels in seinem Leben, als Garcia während seiner ersten Berufsjahre in zwei englischen Spielefirmen gearbeitet hat: »Die erste Firma war strikt gegen Crunch und tat alles, um die Mehrarbeit zu verhindern. Die Chefs haben das sehr ernst genommen. Die zweite Firma danach betrachtete Crunch als normal – die Vorgesetzten waren zwar nett und freundlich zu ihren Teams, aber Überstunden und Mehrarbeit wurden als Teil des Jobs gesehen.«

Diese Zeit forderte Garcia nicht nur körperlich, sondern gab ihm auch eine wichtige Lektion mit auf den Weg: Crunch lohnt sich nicht. Auch finanziell: »Das erste Studio hat erfolgreich ein Spiel veröffentlicht und konnte wachsen, die zweite Firma musste ihr Projekt canceln und kurz darauf schließen.«

### Mehrarbeit ist auch in der Outsourcing-Branche ein Problem

Die Worte, mit denen Alex Garcia seine Crunch-Erfahrungen beschreibt, erinnern uns an die Interviews, die GameStar bereits in der Vergangenheit mit Betroffenen führen konnte. Viele, die unter Crunch litten, begaben sich aus Leidenschaft in die Welt der Überstunden, ohne zunächst zu bemerken, was die Dauerbelastung mit ihnen anstellt. So ging es auch Garcia: »Anfangs hat mir Crunch nichts ausgemacht, im Gegenteil, das hat die Kameradschaft im Team ge-



In der jüngeren Geschichte suchten viele Fans einen Grund für den technisch desolaten Zustand von Mass Effect: Andromeda in der Zusammenarbeit von EA mit einem Outsourcing-Studio.



[About Us](#)
[Our Services](#)
[News](#)
[Careers](#)
[Contact Us](#)
[English](#)

CO-DEVELOPMENT

### THE MOST ADVANCED DEVELOPMENT MODE WITH BOTH EFFICIENCY AND HIGH QUALITY

The games that you envision may be the grandest and most entertaining titles the world has ever seen, but without the manpower to create them, they may as well be non-existent. Don't let that happen: let us help you, instead. With our co-development capabilities, we can support you with parallel development on one or more SKUs, full stack development, and co-engineering while exercising game optimization best practices. Discover our extensive track record and deep expertise in developing and shipping AAA video games, and allow us to grow your video game universes and reach audiences wider than ever before.

FULL STACK DEVELOPMENT

### COMPREHENSIVE COVERAGE OF ALL DEVELOPMENT REQUIREMENTS

One (or more) of your games has achieved critical acclaim in the years since its release. Fans and critics alike acknowledge its impact on pop culture, and your fanbase clamor for a chance to play it all over again, this time with updated visuals and sound effects in current generation platforms. For you, there's only one question: Why not? As one of the most prolific AAA adaptation creators for console, PC and mobile platforms, we possess the ability to grant your classics a second life, rejuvenating your audience and boosting your revenue with a single stroke.

Virtuos Ltd. aus China arbeitet an zahllosen Blockbuster-Titeln mit.

stärkt, alle arbeiten zusammen an einem gemeinsamen Ziel. Aber heute weiß ich: Da lief ganz viel schief, das war nicht okay.«

Heute sind es aber nicht nur die persönlichen Erfahrungen, die Crunch von den Bravezebra-Mitarbeitern fernhalten sollen. Die Firma habe eine zentrale Software installiert, die für die Zeiterfassung der Arbeitsstunden zuständig ist – und Mitarbeiter selbstständig an Pausen und den Feierabend erinnert. Registriert das System dann doch einmal Überstunden, beruft Garcia ein Meeting mit dem Team ein, um zu sehen, wo das Problem liegt. Überstunden werden nicht als Synonym für Fleiß, sondern als Symptom einer Fehlplanung angesehen. »In den sieben Jahren seit unserer Gründung mussten wir so kein einziges Mal crunchen«, versichert uns Alex Garcia.

Unsere Vermutung, dass diese Praxis ähnlich wie in der traditionellen Spieleentwicklung eher die Ausnahme als die Regel ist, bestätigt uns Garcia: Er kenne viele Studios, die fest mit Crunch-Phasen pla-

nen, um ihre Auftragsziele pünktlich zu erreichen. Und er findet ein schönes Bild, um abschließend seine eigene Idealvorstellung eines Arbeitsalltags in der Outsourcing-Industrie zu beschreiben: »Wir wollen mit unserem Surfbrett unter dem Arm am Strand stehen, auf das Meer schauen und ganz entspannt entscheiden können, welche Wellen wir vermeiden wollen – und welchen wir gewachsen sind.«

### Crunch als Problem bleibt Meinungssache

Unser Report konnte zwar nur zwei Schlaglichter auf eine riesige, weltweit operierende Industrie werfen, doch unsere Gespräche und Beobachtungen waren dennoch aufschlussreich: Crunch ist ganz offensichtlich auch in der Outsourcing-Industrie ein Problem, unter dem die Menschen leiden. Und ähnlich wie in der traditionellen Spieleentwicklung entscheiden oft die persönlichen Erfahrungen der Verantwortlichen darüber, ob Crunch als nötiges Standard-

werkzeug oder als vermeidbares Symptom von Fehlplanung angesehen wird.

Die Rückzieher der neun Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen von einem Interview mit uns über Crunch legen außerdem nahe, dass auch in dieser Industrie das Thema der erzwungenen Mehrarbeit stigmatisiert wird. Wer darüber spricht, muss berufliche Konsequenzen fürchten. Wäre eine firmenübergreifende, kollektive Ablehnung von Crunch Standard in dieser Branche, hätten diese Interviews wohl wie geplant stattfinden können. Und so drängt sich nach unseren Recherchen vor allem ein Fazit auf: Ja, es gibt sie, die Outsourcing-Studios, die ihre Mitarbeiter in einem gesunden und nachhaltigen Arbeitsklima beschäftigen. Aber ihnen gegenüber stehen die Unternehmen, die ihre Mitarbeiter in Überstunden und Mehrarbeit treiben, damit unsere Spiele pünktlich im Regal stehen können. Unsichtbarer Schweiß als Währung für eine Branche, die Crunch noch immer nicht in Gänze als das erkannt hat, was es ist: ein Problem. ★

### OUR TEAM

11

DEVELOPERS

12

ARTISTS

3

GAME DESIGNERS

4

ANIMATORS

Right now, our team includes 30 professionals, all of them working at our offices in Valencia and outstanding in their fields. We have a highly committed, stable, trustworthy and extremely professional team that is our most valuable asset.

Bravezebra ist ein kleineres Outsourcing-Studio im spanischen Valencia, das mit Zeiterfassungssystemen und regelmäßigen Update-Meetings Crunch-Phasen unbedingt vermeiden will.



## 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

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

**SSD** 2.000 GB NVME SSD

**FESTPLATTE** 4.000 GB HDD

nur **4299,-**



### GAMESTAR-PC ULTRA XTREME

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

**GRAFIKKARTE** NVIDIA GEFORCE RTX 3070 8 GB

**ARBEITSSPEICHER** 16 GB DDR4-3200 RAM

**SSD** 1.000 GB NVME SSD

nur **2399,-**



### GAMESTAR-PC ULTIMATE RYZEN 5800X

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

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

**ARBEITSSPEICHER** 16 GB DDR4-3200 RAM

**SSD** 2.000 GB NVME SSD

nur **2999,-**

Alle Preise in Euro inkl. gesetzlicher MwSt. Angaben Stand 05.07.2021. 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)

**GRAFIKKARTE** NVIDIA GEFORCE RTX 3070 8 GB

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

**SSD** 1.000 GB NVME SSD Kingston A2000

**GEHÄUSE** BE QUIET! PURE BASE 500DX **NEU**

nur **1899,-**



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



Geforce RTX 3080 Ti und RTX 3070 Ti

# WAS KÖNNEN DIE NEUEN TI-NVIDIAS?

Nvidia legt mit zwei Titanium-Grafikkarten nach: Wie schlagen sich die Modelle in unseren Benchmarks? Und wie viel kosten die Karten wirklich? Von Alexander Köpf



Mit 12,0 GByte VRAM soll die RTX 3080 Ti die vermeintliche Schwäche der RTX 3080, die mit »nur« 10,0 GByte ausgestattet ist, ausmerzen und gleichzeitig an die Performance der RTX 3090 anknüpfen. Und die kleine Schwester 3070 Ti soll mit Blick auf die Rasterisierungsleistung die Lücke zur AMD Radeon RX 6800 schließen. Ob die beiden neuen Nvidias das schaffen, schauen wir uns im Test auf unserem neuen System an.

## Verfügbarkeit

**RTX 3080 Ti:** Aufgrund der weiterhin angespannten Lage auf dem Markt für PC-Komponenten rechnen wir mit einem schnellen Ausverkauf und Straßenpreisen weit jenseits der UVP von 1.200 Euro. Am 28. Juni

## DIE TECHNISCHEN DATEN DER RTX-KARTEN IM VERGLEICH

|             | Kerne  | Takt            | Speicher                      |
|-------------|--------|-----------------|-------------------------------|
| RTX 3090    | 10.496 | 1.395/1.695 MHz | 24,0 GByte GDDR6X (19,5 Gbps) |
| RTX 3080 Ti | 10.240 | 1.365/1.665 MHz | 12,0 GByte GDDR6X (19,0 Gbps) |
| RTX 3080    | 8.704  | 1.440/1.710 MHz | 10,0 GByte GDDR6X (19,0 Gbps) |
| RTX 3070 Ti | 6.144  | 1.575/1.770 MHz | 8,0 GByte GDDR6X (19,0 Gbps)  |
| RTX 3070    | 5.888  | 1.500/1.725 MHz | 8,0 GByte GDDR6 (14,0 Gbps)   |

kostete die Asus Geforce RTX 3080 Ti Rog Strix Gaming OC satte 2.669 Euro bei Alternate. Das günstigste 3080-Ti-Modell bei Alternate (Gainward Geforce RTX 3080 Ti Phoenix) lag bei 1.789 Euro.

**RTX 3070 Ti:** Der UVP der 3070 Ti wird mit 620 Euro angegeben. Derzeit kostet das teuerste Modell bei Alternate 1.299 Euro (Asus Geforce RTX 3070 Ti Rog Strix Gaming OC) und das preiswerteste (Gainward Geforce RTX 3070 Ti Phoenix) 929 Euro.



Bei Assassin's Creed Valhalla liegen RX 6800 und RX 6800 XT in der Full-HD-Auflösung vorne.

## Unser neues Testsystem

Wir haben ein neues Grafikkartentestsystem mit aktueller Hardware aufgesetzt, damit ein Flaschenhals seitens Komponenten wie Prozessor und Arbeitsspeicher weitestgehend ausgeschlossen werden kann.

Gleichzeitig durchlaufen die Grafikkarten nun auch einen neuen Testparcours mit ebenso aktuellen wie anspruchsvollen Spielen, bestehend aus Cyberpunk 2077, Assassin's Creed Valhalla, Watch Dogs: Legion, Anno 1800, Troy: A Total War Saga sowie F1 2020. Die verwendeten Hardware-Komponenten seht ihr hier in der Übersicht:

- Mainboard: MSI MEG X570 ACE
- CPU: AMD Ryzen 9 5950X
- RAM: 32,0 GByte Corsair Vengeance RGB Pro SL @3.800 MHz
- Speicher: 2,0 TByte Kingston KC2500 (M.2 PCIe 3.0), 2,0 TByte Kingston KC600 (SATA)
- Gehäuse: be quiet! Dark Base Pro 900 rev. 2
- Netzteil: be quiet! Dark Power Pro 1200W



## WAS BRINGT DLSS?

Nvidias DLSS (Deep Learning Super Sampling) kann die Performance in unterstützten Spielen teils drastisch erhöhen. Dazu wird die interne Render-Auflösung gesenkt und das Bild anschließend per KI-Algorithmus auf die gewünschte Auflösung hochskaliert. DLSS bringt umso mehr, je höher die GPU ausgelastet ist. Das heißt, je höher die Bildrate der nativen Auflösung, umso niedriger fällt in der Regel der Performance-Vorteil durch den KI-Renderer aus. Besonders interessant ist DLSS daher im Zusammenspiel mit der fordernden Echtzeitstrahlenberechnung Raytracing.

- Kühlung: Corsair H150i RGB Pro XT
- Tastatur und Maus: Razer Huntsman V2 Analog, Razer Viper 8K

Auf allen Grafikkarten ist zudem Resizeable BAR (Nvidia) respektive Smart Access Memory (AMD) aktiviert. Dabei wird es der CPU ermöglicht, auf den kompletten Videospeicher der Grafikkarte zuzugreifen, wodurch bei Spielen mit entsprechender Unterstützung mehr Bilder pro Sekunde möglich sind.

## Spiele-Benchmarks

**RTX 3080 Ti:** Im Performance-Rating zeigt sich, dass die RTX 3080 Ti unter 4K-Auflösung im Schnitt sieben Prozent schneller ist als die Asus Rog Strix GeForce RTX 3080 Gaming OC. Letztere ist werkseitig allerdings bereits übertaktet, weshalb der Abstand der RTX 3080 Ti zur Founders Edition der RTX 3080 etwas größer ausfallen dürfte. Umgekehrt werden einige Custom-Modelle der RTX 3080 Ti entsprechend schneller sein als die Founders Edition. Der Vorsprung schrumpft unter WQHD-Auflösung erwartungsgemäß auf fünf Prozent, zur AMD Radeon RX 6800 XT sind es noch sieben Prozent. Unter Full-HD-Auflösung geht die RX 6800 XT in Führung, was an ihren überproportional guten Ergebnissen in F1 2020 und Valhalla liegt. Mögliche Erklärungen könnten gute Optimierung oder der Einfluss von Smart Access Memory (Resizeable BAR) sein.

**RTX 3070 Ti:** Im Performance-Rating zeigt sich, dass sich die RTX 3070 Ti ziemlich ge-



Cyberpunk 2077 profitiert stark von Nvidias DLSS, die FPS der Nvidia-Karten liegen deutlich über denen von AMD.

nau in der Leistungsmitte zwischen RTX 3070 und RX 6800 einreicht. Bei Letzterer handelt es sich allerdings um ein Custom-Modell (Sapphire Nitro+ RX 6800), das im Vergleich zum Referenzdesign spürbar höher taktet. Die RTX 3070 Ti dürfte mit Blick auf die Rasterisierungs-Performance daher nur wenig langsamer sein als die RX 6800. Umgekehrt werden Partnerkarten der RTX 3070 Ti ein paar Prozentpunkte schneller sein als die Founders Edition. Am meisten verliert die RTX 3070 Ti wie auch die 3080 Ti

unter Full-HD-Auflösung im Vergleich zu den Radeon-Karten – aus den gleichen Gründen.

## Raytracing und DLSS

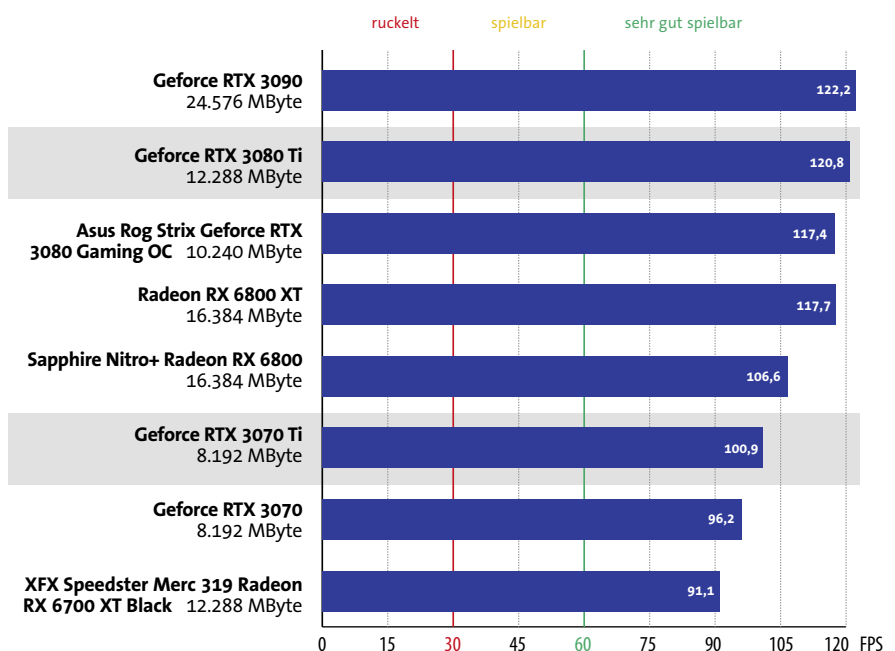
**RTX 3080 Ti:** Die Raytracing-Performance der RTX 3080 Ti sehen wir uns in Cyberpunk 2077 und Watch Dogs: Legion an. In beiden anspruchsvollen Titeln ist es mit der RTX 3080 Ti in WQHD möglich, bei höchster Detailstufe samt Raytracing im Modus »Ultra« flüssig zu spielen. Die AMD Radeon RX 6800 XT fällt im Raytracing-Vergleich deutlich ab,

## SPIELE-BENCHMARKS

### Performance Rating insgesamt

Ø Cyberpunk 2077, Assassin's Creed Valhalla, Watch Dogs: Legion, Anno 1800, Total War Saga: Troy und F1 2020

■ Durchschnittswert aller Messungen



Gemessen in Bildern pro Sekunde (FPS), je höher desto besser.

## VIDEOSPEICHERZUWEISUNG IM VERGLEICH

|             |              |
|-------------|--------------|
| RTX 3090    | 11.100 MByte |
| RTX 3080 Ti | 11.280 MByte |
| RTX 3080    | 10.200 MByte |
| RTX 3070 Ti | 8.160 MByte  |
| RTX 3070    | 8.160 MByte  |
| RX 6800 XT  | 10.450 MByte |
| RX 6800     | 12.900 MByte |
| RX 6700 XT  | 11.940 MByte |

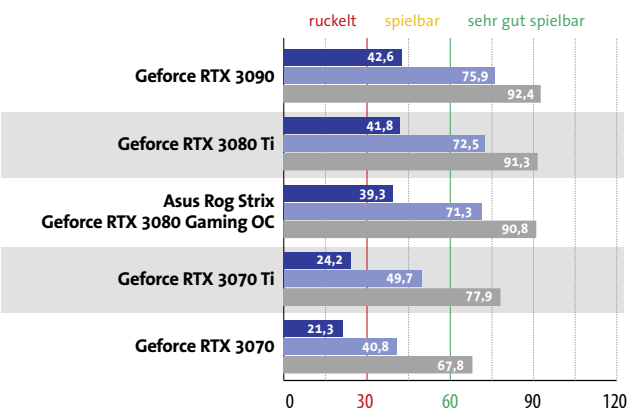


## RAYTRACING &amp; DLSS

## DLSS in Cyberpunk 2077

Ultra (Raytracing Ultra) + DLSS-Qualität

■ 3840 x 2160 ■ 2560 x 1440 ■ 1920 x 1080

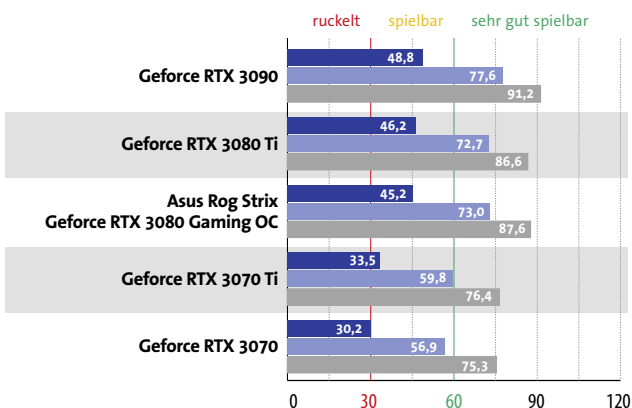


Gemessen in Bildern pro Sekunde (FPS), je höher desto besser.

## DLSS in Watch Dogs: Legion

Ultra (Raytracing Ultra) + DLSS-Qualität

■ 3840 x 2160 ■ 2560 x 1440 ■ 1920 x 1080

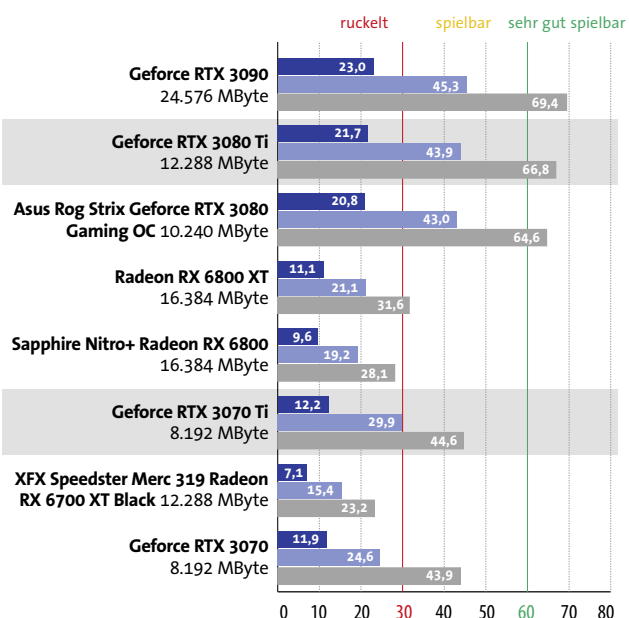


Gemessen in Bildern pro Sekunde (FPS), je höher desto besser.

## Raytracing in Cyberpunk 2077

Raytracing Ultra

■ 3840 x 2160 ■ 2560 x 1440 ■ 1920 x 1080

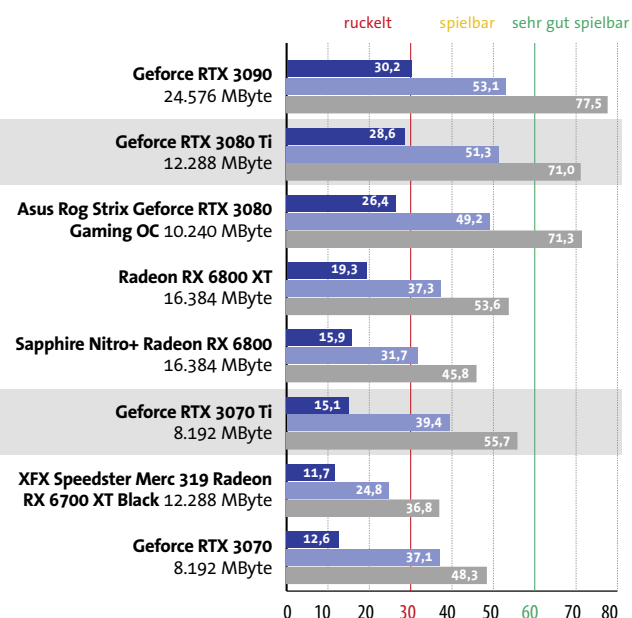


Gemessen in Bildern pro Sekunde (FPS), je höher desto besser.

## Raytracing Watch Dogs: Legion

Raytracing Ultra

■ 3840 x 2160 ■ 2560 x 1440 ■ 1920 x 1080



Gemessen in Bildern pro Sekunde (FPS), je höher desto besser.

was den Entwicklungsvorsprung von Nvidia mit Blick auf die Echtzeitstrahlenberechnung noch einmal verdeutlicht.

**RTX 3070 Ti:** Mit der RTX 3070 Ti ist es in Full HD möglich, bei höchster Detailstufe samt Raytracing im Modus »Ultra« mit guten Bildraten zu spielen. Im Vergleich mit der Radeon RX 6800 liefert die RTX 3070 Ti das

insgesamt spürbar bessere Ergebnis. Gleichzeitig fehlt auf die RTX 3080 ein ganzes Stück, was an der deutlich geringeren Zahl an Raytracing-Kernen liegt.

## Lautstärke und Effizienz

**RTX 3080 Ti:** Nvidia setzt bei seiner Founders Edition der RTX 3080 Ti auf zwei Axial-

lüfter, von denen je einer auf der Vorder- und einer auf der Rückseite platziert ist. Das Konzept geht sehr gut auf, denn die Karte wird selbst unter Volllast nie wirklich laut. Wir messen in Cyberpunk 2077 samt 4K-Auflösung und Raytracing auf Ultra gerade einmal 41,5 Dezibel in einem Abstand von 25 Zentimetern bei offenem Gehäuse – die Umgebungslautstärke beträgt rund 38 Dezibel.

Die Leistungsaufnahme der RTX 3080 Ti fällt in Cyberpunk 2077 (gemessen in 4K mit samt Raytracing auf der höchsten Stufe) mit 342 Watt zwar generell hoch aus, entspricht jedoch unseren Erwartungen angesichts der Werte der aktuellen Highend-Grafikkarten von Nvidia. Unser Custom-Modell der Geforce RTX 3080 kommt auf 353 Watt, die AMD Radeon RX 6800 XT verbraucht 257

## FÜR WEN EIGNET SICH DIE RTX 3080 TI?

Nvidias neues Flaggschiff Geforce RTX 3080 Ti richtet sich vor allem an Hardware-Enthusiasten, denen die 24 GByte Videospeicher der RTX 3090 zu viel sind. Unter den folgenden Bedingungen ist die RTX 3080 Ti etwas für euch:

- Ihr möchtet maximale Performance, benötigt aber keine 24,0 GByte Videospeicher.
- Ihr spielt bevorzugt in 4K oder wollt in WQHD möglichst dreistellige FPS-Werte erreichen.
- Ihr möchtet maximale Raytracing-Performance.



## MEINUNG

Alexander Köpf  
@NebulaMutara



Mit der GeForce RTX 3080 Ti bringt Nvidia das eigentliche Spielerflaggschiff aus der RTX-3000-Reihe. Wo die RTX 3090 überdimensioniert ist, bietet die 3080 Ti genau die richtige Menge Videospeicher gepaart mit Rechenpower. Wer die höchstmögliche Performance in 4K-Auflösung mit Raytracing sucht, wird hier fündig. Die RTX 3080 Ti ist neben der RTX 3090 die aktuell stärkste 4K-Grafikkarte. Die UVP von 1.200 Euro ist zwar hoch, 1.000 Euro hätten wir unter normalen Umständen fairer gefunden, aber die unverbindliche Preisempfehlung spielt angesichts der schwierigen Lage auf dem Markt ohnehin so gut wie keine Rolle.

Mit der RTX 3070 Ti kann Nvidia die Lücke zur RX 6800 bei der Rasterisierungsleistung beinahe schließen. Gehen wir von den jeweiligen Founders Editions respektive Referenzdesigns aus, befinden sich die beiden Grafikkarten knapp auf Augenhöhe, mit leichten Vorteilen für die RX 6800. Ein deutliches Plus für die RX 6800 ist allerdings der 16,0 GByte große Videospeicher, während die RTX 3070 Ti lediglich 8,0 GByte bietet. Hier hätte es unserer Meinung nach etwas mehr sein können. Zum echten Problem wurde es im Testparcours zwar nicht, bei anderen Titeln oder kommenden Blockbustern könnte dies aber anders aussehen. Zudem fällt die im Vergleich zu RTX 3070 und RX 6800 schlechte Energieeffizienz auf. Im Falle von Raytracing wendet sich das Blatt zugunsten der RTX 3070 Ti. Hier profitieren die aktuellen Nvidia-Grafikkarten von ihren leistungsstärkeren Raytracing-Kernen. Das Killerfeature ist der KI-Renderer DLSS. Die RTX 3070 Ti ist mit 620 Euro unverbindlicher Preisempfehlung zwar rund 50 Euro teurer als die RX 6800, DLSS kann in vielen Spielen wie beispielsweise Cyberpunk 2077 jedoch für einen massiven Performance-Schub ohne sichtbaren Qualitätsverlust sorgen.

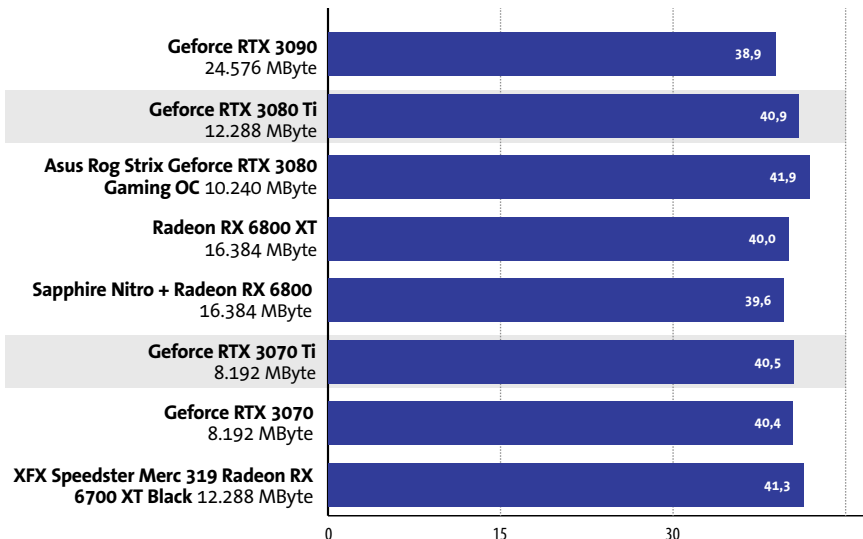
Watt. Alle Karten operieren dabei sehr nahe an ihrem jeweiligen Powerlimit.

**RTX 3070 Ti:** Auch bei der Founders Edition der RTX 3070 Ti kommen zwei Axiallüfter an den gleichen Stellen zum Einsatz. In Cyberpunk 2077 erreichen wir in der von uns gewählten Testsequenz unter 4K-Auflösung samt Raytracing auf Ultra 40,5 Dezibel, gemessen in einem Abstand von 25 Zentimetern bei offenem Gehäuse.

Die Leistungsaufnahme der RTX 3070 Ti beträgt in derselben Spielszene rund 271 Watt, das Powerlimit der Founders Edition liegt bei 290 Watt. Auf der Radeon RX 6800 messen wir 218 Watt, also 53 Watt weniger, auf der RTX 3070 sogar 64 Watt weniger. Mit Blick auf die Energieeffizienz hinterlässt die RTX 3070 Ti also keinen guten Eindruck. Im Vergleich

## LAUTSTÄRKE

■ Lautstärke

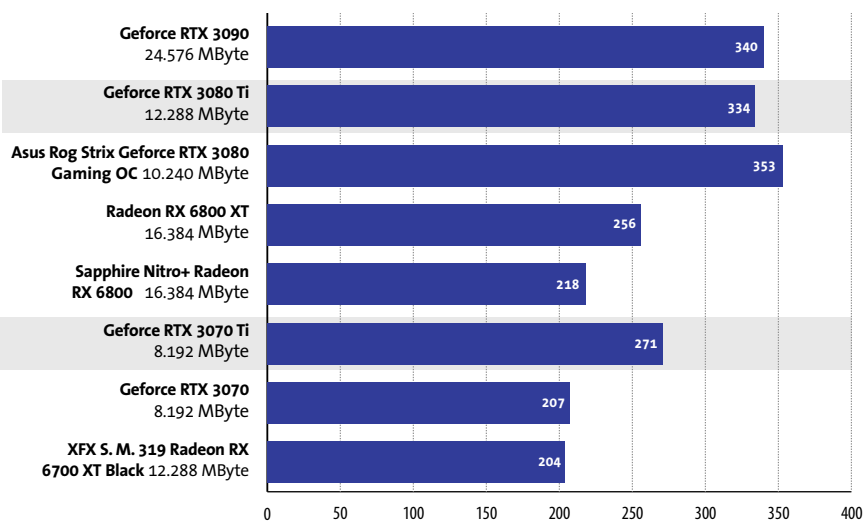


Lautstärke in Dezibel, weniger ist besser.

## LEISTUNGS-AUFNAHME

Cyberpunk 2077 (WQHD)

■ Leistungsaufnahme



Leistungsaufnahme in Watt, weniger ist besser.

zur RTX 3070 ist sie in Cyberpunk 2077 zwar rund sechs Prozent schneller, verbraucht dabei jedoch 31 Prozent mehr Energie.

### Reicht der Videospeicher?

**RTX 3080 Ti:** In unseren Tests nutzen wir beim Spielen zu keinem Zeitpunkt die 12,0 GByte Videospeicher der RTX 3080 Ti voll aus. Am höchsten steigt Verbrauch in Cyberpunk 2077, aber auch hier ist noch etwas Luft nach oben.

**RTX 3070 Ti:** Ein Nachteil der RTX 3070 Ti gegenüber der RX 6800 ist der mit 8,0 GByte gegenüber 16,0 GByte deutlich geringer bemessene Videospeicher. In unserem Testparcours hat sich das trotz maximaler Auslastung beziehungsweise Zuteilung unter 4K-Auflösung in Cyberpunk 2077 und Watch Dogs: Legion zwar nicht als Problem erwiesen, hier könnte es im Einzelfall aber dennoch zu Bildrateneinbrüchen kommen. ★

## FÜR WEN EIGNET SICH DIE RTX 3070 TI?

Die Nvidia GeForce RTX 3070 Ti richtet sich an anspruchsvolle WQHD-Spieler, die auch mal in 4K zocken möchten. Unter folgenden Bedingungen ist die RTX 3070 Ti etwas für euch:

- Ihr möchtet die Leistung einer RX 6800, aber zusätzlich von Raytracing und DLSS profitieren.
- Ihr wollt aktuelle Blockbuster-Titel flüssig in WQHD spielen, aber auch mal 4K ausprobieren.



Diese Hardware braucht ihr

# UPGRADE-GUIDE

## FÜR DIE RTX 3080 Ti

**Die Leistung der GeForce RTX 3080 Ti will erst einmal auf die Straße gebracht werden. In unserem Guide klären wir, welche Hardware es dazu braucht.** Von Alexander Köpf

Mit der RTX 3080 Ti hat Nvidia seiner GeForce-Reihe ein neues Flaggschiff spendiert, das mit Blick auf die Performance an die GeForce RTX 3090 heranreicht, aber lediglich mit der Hälfte des Videospeichers bestückt ist. Im GameStar-Test kann uns die RTX 3080 Ti durchaus überzeugen, die Mehrleistung gegenüber der RTX 3080 hält sich jedoch in den erwarteten Grenzen. Wer sich dennoch für die RTX 3080 Ti entscheidet und bereit ist, die aktuell horrenden Preise zu bezahlen, dem drängt sich vielleicht die Frage nach dem passenden Zuhause für die High-End-Grafikkarte auf. Reicht der aktuelle PC noch oder braucht er ein Upgrade?

Im Folgenden klären wir, für wen die RTX 3080 Ti überhaupt gedacht ist, was euer Rechner mindestens können muss, wo es dringend Nachholbedarf gibt und in welchen Bereichen ihr euch noch ein wenig mit dem Aufrüsten gedulden könnt.

### Warum eine RTX 3080 Ti?

Die RTX 3080 Ti ist ebenso wie die RTX 3080 auf das Spielen in 4K-Auflösung bei höchst-

ter Detailstufe ausgelegt. Dort kann sie die Vorteile der hohen Zahl an CUDA-Recheneinheiten (10.240) erst richtig ausspielen. Raytracing steht wie bei allen anderen High-End-Modellen von Nvidia natürlich ebenfalls im Fokus. Unterhalb von 4K egalisieren sich die Vorteile der RTX 3080 Ti zunehmend. Sie liefert zwar auch in herkömmlichem WQHD hervorragende Ergebnisse, ebenso wie in Full HD, hier rückt das Feld jedoch sehr dicht zusammen. Lässt sich im Falle von WQHD über die Sinnhaftigkeit einer RTX 3080 Ti noch streiten, steht das Thema für Full HD eigentlich nicht mehr zur Debatte. Wer hier maximale Performance haben will, ist laut unserem Test mit der AMD Radeon RX 6800 XT oder der RX 6800 genauso gut, wenn nicht sogar besser bedient.

### Was für ein Prozessor?

Generell gilt: Je niedriger die Auflösung, umso mehr CPU-Power wird benötigt, um die Leistung der Grafikkarte auf die Straße zu bringen. Mit einer ungeeigneten CPU kann es schon ab WQHD zu Limitierungen

kommen. Für maximale Performance über alle Auflösungsstufen hinweg empfehlen sich daher Prozessoren aus der Core-i-11000- und -12000-Reihe von Intel, ebenso wie Ryzen-Prozessoren aus der RTX-3000- und RTX-5000-Reihe von AMD:

- Intel: Core i7 10700K/11700K und höher
- AMD: Ryzen 7 3700X/5800X und höher

Für 4K-Auflösung tun es aber auch ältere, leistungsschwächere Prozessoren, da hier, wie oben beschrieben, in der Regel nicht mehr die CPU, sondern die GPU zum limitierenden Glied in der Kette wird.

### Bringt PCI Express 4.0 Vorteile?

Auch Mitte 2021 gilt: Noch bringt der schnelle PCIe-4.0-Standard keine nennenswerten Vorteile mit Blick auf die Performance in Spielen. Wenn ihr euch ohnehin ein neues Mainboard zulegen wollt oder müsst, schadet es selbstredend nicht, auf die neuesten Standards zu setzen. Allerdings könnte noch einige Zeit ins Land ziehen, ehe ihr wirklich davon profitiert. Die im Moment aussichtsreichste Technologie hierfür ist Nvidias RTX IO respektive das AMD-Pendant, das via Microsofts DirectStorage-Schnittstelle große Datenpakete direkt von der PCIe-NVMe-SSD in die Grafikkarte streamt und dadurch die Ladezeiten beispielsweise bei Levelübergängen drastisch reduzieren kann.

### Brauche ich eine neue SSD?

Aus denselben Gründen spielt es im Augenblick noch keine allzu große Rolle, ob ihr eine SATA- oder eine moderne PCIe-NVMe-SSD verbaut habt. Wichtig ist nur, dass ihr als Systemlaufwerk keine langsame HDD

## UNSERE SYSTEMVORSCHLÄGE

|                        | Mindestens empfohlen                      | Optimal  |
|------------------------|---|--|
| <b>Mainboard</b>       | mit PCI Express 3.0                       | mit PCI Express 4.0                              |
| <b>CPU</b>             | ab Intel Core i7 7700K, AMD Ryzen 7 2700X | Intel Core i7 10700K/11700K, Ryzen 7 3700X/5800X |
| <b>Arbeitsspeicher</b> | 16,0 GByte DDR4 @3.200 MHz                | 32,0 GByte DDR4 @3.800 bis 4.000 MHz             |
| <b>Speicher</b>        | SATA-SSD                                  | M.2-NVMe-SSD (PCIe 4.0)                          |
| <b>Netzteil</b>        | ab 650 Watt                               | 750 Watt   |
| <b>Monitor</b>         | WQHD mit 144 Hz, 4K mit 120 Hz            | WQHD mit 165 Hz, 4K mit 144 Hz (beides G-Sync)   |



mehr verwendet. Im Falle von PCIe-NVMe-SSDs ist es in puncto Spiele-Performance derzeit auch noch nicht von Belang, ob diese den PCIe-3.0- oder PCIe-4.0-Standard erfüllen. Das ist allenfalls für synthetische Benchmarks oder besonders festspeicherintensive Workloads interessant.

### Wie viel Arbeitsspeicher?

Der aktuelle Standard für Highend-Systeme liegt zwischen 16,0 und 32,0 GByte. Moderne Blockbuster-Titel wie Cyberpunk 2077 setzen für höchstmögliche Auflösung und Detailstufe oftmals 16,0 GByte voraus. 32,0 GByte scheinen in Anbetracht dessen zwar überdimensioniert, erfahrungsgemäß können 16,0 GByte im Alltag inzwischen aber schon mal knapp werden. Unsere Empfehlung lautet daher, 32,0 GByte zu verbauen. Interessant ist hier noch die Frage nach der Speichergeschwindigkeit. Nutzt ihr eine aktuelle Intel- oder vor allem AMD-CPU, profitiert ihr durchaus von Riegeln mit effektiven Taktraten von 3.800 bis 4.000 MHz. In den meisten Fällen reichen allerdings Module mit 3.200 bis 3.600 MHz aus.

### Was für ein Netzteil ist nötig?

Die maximale Leistungsaufnahme der Nvidia RTX 3080 Ti in der Founders Edition beträgt 350 Watt. Nvidia empfiehlt, für das gesamte System ein Netzteil mit 750 Watt zu verwenden. Allerdings geht Nvidia von einer Konfiguration mit einem Intel Core i9 10980XE aus, weshalb für die meisten Rechner Netzteile mit einer Nennleistung von 650 Watt ausreichen sollten. Habt ihr ein Netzteil mit weniger als 650 Watt verbaut, solltet ihr ernsthaft über ein Upgrade nachdenken. Hier kann es bei Lastspitzen durchaus zu Instabilitäten und Abstürzen kommen. Die Güte des Netzteils spielt in dem Fall ebenfalls eine Rolle (siehe Artikel auf Seite 124).

### Welchen Monitor sollte ich nutzen?

Grundsätzlich könnt ihr jeden Monitor mit der RTX 3080 Ti verwenden, solange dieser über einen HDMI- oder Displayport-Anschluss verfügt. Mit einem entsprechenden Adapter könntet ihr natürlich auch einen Monitor mit DVI-D nutzen, aber das wäre dann doch eine etwas schräge Kombination. Spaß beiseite: Für die RTX 3080 Ti solltet ihr auf jeden Fall mindestens einen WQHD-Monitor mit Bildwiederholraten jenseits von 144 Hertz verwenden – auf gar keinen Fall weniger, das wäre schlicht Verschwendung. Für Setups mit UWQHD-Monitor sollten es minimal 120 Hertz sein. Da die RTX 3080 Ti aber eindeutig auf das Spielen in 4K ausgelegt ist, solltet ihr euch wenn möglich auch einen entsprechenden Monitor zulegen, falls ihr noch keinen solchen besitzt. Wie im Falle von UWQHD gilt hier 100/120 Hertz als absolutes Minimum.

### Bildsynchronisation für bessere Qualität

Für das bestmögliche Spielerlebnis empfehlen wir außerdem ein Display mit Unterstützung für Nvidia G-Sync. Die Bildsynchronisationstechnik verhindert lästiges Einzelbildzerreißen, also Screen-Tearing. Dazu synchronisiert G-Sync die Bildwiederholrate eures Monitors mit der Bildausgabe der Grafikkarte.

Aber es muss nicht unbedingt G-Sync sein: Mittlerweile können einige Bildschirme mit Freesync-Support auch unter G-Sync verwendet werden, Stichwort: G-Sync-Com-

Kein Muss, aber eine gute Basis: ein Mainboard mit PCI-Express-4.0-Support.



patible. Allerdings sind längst nicht alle Freesync-Monitore hierfür zertifiziert.

Von V-Sync raten wir ab: Zwar könnt ihr die regulär in Spielen implementierte vertikale Bildsynchronisation ebenfalls verwenden, die Latenzen (die Zeit zwischen Signaleingabe und -ausgabe am Bildschirm) fallen aber in der Regel schlechter aus als mit G-Sync oder Freesync. Außerdem verschenkt ihr damit wertvolle FPS, da V-Sync diametral entgegengesetzt funktioniert. Hier wird die Bildausgabe der Grafikkarte an die Hertz-Zahl des Monitors angepasst. Im Falle von G-Sync und Freesync ist das andersherum. ★



Die RTX 3080 Ti ist eine 4K-Grafikkarte. Ohne einen entsprechenden Monitor braucht ihr sie eigentlich nicht.



Wenn ihr auf der sicheren Seite sein wollt, verbaut ein 750-Watt-Netzteil.



## Neues Betriebssystem kommt

# WINDOWS 11

## VORGESTELLT

Windows 11 ist so gut wie da, aber wann kommt es genau und welche neuen Funktionen erwarten uns abseits von abgerundeten Ecken? Von Alexander Köpf

Microsoft hat im Rahmen des »What's Next for Windows«-Events sein neues Betriebssystem vorgestellt. Wie Leaks im Vorfeld bereits nahelegten, hört das auf den erwartbaren Namen Windows 11 und ist damit der offizielle Nachfolger von Windows 10. Wir verraten euch, was die wesentlichen Neuerungen von Windows 11 sind und was wir über den Release wissen.

### Allgemeine Neuerungen

Im Vordergrund stehen wenig verwunderlich leichtere Zugänglichkeit, bessere Konnektivität und Verknüpfung von Geräten. Also alles, was man von einem modernen Betriebssystem erwartet:

- So wird zum Beispiel das für Heimarbeiter wichtige Microsoft Teams fester Bestandteil von Windows 11. Simple Layouts, die ein wenig an Fancy Zones aus den Powertoys erinnert, soll zudem den täglichen Workflow verbessern.
- Widgets spielen ebenfalls eine Rolle in Windows 11. Durch die wiedereingeführte Transparenz wirken die auf den ersten Blick gut implementiert.
- Außerdem soll die Einführung multipler Desktops einen aufgeräumten Look garantieren sowie Arbeit und Freizeit leichter voneinander trennbar machen.

### Spiele im Fokus

Was uns zum Thema Gaming bringt. Denn für Spieler gibt es ebenfalls neue Features:

- Auto-HDR: Diese Funktion fügt automatisch High-Dynamic-Range-Erweiterungen zu Spielen hinzu. Einzige Voraussetzung dafür: Der betreffende Titel muss auf DirectX 11 basieren.
- DirectStorage: Die vielleicht wichtigste Neuerung ist die Einführung der DirectStorage-Technologie, die ihr vielleicht schon von der Xbox Velocity Architecture

her kennt. Diese ermöglicht das direkte Streamen von Texturen und Spieldaten von der NVMe-SSD in die Grafikkarte, ohne den Umweg über den Hauptprozessor und dessen Limitierungen mit Blick auf das Entpacken von Inhalten gehen zu müssen. Das heißt, Spielwelten können viel schneller geladen werden.

- Xbox Game Pass für PC: Die Xbox-App wird fest in Windows 11 integriert.

Leaks der letzten Tage zeigten außerdem, dass Windows 11 auch in Sachen Performance die Nase vor Windows 10 haben könnte.

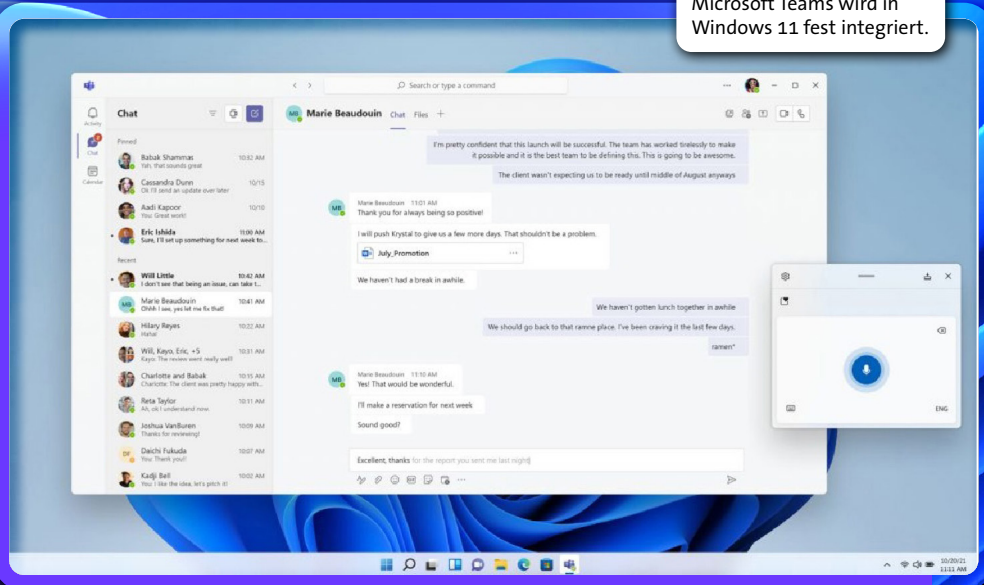
### Microsoft Store mit Android-Apps

Der Microsoft Store steht ebenfalls im Fokus: Besonders interessant dabei ist, dass damit auch Android-Apps auf Windows verfügbar gemacht werden. Diese können über den Amazon-App-Store bezogen werden.

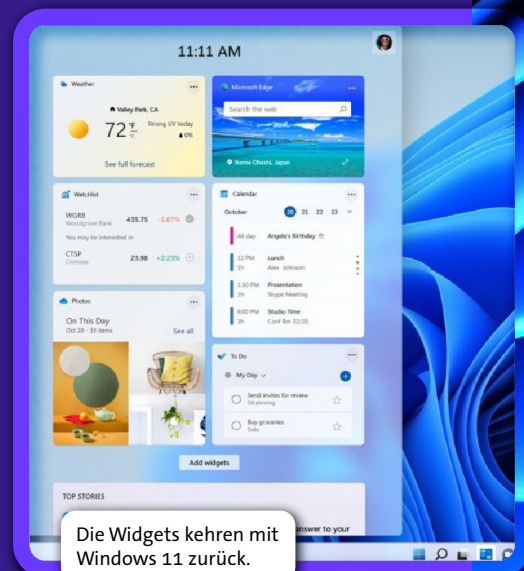
### Die Systemanforderungen

In Sachen Systemanforderungen für Windows 11 herrscht aktuell ordentlich Verwir-

Microsoft Teams wird in Windows 11 fest integriert.

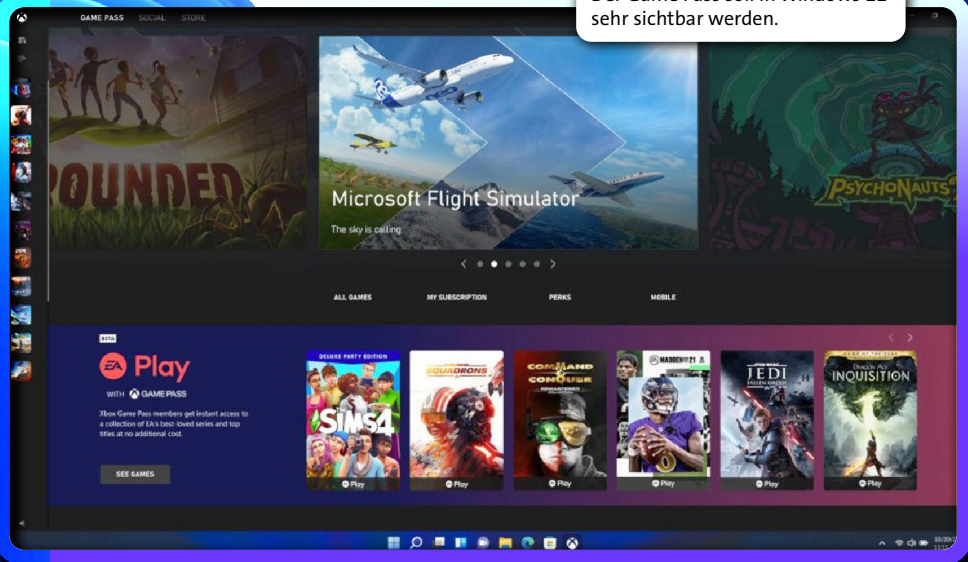


rung (mehr dazu in Nils Kolumne weiter hinten im Heft). So muss es mindestens ein Prozessor mit zwei Kernen und einer Taktrate von einem Gigahertz sein. Microsofts derzeitige Angaben sehen so aus:





Der Game Pass soll in Windows 11 sehr sichtbar werden.



- CPU: Prozessor mit zwei Kernen und einer Taktfrequenz von einem Gigahertz
- RAM: 4,0 GByte Arbeitsspeicher
- Speicher (HDD/SSD): 64,0 GByte
- System Firmware: UEFI, Secure-Boot-fähig
- Sicherheit: Trusted Platform Module (TPM) Version 2.0
- GPU: DirectX-12-fähig, WDDM 2.x (Windows Display Driver Model)

Grob gesagt bräuchtet ihr demnach nämlich mindestens eine CPU aus den Reihen AMD Ryzen 2000 oder Intel Core i 8000. Warum fallen die Systemanforderungen so hoch aus?

Der ursprünglich von Microsoft angebotene Health-Checker ist inzwischen wieder entfernt worden, man will das Programm näher am Release in einer besseren Version erneut veröffentlichen, weil sich bis dahin noch vieles an den Systemvoraussetzungen ändern könne. Und weil der Health Checker für mehr Verwirrung als für Klarheit gesorgt hat.

Microsoft hat dazu in einem Blogbeitrag Stellung bezogen und gibt gleich ein klein wenig Hoffnung, dass die Systemanforderungen doch noch nach unten angepasst werden könnten. Konkret heißt es in dem Blogpost, man werde Teilnehmern am Windows-Insider-Programm ermöglichen, Windows 11 auf Maschinen mit Prozessoren aus Intels Core-i-7000-Reihe und AMDs Ryzen-1000-Reihe zu installieren. Ziel sei es, mehr Informationen über Leistung und Sicherheit zu sammeln. Es besteht also durchaus Hoffnung, dass die Systemanforderungen mit der Zeit auch ältere Prozessoren erfassen.

Aber warum ist das überhaupt so schwer? Das hängt mit der Prämisse von Windows 11 zusammen. Microsoft legt eigenen Angaben zufolge besonderen Wert auf die Nutzererfahrung, womit vor allem auch Sicherheits- und Stabilitätsaspekte gemeint sind. Dafür müssen Prozessoren mit speziellen Funktionen ausgestattet sein:

- Sicherheit: CPUs müssen Windows Hello, Device Encryption, VBS (virtualization-based security), HVCI (hypervisor-

protected code integrity) und Secure Boot unterstützen. Einige der Features werden von besagtem TPM (Trusted Platform Modul, siehe Kasten) abgedeckt, VBS und Secure Boot müssen extra implementiert sein. In Tests habe sich gezeigt, dass mit dieser Kombination der Malware-Befall um 60 Prozent reduziert werden könne.

- Verlässlichkeit: CPUs müssen den Windows-Driver-Model-Standard erfüllen und von OEMs und Partnern unterstützt werden. Ziel sei, eine Nutzererfahrung ohne Abstürze zu gewährleisten.

### WhyNotWin11

Bis dahin könnt ihr euren PC mit dem inoffiziellen Tool WhyNotWin11 testen. Während die inzwischen wieder offline genommene Integritätsprüfung nur auf ein einzelnes Problem wie etwa ein fehlendes oder nicht aktiviertes TPM-Modul hingewiesen hat, listet WhyNotWin11 alle wichtigen Faktoren auf.

Welche Haken hat WhyNotWin11? Momentan sind vor allem zwei Aspekte zu nennen:

- Es ist kein offizielles Tool. Die Analyse erfolgt zwar auf Basis der bekannten

### WIE AKTIVIERE ICH TPM?

Je nach Mainboard-Hersteller sieht eure UEFI/BIOS-Oberfläche anders aus. Wir versuchen, euch eine allgemeingültige Anleitung zu liefern:

- Geht in die Systemsteuerung und dort auf Update und Sicherheit → Wiederherstellung. Dort klickt ihr unter Erweiterter Start auf die Schaltfläche Jetzt neu starten, um ins UEFI zu gelangen.
- Ab hier unterscheidet sich leider der Aufbau zwischen den Herstellern.
- Bei Gigabyte findet ihr den Eintrag unter: Einstellungen → Verschiedenes → Trusted Computing 2.0
- Bei MSI lautet der Pfad: Erweiterte Einstellungen → Sicherheit → Trusted Computing
- Auch bei anderen Herstellern müsstet ihr die entsprechende TPM-Funktion unter dem Reiter Sicherheit entdecken.
- Aktiviert TPM und startet den PC neu.

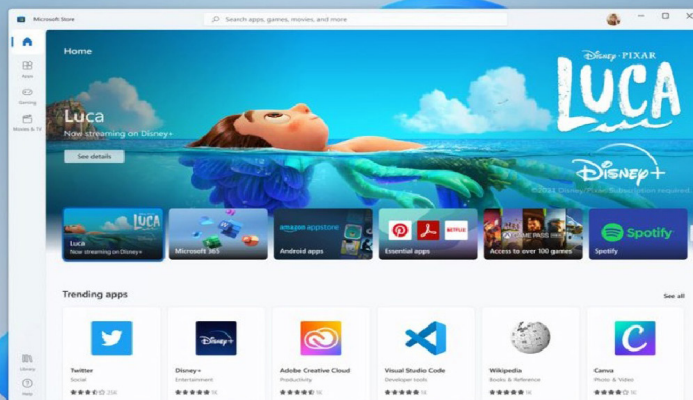
Systemanforderungen und scheint korrekt zu arbeiten, eine Garantie, dass Windows 11 auf eurem PC läuft, kann euch das Programm aber nicht geben.

- Windows erkennt das Tool aktuell nicht als sicher an. Das ist laut Notebookcheck derzeit noch wegen einer fehlenden digitalen Signatur der Fall, ihr könnt das Programm aber auf Wunsch dennoch starten. Wir gehen davon aus, dass das unbedenklich möglich ist.

Ebenfalls nicht zu vergessen: Die Grenzen sind in Sachen Kompatibilität teilweise fließend. So werden beispielsweise Ryzen-1000-Modelle offiziell nicht von Windows 11 unterstützt, verwenden könnt ihr das Betriebssystem aber sehr wahrscheinlich dennoch (ein Aspekt, den WhyNotWin11 durch eine orangefarbene Markierung mit einem Fragezeichen gut kennzeichnet).

Offiziell gibt es noch kein Datum für den Release, erste Hinweise deuten aber auf eine Veröffentlichung im Oktober hin. ★

Android-Apps können über die Kombination Microsoft und Amazon Store bezogen und in Windows ausgeführt werden.





Das sagen unsere Experten



# BRAUCHEN WIR SPIELER WINDOWS 11?



Die Katze ist aus dem Sack: Windows 11 erscheint noch in diesem Jahr. Unsere Experten verraten, was sie von Windows 11 halten und wie wichtig es für Spieler wird. Von Alexander Köpf, Benedikt Schlotmann und Nils Raettig



## ALEXANDER KÖPF

Die ersten Erfahrungen von Redakteur Alex mit Betriebssystemen gehen auf die Zeiten von Windows 1.0 zurück, also auf Mitte der 1980er-Jahre. Er ist mit Microsofts Baby quasi groß geworden und obwohl er spätestens seit Windows Vista begeistert davon ist, schlägt sein Herz am Ende doch ein bisschen mehr für Linux.



## BENEDIKT SCHLOTMANN

Benedikt hat seine ersten Gehversuche mit Windows 95 gemacht, das Spielen kam dann erst mit Windows XP dazu. In einer längeren Windows-Pause lernte er Xubuntu kennen, das er bis heute aktiv zum Arbeiten verwendet. Für viele Spiele und auch einige Programme ist Windows aber weiterhin nicht aus seinem PC-Alltag wegzudenken.

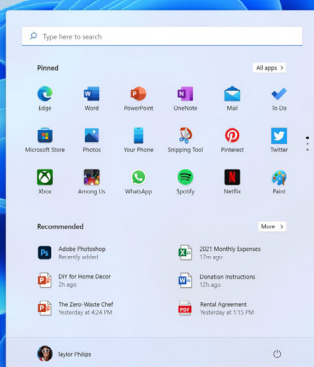


## NILS RAETTIG

Nils früheste Begegnungen mit einem Betriebssystem von Microsoft reichen in die Zeiten von MS-DOS zurück. Damals konnte ihn sein Bruder noch mit dem Schieberegler an 3,5-Zoll-Disketten für den Schreibschutz in die Irre führen, mittlerweile hat er so viele Windows-Versionen aufgesetzt, dass ihm sowas nicht mehr passieren kann.

Das Betriebssystem, das laut Microsoft selbst eigentlich nie hätte erscheinen sollen, kommt nun doch: Der Release von Windows 11 steht noch in diesem Jahr an. Aber ist das auch ein Grund zur Freude? Seit der offiziellen Vorstellung am 24. Juni wissen wir zumindest, was die wichtigsten Neuerungen

Die optischen Neuerungen von Windows 11 wie das angepasste Startmenü kommen bei unseren Experten gut an, rundum überzeugt sind sie von Windows 11 aber nicht.



von Windows 11 sind. Microsoft hat dabei nicht zuletzt das Gaming in den Mittelpunkt gestellt. Entscheidend wird am Ende aber sein, ob das auch berechtigt ist.

Wenn es darum geht, sich eine neue Windows-Version ganz genau anzuschauen, dann kommt bei der GameStar traditionell die Hardware-Redaktion ins Spiel, die es technisch auch in Sachen Software gerne ganz genau nimmt. Das ist im Jahr 2021 immer noch so, mit einer Ausnahme: Zusätzlich zu den GameStar-Redakteuren Alexander Köpf und Nils Raettig holen wir Benedikt Schlotmann von unserer Schwesterseite Mein-MMO.de ins Boot. Lest hier die Meinungen unseres Expertengremiums.

## Was hältst du von Windows 11?

**Alexander Köpf** Was wir bislang von Windows 11 gesehen haben, gefällt mir sehr gut. Das liegt zwar sicher auch daran, dass ich neue Sachen generell spannend finde, aber Microsofts neues Betriebssystem bringt auch einige interessante Neuerungen, gerade für uns Spieler. Mir gefällt zum Beispiel der Look, also die abgerundeten Ecken und

transparenten Fenster – da werden Erinnerungen an Windows Vista wach, das ich vermutlich als einziger Mensch innig geliebt habe. Die Oberfläche erinnert zwar ein wenig an eine Mischung aus MacOS, Gnome- und KDE-Desktop von Linux, auf mich wirkt das jedoch modern, aufgeräumt und ansprechend filigran. Ebenso gespannt bin ich auf die Implementierung der Widgets, die ich in Windows 7 ganz gerne mochte.

**Benedikt Schlotmann** Mir gefällt das aufgeräumte und übersichtliche Design, Windows wirkt angenehm sauber. Die Änderung des Startmenüs lässt mich erstaunlich kalt, was vermutlich daran liegt, dass ich langjähriger (X)Ubuntu-User bin und sich hier das Startmenü und die Taskleiste am oberen Rand befinden. Ein wenig skeptisch beobachte ich die neuen Widgets und den angekündigten News-Feed. Hier glaube ich langfristig nicht, dass Windows meine morgendliche News-Suche wirklich ablösen kann. Auch gefällt mir nicht, dass Microsoft immer stärker versucht, User davon überzeugen, alles mit einem Konto zu verknüpfen. Windows 11 ist für mich keine Revolution, aber eine posi-





Ratchet & Clank: Rift Apart demonstriert auf der PlayStation 5 schon jetzt, was besonders hohe Datenraten ermöglichen.

ve Überraschung, weil Microsoft bereit ist, unnötigen Ballast abzuwerfen, indem etwa Cortana aus der Startleiste verschwindet.

**Nils Raettig** Ich bin da etwas zwiegespalten. Einerseits gefallen mir die optischen Änderungen durchaus, andererseits liefert Microsoft unter der Haube insgesamt zu wenig, um die neue Namensgebung wirklich zu rechtfertigen oder völlig nachvollziehbar zu machen. Im Kern ist Windows 11 immer noch Windows 10. Die Installation geht mit einer ausreichend aktuellen Windows-10-Version genauso über die Bühne wie bei einem normalen Feature-Update bisher, Altlasten wie die klassische Systemsteuerung sind immer noch mit dabei, und das, was ich bis jetzt vom neuen Store gesehen habe, wirkt nicht so, als würde ich damit in Zukunft mehr Zeit verbringen als bisher – und eine Minute am Tag wäre schon mehr. Gleichzeitig komme ich aber mit Windows 10 meist gut zurecht, insofern wird das mit sehr großer Wahrscheinlichkeit auch für Windows 11 gelten. Den nervigen Zwang zu einem Microsoft-Konto für die Home-Version dürften sich die Redmonder aber gerne schenken.

## Was ist die größte Überraschung von Windows 11?

**Alexander Köpf** Die in meinen Augen vielleicht größte Überraschung ist die Unterstützung von Android-Apps für Windows. Ob sich daraus am Ende wirklich praktischer Nutzen ergibt, steht für mich auf einem anderen Blatt – das wird sich zeigen.

**Benedikt Schlotmann** Definitiv die Unterstützung von Android-Apps. Bisher war das nur über Umwege wie »BlueStacks« und andere Emulatoren möglich. Wie umfangreich dieses Feature wird, bleibt aber abzuwarten.

**Nils Raettig** Ich hätte nicht gedacht, dass Microsoft wirklich noch mal einen Neustart mit den Widgets versucht. Sie sehen in Windows 11 zwar irgendwie schon schick aus, ich bin aber nicht überzeugt davon, dass sie im Alltag wirklich praktisch sein werden. Zumindest habe ich das Pendant für Windows 10, das per Update auf einmal in der Taskleiste aufgetaucht ist (»Neuigkeiten und interessanten Themen«), sofort wieder abgeschaltet. Vielleicht verharre ich aber auch nur zu sehr in meinem »Never Touch a Running System«-Modus und verpasse eine wirklich coole Neuerung, wer weiß.

## Welche dringende Änderung fehlt dir in Windows 11 noch?

**Alexander Köpf** Ich fände es nicht schlecht, wenn Microsoft die Zügel mit Blick auf Werbung und das Übermitteln von Daten wieder etwas lockern würde. Das ist auch eines der

wenigen Dinge, die mich an Windows 10 schon immer so richtig stören.

**Benedikt Schlotmann** Microsoft versucht immer stärker, User davon zu überzeugen, ihre Person mit dem Betriebssystem zu verbinden. Ich möchte mich aber als User frei entscheiden können, ob ich einen Account mit Windows verknüpfe oder nicht. Lokale oder Offline-Konten bei der Windows-Installation zu verstecken, ist für mich ein Unding, und ich hoffe, dass Microsoft hier bald wieder mehr Spielraum lässt.

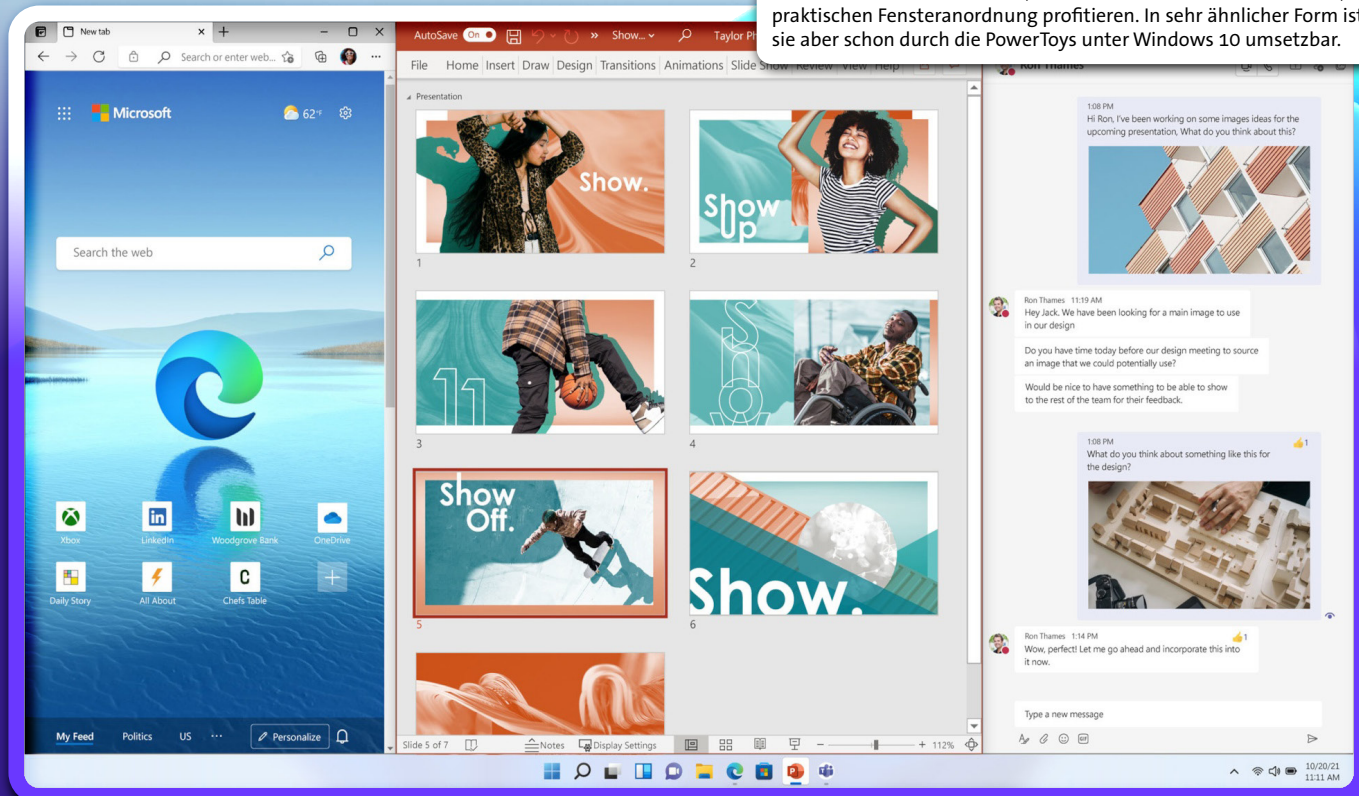
**Nils Raettig** Mehr Kontrolle. Egal ob es um den Umgang mit Updates, automatisch installierte Anwendungen oder den Datenschutz geht. Windows 10 hat sich in diesen Punkten im Vergleich zu der ersten Release-Version mittlerweile zwar teils durchaus verbessert, ich mag es aber generell, die Wahl zu haben. Gleichzeitig ist mir bewusst, dass

Wer Windows 11 Home nutzt, muss sich zwingend mit einem Microsoft-Konto anmelden. Das darf Microsoft nach Einschätzung unserer Experten gerne wieder ändern.





Wer zu Windows 11 wechselt, kann unter anderem von der neuen, praktischen Fensteranordnung profitieren. In sehr ähnlicher Form ist sie aber schon durch die PowerToys unter Windows 10 umsetzbar.



das für die Ziele von Microsoft nicht unbedingt hilfreich und für den durchschnittlichen Einsatz des Betriebssystems nicht wirklich erforderlich ist. Es dürfte also bei einem frommen Wunsch bleiben.

## Wie wichtig wird Windows 11 für Spieler?

**Alexander Köpf** Eine der für Spieler wichtigsten Neuerungen ist die DirectStorage-Schnittstelle. Damit werden Ladezeiten in Spielen beispielsweise beim Aufbau von Spielwelten und bei Levelübergängen reduziert. Das heißt, wir könnten in Zukunft riesige Szenarien ohne spürbare Ladezeiten und Pop-ins bereisen. Dazu lädt DirectStorage spielrelevante Daten über den Arbeitsspeicher direkt in den Videospeicher und von dort in die GPU. Bislang müssen die Datenpakete den Umweg über die CPU gehen, die allerdings erheblich länger zum Entpacken braucht als moderne Beschleuniger mit ihren vielen parallelisierten Recheneinheiten. Auf den ersten Blick zwar weniger spannend, aber ein mit Blick auf den Look vielleicht nicht zu unterschätzendes Feature ist Auto-HDR, das den Dynamikumfang von SDR-Spielen auf HDR-Niveau hochrechnet.

**Benedikt Schlotmann** Mit DirectStorage und Auto-HDR bekommt Windows 11 gleich zwei spannende Features spendiert, die für viele Spieler wichtig werden dürften. Hier braucht es aber auch entsprechende Hardware, um diese Features nutzen zu können. Ich selbst besitze keinen HDR-Bildschirm, und das wäre für mich daher auch noch kein Grund für Windows 11. Windows 10 hatte hier lange Zeit mit DirectX 12 ein stärkeres Argument auf Lager, was man am Ende mit

der teils doch gewährleisteten Unterstützung unter Windows 7 selbst abgeschwächt hat. Vielleicht wird Microsoft hier den gleichen Weg gehen und Windows 10 nachträglich noch ein paar Features spendieren.

**Nils Raettig** Microsoft meint es im Gaming-Bereich zwar durchaus wieder ernst, wie etwa die DirectStorage-Integration bei Windows 11 oder die Übernahme von Bethesda zeigen. Aber selbst, wenn DirectStorage nur mit Windows 11 kommt, glaube ich nicht, dass man als Spieler zwingend auf das neue Betriebssystem umsteigen muss. Bis Spiele so stark darauf setzen, von den hohen Datenraten einer PCI-Express-SSD mit NVMe-Protokoll und der passenden Infrastruktur zu profitieren, ist vermutlich schon Windows 12 da – beziehungsweise Windows 20 oder welche Versionsnummer der Nachfolger auch immer haben wird. Der Grund: Es gibt einfach noch zu viele Spieler, die weder eine der neuen Konsolen besitzen noch eine passende SSD in ihrem PC haben. Das erschwert es Entwicklern deutlich, diese Technik wirklich schon kompromisslos in Spielen auszunutzen. Die Tendenz geht zwar klar in diese Richtung, wie beispielsweise Avatar: Frontiers of Pandora zeigt. Auf den Konsolen hat Ratchet & Clank: Rift Apart schon bewiesen, dass sich damit auch spielerisch coole Möglichkeiten ergeben. Bis zu einer breiten Ausnutzung ist es aber noch ein weiter Weg.

## Wirst du zu Windows 11 wechseln und wenn ja, wann?

**Alexander Köpf** Ich werde so schnell wie möglich wechseln, weil ich neue Dinge einfach gerne ausprobieren. Allerdings warte ich sowohl für den Privat- als auch meinen Ar-

beitsrechner erst einmal auf eine finale Version. Für die Arbeit als Redakteur werde ich Windows 11 aber ohnehin schon bald in einer VM (virtuellen Maschine) laufen lassen.

**Benedikt Schlotmann** Ich bin bei neuer Software und Technik immer vorsichtig und warte gern ab. Nach Windows 7 hatte mich Windows 8 enttäuscht, und Windows 10 hatte einige Dinge wieder gut gemacht. Für mich spielt es aber auch eine Rolle, wie sich das Upgrade handhaben lässt: Da ich ein Dual-Boot-System nutze und auf meiner zweiten Partition Xubuntu habe, muss ich hier aufpassen, dass mir Windows 11 nicht mein Linux zerschießt. Bei einer Neuinstallation ist Windows mittlerweile intelligent genug, zu merken, dass man nicht allein auf der Festplatte sitzt. Meine Neugier ist auf jeden Fall groß genug, dass ich mir definitiv eine Beta-Version in einer virtuellen Maschine ansehen und damit experimentieren werde. Sollte mich Windows 11 hier sofort überzeugen, dann dürfte einem Wechsel zum Jahresende nichts entgegenstehen.

**Nils Raettig** Ich muss jetzt nicht schon mit der ersten Vorschauversion oder direkt zum Release dabei sein, aber allzu viel Zeit lasse ich mir danach wahrscheinlich nicht mit dem Wechsel. Dabei spielt es allerdings eine wichtige Rolle, dass ich mir Windows 11 aus beruflichen Gründen ohnehin näher ansehen werde. Wäre das nicht so, könnte es durchaus sein, dass ich mir den Wechsel so lang wie möglich sparen würde. Denn wie schon in der ersten Frage angesprochen, hat Microsoft in meinen Augen bislang keine entscheidenden Argumente für einen Wechsel geliefert. Außerdem bin ich ehrlich gesagt in solchen Dingen ziemlich faul. ★



So hätte es nie angekündigt werden dürfen!

# CHAOS UM WINDOWS 11

Windows 11 sorgt aktuell durch seine Systemanforderungen für große Verwirrung. Ein Ärgernis, das Microsoft sich selbst und uns hätte ersparen sollen, findet Hardware-Redakteur Nils Raettig.

Microsoft überrascht mich immer wieder. Da kündigt man quasi aus dem Nichts mit großen Worten ein neues Betriebssystem an, das laut eigener Aussage nie hätte erscheinen dürfen. Und dann sorgt man mit den Systemanforderungen für derart große Verwirrung, dass sogar das hauseigene Tool zum Integritäts-Check wieder offline genommen werden muss. Es ist mir ein Rätsel, wie so etwas passieren kann! Wir reden hier schließlich nicht von irgendeinem kleinen Tool, sondern vom wichtigsten (Desktop-) Betriebssystem weltweit.

Ist denn wirklich niemand bei Microsoft auf die Idee gekommen, dass es für viele Fragezeichen sorgen wird, wenn man ein seit Jahren etabliertes, aber dennoch weitgehend unbekanntes Sicherheitsmodul wie TPM zur Pflicht macht und immer noch durchaus oft genutzte CPUs wie die Ryzen-1000-Modelle und Intels Core-i-7000-Reihe offiziell nicht mehr unterstützt?

## Microsofts größte Fehler

Inzwischen gibt es zwar einen Blog-Eintrag, der etwas näher auf die überraschend hohen Systemanforderungen eingeht, dazu hätte es aber meiner Meinung nach gar nicht erst kommen müssen. Genau genommen hat Microsoft diesbezüglich gleich mehrere Fehler gemacht, die man leicht hätte vermeiden können.

### Problem 1:

#### Ein Tool, das für Verwirrung sorgt

Ich finde es grundsätzlich löblich, ein Tool zu veröffentlichen, das über die Kompatibilität des eigenen PCs aufklärt. Schließlich verfügt nicht jeder über genügend Wissen, um offizielle Systemanforderungen mit der eigenen Hard- und Software abzugleichen. Wenn man aber schon so ein Tool entwickelt, dann sollte es doch auch bitte genau sagen, wo der Schuh drückt, statt nur allge-

mein zu sagen »Passt nicht« oder nur auf einzelne Probleme einzugehen. Wie es deutlich besser geht, zeigt dagegen der praktische Helfer WhyNotWin11.

### Problem 2:

#### TPM und die mangelnde Aufklärung

Microsoft hat immer noch nicht genau erklärt, warum ein halbwegs aktuelles »Trusted Platform Module« (TPM) mit Windows 11 zur Pflicht wird. Aber selbst wenn man das erstmal als gegeben hinnimmt, ist die Kommunikation rund um diese Entscheidung bisher völlig misslungen. Man hätte das Thema ganz einfach proaktiv aufgreifen können, um einer möglichen Verunsicherung direkt entgegenzuwirken. Zum Beispiel mit einer eigenen Webseite, die erklärt, was das überhaupt ist, wofür man es braucht, kompatible Hardware nennt und auf die häufig mögliche Aktivierung im BIOS hinweist.

### Problem 3:

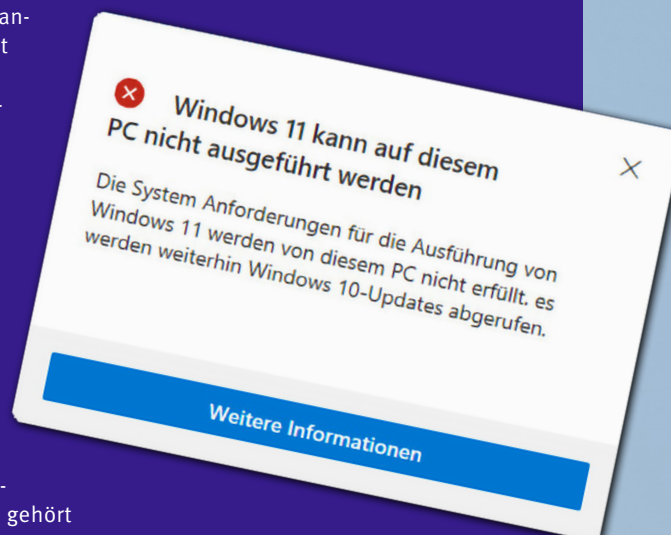
#### Die Systemanforderungen

Wenn man schon offizielle Systemanforderungen und genaue Listen mit unterstützten CPUs veröffentlicht, dann sollte man sich auch ganz sicher sein, was man da tut. Sieht man allerdings, wie schwammig Microsoft in Bezug auf Prozessoren wie die Ryzen-1000-Modelle oder Intels Core-i-7000-CPU's bleibt, dann ist das hier offensichtlich nicht der Fall. Die Lösung wäre so simpel: Wartet doch einfach mit so genauen Angaben, bis völlig klar ist, welche Prozessoren von Windows 11 tatsächlich unterstützt werden – und was es bedeutet, wenn ein Prozessor nicht dazu gehört (keine Installation möglich, Installation mit Einschränkungen möglich usw.).

## Kein guter Start für Windows 11

Die Ankündigung von Windows 11 hätte aus all diesen Gründen so nicht stattfinden dürfen. Microsoft hat sich zu sehr darauf konzentriert, die Neuerungen in den Vordergrund zu stellen, vermutlich auch als Rechtfertigung für das eigentlich selbst ausgeschlossene Betriebssystem. Bei all der (eigenen) Euphorie hat man aber die wichtigste und grundlegendste Frage zu sehr aus den Augen verloren, und die lautet bei einem neuen Betriebssystem eigentlich immer: Kann mein PC damit umgehen?

Ist Besserung in Sicht? Immerhin deuten der jüngst veröffentlichte Blog-Eintrag und das Offline-Stellen des PC-Health-Checks an, dass Microsoft die Verwirrung wahrgenommen hat. Gleichzeitig bleibt abzuwarten, wie viel besser wir in Bezug auf Windows 11 und seine Systemanforderungen in Zukunft informiert werden. Ich bin ehrlich gesagt skeptisch, lasse mich aber gerne eines Besseren belehren. ★





Erhältlich bei **ONE.de**

**one.de/nvidia-rtx-30**

# THE ULTIMATE PLAY GEFORCE RTX™ 30ER-SERIE IN DEINEM ONE GAMING PC



## ONE GAMING PC PREMIUM GS01



AMD Ryzen 5 3600 mit 6x 4.20 GHz

16 GB (2x 8 GB) DDR4 3200 MHz RAM G.Skill

GeForce RTX 3060 mit 12 GB GDDR6 GIGABYTE

1 TB WD Blue SN550 NVMe SSD

36 MONATE GARANTIE

**1.499,99€<sup>1</sup>**

oder Finanzkauf<sup>2</sup> z. B. 27,39 €  
 mtl. Laufzeit 72 Monate



600 W be quiet! System Power B9  
 ASUS PRIME B450M-A II  
 inkl. Windows 10 Home  
 inkl. BullGuard Internet Security (nicht vorinstalliert)

Art-Nr. 60051

## ONE GAMING PC HIGH END ULTRA GS02



Intel Core i7-9700K mit 8x 4.90 GHz

16 GB (2x 8 GB) DDR4 2666 MHz RAM Lexar

GeForce RTX 3070 mit 8 GB GDDR6 GIGABYTE

256 GB Apacer SSD + 1 TB WD Blue HDD

36 MONATE GARANTIE

**1.699,99€<sup>1</sup>**

oder Finanzkauf<sup>2</sup> z. B. 31,04 €  
 mtl. Laufzeit 72 Monate

700 W be quiet! System Power 9  
 MSI MPG Z390 GAMING PLUS  
 inkl. BullGuard Internet Security (nicht vorinstalliert)

Art-Nr. 60052

## ONE GAMING PC HIGH END ELITE GS03



Intel Core i5-10600K mit 6x 4.80 GHz

16 GB (2x 8 GB) DDR4 3200 MHz RAM G.Skill

GeForce RTX 3070 Ti mit 8 GB GDDR6X MSI

1 TB WD Blue SN550 NVMe SSD

36 MONATE GARANTIE

**1.999,99€<sup>1</sup>**

oder Finanzkauf<sup>2</sup> z. B. 36,52 €  
 mtl. Laufzeit 72 Monate



750 W Corsair TX750M  
 MSI Z490 GAMING PLUS  
 inkl. Windows 10 Home  
 inkl. Spiele und Software im Wert von mind. 130 €  
 inkl. BullGuard Internet Security (nicht vorinstalliert)

Art-Nr. 60053

## ONE GAMING PC HIGH END ULTRA GS04



AMD Ryzen 9 5900X mit 12x 4.80 GHz

32 GB (2x 16 GB) DDR4 3200 MHz RGB RAM Corsair

GeForce RTX 3080 mit 10 GB GDDR6X GIGABYTE

1 TB WD Blue NVMe SSD + 1 TB Crucial SSD

36 MONATE GARANTIE

**2.999,99€<sup>1</sup>**

oder Finanzkauf<sup>2</sup> z. B. 54,78 €  
 mtl. Laufzeit 72 Monate



MSI MAG CoreLiquid 360R  
 850 W GIGABYTE P850GM  
 MSI X570 GAMING EDGE WIFI  
 inkl. Windows 10 Home  
 inkl. BullGuard Internet Security (nicht vorinstalliert)

Art-Nr. 60054



**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](http://www.one.de/versandkosten)



Google



4,9 / 5 Sterne



Erhältlich bei **ONE.de**

**one.de/amd-radeon-rx-6000**

# GAME CHANGER

## AMD RADEON RX 6000-SERIE IN DEINEM ONE GAMING PC



### ONE GAMING PC HIGH END ULTRA GS05

POWERED BY MSI

**AMD Ryzen 5 3600** mit 6x 4.20 GHz

**16 GB** (2x 8 GB) DDR4 **3200 MHz RAM** G.Skill

**Radeon RX 6700 XT** mit 12 GB GDDR6 MSI

**500 GB** WD Blue SN550 **NVMe SSD**

36 MONATE GARANTIE

**1.699,99 €<sup>1</sup>**

oder Finanzkauf<sup>2</sup> z. B. **31,04 €**  
mtl. Laufzeit: 72 Monate



650 W MSI MPG A650GF  
MSI B450M PRO-M2 MAX  
inkl. Windows 10 Home

inkl. BullGuard Internet Security (nicht vorinstalliert)

Art-Nr. 60055



### ONE GAMING PC ADVANCED GS06

**Intel Core i5-10600K** mit 6x 4.80 GHz

**16 GB** (2x 8 GB) DDR4 2666 MHz **RAM** Lexar

**Radeon RX 6700 XT** mit 12 GB GDDR6 MSI

**500 GB** WD Blue SN550 **NVMe SSD**

36 MONATE GARANTIE

**1.799,99 €<sup>1</sup>**

oder Finanzkauf<sup>2</sup> z. B. **32,87 €**  
mtl. Laufzeit: 72 Monate



700 W be quiet! System Power 9  
MSI Z490-A PRO  
inkl. Windows 10 Home

inkl. Spiele und Software im Wert von mind. 130 €  
inkl. BullGuard Internet Security (nicht vorinstalliert)

Art-Nr. 60056



### ONE GAMING PC PUMA GS07

COMPUTER BILD EDITION

**AMD Ryzen 5 5600X** mit 6x 4.60 GHz

**16 GB** (2x 8 GB) DDR4 **3000 MHz RAM** Corsair

**Radeon RX 6800 XT** mit 16 GB GDDR6 SAPHIRE

**500 GB** WD Blue SN550 **NVMe SSD**

36 MONATE GARANTIE

**2.199,99 €<sup>1</sup>**

oder Finanzkauf<sup>2</sup> z. B. **40,17 €**  
mtl. Laufzeit: 72 Monate



750 W GIGABYTE P750GM  
ASUS TUF GAMING B550M-PLUS (WIFI)  
inkl. Windows 10 Home

inkl. BullGuard Internet Security (nicht vorinstalliert)

Art-Nr. 60057



### ONE GAMING PC HIGH END ELITE GS08

POWERED BY MSI

**AMD Ryzen 9 5900X** mit 12x 4.80 GHz

**32 GB** (2x 16 GB) DDR4 **3200 MHz RGB RAM** Corsair

**Radeon RX 6900 XT** mit 16 GB GDDR6 MSI

**1 TB** Corsair Force Series MP600 **NVMe SSD**

36 MONATE GARANTIE

**4.349,99 €<sup>1</sup>**

oder Finanzkauf<sup>2</sup> z. B. **79,44 €**  
mtl. Laufzeit: 72 Monate



MSI MAG CoreLiquid 360R  
850 W MSI MPG A850GF  
MSI X570 GAMING PRO CARBON WIFI  
inkl. Windows 10 Home

inkl. BullGuard Internet Security (nicht vorinstalliert)

Art-Nr. 60058



one.de IT-Handels GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens  
Informationen zu den Versandkosten findest du unter: [www.one.de/versandkosten](http://www.one.de/versandkosten)

**ONE.DE STREAMT**  
 [twitch.tv/onegaming](https://twitch.tv/onegaming)

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich und von der gewählten Konfiguration abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. 1) Alle genannten Preise inkl. MwSt. zzgl. Versandkosten. Abbildung enthält Sonderausstattung. Der Käufer erhält ein 14-tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB. 2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499€. Effektiver Jahreszins von 9,9% bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 9,47% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die BNP Paribas S.A. Niederlassung Deutschland, Standort München: Schwanthalerstr. 31, 80336 München. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 4 PAngV dar.



## Fünf hartnäckige Hardware-Mythen

# STIMMT DAS WIRKLICH?

Einige Hardware-Mythen haben sich hartnäckig in den Köpfen vieler PC-Besitzer festgesetzt. Wir stellen fünf davon auf den Prüfstand. Von Sören Diedrich

Du darfst den Stecker nicht einfach ziehen, das macht den PC kaputt! Niemand braucht mehr als 60 FPS! Übertakten zerstört deine ganze Hardware! Kommt euch das bekannt vor? Bestimmt habt ihr diese oder ähnliche Aussagen schon mal gehört. Der heimische Rechner fungiert als Zentrum rund um unser liebstes Hobby: das Gaming. Entsprechend gut informiert sind die meisten von euch auch, wenn es um das Innenleben des PCs geht. Doch bis zum heutigen Tag halten sich einige Behauptungen derart hartnäckig, dass wir es uns zum Ziel gesetzt haben, ein paar davon aufzuklären. In diesem Artikel gehen wir fünf hartnäckigen Hardware-Mythen auf den Grund und erklären, worauf ihr tatsächlich achten müsst und was Humbug ist.



## ✓ Mythos 1

**Mein PC nimmt Schaden, wenn ich ihn vom Strom trenne.**



Eine der größten Ängste vieler Spieler: Was passiert, wenn der PC während des Betriebs urplötzlich vom Strom getrennt wird, etwa bei einem Stromausfall oder durch die Benutzung einer praktischen Steckdosenleiste? Tatsache ist: Auch wenn ihr den Schalter umlegt und der PC ohne Vorwarnung keinen

Soft mehr erhält, ist eine Beschädigung der verbauten Hardware äußerst unwahrscheinlich. Dafür sorgen die in den meisten modernen Netzteilen verbauten Schutzschalter, die in einem solchen Szenario ihren vorgesehenen Zweck erfüllen und die restliche Hardware schützen. Die drei wichtigsten Schutzschaltungen hören auf die Bezeichnungen OPP (Überlastschutz), OCP (Überstromschutz) und SCP (Kurzschlusschutz) und sollten auf jeden Fall in eurem Netzteil verbaut sein, wenn ihr auf der sicheren Seite sein wollt.

Was für die Hardware in der Regel unproblematisch sein mag, gilt jedoch nicht für die Software. Wenn das Betriebssystem nicht ordnungsgemäß herunterge-

fahren wird, können die verbauten Datenträger ihre Arbeit nicht beenden. Dadurch droht tatsächlich ein Datenverlust mitsamt einer Beschädigung des zugrundeliegenden Dateisystems. Außerdem kann es auch bei einem Stromausfall oder Blitzeinschlag zu Lastspitzen im Innern des Netzteils kommen. Daher lautet unser einfacher Tipp an dieser Stelle: Spart beim Zusammenstellen eures Gaming-PCs bloß nicht am Netzteil! Denn viele Käufer achten nur auf die Höhe der Wattzahl, weshalb die Wahl schnell mal auf ein Billigmodell eines unbekannten Herstellers fallen kann. Dann kann es aufgrund fehlender oder qualitativ minderwertiger Bauteile tatsächlich passieren, dass Lastspitzen euer System grillen.

## ✓ Mythos 2

**Niemand braucht mehr als 60 FPS.**

Kaum ein anderes Thema spaltet die Gemüter in unzähligen Forendiskussionen so sehr wie dieses: Wie viele Bilder pro Sekunde braucht man denn nun wirklich in Spielen? Während sich die einen schon mit 30 FPS zufriedengeben, fängt für viele Gamer der Spaß erst im dreistelligen Bereich an. Gemeinhin hat sich jedoch eine Bildrate von 60 FPS als Standard etabliert, ab dem das





Spiel als absolut flüssig dargestellt wahrgenommen wird. Daher sehen sich die High-FPS-Gamer immer häufiger mit dem Vorurteil konfrontiert, dass doch eh niemand mehr als 60 FPS brauche und alle Werte darüber völliger Unfug seien. Häufig wird diese These noch damit untermauert, dass das menschliche Auge ohnehin nicht mehr als 30 Bilder pro Sekunde wahrnehmen könne. Das stimmt so jedoch nicht: Vielmehr bestimmt der Bildinhalt, ab wann wir eine Bewegung als flüssig wahrnehmen. Stellt euch vor, ihr seht ein Video, in dem nur Nebel zu sehen ist, der sich ganz langsam bewegt. Hier gibt es keine Objekte mit scharfen Kanten oder klar konturierten Rändern. Aus diesem Grund würde euer Auge dieses Video bereits ab einer Bildrate von rund zehn FPS als flüssig wahrnehmen. Der Grund ist simpel: Der Unterschied zwischen den einzelnen Bildern fällt sehr gering aus. Anders sieht es dagegen aus, wenn ihr euch die Hand vor das Gesicht haltet und sie immer schneller hin und her bewegt. Recht schnell verschwimmt die Hand immer mehr, dennoch bleibt es flüssig. Und hier kommen wir zum zweiten wichtigen Punkt: dem Zusammenhang zwischen Unschärfe und wahrgenommenem Bildruckeln. Je sparsamer ein Spiel Post-Processing-Effekte wie Motion Blur einsetzt, desto mehr kann unser Auge von vielen FPS profitieren, damit wir die Wiedergabe nicht als ruckelig empfinden. Denn mit jedem Zwischenbild nimmt unser Gehirn wertvolle Bildinformationen wahr, die vor allem in schnellen Shootern wie Counter-Strike und Valorant den Unterschied ausma-

chen können. Denkt immer daran, dass jeder Mensch eine individuelle Wahrnehmung des Geschehens hat. Ihr seht also: Es gibt auch abseits des persönlichen Geschmacks durchaus gute Gründe dafür, möglichst hohe Bildraten von 144 Hz oder gar mehr anzupeilen.

## Mythos 3

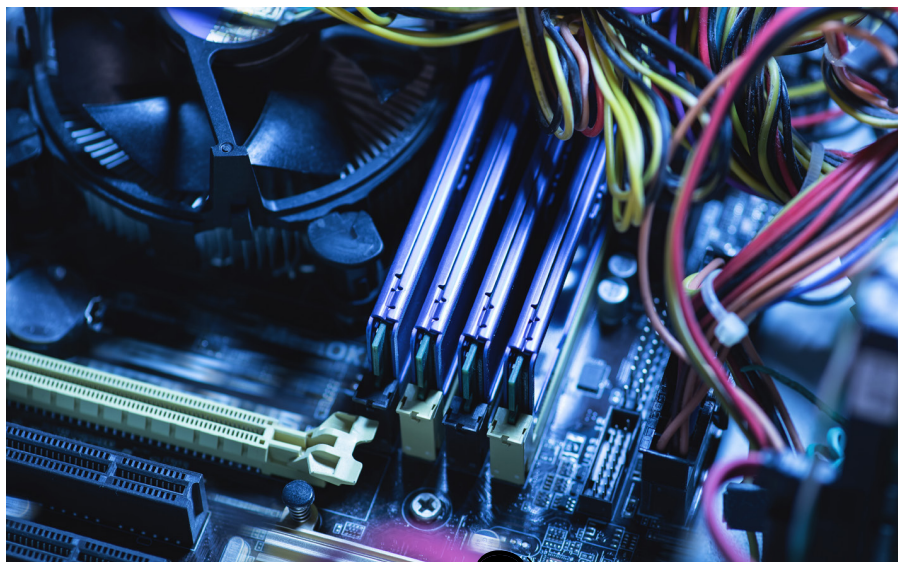
**Ein Netzteil mit zu hoher Wattzahl ist schlecht für den PC.**

Auch hier gleich eine Entwarnung: Schäden an eurem System sind nicht zu befürchten, nur weil das Netzteil etwas überdimensioniert sein sollte! Grundsätzlich bestimmt eure Hardware, wie viel Saft sie vom Netzteil zieht. Es ist völlig unerheblich, wie hoch die maximale Nennleistung ausfällt, solange sie für alle Lastszenarien ausreicht. Dieser Mythos wäre also sehr schnell abgehakt, wenn es nicht ein kleines, aber feines »Aber« gäbe: Denn ein Punkt, der zumindest eine Rolle für euren Geldbeutel spielt, ist die Effizienzkurve. Die meisten Spieler werden schon häufiger auf das Zertifizierungslabel 80Plus gestoßen sein, die es in Abstufungen von Bronze bis Titanium gibt. Dahinter

verbirgt sich eine wichtige Angabe über den Wirkungsgrad, der beschreibt, wie effizient das Netzteil je nach Auslastung wirklich arbeitet. Vereinfacht ausgedrückt gibt die Effizienz an, wie viel Energie nach dem Weg durch das Netzteil eigentlich noch bei der restlichen Hardware ankommt. Ein simples Rechenbeispiel: Nehmen wir an, euer System veranschlagt während des Spielens insgesamt 400 Watt. Bei einem Netzteil mit einer Effizienz von exakt 80 Prozent müssten demnach bereits 500 Watt aus der Steckdose gezogen werden, damit die dafür benötigte Leistung ankommt. Bei einer Effizienz von 90 Prozent würde hingegen bereits ein Modell mit 450 Watt ausreichen.







Auch wenn das Zertifizierungslabel etwas anderes suggeriert: Die Effizienz ist, wie zuvor bereits erwähnt, nicht immer gleichbleibend. Je nach Auslastung bewegt sich der Wert nach oben oder unten. Die 80Plus-Angabe soll aber garantieren, dass die Effizienz einen bestimmten Wert nie unterschreitet. Ihr solltet also immer den Gesamtverbrauch eures PCs berücksichtigen, wenn ihr euch um die Leistung des Netzteils Gedanken macht! Es ist klüger, in ein Modell mit hohem Effizienzgrad zu investieren, als nur auf die Wattzahl zu achten. Dadurch spart ihr im Laufe eines Jahres einiges an Strom und damit effektiv auch Geld.

## Mythos 4

### Mehr RAM macht den PC schneller.

Jeder Spieler kennt das Problem, das sich alle paar Jahre erneut auftut: Der PC braucht mehr Leistung, um auch die neuesten Spiele mit ansehnlicher Optik und einer hohen Bildrate stemmen zu können. Dabei kreisen die Gedanken meist sofort um eine neue CPU und eine leistungsstärkere Grafikkarte, da sich deren Leistungsplus im Spiel sofort mit bloßem Auge feststellen lässt. Beim Thema Arbeitsspeicher sieht das Thema etwas anders aus, denn hier hilft einem der Blick auf die nackte FPS-Zahl nur recht wenig. Der Zuwachs in der Performance liegt beim RAM in anderen Bereichen. Macht mehr RAM den PC also schneller? Grundsätzlich ja. Lässt mehr RAM damit auch Spiele schneller laufen? Das gilt nur bedingt.

Der Arbeitsspeicher dient dem System als Ablageort für unzählige Daten, die von Windows und anderen Programmen, also auch Spielen, im laufenden Betrieb benötigt werden. CPU, Grafikkarte und Festplatten können darauf zugreifen, wor-

aus sich ein grundsätzliches Leistungsplus ergibt, wenn man schnellen RAM in ausreichender Menge verbaut hat.

Sei es beim Videoschnitt, bei Office-Arbeiten mit großen Dateien oder beim Browsen mit vielen geöffneten Tabs: In vielen Szenarien können hoch taktende und mit niedrigen Latenzen arbeitende RAM-Riegel die tägliche Nutzung des PCs beschleunigen. Beim Gaming sieht die Sache mittlerweile etwas anders aus. Das liegt zum einen an der Art, wie Spiele intern Daten lesen und schreiben, und zum anderen am dedizierten Speicher der Grafikkarten.

Der Grafikspeicher wuchs in den vergangenen Jahren immer weiter an, was den altgedienten RAM-Riegel immer weiter in den Hintergrund rücken ließ. Relevant in Spielen ist dieser nur noch, wenn ein Spiel immer wieder viele Daten in kurzer Zeit abfragen will. Ein Paradebeispiel hierfür sind Open-World-Spiele wie The Witcher 3, Assassin's Creed Valhalla oder Horizon Zero Dawn. Bei zu wenig RAM kann es passieren, dass es während des Spielens immer wieder zu kurzen Nachladerucklern kommt, was schnell den Spaß vermiest.



## Mythos 5

### Übertakten schädigt die Hardware und verkürzt deren Lebensdauer.

Auch unser letzter Mythos sorgt immer wieder für Unsicherheit. Wenn das neue Spiel zu sehr ruckelt, man aber nicht das Geld für ein teures Hardware-Upgrade aufbringen kann oder will, hat man ein Problem. Viele spielen dann mit dem Gedanken daran, den Komponenten per Übertaktung neues Leben einzuhauchen. Oftmals wird befürchtet, dass sich das Anheben des Leistungslimits negativ auf die Lebensdauer der Hardware auswirkt. Auch hier lohnt es sich, die Angelegenheit genauer zu betrachten. Denn es gibt durchaus gute Argumente, weshalb man sich darüber keine Sorgen machen sollte. Moderne Hardware ist nämlich bereits ab Werk auf eine gewisse Übertaktung ausgelegt. Egal ob Precision Boost von AMD, Turbo-Boost bei Intel oder schlicht GPU Boost bei Nvidia – die Komponenten arbeiten weit unter ihrem Limit, um im Bedarfsfall noch ein gutes Stück an Leistung zulegen zu können. Auch die XMP-Profile beim Arbeitsspeicher signalisieren bereits, dass sie deutlich mehr aushalten als im Fabrikzustand. Daher wirkt sich eine moderate Übertaktung durch eure Hände in aller Regel auch nicht in spürbarem Maße auf die Lebensdauer der Hardware aus. Vereinfacht ausgedrückt: Wenn das Anheben der Taktraten und Spannungen dafür sorgen sollte, dass sich eure CPU ein paar Tage früher verabschiedet, welchen Unterschied macht das angesichts einer mehrjährigen Nutzung?

Wichtig in diesem Zusammenhang ist auch die Schnelllebigkeit unseres geliebten Hobbys. Prozessoren und Grafikkarten entwickeln sich so schnell weiter, dass man meist ein leistungsfähigeres Modell kauft, noch ehe das bisherige überhaupt aus Altersgründen den Dienst versagt. Was kann also bei der Übertaktung schlimmstenfalls passieren? Wenn ihr bei den Taktraten oder anderen Werten einen kritischen Wert überschreitet, könnte der PC nicht mehr anspringen. Dann reicht es jedoch, bei ausgeschaltetem Netzteil die BIOS-Batterie auf dem Mainboard kurz zu entnehmen, um einen Reset durchzuführen.

Behaltet immer im Hinterkopf: Solange ihr es nicht übertreibt, denkt euer System ein Stück weit mit und zieht die Reißleine, ehe ihr ernsthaften Schaden anrichten könnt.

Ein guter Tipp für Anfänger, die ihr System übertakten wollen: Schaut auf der Internetseite des jeweiligen Herstellers nach, ob nicht ein spezielles Tool für diesen Zweck angeboten wird. Prominente Beispiele sind der MSI Afterburner oder die AMD Ryzen Master-Software. ★



# 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

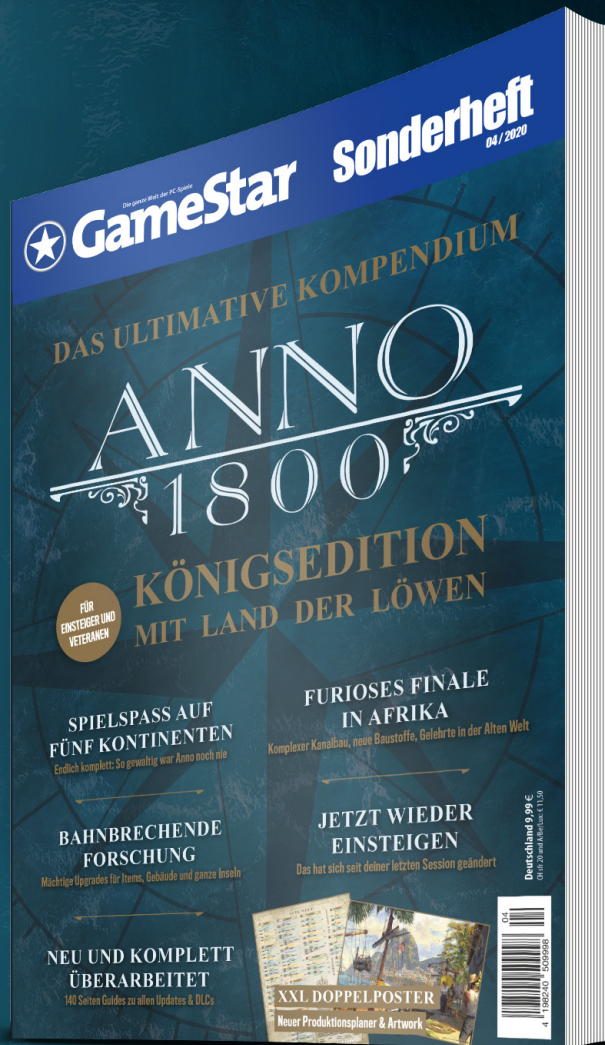
Trailer, Videos und tolle  
Vollversionen ohne Ende

# 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 248859, Geschäftsführer: Marc-Andreas Albert. Die Aboverwaltung erfolgt durch die ZENIT Pressevertrieb GmbH, Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Geschäftsführer: Joachim John



# DAS ULTIMATIVE KOMPENDIUM ZU ANNO 1800 MIT UPDATE-GARANTIE!



**XXL  
DOPPEL  
POSTER**



## KOMPLETT ÜBERARBEITET

Mit allen DLCs (auch Reisezeit!)  
und Update-Garantie für Season 3

## VON INSIDERN DER ANNO-COMMUNITY

Unsere Autoren sind ausgewiesene  
Annoholiker und Aufbau-Profis

## 152 SEITEN GEBALLTES AUFBAUWISSEN

Guides, Praxistipps, Tools  
und Expertenkniffe

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

**Ja, ich bestelle das GameStar Sonderheft »Anno 1800 Königsedition« für nur 7,99€ als E-Paper**

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

**oder ganz einfach online bestellen: [www.gamestar.de/anno](http://www.gamestar.de/anno)**

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





# DIE NEUEN ALTEN HELDEN

Superhelden hier, Superhelden da. Findet ihr das nicht auch unfassbar ermüdend? Wäre es nicht mal an der Zeit, dass man über andere Helden coole Spiele macht? Nämlich die Helden älterer Menschen? Das sind die mit der Kohle in jedem Haushalt. Hier ein paar Vorschläge, die Crystal Dynamics, Eidos Montreal und Square Enix sofort umsetzen könnten. Sie müssten dafür nicht mal aufwändige Cape-Physik einbauen. Von Petra Schmitz

Fünf Freunde



Ihr spielt **Timmy den Hund**.

**Gut:** Statt langer Schnarchdialoge, die von untalentierten Synchronsprechern vertont werden, muss man nur Brabbelsprache einbauen. Trotzdem versteht Timmy immer alles (Untertitel) und beißt den Bösewichtern sicher in die Waden. **Schlecht:** Statt einer aufwändigen Cape-Physik muss Timmys Fell berechnet werden. Aber diesbezüglich kann Square Enix ja bei Activision und Schäferhund Riley (CoD: Ghosts) nachfragen.

Ihr spielt **Hanni**. Oder **Nanni**. Kann eh niemand auseinanderhalten.

**Gut:** Ein Heldinnenmodell, zwei spielbare Figuren. Das spart irrsinnig Kosten. Und die Schülerinnen knicksen vor dem Lehrpersonal. **Schlecht:** Kernzielgruppe »frustriertes Lehrpersonal« vielleicht nicht groß genug, um die anvisierten 20 Millionen Kopien abzusetzen.



Hanni und Nanni

Emil und die Detektive



Ihr spielt natürlich **Pony Hütchen**, wen auch sonst?!

**Gut:** Endlich wird Berlin mal zum Schauplatz eines AAA-Spiels. Diese ewigen amerikanischen Großstädte kann ja niemand mehr ertragen! **Schlecht:** Keiner der Entwickler weiß, wie Berlin aussieht, und niemand wird nachschauen. Deswegen sieht Berlin am Ende wahrscheinlich auch nur aus wie New York. Seufz!

Ihr spielt einen **Dino**, der andere Dinos kennenlernen will.

**Gut:** Wer das Spiel erfolgreich gemeistert hat, kann vor Erst- und Zweitklässlern mächtig vom Leder ziehen: »Und das ist ein Diplodocus, BAM!« **Schlecht:** Erst- und Zweitklässler sind im Regelfall gar nicht mehr an Dinos interessiert. Dafür kennen sie (fast) jedes Tattoo von Montana Black. Seufz!



Was ist was, Dinosaurier

Die Abenteuer von Tom Sawyer und Huckleberry Finn



Ihr spielt **Tante Polly**, die Tom zum Gartenzaunstreichen verdonnert hat.

**Gut:** Endlich wird auch mal eine ältere Frau zur Protagonistin eines AAA-Spiels. Und auch wenn Tante Polly ja irgendwie ein bisschen schreckschraubig ist, so ist sie im Grunde doch eine Nette. **Schlecht:** Weil das Spiel sehr nah an der Vorlage bleibt, streicht Tom den Gartenzaun am Ende doch nicht selbst. Das könnte ob der fragwürdigen pädagogischen Botschaft insbesondere Spieler und Spielerinnen mit Kindern enttäuschen.

Ihr spielt die **Kaffeemühle**.

**Gut:** Die Spielfigur ist vergleichsweise passiv, kann aber immerhin Bohnen mahlen. Dieser komplett neue Ansatz wird von der Avantgarde der Spielepresse frenetisch gefeiert. **Schlecht:** Die Spielfigur ist vergleichsweise passiv, sie kann nur Bohnen mahlen. Dieser komplett neue Ansatz wird von den enttäuschten Käufern gehasst.



Der Räuber Hotzenplotz

Herr Rossi sucht das Glück



Ihr spielt das **Glück** und müsst euch vor Rossi verstecken.

**Gut:** Endlich mal wieder ein gescheites Stealth-Spiel à la Thief oder Splinter Cell und nicht immer dieses Chaosgekloppe, das sowieso nie so prima ist wie in den Batman-Spielen von Rocksteady. **Schlecht:** Nichts, weil ein Spiel gar nicht schlecht sein kann, in dem man das Glück spielt.

Ihr spielt **Michel**.

**Gut:** Dass wir in die Rolle des Titelhelden schlüpfen dürfen und nicht in die einer Nebenfigur oder die eines Gegenstands. So ein Käse aber auch. Wer kommt eigentlich auf so dumme Ideen? **Schlecht:** Wir sehen nicht allzu viel von Schweden oder Lönneberga, weil wir nur wenige Minuten nach Spielstart unseren Kopf in einer Suppenschüssel verklemmen und uns erst gegen Ende davon befreien können.



Michel aus Lönneberga

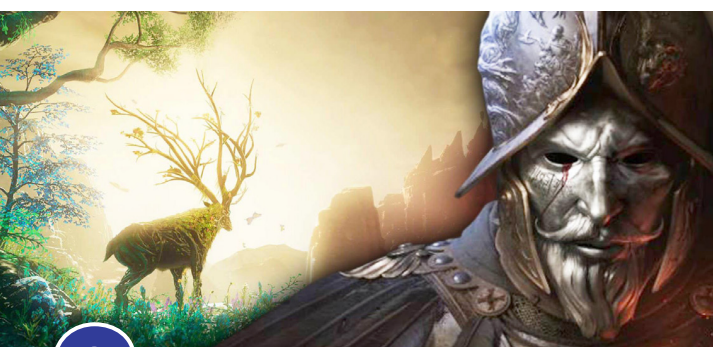


# Die GameStar-Ausgabe 09/2021 erscheint am 18.8.2021.



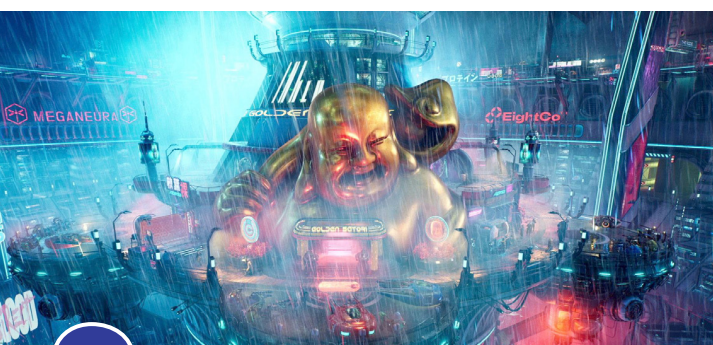
## 1 Old World TEST

Haarscharf ist der «Civ-Killer» am Redaktionsschluss vorbeigeschrammt. Epische Strategie braucht epische Testzeit!



## 2 New World PREVIEW

Was kommt nach Old World? Genau! Wir spielen Amazons MMO und verraten, ob sich die Verschiebung gelohnt hat.



## 3 The Ascent TEST

Beim Anspielen hat uns das Cyberpunk-Diablo schon umgeblasen, im Test schauen wir hinter die grelle Neonfassade.



## 4 F1 2021 TEST

Die F1-Fans bei uns starren gebannt auf die Ampel – in der nächsten Ausgabe startet die Saison auch auf dem PC.

### IMPRESSUM

**Verlag** Webedia Gaming GmbH  
Ridlerstraße 55 • 80339 München  
Tel.: 089 / 244 136 600  
E-Mail: info@gamestar.de

**Geschäftsführer** Marc-Andreas Albert – Anschrift des Verlags  
**Chefredakteur** Heiko Klinge (i.S.v. § 18 Abs. 2 MStV) – Anschrift des Verlags  
**Jugendschutzbeauftragter** Rae Grimm – Anschrift des Verlags  
**Registergericht** Amtsgericht München  
Handelsregisternummer: HR B 218 859  
USt-ID Nr.: DE 300 33 09 61  
Gesellschafter der Webedia Gaming GmbH sind die Mehrheitsgesellschafter Webedia GmbH, (Amtsgericht Charlottenburg, HR B 114531 B), sowie PietSmiet Holding GmbH, (Amtsgericht Köln, HR B 84294) und die Connected 4 Media GmbH (Amtsgericht München, HR B 218234)

**Adresse** Webedia Gaming GmbH  
Ridlerstraße 55 • 80339 München  
Tel.: 089 / 244 136 600

**Druck und Beilagen** IPress Center CE Zrt. • H-2600 Vác • Nádas utca 6.  
Technicolor Polska Sp. z o.o.

### REDAKTION

**Redaktion GameStar** Anschrift des Verlags  
Tel.: 089 / 244 136 600, E-Mail: info@gamestar.de

**Head of Webedia Gaming** René Heuser  
**Director Sales** Daniel Loers  
**Head of Digital Publishing** Dawid Hallmann  
**Chefredakteur** Heiko Klinge  
**Chefredaktion** Michael Graf, Markus Schwerdtel  
**Senior Project Manager** Yassin Chakhchoukh  
**Produktionsleitung** Daniel Visarius, Sigrun Trier  
**Redaktion** Petra Schmitz (ltd.), Valentin Aschenbrenner, Peter Bathge, Philipp Elsner, Geraldine Hohmann, Dmitry Halley, Holger Harth, Nils Raettig, Natalie Schermann, Kai Schmidt, Elena Schulz, Fabiano Uslenghi, 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, Maurice Weber, Hannes Sulzberger, Axel Stankiewicz  
**Layout und Design** Sigrun Trier (ltd.), Eva Beck, Christian Müller  
**Redaktionsassistent** Nicole Zeugner, Janine Negele  
**Lektorat** Christian Neffe  
**Freie Mitarbeiter** Martin Dietrich, Harald Fränkel, Manuel Fritsch, Alexander Krüftfeldt, Gloria H. Manderfeld, Sascha Penzhorn, Dom Schott, Dennis Zirkler  
**Fotos** Uwe Mithel, Petra Schmitz (Pressematerial ausgenommen), stock.adobe.com/de  
**Einsendungen** Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

**Haftung** Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.

### ABO-SERVICE

**Abonnement** Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger  
GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH  
Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Web: www.gamestar.de/shop  
Jakob Erckert  
E-Mail: kundenservice@gamestar.de  
Telefon: +49 89 244 136-606

**Jetzt bestellen** www.gamestar.de/shop  
XL-Version (2 DVDs): Inland: 74,50 €  
Österreich und sonstiges Ausland: 86,50 €  
Schweiz: 129,- SFR  
Preise jeweils inklusive Versand. Preise und Versand in Nicht-EU-Länder auf Anfrage. Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).

**Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten** Postbank Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70,  
IBAN: DE43 6001 0070 0000 3117 04, BIC: PBNKDEFF

**Vertrieb Handelsauflage** MZV GmbH & Co. KG  
Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim  
Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113  
E-Mail: info@mzv.de Web: www.mzv.de

**ISSN-Nummern** DVD XL: ISSN 2193-4894, DVD: ISSN 1610-6547,  
Magazin: ISSN 1610-6520, PDF: ISSN 2193-4886

**Erscheinungsweise:** GameStar erscheint monatlich.

### ANZEIGEN

**Anzeigen GameStar** Anschrift der Redaktion  
Ansprechpartner Martin Schmaus (-735)  
Pia Aschenbrenner (-750), Dominik Buhmann (-731),  
Christoph Walter (-734)

**Anzeigenpreise** Es gilt stets die Preisliste unter www.webedia-group.de

**Zahlungsmöglichkeiten** HypoVereinsbank München  
IBAN: DE17 7002 0270 0015 6610 67 SWIFT: HYVEDEMMXXX

**Erfüllungsort, Gerichtsstand** München

### GameStar gibt's auch für unterwegs:



GameStar und alle Sonderhefte auf allen Tablets und Smartphones mit iOS oder Android

Lest die digitale GameStar schon einige Tage vor offiziellem Erscheinungstermin



In unserem Medienhaus erscheinen auch diese Magazine:





RECARO

[www.recaro-gaming.com](http://www.recaro-gaming.com)

RECARO EXO

# VON GAMERN FÜR GAMER





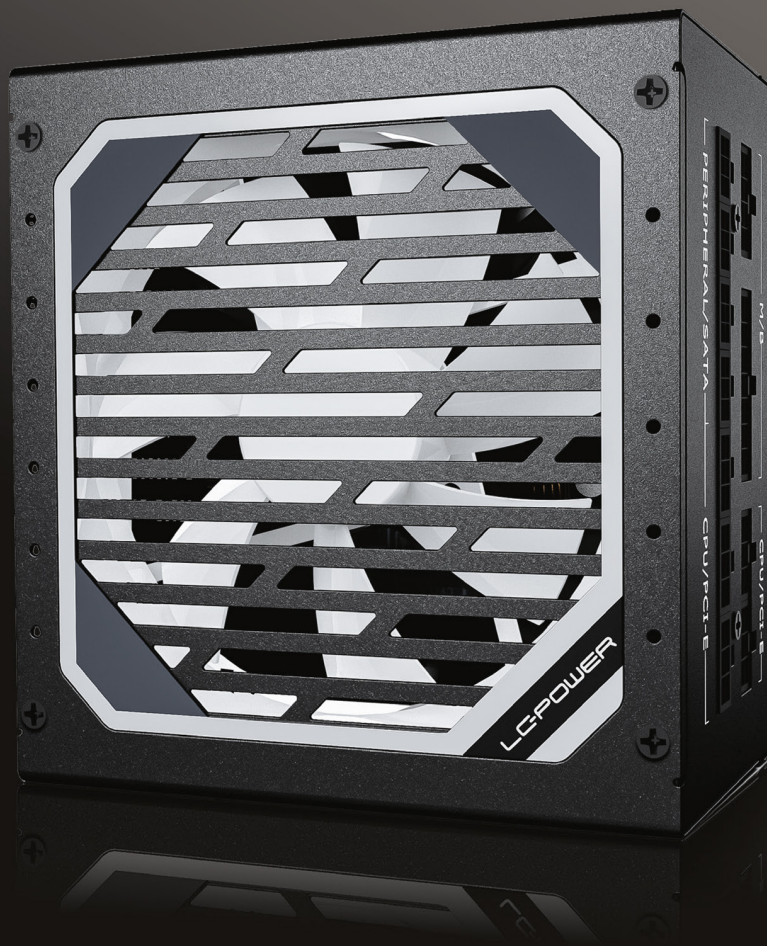
LC-POWER™



# 1000 W

SUPER SILENT MODULAR SERIES

## LC1000M V2.31



Erlebe das **goldene Zeitalter** des vollmodularen Gamings!

Unsere neue Super Silent Modular Serie bietet dir:

- 80 PLUS® GOLD-Zertifizierung
- hohe Effizienz bis zu 90%
- vollmodulares Kabelmanagement mit Flachbandkabeln und umfangreichen Anschlussmöglichkeiten
- bis zu 8x PCI-Express 6+2-Pin
- DC-to-DC-Technologie
- Full Range: 110 - 240 V
- erhältlich mit: 550 W, 650 W, 750 W, 850 W & 1000 W

Ab 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