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

Die ganze Faszination der PC-Spiele

GameStar

NOVEMBER 11/2021



Ein Vault voller Überraschungen





FALLOUT – Der offizielle Adventskalender für Vaultbewohner
29,– €, ISBN 978-3-8332-4096-6

Fallout: Der offizielle Adventskalender für Vaultbewohner hält 25 Tage voller Überraschungen bereit: von einzigartigen Souvenirs über witzige Papierextras bis hin zu Minibüchern und vielem mehr – inspiriert von der preisgekrönten Videogame-Saga!

Das perfekte Geschenk für Gamer, einsame Wanderer und Überlebensspezialisten. *Fallout: Der offizielle Adventskalender für Vaultbewohner* ist die perfekte Gelegenheit, die Weihnachtsfeiertage zu etwas ganz Besonderem zu machen!











Jetzt im Buchhandel

© 2021 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company.
Alle Rechte vorbehalten.

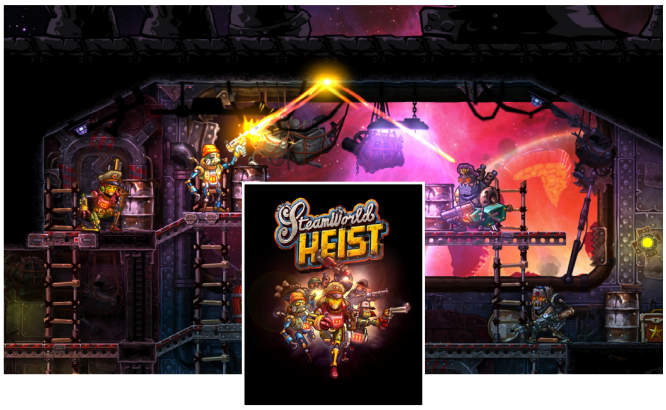
PANINI BOOKS
www.paninibooks.de

DVDs und Vollversionen sind nur Teil der GameStar-XL-Ausgabe 11/2021.
Eine DVD-Hülle zum Ausdrucken findet ihr auf www.gamestar.de/dvdhuelle112021.

VOLLVERSIONEN 11/2021

ACHTUNG!
Die Spiele sind nicht auf den Datenträgern:
Keys der Codekarte auf GameStar.de/codes gegen Spiel-Keys einlösen (gültig bis 31.12.2022)!
Es wird ein kostenloses Steam-Konto benötigt.

STEAMWORLD HEIST + ADDONS



Das Rundenstrategiespiel Steamworld Heist ist zwar im selben Universum wie Steamworld Dig (Vollversion der letzten Ausgabe) angesiedelt, ist aber keine direkte Fortsetzung. Mit dampfbetriebenen Raumschiffen und einer Crew aus Robotern begebt ihr euch auf die Suche nach Wasser, überfallt andere Schiffe und Basen. Mit im Paket sind die drei DLCs The Outsider, Hatbox: Hatful Eight + 2 und Hatbox: Three 4 Free.

JAGGED ALLIANCE GOLD



Auf Metavira geht's rund: Der böse Santino hat sich die wichtigste Ressource der Insel unter den Nagel gerissen. Ihr sollt mit eurer Söldnertruppe dem finsteren Treiben ein Ende bereiten. Das rundenbasierte Strategiespiel hat Geschichte geschrieben. Holt es mit unserer Vollversion nach, um auf den dritten Teil vorbereitet zu sein. Im Paket: das Addon Deadly Games. Achtung: Das Spiel liegt nur auf Englisch vor.

VIDEOS 11/2021

VIDEOS

Age of Empires 4: Multiplayer-Duell

Landwirtschafts-Simulator 22

Jurassic World Evolution 2

Diablo 2 Resurrected: Die Änderungen

Kolumne: Diablo 2 Resurrected

Kena: Bridge of Spirits

Medieval Dynasty

Rückblick 11/11

HIGHLIGHTS



AGE OF EMPIRES 4: MULTIPLAYER-DUELL

Wer führt seine Ritter in Echtzeitstrategiespielen besser ins Feld: Maurice oder Fabiano? In der Beta von Age of Empires 4 kämpfen sie um die Krone.



DIABLO 2 RESURRECTED

Wir zeigen im Video anhand von Gameplay-Szenen die Änderungen an der Grafik und den Cutscenes und stellen alle wichtigen Neuerungen vor.

XL-VIDEOS

Marvel's Guardians of the Galaxy

Park Beyond

Tales of Arise

Anno 1800: Dächer der Stadt

Kolumne: Knights of the Old Republic

Kolumne: Age of Empires 4

Lange Entwicklungen

XL-HIGHLIGHTS



MARVEL'S GUARDIANS OF THE GALAXY

Warum uns Guardians of the Galaxy beim Anspielen so positiv überrascht hat, fasst Christian in diesem Preview-Video zusammen.



PARK BEYOND

Die Tropico-Macher Limbic versuchen sich am Freizeitparkgenre – da hätten wir uns ja denken können, dass es nicht sonderlich ernst bleibt!

GameStar Podcast

Dein Gaming-Podcast für unterwegs

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

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

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



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

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

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

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

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

GameStar + PLUS

Noch mehr Podcasts gibt's mit GameStar Plus

www.gamestar.de/podcast



Editorial

Markus Schwerdtel
Chefredaktion

HOCHSAISON

Nein, jetzt folgt nicht das für Herbstausgaben von Spieleheften typische Redakteursgejammer à la »So viele tolle Hits!« und »Wer soll das alles spielen?!«. Das schreibe ich nämlich so ziemlich jedes Jahr, zuletzt zu besichtigen in GameStar 1/2021 (extra für dieses Editorial nochmal nachgeschaut). Wobei wir in dieser Ausgabe nun wirklich allen Grund für so ein Lamento hätten! Allein mit Far Cry 6 (Seite 38), dem Rollenspielmonster Pathfinder: Wrath of the Righteous (Seite 44) und dem Innovationswunder Deathloop (Seite 52) seid ihr stundenmäßig locker im dreistelligen Bereich. Und dann wären da noch Kena (Seite 66), Medieval Dynasty (Seite 82) und der spielbare Cyberpunk-Roman Gamedec (Seite 86). Von Diablo 2: Resurrected (Seite 73) will ich erst gar nicht anfangen! Ach verdammt, jetzt hab ich es ja doch wieder getan und stumpf Tests aufgezählt. Aber mei (wie man bei uns in Bayern sagt), es hilft ja nix! Die Dinger sind nun mal da, und irgendwer muss sie ja wegspielen. Dabei haben wir uns Brocken wie Age of Empires 4 extra noch für die nächste Ausgabe aufgehoben. Na gut, ehrlich gesagt konnte Microsoft bis zum Redaktionsschluss schlichtweg kein Testmuster liefern. Dafür gibt's auf Seite 26 eine ebenso umfassende wie kompetente Einschätzung zum Potenzial der RTS-Hoffnung.

Vitale Veteranen
Wieso wir bei der Masse an Tests nicht einen dieser Blockbuster zur Titelstory gemacht haben? Weil wir nun mal auch in die Zukunft schauen und uns eine der Neuankündigungen der letzten Wochen ganz besonders interessiert: Mit Jagged Alliance 3 feiert ein Strategiespielveteran sein Comeback, behutsam modernisiert und an genau den richtigen Stellen verbessert. Was genau euch erwartet, lest ihr in der Titelgeschichte ab Seite 14. Und wer wissen will, warum Jagged Alliance solchen Kultstatus genießt, der kann mit unserer zweiten Heftvollversion Jagged Alliance Gold seine Bildungslücken schließen. Aber Obacht, auch damit seid ihr etliche Stunden beschäftigt!

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!





Starkes Gerät!

Ab dem 22. November 2021 ist Erntezeit, denn da erscheint der Landwirtschafts-Simulator 22. Aus der einst von »richtigen« Spielern belächelten Traktorfahrerei von 2008 ist in den letzten Jahren ein immens umfangreicher, komplexer und vor allem extrem spaßiger Simulator geworden! Unser großes Sonderheft zum neuesten Teil berät Jungbauern und Ackerveteranen bei Feldanbau, Viehzucht und Forstwirtschaft. Wir entschlüsseln Fruchtfolgen sowie Produktionsketten, schrauben für euch an der optimalen Agrarausrüstung und liefern Guides für jede landwirtschaftliche Lebenslage. Dazu gibt's ein schickes XXL-Doppelposter! Das GameStar-Sonderheft zum Landwirtschafts-Simulator 22, ab dem 19.11.2021 am Kiosk oder gleich bestellen unter

www.gamestar.de/ls22



Servus, Chris!

Mit dieser Ausgabe verlässt uns leider unser langjähriger Layout-Kollege Christian Müller. Der Gute hat ein Jobangebot bekommen, das er nicht ablehnen kann, und testet in Zukunft Computerprozessoren auf ihre Spieletauglichkeit. Schlecht für uns, gut für Chris. Wir bedanken uns für viele top gestaltete GameStar-Seiten und wünschen alles Gute für die Zukunft!

INHALT

TITELSTORY

14 Jagged Alliance 3

Ein Klassiker der Rundentaktik wird endlich fortgesetzt, und nur GameStar konnte etliche Details zum Gameplay in Erfahrung bringen.

16 Alte Kämpfe neu gedacht

AKTUELL

8 Blizzard-Skandal: Vergleichszahlungen
8 GTA-Trilogie
8 Monster Hunter Rise
9 The Witcher
9 Umfrage: Remakes, Remaster?
9 Bitcraft
10 Kolumne zur Server-Situation von New World: Das ist ein Witz
13 Termin-Update

RUBRIKEN

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

PREVIEWS

22 Marvel's Guardians of the Galaxy
26 Age of Empires 4
29 Outcast 2
32 Call of Duty Vanguard











TESTS

36 Far Cry 6

44 **Pathfinder 2: Wrath of the Righteous**

Ein Rollenspiel von biblischem Ausmaß. Doch über 100 Spielstunden haben sich selten mehr gelohnt.

52 Deathloop

60 FIFA 22

66 Kena: Bridge of Spirits

73 **Diablo 2: Resurrected**

Das berühmte Action-Rollenspiel als Remaster: Wo Diablo 2 im Jahr 2021 angekommen ist und wo nicht.

78 Kolumne: Teuflische Nostalgie

82 Medieval Dynasty

86 **Gamedec**

Das Cyberpunk-Rollenspiel kommt ohne Kämpfe aus, glänzt aber in den Disziplinen, die Genre-Fans am wichtigsten sind.

90 Tales of Arise

94 Tormented Souls

MAGAZIN

98 **Wo Kriegsspiele schweigen**

Videospiele werden immer realistischer. Aber gerade die Titel, die sich mit unserer Geschichte befassen, klammern einen wichtigen Teil noch immer (bewusst) aus.

104 Hardcore-Strategie: Warum tun wir uns das an?

108 Gaming Virgin: Resident Evil 4

114 EA Origin heute: Sind meine Daten sicher?

HARDWARE

120 Extrem teure Grafikkarten

122 Grafikkarte kaufen oder nicht?

126 Glück in 32:10

AKTUELL

Blizzard

VERGLEICHSZAHLUNG

Activision Blizzard wird 18 Millionen US-Dollar zahlen, um die Belästigungsklage der amerikanischen Regierungsbehörde Equal Employment Opportunity Commission (EEOC) beizulegen. Das geht aus einer offiziellen Pressemitteilung des Unternehmens hervor. Die Klage der EEOC wurde am Montag, dem 27. September 2021 eingereicht, am Nachmittag folgte bereits die Einigung auf den Millionenbetrag. Mit den 18 Millionen US-Dollar wird ein Fond angelegt, aus dem von Belästigung oder Diskriminierung betroffene Angestellte entschädigt werden sollen. Jeglicher Betrag, der übrig bleibt, soll dann unter Gruppierungen aufgeteilt werden, die sich in der Videospielindustrie für Gleichberechtigung und gegen Diskriminierung einsetzen. Außerdem verspricht Activision Blizzard »die eigenen Arbeitsplatzrichtlinien zu überarbeiten« und einen externen Berater für Gleichberechtigung einzusetzen, der sowohl an die Führungsriege von Activision Blizzard als auch die EEOC berichtet. Die Belästigungsklage der EEOC, die im Zuge einer dreijährigen Untersuchung gestartet wurde, ist allerdings nur eine von mehreren Klagen gegen Activision Blizzard. Mehr zu allen weiteren aktuellen Entwicklungen lest ihr immer aktuell auf GameStar.de.

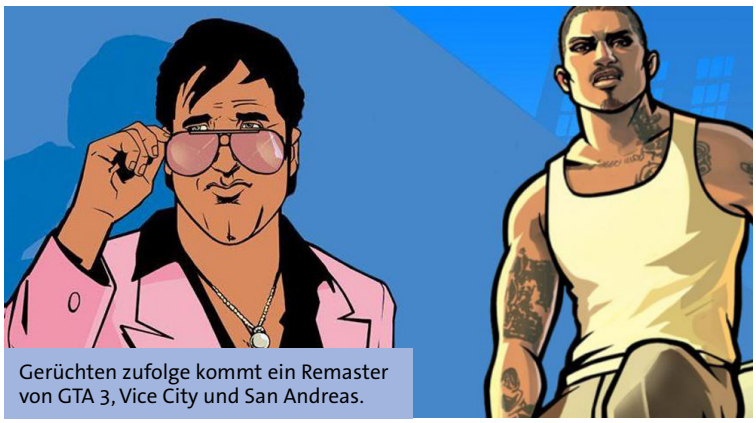


Der Sexismusskandal bei Blizzard bremst die Entwicklung von Titeln wie Diablo 4.

GTA Trilogy

GANGSTER-REMASTER

Im Zuge einer Remaster-Trilogie kehren GTA 3, Vice City und San Andreas zurück. Nachdem Gerüchte die Runde machten, dass die GTA Remaster Trilogy noch dieses Jahr erscheinen werde, sind kurz darauf entsprechende Icons und Einträge im Rockstar-Launcher geleaked. Demnach setzen die drei Neuauflagen auf die Unreal-Engine als technische Basis, was der Optik einen deutlichen Schub verleihen dürfte. Nicht vergessen: Der Urvater GTA 3 erschien im Oktober 2001 und ist damit schon 20 Jahre alt! Dieses Jubiläum dürfte für Rockstar auch der Anlass sein, die drei Evergreens jetzt neu zu veröffentlichen. Allerdings scheint man sich nicht mit einem simplen »Jetzt in hübscher«-Remaster zufriedenzugeben, sondern fügt neue Spielelemente hinzu. Einen Hinweis darauf geben ebenfalls im Rockstar Launcher versteckte Icons für die Achievements. Dort zeigen zum Beispiel die Erfolge für GTA Vice City ein Fahrrad – dabei gab es dieses Vehikel im originalen Spiel gar nicht. Genauere Infos zur GTA Trilogy kommen vermutlich, wenn diese Ausgabe bereits erschienen ist – behaltet unbedingt GameStar.de im Auge!



Gerüchten zufolge kommt ein Remaster von GTA 3, Vice City und San Andreas.

Monster Hunter Rise

JAGD AUF DEM PC



Der Switch-Hit Monster Hunter Rise kommt bald auf den PC.

Das bisher exklusiv auf der Nintendo Switch verfügbare und hoch gelobte Action-Rollenspiel Monster Hunter Rise erscheint am 12. Januar 2022 für den PC. Ab dann können wir uns auf die wilde Jagd begeben und das Ökosystem wieder von einigen unangenehmen Bewohnern befreien. Dieses Mal lasst ihr die eisigen Weiten, die ihr in Monster Hunter World: Iceborne kennengelernt habt, hinter euch und geht rund um das Dorf Kamura auf die Pirsch. Wieder könnt ihr zwischen 14 Waffentypen wählen, die alle ihren eigenen Spielstil sowie Vor- und Nachteile haben. Neu sind dafür eine ganze Reihe Luftmanöver, die ihr dank eures Seilkäfers ausführen könnt. Die PC-Version von Monster Hunter Rise soll einige grafische und technische Verbesserungen gegenüber der Switch-Version erhalten. Neben einer unbegrenzten Framerate und hochauflösenden Texturen unterstützt die PC-Version eine 4K-Auflösung und hat Ultrawide-Support. Ihr müsst also keine Abstriche machen. Wer sich vom Spiel einen Eindruck verschaffen will, kann das mit der Demo tun, die ab dem 13. Oktober auf Steam erhältlich ist.

The Witcher

NETFLIX-HEXER



Schauspieler Henry Cavill freut sich schon auf die dritte Staffel von »The Witcher«. (Bild: Netflix)

Die Monsterjagd geht weiter: »The Witcher« wird auch in den folgenden Jahren auf Netflix präsent bleiben. Der Streaming-Service kündigte gleich mehrere neue Projekte an und gab zusätzlich neue Einblicke in Season 2 sowie die Produktion für die Prequel-Serie »Blood Origin«. Am wenigsten überrascht dabei die Ankündigung der dritten Season der The-Witcher-Serie mit Henry Cavill als Geralt. Die erste Staffel erfreute sich bereits großer Beliebtheit. Allerdings hatten Fans bislang noch nicht die Gelegenheit, sich auch von der zweiten Staffel zu überzeugen: Season 2 startet erst am 17. Dezember 2021. Folglich steht noch nicht fest, worum es in Season 3 jetzt genau gehen wird. Bildmaterial gab es natürlich auch noch nicht zu sehen. Die Serie hält sich aber grob an die Abfolge der Ereignisse aus den Romanen und Kurzgeschichten von Erfinder Andrzej Sapkowski. Da Staffel 2 sich hauptsächlich auf den Roman »Das Erbe der Elfen« stützt, könnte Season 3 sich folglich mit dessen Nachfolger »Die Zeit der Verachtung« befassen.

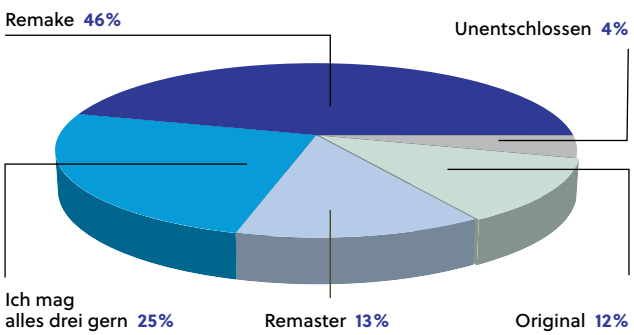
Erst am 23. August 2021 erschien bei Netflix der eineinhalbstündige Anime »The Witcher: Nightmare of the Wolf«. Darin wird die Vorgeschichte von Geralts Mentor Vesemir gezeigt. Wir sehen den sonst eher grauhaarigen Alten hier also noch in der Blüte seiner Jugend. Da es sich wie gesagt aber um einen Anime handelt, weicht die Inszenierung der Charaktere und der Welt vom sonst eher bodenständigen Stil ein ganzes Stück ab und setzt mehr auf ausufernde Kämpfe. Netflix kündigte an, noch einen weiteren Anime-Film zu The Witcher zu produzieren. Außerdem ist eine Kinderserie – vermutlich mit weniger Gewalt – im Witcher-Universum geplant.

Umfrage: Neuauflagen

BITTE ALLES **NEU!**

Egal ob Diablo 2: Resurrected, Mass Effect: Legendary Edition oder Nier: Replicant – bei all diesen 2021 erschienenen Spielen handelt es sich eigentlich um echte Oldies, die durch mehr oder weniger umfangreiche Modernisierungsmaßnahmen neues Leben eingehaucht bekamen. Mal sind es bloß grafische Verbesserungen wie höhere Auflösungen und bessere Texturen, doch ab und zu wird auch beim in die Jahre gekommenen Gameplay Hand angelegt oder gar das ganze Spiel umgekrempelt, sodass am Ende nur noch der Name mit dem Original übereinstimmt. In letzterem Fall handelt es sich dann nicht mehr um ein Remaster, sondern bereits um ein Remake. Was vor einigen Jahren noch ein besonderes Ereignis war, lässt so manchen Spieler mittlerweile mit den Augen rollen. Denn nicht alle Remaster können auf ganzer Linie überzeugen und wirken eher lieblos umgesetzt. Gefällt euch der muntere Reigen an Neuauflagen – egal ob Remaster oder Remake? Oder wünscht ihr euch lieber, dass die Entwickler ihre Ressourcen auf komplett neue Titel beziehungsweise Fortsetzungen konzentrieren? Um eure Meinung zu erfahren, haben wir auf GameStar.de eine Umfrage unter den Nutzern gestartet, hier unten findet ihr die Ergebnisse. Wenig überraschend wünscht sich ein Großteil der Teilnehmer ein komplett neu programmiertes Spiel – was natürlich deutlich aufwändiger ist.

REMASTER, REMAKE ODER ORIGINAL – WAS IST EUCH AM LIEBSTEN?



Umfrage auf GameStar.de mit 2.871 Teilnehmern.



Bitcraft sieht knuffig aus und hat ambitionierte spielerische Ziele.

Bitcraft

MMO GANZ NEU

Die Ähnlichkeit des Namens Bitcraft zur Klötzchen-Sandbox Minecraft ist nicht der einzige Schnittpunkt. Survival, Basenbau und prozedurale Generierung kennen wir auch vom Klassiker. Aber es gibt auch eigene Impulse, etwa den Fokus auf Online-Rollenspiel mit eigener Geschichte. Anders als bei bekannten Genregrößen wie World of Warcraft oder Elder Scrolls Online spielen wir jedoch nicht in einer vordefinierten Welt, sondern drücken der Sandbox unseren eigenen Stempel auf, indem wir Basen und Dörfer selbst errichten. Das klingt auf dem Papier spannend und sieht auch hübsch aus. Die Prämisse klingt vertraut: Ihr erwacht als mythisches Wesen in einer ungezähmten Wildnis und kämpft erstmal ums nackte Überleben. So sammelt ihr in Bitcraft natürliche Ressourcen, stellt erste Werkzeuge her und erkundet die bunte, prozedural generierte Open World. Bald trefft ihr auf andere Spieler, die genau das Gleiche unternehmen. Nun könnt ihr zusammenarbeiten, um schneller voranzukommen. Gemeinsam fischen gehen? Eine Basis errichten, sie vielleicht sogar zu einem kleinen Dorf ausbauen? Mit mehr helfenden Händen soll auch das möglich sein. Später seid ihr vielleicht eine große Gruppe, baut weitere Dörfer auf und hebt so ein mächtiges Imperium aus der Taufe. Dann legt ihr riesige Felder für die Nahrungsgewinnung an und treibt Handel mit anderen Spielergruppen, um die Erzeugnisse in Gewinn zu verwandeln. Bitcraft dreht sich im späteren Spielverlauf also um das Erbauen einer ganzen Zivilisation, samt Landwirtschaft, Städtebau, Crafting und Handel. Viel Freiheit soll das schlagende Verkaufsargument für das Sandbox-MMO werden. Indie-Entwickler Clockwork Labs hält demnächst eine geschlossene Pre-Alpha-Phase für Bitcraft ab, für die ihr euch auf der offiziellen Website bewerben könnt. Wann und auf welchen Plattformen Bitcraft erscheint, wurde noch nicht bekanntgegeben.



New World

DAS IST EIN WITZ

Die Server von New World sind zum Launch voll oder offline, Tausende Spieler warten in der Schlange. Das Bittere dabei: Amazon hätte es besser wissen können und müssen.



Peter Bathge
Peter schreibt seit 2018 für GameStar. Als Redakteur hat er nie ein Online-Rollenspiel testen müssen, erinnert sich aber noch gut an die Anfangszeiten von World of Warcraft und Guild Wars. New World wollte er eigentlich aus beruflichem Interesse spielen – aber als zum Launch nichts ging, ist er schnell wieder aus der Warteliste verschwunden. Dafür hat er sich ein paar Gedanken zum alten Server-Problem gemacht – und wieso ihn dessen erneutes Auftreten bei Amazons MMO besonders wurmt.

»Bevölkerung: HOCH«. In Rot steht das da, eine Warnfarbe. Und daneben: »Spieler in Warteschlange: 5.372«. Wer in New World angesichts dieses Begrüßungs-Screens bei der Server-Wahl gleich wieder jede Lust verloren hat, dem ist das wahrlich nicht zu verdenken. Denn Amazons MMORPG ist nur das neueste Beispiel in einer langen Reihe von Launches, bei denen Spieler zum Start große Probleme haben, auf einen Server zu kommen. Selbst World-of-Warcraft-Erfinder Blizzard hat bei jeder neuen Erweiterung mit überbeanspruchten Kapazitäten zu kämpfen, zum Release von Diablo 2: Resurrected verschwanden jüngst sogar Charaktere. Ist es da so überraschend, dass New World unter demselben Problem leidet, dass Online-Spiele seit Beginn der Massively-Mutliplayer-Ära mit sich herumschleppen? Grundsätzlich nein. New Worlds Startschwierigkeiten waren in gewisser Weise zu erwarten. Doch die Umstände werfen ein schlechtes Licht auf Amazon. Und wirken im Jahr 2021 wie ein schlechter Witz mit einer bitteren Pointe.

Das alte Lied von den vollen Servern

Auf mich und viele andere Spieler, die New World gerade mit negativen Rezensionen bedenken, wirkt die offensichtlich mangelnde Vorausplanung seitens Amazon äußerst dilettantisch. Hätten die Verantwortlichen hier nicht anhand mehrerer Beta-Tests und Vorbestellerzahlen sowie des in Google-Suchanfragen ausgedrückten hohen Interesses der Kundschaft einfach besser planen können? Zumal Amazon ja den ursprünglich für August geplanten Release in letzter Minute noch einmal verschoben hat, um sich vier Wochen lang speziell um Server-Architektur und die Warteschlangen zu kümmern. Dass nun selbst jetzt noch viele meiner Kollegen in der Redaktion Probleme haben, auf die Server zu kommen, nervt.

Nun könnte man sagen: »Aber Peter, das ist dann doch offensichtlich nicht die Schuld von Amazon!« Und ich sage: Na ja, irgendwie doch! Denn die meisten Entwicklerstudios verpassen es, frühzeitig in eine kluge Server-Architektur zu investieren. Das geht aber nicht mal ebenso nebenbei, sondern muss von Anfang an mitgedacht werden. Und wenn man dann aus der Not heraus nach Release schnell neue Kapazitäten schafft, indem man zusätzliche Rechner ans Stromnetz anstöpselt, hilft das nur bedingt, die Fehler sind systemischer Natur. Was mich dabei so wurmt: Gerade Amazon müsste es besser wissen!



ser Automatismen möglich sein. Doch ausgerechnet bei New World versagt Amazons Technik, die sonst unter anderem Millionen von Nutzern problemloses Streaming auf Amazon Prime und Netflix ermöglicht. Selbst Konkurrent Guild Wars 2 läuft seit 2020 komplett auf Amazon-Servern, Amazon hat darüber sogar einen Blog-Eintrag geschrieben. Herrje!

Bei New World sind es laut SteamDB aktuell bis zu 734.000 Spieler, die das MMO gleichzeitig spielen. Oder zumindest versuchten es so viele Menschen am Release-Tag. Im Endeffekt drehte mehr als die Hälfte der Spielwilligen jedoch Endlosrunden in der Warteschleife (auf EU-Servern zu Hochzeiten am Feierabend gut 400.000), weil Amazon auf eine fragwürdige 2.000-Spieler-Begrenzung pro Server setzt und vergleichsweise wenige Welten zum Launch bereitstellte. Die 63 EU-Server waren somit auf lediglich 126.000 Spieler ausgelegt. Erst im Nachgang versprach das Unternehmen zusätzliche Server und erhöhte Kapazitäten, in Australien experimentiert das Unternehmen offenbar schon mit 2.500 Spielern pro Server.

Nichts aus der Vergangenheit gelernt

Je nach Zählweise lässt sich die Geburtsstunde der ersten Online-Spiele mit großen Spielerzahlen 47 oder 36 Jahre in die Vergangenheit zurückverfolgen. Ultima Online ist auch schon 24 Jahre her, Everquest 22 Jahre. Und immer noch müssen wir uns im Jahr 2021 mit ähnlichen Ärgernissen wie zur Pionierzeit herumschlagen, die heutzutage durch die gestiegene Popularität des Genres und die höheren Spielerzahlen noch verschärft werden. Der Ratschlag »Dann spiel halt nicht am Release-Tag!« mag in dieser Beziehung gut gemeint sein, wirkt aber fehl am Platz: Wer New World zum Vollpreis gekauft hat, darf auch erwarten, dass er für seine Investition das Spiel tatsächlich spielen kann. Und wenn das nicht der Fall ist, dann darf man das meines Erachtens auch kritisieren, etwa im Rahmen unseres Tests.

Dabei hätte es seitens Amazon durchaus Möglichkeiten gegeben, die langen Warteschlangen zu umgehen. Etwa indem man ein Offline-Tutorial einbaut, in dem Spieler schon mal eine halbe oder ganze Stunde verbraten können, ohne die Server zu verstopfen. Man hätte sich frühere Launches von anderen MMOs anschauen und daraus die richtigen Schlüsse ziehen können. Vor allem aber darf man von einem der größten und wertvollsten Unternehmen dieser Welt erwarten, dass es nach mindestens fünf Jahren Entwicklungszeit seines großen MMOs New World zumindest in genau dem Bereich nicht alles vermasselt, für den es sich anderswo rühmt: bei den Servern. ★



Schon vormittags sind die Server von New World voll (Bild vom 29. September 2021). Inzwischen verfügt Europa über mehr als 200 Server.

Server sind eigentlich Amazons Expertise

Sagt euch AWS etwas? Amazon bietet unter diesem Akronym Web Services und Cloud-Dienste an. Das Unternehmen ist damit einer der wichtigsten Eckpfeiler der globalen Internetstruktur; längst sind die Zeiten vorbei, als Amazon rein durch den Versand von Paketen sein Geld verdiente. Auf der AWS-Webseite werden die Skalierungsfähigkeiten dieser Technik angepriesen: »AWS Auto Scaling überwacht Ihre Anwendungen und passt die Kapazität automatisch an, um eine stabile, vorhersagbare Leistung zu den geringstmöglichen Kosten zu erreichen«, heißt es da. »Binnen Minuten« soll die Einrichtung die-

WO BLEIBT DER TEST?

New World ist am 28. September erschienen und damit nur knapp zwei Wochen vor Drucklegung dieser Ausgabe. Zu knapp, um das MMO ausgiebig spielen und dann auch noch einen profunden Test schreiben zu können. Den findet ihr in der nächsten Ausgabe, alternativ findet ihr ihn aber beim Lesen dieses Artikels bereits mit einer Wertung auf GameStar Plus.



New World hatte am 3. Oktober sein bisheriges All-Time-High mit knapp einer Million Spieler. Weltweit stehen am 5. Oktober 521 Server zur Verfügung.



FEEDBACK

Was stimmt mit den Storys in Spielen nicht?

Toller Beitrag! Ich glaube, das Problem vieler Spiele und Filme ist, dass man immer denkt, man müsse eins draufsetzen. Rettung der Stadt? Zu wenig, wir müssen das Land retten. Oder noch besser die Welt. Oder am besten die Galaxis. So gut wie kein Spiel kann mich dazu bringen, diese unglaubliche Verantwortung nachzuempfinden. Gleichzeitig – wie im Artikel beschrieben – gibt es so viele dieser Geschichten, dass sie einfach flach wirken, obwohl sie so nach Höhe schreien. Ein größerer Fokus auf Charaktere hilft mir persönlich da sehr. **Scario**

Also vorweg muss ich wirklich sagen, dass der Artikel sehr interessant geschrieben ist und reflektiert mit dem Thema umgeht. Tatsächlich habe ich mich selbst in manchen Konsumfallen wiedergefunden: Spiel schnell durchspielen, egal wie gut die Geschichte ist, um dann zum nächsten Spiel kommen zu können. Wie in dem Artikel beschrieben ist das sicherlich der Tod einer jeden guten Geschichte (mal ganz abgesehen von anderweitigen Einflüssen). Dadurch geht viel vom Erlebnis verloren. Ich denke, dass das der Grund dafür ist, dass viele Erzählungen heutzutage auch als schlecht oder mittelmäßig abgestempelt werden. Was wirklich schade ist. Vermutlich stehen wir Spieler und somit Konsumenten in größerer Verantwortung, Geschichten auch vermehrt bewusst wahrzunehmen. Ein Umstand, der viele Erzählungen für den Einzelnen besser machen würde. Natürlich sind viele Storys, insbesondere in großen AAA-Spielen, eher Rohkost als geschliffene Diamanten, aber das liegt wohl in der Natur der großen Studios. Ich persönlich spiele solche Spiele auch gar nicht mehr für die Geschichte. Die halte ich dann meist für eine nette Dreingabe, die alles zusammenhält. Und natürlich gibt es hier auch Ausnahmen. **basti307**

Sehr interessanter Report. Man neigt gern dazu, schwache Storys mit schlechten Autoren gleichzusetzen. Dass gerade im Medium Videospiel noch wesentlich mehr Einflussfaktoren vorliegen, vergisst man gern. Für mich persönlich ist eine kohärente Welt von immenser Wichtigkeit zum Genießen einer Spielestory. Ich muss das Gefühl haben, dass die Welt auch vor meinem Eingreifen schon existiert und funktioniert hat und schlussendlich auch ohne mich weiterexistiert. Mein Handeln kann dann den Verlauf und den Zustand der Welt beeinflussen, oder auch nicht. Unterm Strich brauche ich also eine Welt, in der ich Geschichten erleben kann. Um so etwas zu erschaffen, braucht es vor allem eines: Lore. Lore ist mir persönlich oft wichtiger als die Kernhandlung selbst. **Cyroch**

Humankind

Also erst mal Danke für den super Test, aber mal ganz ehrlich: Wie lange wollt ihr noch diese Ab- und Aufwertstrategie fahren?! Es bildet sich ganz klar ab, dass Spiele heutzutage immer, aber auch wirklich immer einen Patch bekommen, nach Release, mit diversen Fehlerbehebungen oder Performance-Optimierungen. Wollt ihr jetzt jedes Spiel im Nachgang aufwerten oder generell am Anfang abwerten? Ich kann dieses Ab- und Aufwerten einfach nicht mehr nachvollziehen. Wie viel Bugs sind nötig, um drei Punkte anstatt nur zwei abzuziehen? Wie viel Bugs weniger beziehungsweise Patches sind nötig, um nur zwei Punkte statt drei aufzuwerten? Wie viele Bugs darf ein Game haben, ohne dafür überhaupt abgewertet zu werden? **Daishi888**



Twelve Minutes: Die einen finden es durchwachsen, die anderen lieben es.

Wir haben ja extra das mathematische Wertungssystem abgeschafft, weil wir hier nicht nach wissenschaftlichen Formeln arbeiten. Die Abwertung liegt im Ermessen der Tester, wir überlegen einfach, wie sehr die Bugs unser Spielerlebnis gestört haben und wie viele Punkte Abzug uns diese Störung wert ist. Und das machen wir garantiert nicht für uns selbst – glaub mir, ich wäre jederzeit froh über Arbeit, die ich einsparen kann! Die Auf- und Abwertungen sind als Info für euch gedacht! Es war lange der ausdrückliche Wunsch dieser Community, dass Spiele für Bugs abgewertet werden, was Umfragen auch immer wieder bekräftigt haben. Und wenn wir für Bugs abwerten – nun, dann ist es nur fair, dass wir auch aufwerten, sobald diese Bugs behoben wurden.

Michael Graf

Twelve Minutes

Vielen Dank für den sachlichen Test! Ich habe mich auf das Spiel und die Idee dahinter gefreut, und mir war ja dadurch durchaus klar, dass es zu wiederholenden Handlungen führen muss. Aber wenn es wirklich in eine quälende Abarbeitung der (fast) immer gleichen Tätigkeiten geht, ist bei mir schon jetzt gedanklich die Luft raus. **ATiX**

Ich habe mich lange nicht mehr so gut von einem Videospiel unterhalten gefühlt. Ich weiß allerdings auch extrem die Kunst des Spiels zu schätzen. Halte es durchaus für ein kleines, aber feines Meisterwerk. Ich habe in den fünf Stunden gerätselt, geschwitzt, gelacht, Gänsehaut bekommen, unzählige Male unglaubliche Momente erlebt, die mich begeistert haben feiern lassen, die Zeit ist wie im Fluge vergangen. Die ganzen Möglichkeiten und gerade wenn es nur ganz minimale Veränderungen waren, die am Ende wieder was völlig Verrücktes ausgelöst haben (selbst ohne zum Fortschritt beizutragen), waren alle so toll in Szene gesetzt und auch mit der fantastischen Synchro perfekt platziert, dass es mir wirklich schwerfällt, einen negativen Punkt zu finden. **Wolverous**

Ich hab es durch, und ich finde die 68 noch zu hoch! Im letzten Drittel ist es teilweise echt kaum nachzuvollziehen, wieso man gewisse Dinge tun muss. Das Spiel bietet auch wirklich null Spielraum, Dinge auszuprobieren. Man fährt wie auf Schienen, und wenn man von der Strecke abkommt, macht man auch keinen Fortschritt. Gab ein paar nette Wendungen, aber das (richtige) Ende war wirklich unspektakulär. Wenn man das Spiel gespielt hat, kann man den Test zu 100 Prozent verstehen und unterschreiben. **fjRe**

TERMIN-UPDATE

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Termin
UPDATE	Age of Empires 4	Echtzeitstrategie	Relic	01/20, 05/21, 11/21	28.10.2021
	Ashes of Creation	Online-Rollenspiel	Intrepid Stuidios	09/21	2022
UPDATE	Aztec Empire	Aufbaustrategie	Play2Chill	01/21	2022
	Baldur's Gate 3	Rollenspiel	Larian	08/19, 04/20, 11/20	2022
UPDATE	Battlefield 2042	Ego-Shooter	Dice	08/21	19.11.2021
NEU	Broken Roads	Rollenspiel	Drop Bear Bytes	-	2022
UPDATE	Builders of Egypt	Aufbaustrategie	Strategy Labs	06/20	1. Quartal 2022
UPDATE	Call of Duty: Vanguard	Ego-Shooter	Sledgehammer Games	10/21, 11/21	5.11.2021
	Company of Heroes 3	Echtzeitstrategie	Relic	08/21	2022
UPDATE	Crimson Desert	Action-Adventure	Pearl Abyss	02/21	2022
	Der Herr der Ringe: Gollum	Action-Adventure	Daedalic	06/20	2022
	Diablo 4	Action-Rollenspiel	Blizzard	04/21	2022
	Die Siedler	Aufbaustrategie	Blue Byte Düsseldorf	09/18	-
	Disciples: Liberation	Rundenstrategie	Firma Studio	10/21	21.10.2021
	DokeV	Action-Adventure	Pearl Abyss	-	2022
	Dragon Age 4	Rollenspiel	Bioware	-	2022
UPDATE	Dying Light 2	Actionspiel	Techland	09/21	4.2.2022
	Elden Ring	Actionspiel	FromSoftware	08/21, 10/21	21.1.2022
	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
	Forza Horizon 5	Rennspiel	Playground Games	10/21	9.11.2021
NEU	Frostpunk 2	Aufbaustrategie	11 Bit Studios	-	2022
	Halo Infinite	Ego-Shooter	343	-	8.12.2021
NEU	Jagged Alliance 3	Rundentaktik	Haemimont	11/21	2022
	Jurassic World Evolution 2	Aufbaustrategie	Frontier Developments	10/21	9.11.2021
	Knights of Honor 2: Sovereign	Echtzeitstrategie	Black Sea Games	10/19	2021
	Landwirtschafts-Simulator 22	Berufssimulation	Giants Software	09/21, 10/21	22.11.2021
	Liquidation: Echoes of the Past	Echtzeitstrategie	Kiwi Brothers	03/21	4. Quartal 2021
UPDATE	Marvel's Guardians of the Galaxy	Action-Adventure	Eidos Montreal	08/21, 11/21	26.10.2021
NEU	Marvel's Midnight Suns	Rundentaktik	Firaxis	-	2. Quartal 2022
	Mass Effect 4	Rollenspiel	Bioware	-	2022
	Mount and Blade 2: Bannerlord	Rollenspiel	Taleworlds Entertainment	06/17, 10/18, 10/19, 06/20	4. Quartal 2021*
NEU	Outcast 2	Action-Adventure	Appeal	11/21	2022
	Path of Exile 2	Action-Rollenspiel	Grinding Gear Games	01/20	2022
	Park Beyond	Aufbaustrategie	Limbic Entertainment	10/21	2022
	Pharaoh: A New Era	Aufbaustrategie	Triskell Interactive	12/20	2021
	Riders Republic	Sportspiel	Ubisoft Annecy	-	28.10.2021
	Ruined King: A League of Legends Story	Rollenspiel	Airship Syndicate	-	2021
	Saints Row	Actionspiel	Volition	10/21	25.2.2022
	Shadow Warrior 3	Ego-Shooter	Flying Wild Hog	-	2021
UPDATE	Stalker 2	Ego-Shooter	GSC Game World	-	28.4.2022
	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	-
	Syberia: The World Before	Adventure	Microids	-	10.12.2021
	Synced: Off-Planet	Multiplayer-Shooter	Next Studios	-	2022
	Tiny Tina's Wonderland	Loot-Shooter	Gearbox	-	2022
	Total War: Warhammer 3	Echtzeitstrategie	Creative Assembly	-	2021
	Two Point Campus	Wirtschaftssimulation	Two Point Studios	08/21	2022
	Valheim	Survival-Spiel	Iron Gate Studios	04/21	2022*
	Vigilance 2099	Action-Adventure	Envoidant	10/21	2023

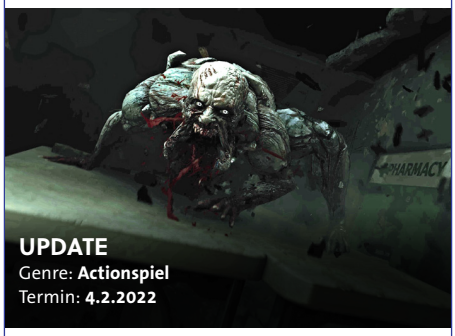
CRIMSON DESERT



UPDATE
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **2022**

Der vielversprechende Rollenspiel-Action-Adventure-Mix aus Südkorea schafft es 2021 nicht mehr auf unsere PCs.

DYING LIGHT 2



UPDATE
Genre: **Actionspiel**
Termin: **4.2.2022**

Es ist eigentlich nicht wirklich überraschend: Dying Light 2 ist nochmals verschoben worden. Auf das kommende Frühjahr.

STALKER 2



UPDATE
Genre: **Ego-Shooter**
Termin: **28.4.2022**

Stalker 2 hat sich um sechs Tage nach hinten verschoben. Wir tippen auf Tippfehler, es sollten wohl eher sechs Monate sein.

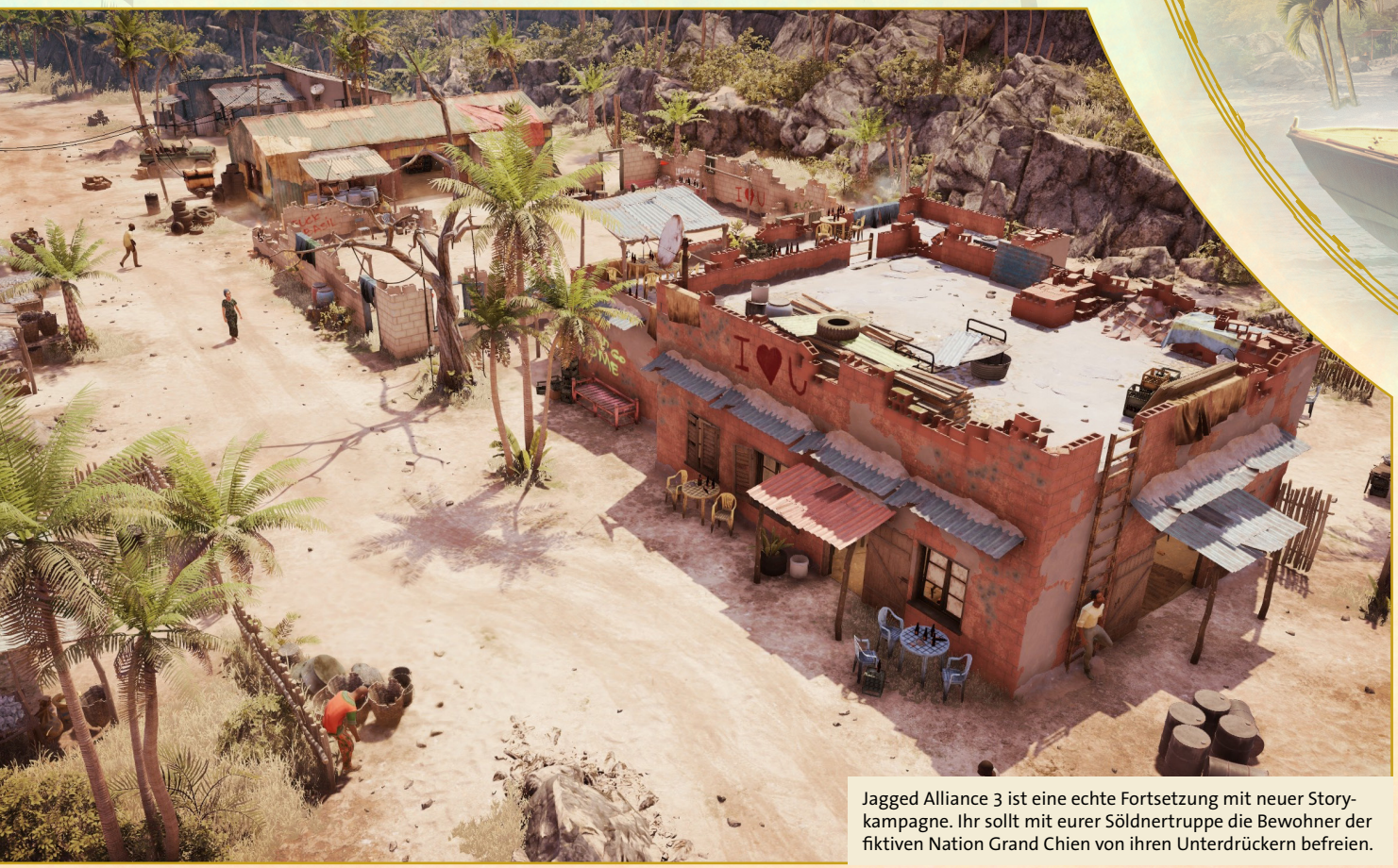
*Spiele in einer Early-Access-Phase.

Jagged Alliance 3

SPRENGSTOFF-WERT AUF 100

Genre: Rundentaktik Publisher: THQ Nordic Entwickler: Haemimont Games Termin: 2022

Ein Klassiker der Rundentaktik wird endlich fortgesetzt, wir konnten vorab bereits etliche Details zum Spielablauf in Erfahrung bringen. Die wichtigste Erkenntnis: Das wird Jagged Alliance, wie ihr es kennt und liebt! Von Peter Bathge



Jagged Alliance 3 ist eine echte Fortsetzung mit neuer Storykampagne. Ihr sollt mit eurer Söldnertruppe die Bewohner der fiktiven Nation Grand Chien von ihren Unterdrückern befreien.

Sequels bekannter Spiele sollten einfach öfter Ja sagen. Ja zu geliebten Features des Vorgängers. Ja zu charmanten Marotten, die dem Spiel Charakter verleihen, auch wenn Marktforscher das aus heutigen Gesichtspunkten kritisch sehen. Ja, wir brauchen im Sequel die Rundenmechanik. Ja, es muss wieder Trefferzonen geben, auch wenn das hippe Kids in Fortnite nicht verstehen. Soll der Nachfolger das gleiche Genre haben? Ja, selbstverständlich, was soll diese dumme Frage? Jagged Alliance 3 sagt zu allem Ja – und die Fans dieser in der Vergangenheit reichlich geschundenen Taktikserie entgegnen dankbar »Amen«. Denn die beste Neuigkeit des Septembers ist nicht die bloße Existenz von Jagged Alliance 3, das Haemimont Games (Tropico 5, Surviving Mars) im Auftrag von THQ Nordic entwickelt. Nein, richtig freuen und »Ja, ja, jaaaa!« jubeln werden Anhänger der Serie deshalb, weil Jagged Alliance 3 einfach nur das macht, was die zahllosen gescheiterten Quasivorgänger nie geschafft haben: das geliebte



Jagged Alliance 2 in die Moderne zu führen, ohne dabei den Kern der Serie zu verraten.

GameStar konnte exklusiv mit Producer Brad Logston über Jagged Alliance 3 sprechen und hat dabei als einziges Magazin zig Gameplay-Details erfahren, die ihr sonst nicht mal bei genauester Betrachtung des ersten Trailers erahnen könnt. Was Logston uns erzählt hat, lässt selbst alte Hardcore-Fans von Jagged Alliance 2 aufhorchen – und vor Erleichterung zufrieden »Ja!« seufzen.

Die Drei ist verdient

Die Jagged-Alliance-Serie galt bei Fans jahrelang als unfortsetzbar. Vielleicht weil Jagged Alliance 2 so genial war. Vielleicht weil das Genre der PC-Rundentaktik gefühlte Ewigkeiten lang als nicht rentabel galt. Und vielleicht auch einfach nur, weil die Qualität aller inoffiziellen wie offiziellen Fortsetzungen mäßig bis mies war. Egal, Jagged Alliance 3 könnte all das vergessen machen, indem es genau das bietet, was ein Sequel haben muss.

Das Setting, das Land ist neu, die Ausgangssituation aber ähnlich wie im Klassiker: Als Anführer einer Söldnertruppe sollt ihr in der fiktiven Nation Grand Chien nach dem gewählten Präsidenten suchen, der auf mysteriöse Weise verschwunden ist. Korrupte Regierungsoffizielle, das Militär und eine skrupellose Firma sind in eine Verschwörung verstrickt und unterdrücken die Bevölkerung, während sie das rohstoffreiche Land bis auf den letzten Dollar auspressen. Die Familie des verschwundenen Staatsoberhaupts sorgt für euer Startbudget, damit heuert ihr eure erste Kämpfer an – und erlebt ein wohliges Nostalgiegefühl beim Anblick des Laptop-Bildschirms, auf dem ihr potenzielle Teamkameraden per Videocall interviewt. Wenn ihr dann auch noch bemerkt, dass bekannte Figuren wie Igor, Ivan, Steroid oder Tex erneut mit von der Partie sind, verdrückt ihr vielleicht sogar ein kleines Tränchen der Rührung.

Die »mindestens 40« (Zitat des Producers Brad Logston) männlichen und weiblichen Pistoleros heuert ihr immer nur für einen bestimmten Zeitraum an; je länger, desto mehr Geld wollen sie. Im Spielverlauf verbessern sich ihre Fähigkeiten sowohl automatisch als auch durch die gezielte Auswahl bestimmter allgemeingültiger (mehr Schaden, höhere Präzision) wie charakterspezifischer Talente (zwei Waffen gleichzeitig benutzen). Aber je höher die Stufe der Söldner, umso höher fällt der erwartete Wochenlohn aus. Das ist eine knifflige Angelegenheit, weil ihr von eurem Geld natürlich auch noch die Ausrüstung wie Waffen, schusssichere Westen und Sprengstoffe erstehen müsst.

Die neue Kampagne und die Erinnerung an alte Werte und Funktionen sorgen bisher dafür, dass Jagged Alliance 3 den Eindruck eines echten Nachfolgers macht, der nichts von den Stärken der Vorgänger vermisst, aber diese gleichzeitig intelligent weiterentwickelt und auf den neuesten Stand der Technik hebt. Dass die JA-Identität dabei nicht verlorengeht, beweist der erste Trailer, in dem die Charaktere etwa den gleichen ruppigen Charme versprühen wie damals, dümmliche Kommentare in gebrochenem Englisch natürlich inklusive.



In der alten Bunkeranlage hat es sich das Militär bequem gemacht. Ihr müsst mit Bedacht vorgehen, denn eure Söldner sind in der Unterzahl.

ALTE KÄMPFE NEU GEDACHT

Jagged Alliance 3 hat jetzt zwar 3D-Grafik und sieht stark nach den neuen XCOM-Spielen aus, doch spielmechanisch gleichen die Rundenkämpfe in vielerlei Hinsicht dem beliebten Vorgänger. Die ersten Spielszenen verraten bereits eine Menge Details.



Erkundung, Kampf und Strategie

Auch Jagged Alliance 3 ruht auf drei wichtigen Säulen. Die erste davon ist die einzige, die komplett friedlich im Spieldesign steht: Solange keine Feinde zu sehen sind, erforscht ihr die hübsch detaillierten Sektoren in Echtzeit. Die Grafik setzt dabei auf einen realistischeren Look als zuletzt das für mobile Endgeräte entwickelte Jagged Alliance: Rage!, hat aber immer noch teils kräftige Farben zu bieten. Der Comic-Look ist jedoch Geschichte, und so sehen staubige Steppengebiete, üppige Dschungel, ärmliche Wellblechhütten-Slums und moosbewachsene Sümpfe zum Anbeißen aus.

Bei euren Erkundungsgängen trefft ihr auf Anwohner und sammelt in den Unterhaltungen nützliche Hinweise, die in euer Notizbuch wandern. Das ist nicht als striktes Quest-Log angelegt, sondern eher als Impulsgeber zu verstehen: »Hey, die Frau in Sektor C-6 hat gesagt, dass ihr Ehemann in D-7 verschwunden ist. Vielleicht sollten wir den suchen gehen?« Laut Producer Brad Logston will euch Jagged Alliance 3 möglichst wenige Vorgaben machen, in Sachen Freiheitsgrad ist das Taktikspiel weiterhin ein Open-World-Spiel: »Das Spiel verläuft nicht auf Schienen. Wir geben dir die Freiheit, die Welt zu erkunden und dich nach und nach mit ihren Besonderheiten vertraut zu machen. Du entscheidest selbst, wann du dich mit der Story beschäftigst. [...] Am Anfang nehmen wir den Spieler natürlich ein bisschen stärker an die Hand, bevor das Spiel sich öffnet. [...] Es gibt natürlich auch dramatische, kinoreife Storymomente. Aber darüber kann ich noch nicht reden.«



Die Welt von Jagged Alliance 3 ist sehr divers. Meistens geht's an die frische Luft, in den Arealen sind Sichtlinien enorm wichtig.

Zwischendurch bastelt ihr im Inventar an euren Waffen herum; THQ Nordic verspricht uns ein sehr großes Arsenal, auch Nahkampfwaffen dürften demnach enthalten sein. Die Argumentverstärker könnt ihr individuell mit Upgrades versehen, also etwa einen Schalldämpfer an die Pistole schrauben oder für mehr Stabilität bei den Uzisalven sorgen. Jeder Söldner hat ein eigenes Inventar mit Slots für Handgranaten oder Panzerung, Munition ist begrenzt und muss gekauft oder gefunden werden. Nicht von euch benötigte Waffen könnt ihr auseinandernehmen; ob ihr die Ersatzteile für die Reparatur und Instandhaltung anderer Schießeisen benötigt, ist noch nicht klar.

Zug um Zug in die Action

Das Herz von Jagged Alliance 3 schlägt aber natürlich in den Kämpfen, in denen ihr mit

1 Ihr könnt mehrere Söldnergruppen gleichzeitig über die Karte schicken, bisher waren mindestens zwei zu sehen. Mit diesem Button werdet ihr vermutlich zwischen den unterschiedlichen Squads wechseln können.

2 Das rote Fadenkreuz zeigt an, dass sich alle vier Söldner gerade im Kampf befinden. Die blaue Leiste stellt die Lebensenergie der Recken dar, die Zahl daneben gibt Auskunft über verfügbare Aktionspunkte.

3 SNYPE ist die Jagged-Alliance-Version des Chat-Tools ICQ (wer erinnert sich?). Ein Klick hierauf öffnet euren Laptop, wo ihr Söldner anheuert, Nachschub ordert oder die Weltkarte studiert.

4 Links unten könnt ihr das Inventar öffnen; Söldner lassen sich individuell ausrüsten, Waffen könnt ihr modifizieren. Rechts daneben seht ihr die aktuell ausgewählte Waffe samt Munition.

5 Sobald ihr den Zielmodus aktiviert, schwenkt die Kamera hinter den Rücken eures ausgewählten Söldners, und ihr seid direkt mitten in der Action. Die Parallelen zu XCOM 2 sind unübersehbar.

6 Die Totenschädel repräsentieren Feinde. Der gelbe Schädel signalisiert: Dieser Schurke steht ohne Deckung da und ist ein leichtes Ziel. Grau heißt: keine direkte Sichtlinie. Aber das kleine Auge zeigt an, dass ein Kollege den Fiesling im Visier hat.

7 Neben Bewegen und Angreifen stehen jeder Figur weitere Aktionen pro Zug zur Auswahl, hier vermutlich (von links nach rechts):

1. Angezeigte Ebene hoch- und runterschalten
2. Haltung verändern
3. Schießen
4. Handgranate werfen
5. Wunden verarzten
6. Scouten (?)
7. Scannen (?)

8 Bei vielen Waffen könnt ihr einstellen, ob ihr einen Einzelschuss abgebt, einen Feuerstoß (Burst) oder sie vollautomatisch schießen lasst.

9 Ivan hier hat 14 Punkte in dieser Runde, sechs davon würde der Angriff auf den Banditen kosten. Danach kann er sich dann noch weiterbewegen oder eine andere Aktion ausführen.

10 In Jagged Alliance 3 legt ihr fest, welchen Teil des Körpers euer Söldner anvisieren soll. Die Prozentzahlen geben die jeweilige Trefferchance an, sollen aber ausblendbar sein, falls sich Veteranen davon gestört fühlen.

11 Wenn ihr doch nicht schießen wollt, gelangt ihr mit einem Klick auf diesen Button zurück zur isometrischen Ansicht des Schlachtfelds, wo ihr unter anderem Bewegungsbefehle erteilt.

Nah- und Fernkampfwaffen taktisch geschickt eine Übermacht an Feinden besiegen müsst. Zwei wichtige »Gott sei Dank«-Nachrichten für Serienfans: Die Gefechte laufen weiterhin rundenbasiert ab, und es gibt immer noch ein Aktionspunktesystem. Beim Look und der Benutzerführung erwarten euch aber große Umwälzungen, das Interface wirkt stark von XCOM: Enemy Unknown inspiriert. Gute Idee.

Zwischen Erkundung und Kampfbeginn fällt der Stealth-Aspekt des Spiels; hierüber will Brad Logston noch nichts Genaues verraten. Ob Gegner also wie in XCOM 2 sofort all eure Soldaten sehen, sobald ihr einen davon angreift, oder ob ihr einzelne Kämpfer dazu benutzen könnt, euch im Geheimen anzuschleichen, wissen wir schlicht noch nicht. Ein kleines Icon auf einem der Screenshots verrät zumindest, dass das Spiel unterschiedliche Zustände für einen Charakter kennt, der sich im Kampf oder außerhalb davon befindet.

Eure in Squads zusammengefassten Soldaten besitzen ein noch nicht näher beschriebenes Moralsystem, da spielen wahrscheinlich Verletzungen und vorherige Erfolge auf dem Schlachtfeld mit rein. Auch die Beschaffenheit der Sektoren, die allesamt von Hand gebaut sind und nicht prozedural generiert werden, soll Einfluss auf die Kämpfe haben, wie es Brad Logston etwas nebulös ausdrückt. Wir gehen davon aus, dass er damit Höhenunterschiede sowie interaktive Objekte meint; dass man auf Dächer oder Türme klettern kann, hat der Producer uns bereits bestätigt, und das Interface hält einen Button für das Einblenden verschiedener Kartenebenen bereit.



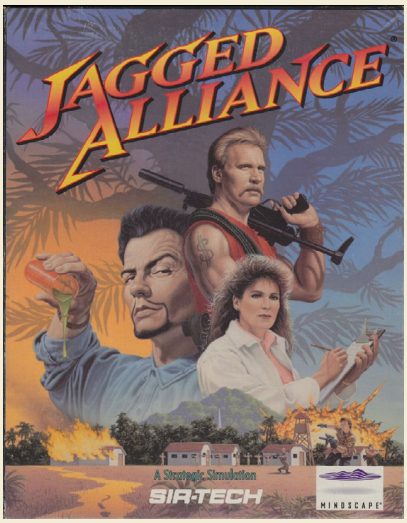
Das Leveldesign verspricht viel Raum für Hinterhalte und spannende Schusswechsel.

Jagged Alliance 3 hat ein Deckungssystem, Materialien wie Holz sind gegenüber Schüssen durchlässig. Derzeit experimentiert das Team mit Zerstörungseffekten; unter Umständen werdet ihr in der Lage sein, Löcher in Wände zu schießen, eine entsprechende Waffe vorausgesetzt natürlich.

Um eure Charaktere zu bewegen oder die Haltung zu ändern (stehen, ducken, hinlegen), setzt ihr wie für alles andere Aktionspunkte ein. Farbige Linien zeigen euch dabei vorab an, wie weit ihr euren Charakter bewegen könnt, damit der danach noch einmal feuern kann (blau), beziehungsweise die maximale Bewegungsreichweite (gelb). Bei der Zugreihenfolge sieht aktuell alles danach aus, dass ihr erst Befehle an euer komplettes Team gebt, bevor der Gegner dann geschlossen an der Reihe ist und so weiter.

KOSTENLOSE VOLLVERSION

Ihr kennt Jagged Alliance nicht? Dann habt ihr jetzt die Chance, diese Bildungslücke zu schließen, denn eine unserer kostenlosen Vollversionen in diesem Monat ist der erste Teil der Serie. Und zwar in der Goldversion, das Addon Deadly Games ist also auch enthalten. Aber Achtung, die Steam-Version des Spiels gibt es leider nur auf Englisch.





Ganz klassisch mit Aktionspunkten, Trefferzonen und verschiedenen Körperhaltungen wie Knien und Hinlegen kommen die rundenbasierten Taktik-Gefechte daher.

Meta-Ebene auf der Weltkarte

Noch sehr wenig zu sehen gab's vom Strategiepart. Der ist typisch für die Serie und wird auch in Jagged Alliance 3 eine wichtige Rolle spielen. Grand Chien ist in unzählige Sektoren aufgeteilt, ihr arbeitet euch in Richtung der Gegner vor, während auf der Karte stets die Uhr mitläuft. Das Spiel soll euch unterschiedliche Gelegenheiten anbieten: Hier könnt ihr eine Mine übernehmen, um euch dadurch regelmäßige Einnahmen zu sichern, dort ein paar Freiheitskämpfer retten, die natürlich anschließend eure Miliz verstärken. Letzteres wird mit zunehmender Spielzeit immer wichtiger, weil nicht nur ihr verschiedene Squads durch die Welt schiebt – auch der Computergegner soll aktiv agieren, Sektoren bedrohen und zurückerobern, wenn ihr nicht aufpasst.

»Das Spiel hat diese Meta-Ebene«, erklärt Brad Logston im Interview. »Es ist nicht einfach: ›Geh dahin und mach eine Quest‹. Da läuft ein echter Krieg!« Auch wenn der Producer uns noch nicht zeigen will, wie Entwickler Haemimont Games diesen Strategieaspekt des Spiels darstellt, verspricht er, dass alle wichtigen Elemente aus Jagged Alliance 2 zurückkehren sollen.

Und das alles jetzt zu zweit?

Nun habt ihr in dieser Preview schon jede Menge darüber lesen können, was Jagged Alliance 3 alles aus dem Vorgänger zurückbringt. Und tatsächlich war das auch Brad Logstons Fokus im Interview mit uns: zu versichern, dass sich der neue Serienteil stark an die Fans richtet und das Erbe von Jagged Alliance (2) mit viel Respekt behandelt. Was dabei ein bisschen unterging, sind die Neuerungen, die Jagged Alliance 3 ebenfalls mit sich bringt. Eine davon soll der Koop-Modus werden. Online können mindestens zwei Spieler dieselbe Partie spielen und sich die Kontrolle über das gerade aktive Söldnerteam aufteilen. Wie genau dann der Strategiepart funktioniert und ob die Koop-Partner eventuell auch parallel verschiedene Squads kontrollieren dürfen, dazu gibt es bislang keine Informationen. Allerdings: »Der Koop wird aber mit allen Aspekten des Spiels zusammen funktionieren«, erklärt Logston. Er schiebt jedoch nach: »Wir haben uns noch nicht auf eine finale Spielerzahl festgelegt.« Für die Zukunft könnten zudem weitere Überraschungen anstehen.



Bislang gab es Gruppen von bis zu vier Soldaten zu sehen, die ihr aus der Iso-Perspektive kommandiert.



Das 3D-Gerüst soll Zerstörungseffekte erlauben, Spieler können wohl Löcher in Wände schießen und Sprengstoffe verwenden, um Gegner zu überraschen.

Ein Herzensprojekt

»Es ist ein schwieriger Balanceakt, Jagged Alliance in die moderne Ära zu bringen angesichts der Tatsache, wie fanatisch die Community ist«, sagt Brad Logston am Ende unseres Interviews. »Diese Menschen sind so hardcore, ich meine, die spielen heute noch Jagged Alliance 2, sie tauschen sich darüber in Foren aus, es ist der Wahnsinn.« Doch THQ Nordic hat eine Geheimwaffe, um genau jene, in der Vergangenheit durch Spiele wie Back in Action oder Hired Guns enttäuschte Spieler mit Jagged Alliance 3 zufriedenzustellen: Haemimont Games. Das bulgarische Studio wurde 1997 gegründet. Seine Gründer hatten drei Traumserien, an denen sie irgendwann gerne arbeiten wollten. Eine davon war Jagged Alliance. Als Haemimont vor ein paar Jahren hörte, dass THQ Nordic die Lizenz besaß, machte das Studio dem Publisher einen Vorschlag: Ein Ableger der Serie sollte entstehen, die Präsentation allein war bereits über 50 Folien lang. Am Ende sagten die Verantwortlichen bei THQ Nordic laut Brad Logston: »Ihr seht aus wie die perfekten Partner, um ein richtiges Jagged Alliance 3 zu machen – für die Fans, die sich diese Art von Spiel wirklich wünschen.« Und Haemimont Games, wo zahlreiche Mitarbeiter und langjährige Anhänger der JA-Spiele beschäftigt sind, nahm das Angebot dankend an.

Zu Beginn der Entwicklung verbrachte das Studio erst einmal viel Zeit damit, den richtigen Ton zu treffen. Diesen besonderen Charme von Jagged Alliance mit seinen etwas verrückten Charakteren, dem allgegenwärtigen Humor und dem liebevollen Laptop-Interface hatte Haemimont schnell als eines der wichtigsten Kriterien für eine erfolgreiche Fortsetzung identifiziert. Inzwischen ist die Entwicklung »in vollem Schwung«, wie es Logston ausdrückt, »und das schon seit einer ganzen Weile«. Ein Release 2022 erscheint derzeit möglich, genauso wahrscheinlich ist aber auch eine Verschiebung auf 2023. Denn THQ Nordic wirkt gewillt, Haemimont alle Zeit der Welt für Jagged Alliance 3 zu geben. »Sie lieben die Serie«, versichert uns Logston. »Sie kennen das Spiel in- und auswendig. Ihr Kenntnisstand und ihre Leidenschaft für das Projekt sind außergewöhnlich, sie sind so hardcore wie einige der größten Fans. Dass Haemimont diese Begeisterung für die Serie hat, ist, glaube ich, ein sehr wichtiger Schritt in die richtige Richtung.« ★



Im SNYPE-Chatprogramm verpflichtet ihr Söldner. Die besitzen alle eigene Dossiers, Fähigkeiten und Sprachausgabe.

MEINUNG



Peter Bathge
@GameStar_de

Ok, das waren jetzt verdammt viele Vorschusslorbeeren. Und das nur auf Basis ein paar erster Spielszenen und eines Interviews. Wie kriege ich das jetzt alles wieder relativiert, den Hype-Dschinn zurück in die Flasche? Indem ich wiederhole, was euch wahrscheinlich schon zu den Ohren raushängt: Jagged Alliance 3 befindet sich noch in einer frühen Entwicklungsphase. Ich konnte es noch nicht selbst spielen. Bis zum Release kann sich einiges ändern. Vieles kann schiefgehen. Vorbestellungen sind unnötig. Ihr wisst ja, wie der Singsang geht.

Und tatsächlich muss Haemimont Games erst mal beweisen, dass sie ein forderndes Taktikspiel auf die Beine stellen können – ihre Aufbautitel waren mir zwar stets sehr sympathisch, aber eben auch einem ganz anderen Genre zugehörig. Ich finde die Ansätze aber vielversprechend: Was hier entsteht, hat dem ersten Eindruck zufolge auf jeden Fall die Drei im Titel verdient, so viel kann ich schon mal sagen. Und allein das sind für die leidgeprüfte Anhängerschaft von Jagged Alliance ja schon mal ausgezeichnete Neuigkeiten.

DAS NEUE KOMPENDIUM ZUM FLIGHT SIMULATOR

AB 15.9. AM KIOSK





XXL DOPPEL POSTER





KEYKARTE IM HEFT



DEUTSCHLAND IM DETAIL

Schicke Sehenswürdigkeiten und Flughäfen dank Update

VON ECHTEN FLIEGERN FÜR EINSTEIGER UND PROFIS

Guides zu Flughilfen, Navigation, Flugzeugen, Addons uvm.

JETZT HEBT DIE KONSOLE AB!

Taugt das Sim-Schwergewicht auch mit Gamepad und TV?



STARTHILFE

Platzrunde, Instrumente, Funk und mehr: Euer freundlicher Flugleherer hilft bei den ersten spannenden Stunden in der Luft. Bis ihr das endlich richtig beherrscht, zum Donnerwetter!



INSIDER-GUIDES

Flugplanung, Navigation, Sicht- und Instrumentenflug, Programmierung, Autopilot – und als krönender Abschluss ein kompletter Atlantikflug mit der »Queen of the Skies« nach New York!



ADDON-HIGHLIGHTS

Hier kommen sie, die Szenarien, Airports, Flugzeuge und Mods, die unsere Autoren am liebsten nutzen. Wir geben euch Tipps, wie ihr euch die Simulator-Welt noch schöner und detaillierter macht – und entlarven Schrott-Addons!

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

Ja, ich bestelle das GameStar Sonderheft »Flight Simulator 2021« für nur 9,99€ zzgl. Versand*

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

oder online bestellen: www.gamestar.de/flightsim

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

Available on the App Store
Get it on Google play

Marvel's Guardians of the Galaxy

PETER HAT DAS SAGEN

Genre: **Action** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Eidos Montreal** Termin: **26.10.2021**

Marvel's Guardians of the Galaxy wird deutlich anders als Marvel's Avengers. Trotzdem bleiben bekannte Probleme bestehen – wie wir beim Anspielen herausfinden konnten.

Von Valentin Aschenbrenner



Für Marvel's Avengers hatte sich Publisher Square Enix viel vorgenommen – und davon wenig hinbekommen. Für Marvel's Guardians of the Galaxy wird nun ein deutlich simplerer Ansatz verfolgt: Das neue Spiel um eine weitere Superheldentruppe soll keine eierlegende Wollmilchsau werden. Stattdessen konzentriert man sich auf eine abgeschlossene Singleplayer-Erfahrung mit großem Fokus auf die Story.

Und anscheinend wie geschaffen für das Projekt scheint Eidos Montreal zu sein, das zuvor unter anderem die neuen Deus-Ex-Rollenspiele verantwortete. Wir konnten uns bereits drei Stunden lang an einem 90-minütigen Kapitel des am 26. Oktober 2021 erscheinenden Titels probieren und dabei feststellen: Guardians of the Galaxy macht vieles besser als Marvel's Avengers, kämpft aber mit sehr ähnlichen und gleichzeitig völlig neuen Problemen.

Gleich, aber doch anders

Mit der Konstellation der Guardians wagt Eidos Montreal keine Experimente. Die Handlung dreht sich um die altbekannten Kinohelden Star-Lord, Gamora, Drax, Rocket und Groot. Auf (noch) ausgefallenere Teammitglieder wie beispielsweise Moon Dragon, Space Knight Venom oder Beta Ray Bill müssen Fans der Comics verzichten. Dennoch ist nicht ausgeschlossen, dass wir dem ein oder anderen davon über den Weg laufen, immerhin haben sich bereits Mantis oder Weltraumhund Cosmo in den bisher gezeigten Trailern blicken lassen. Ohnehin hält Eidos bezüglich der Geschichte von Guardians of the Galaxy alle Zügel in der Hand, man adaptiert nämlich diesmal keine bekannte Handlung aus den Filmen oder Comics. Dass das hervorragend funktionieren kann, bewies in der Vergangenheit bereits Insomniac Games' Spider-Man oder sogar Crystal Dynamics Avengers. Denn bei aller Kritik an Letzterem fiel das Abenteuer um Kamala Khan zwar nicht besonders innovativ, aber dafür umso mitreißender und spannender erzählt aus.

Zur eigentlichen Handlung von Guardians of the Galaxy gibt es aber noch nicht viel zu erzählen: Wie gewohnt verdingt sich die Be-



Gamora, Groot, Star-Lord, Rocket, Drax und ... ein Lama machen sich als Guardians of the Galaxy mal wieder daran, das Universum zu retten.



satzung der Milano als Söldnertruppe und kommt dabei eher schlecht als recht über die Runden. Und während Peter Quill und Co. eigentlich nur versuchen, bei der Weltraumpolizei Nova Corps eine Geldbuße zu tilgen, stoßen sie auf eine Verschwörung der sogenannten »Kirche der Wahrheit«, alten Bekannten aus den Comics.

Viel zu sagen, wenig zu entscheiden

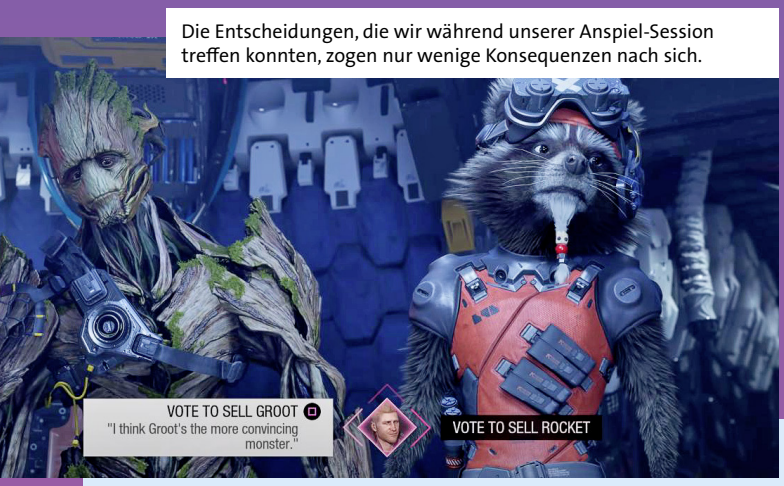
Tatsächlich ist es noch viel zu früh, um ein vorläufiges Fazit zur Geschichte von Guardians of the Galaxy zu ziehen – dafür haben wir schlichtweg zu wenig davon gesehen. Allerdings macht die Präsentation schon jetzt einen gelungenen Eindruck und Lust auf mehr. Die (englischen) Sprecher wirken authentisch und hauchen den witzig geschriebenen Dialogen viel Leben ein. Dass Gesichter und Animationen nicht in der obersten Liga spielen, fällt kaum negativ ins Gewicht. Wenn sich Rocket und Quill beispielsweise darum kabbeln, wer denn jetzt der wahre Captain der Milano ist oder der ei-



Wir können unterschiedlichste Upgrades freischalten. Der Air Glide etwa lässt uns für kurze Zeit in der Luft gleiten.



In den Kämpfen packen wir Spezialangriffe aus, um die Gegner über den Jordan zu schicken.



Die Entscheidungen, die wir während unserer Anspiel-Session treffen konnten, zogen nur wenige Konsequenzen nach sich.



In keinem Marvel-Spiel dürfen Anspielungen, Gastauftritte und Easter Eggs fehlen.

gentlich kaltblütige Krieger Drax ungewöhnlich emotional bezüglich der unfreiwilligen Adoption eines Weltraumlamas wird, macht das einfach Spaß. Wer sich außerdem Zeit nimmt auf kleine Details zu achten, wie zum Beispiel das Buch »Sarkasmus für Dummies« im Zimmer von Drax oder ein Poster der Popsängerin/Mutantin Dazzler in Peters Kajüte, wird durchaus belohnt. Allerdings kommen wir nicht drumherum zu bemängeln, dass wir bei Peters doch recht zahlreichen Dialogen im von uns gespielten Kapitel wenig mitzureden haben. Immerhin ist eine der grundlegenden Ideen des Spiels, sich Star-Lord zu einem waschechten Anführer mausern zu lassen – oder eben nicht. Hier hätte Eidos uns etwas mehr Freiheit lassen können. Ob das fertige Spiel diesen Ersteindruck bestätigt oder doch widerlegt, muss sich aber erst noch zeigen. Fest steht aber schon jetzt, dass Guardians of the Galaxy uns zwar vor einige Entscheidungen stellt, dass davon das Ende aber nicht beeinflusst wird. In dem von uns gespielten Kapitel bewirkte beispielsweise eine einzelne Entscheidung lediglich, ob wir einen optionalen Kampf zu spielen bekommen.

Willkommen bei den Guardians

Doch wie spielt sich Guardians of the Galaxy überhaupt? Zuallererst einmal: Wir steuern lediglich Peter direkt. In dem Kapitel, auf das wir Zugriff hatten, starteten wir an Bord der Milano. Dort stand es uns frei, das Innere des Schiffs zu erkunden, Gespräche mit den restlichen Guardians zu führen, Musikstücke ganz nach Peters Geschmack laufen zu lassen und fünfmal eine kaputte Kühlschranktür zu schließen.

An Bord der Milano bekommen wir ebenfalls Zugriff auf eine Werkbank, an der Rocket im Austausch gegen Ressourcen die Ausrüstung von Star-Lord pimpt. Wir können beispielsweise mit Peters Elementarpistolen kräftigere Schüsse austeilen oder uns Upgrades für Stiefel und Schild leisten, wodurch Peter im Kampf zäher wird und mehr Standhaftigkeit an den Tag legt.

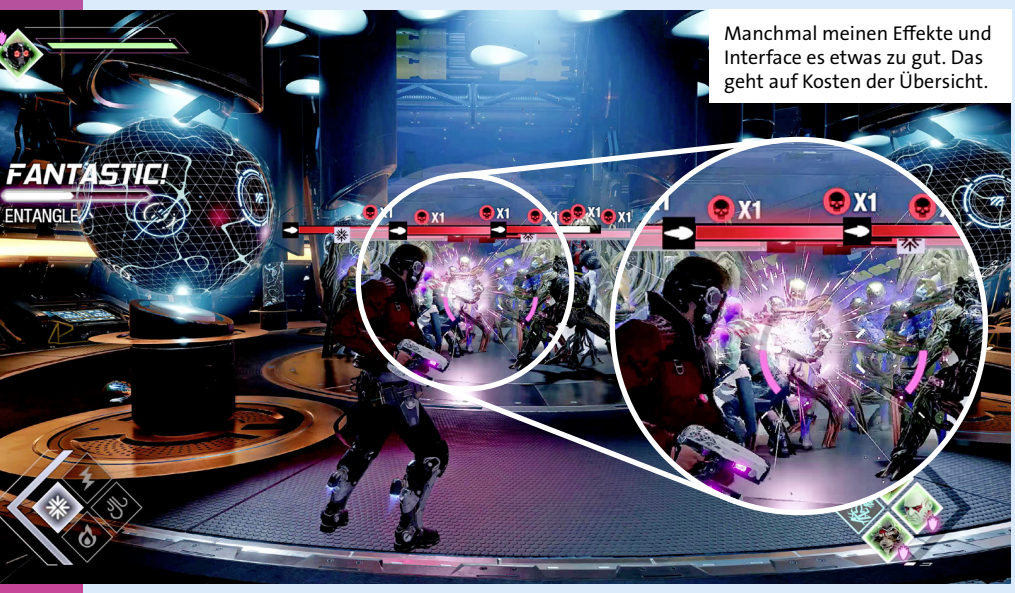
Völlig unabhängig von Werkbänken lassen sich auch jederzeit unterschiedlichste Outfits für die Guardians auswählen, die vor allem Fanherzen höherschlagen lassen. Wir konnten beispielsweise Rocket in seinen Geheimagentenanzug mit Sonnenbrille stecken oder Gamora in ein Kostüm, das stark an Zoe Saldanas MCU-Look erinnert.

Und keine Sorge: Guardians of the Galaxy verzichtet voll und ganz auf Mikrotransaktionen. So können wir Ressourcen für Upgrades einfach im Spiel einsammeln und für zusätzliche Outfits versteckte Kammern öffnen, indem wir simple Rätsel knacken. Erfahrungspunkte, die uns nach Level-ups neue Skill-Punkte bescheren, verdienen wir uns wiederum durch das Absolvieren von Kämpfen. Und besonders die Fertigkeiten werden natürlich in den eigentlichen Kämpfen von Guardians of the Galaxy wichtig.

Von Prügelei zu Schießerei zu Prügelei

Nachdem wir ausgiebig die Milano erkunden durften, verschlägt es uns auf eine Station des Nova Corps. Dort geht es jedoch nicht mit rechten Dingen zu, und schnell stolpern die Guardians von einer Auseinandersetzung in die nächste. Die Kämpfe von Guardians of the Galaxy sind wie Arenen strukturiert: Ein Konflikt ist erst gelöst, wenn wir den letzten Feind am Schauplatz besiegt haben. Danach werden unsere Anstrengungen bewertet und entsprechend mit Erfahrungspunkten belohnt. In dem von uns gespielten Kapitel prügelten wir uns also durch diverse Gänge und offene Räume.

Dazwischen steht es uns meist frei, die schlauchigen Levels zu erkunden, den Diskussionen der restlichen Guardians zu lauschen und gegebenenfalls ein Wörtchen mitzureden. Hin und wieder müssen wir uns einen Weg mithilfe eines bestimmten Teammitglieds bahnen, indem Rocket beispielsweise die Steuerung einer Tür hackt.



Manchmal meinen Effekte und Interface es etwas zu gut. Das geht auf Kosten der Übersicht.

Spielerisch reduziert, aber doch überladen

Die Kämpfe erinnern an Marvel's Avengers. Kein Wunder, hat Eidos doch auch bei dessen Entwicklung mitgewirkt. Im Gegensatz zu Avengers greifen uns in Guardians of the Galaxy aber keine Mitspieler, sondern KI-Kameraden unter die Arme. Dabei agieren Gamora, Drax und Co. natürlich weniger selbstständig. Peter kann ihnen nämlich den Befehl erteilen, Spezialangriffe auszuführen. Und hier macht gerade die Kombination der verschiedenen Fähigkeiten Spaß, um die jeweiligen Schwächen unserer Widersacher auszunutzen. So durchbrechen wir deren Schilde mithilfe der Frostvariante von Peters Elementarfunktionen, damit Groot sie mit seinen Baumranken festnageln kann. Zu guter Letzt schmeißt Rocket eine Bombe auf den Haufen und/oder Drax überrumpelt sie



Wir steuern lediglich Star-Lord direkt, den anderen Guardians können wir aber rudimentäre Befehle geben.

mit einer Sturmattacke. Dieses Teamwork macht nicht nur ordentlich Schaden, sondern ist auch äußerst befriedigend anzugucken. Allerdings macht sich bei dem ganzen Bildschirmspektakel schnell das größte Problem der Kämpfe von Guardians of the Galaxy bemerkbar: die Übersicht beziehungsweise der Mangel daran. Stellt euch einfach mal vor: Wir befinden uns in einem Raum voller durch die Gegend wuselnder Gegner. Jeder davon kommt mit einem bunt leuchtenden Effekt oder einer farbenfrohen Waffe, die leuchtet oder mindestens grelle Projektile verschießt. Gleichzeitig stürzen sich unsere vier KI-Kameraden ins Getümmel, die ihre ganz eigenen Effekte und Animationen mit zur Party bringen. Und dann ertönen ja auch noch sämtliche Kampfschreie unserer Freunde und Feinde, während Songs von Bands wie »A Flock Of Seagulls« oder »Pat Benatar« aus den Lautsprechern tönen. Puh.

Dass so viel gleichzeitig auf dem Bildschirm geschieht, kann durchaus anstrengen. Ebenso wenig hilft, dass es kein Deckungssystem für Peter gibt, der hauptsächlich mit Schusswaffen kämpft. Das bedeutet, dass wir auch noch ständig in Bewegung bleiben müssen, um Star-Lord aus dem Kreuzfeuer unserer Gegner zu halten. Was natürlich nicht dazu beiträgt, einen Überblick über das Schlachtfeld zu behalten.

Klar, innerhalb unserer dreistündigen Session sind wir irgendwann mit den Kämpfen zurechtgekommen, und mit ein wenig Übung fuchst man sich auf jeden Fall rein. Ob die Kämpfe auf lange Sicht dadurch weniger hektisch und unkoordiniert werden, lässt sich aber zum aktuellen Zeitpunkt schlichtweg noch nicht beurteilen. ★



Na das ist ja ein hübsches … irgendwas. Ob es uns wohl mag?

MEINUNG



Valentin Aschenbrenner
@valivarlow

Anfangs klang es für mich eigentlich ziemlich paradox, dass uns Eidos Montreal ein Spiel um eine Superheldentruppe vorsetzt, in dem wir nur eine einzige Figur spielen können. Und dann auch noch den Kerl mit Knarren und ohne Superkräfte. Das Anspielen hat mich aber eines Besseren belehrt: Die grundlegende Idee hinter Guardians of the Galaxy geht auf und könnte tatsächlich funktionieren! Allerdings gehen mir einige Mechaniken (wie Entscheidungen und Dialogoptionen) nicht weit genug, während andere (die unübersichtlichen Kämpfe) definitiv mehr Feinschliff nötig hätten.

Dass sich hier noch viel bis zum Release am 26. Oktober 2021 tut, ist allerdings ziemlich unwahrscheinlich, denn dafür reicht schlichtweg die Zeit nicht. Trotzdem freue ich mich auf Guardians of the Galaxy, scheint das Spiel bisher nicht nur den Geist der Filme, sondern auch der Comics einzufangen. Das perfekte Spiel wird Guardians of the Galaxy vielleicht nicht, aber dafür dürfte uns allemal eine Steigerung gegenüber Marvel's Avengers erwarten.



Age of Empires 4

UNSER BETA-FAZIT

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Relic Entertainment** Termin: **28.10.2021**

Auf DVD: Preview-Video

Wie wird es denn nun? Wir haben sechs Expertenmeinungen zum Stresstest gesammelt, sowohl innerhalb als auch außerhalb der Redaktion.

Es gibt diese Spiele, die den dümmstmöglichen Release-Termin haben. Also zumindest für die Printausgabe der GameStar. Age of Empires 4 erscheint am 28. Oktober, also meilenweit von der Drucklegung dieses Heftes und des nächsten entfernt. Damit ihr bei Erscheinen aber trotzdem schon ein bisschen gedruckte Kaufentscheidungshilfe in den Händen haltet, lassen wir in diesem Artikel alle Redakteure zu Wort kommen, die Zeit mit der Beta von Age of Empires 4 verbringen konnten. Außerdem haben wir auch nach der Meinung einiger externer Experten gefragt. Ihr findet hier also auch die Einschätzungen von Marco Giesel (bekannt für das Format »Rage of Empires« bei den Rocket Beans) sowie von der bekannten Age-YouTuberin und -Streamerin ArtemizPlayz. ★

EIN ELEGANTER KOMPROMISS



Fabiano Uslenghi
@StillAdrony

Vor einem halben Jahr habe ich mich in einer Kolumne mal darüber ausgelassen, dass Age of Empires 4 kein von Fans befeuerter Nostalgietrip werden sollte. Damals sah es nämlich noch sehr stark danach aus, dass Age of Empires 4 Gefahr läuft, ein Age of Empires 2 mit noch modernerer Grafik als die Definitive Edition zu werden. Damals war ich der Meinung, dass das die falsche Richtung wäre. Denn die Echtzeitstrategie steht nicht ohne Grund auf sehr altersschwachen Beinchen. Wenn Age 4 dem Genre wieder neue Kraft geben soll, dann muss mehr passieren, als sich in Sachen Gameplay an einem Spiel von vor 20 Jahren zu orientieren. Ganz gleich, wie erfolgreich das war. Und an meiner Meinung hat sich dahingehend auch nichts geändert. Nun, zumindest nicht maßgeblich. Deshalb war ich anfänglich in der Beta auch sehr ernüchtert. Das Tutorial mit den Engländern fühlt sich nämlich nach einer polierten Version von Age of Empires 2 an. Ohne ausschlaggebende Akzente zu setzen. Doch dieser Eindruck wurde schnell widerlegt. Und zwar ab dem Moment, in dem ich mit einem anderen Volk als den Engländern zu einer Partie antrat.

Während England sich eher klassisch spielt, fühlen sich Völker wie die Mongolen oder Chinesen deutlich frischer an. Relic hat sein Versprechen erfüllt, dass es zwar weniger, dafür aber spürbar unterschiedlichere Fraktionen geben wird. Im Multiplayer fühlt sich Age 4 deshalb meiner Meinung nach wie ein erstaunlich eleganter Kompromiss an. Man erkennt viel von dem wieder, was Age 2 grandios macht. Doch je nach Spielweise gibt es genug Neues zu entdecken, dass man sich nicht komplett ins Jahr 1999 versetzt fühlt. Age 4 balanciert auf einem sehr schmalen Grat, aber hält zumindest im Multiplayer sein Gleichgewicht. Für mich wird jetzt nur noch die Frage wichtig, ob die Einzelspielerkampagne das gleiche Kunststück vollbringt.



Das mongolische Reich reichte bis hinein ins heutige Polen.

DIE KAMPAGNEN ENTSCHEIDEN



Heiko Klinge
@HeikosKlinge

Meine wichtigste Erkenntnis nach Beta und Stresstest: Das hier fühlt sich wie ein echtes Age of Empires an! Man kann bei AoE 4 über vieles streiten: die Optik, die Menüs, die Neuerungen. Aber meines Erachtens nicht darüber, dass Relic genau verstanden hat, was diese legendäre Strategieserie ausmacht. Angesichts von Relics Historie mit Company of Heroes und Dawn of War alles andere als eine Selbstverständlichkeit!

Positiv überrascht mich vor allem, wie viel Wert Age of Empires 4 auf einen ausgeklügelten Basisbau legt. Statt dem »Jede Sekunde Action!«-Motto des Streaming-Zeitalters zu folgen, dreht Relic sogar noch an der Komplexitätsschraube. So darf ich für den Wechsel ins nächste Zeitalter ebenso große wie schicke Wahrzeichen errichten.

Außerdem werde ich bei vielen Völkern dafür belohnt, wenn ich meine Basis sinnvoll arrangiere, etwa bei den Engländern meine Felder in Mühlennähe pflanze – da frohlockt der Anno-Fan. Und vor allem macht es beim Basisbau wirklich einen entscheidenden Unterschied, welches Volk ich in die Schlacht führe. Mit den nomadischen Zeltlagern der Mongolen muss ich vollkommen anders denken und planen als mit den dicken Mauern und Burgen der Engländer.

Dass sich Age of Empires 4 trotzdem einen Tick flotter spielt als die Vorgänger, halte ich nicht für einen Widerspruch, sondern für eine dringend notwendige Modernisierung. Die Anfangsphasen spielen sich in den Vorgängern stets gleich, jetzt muss ich deutlich früher spannende Entscheidungen treffen.

Bei der Präsentation bin ich noch zwiegespalten: Einerseits hätte ich mir grafisch vom ersten RTS-Blockbuster seit Jahren definitiv mehr versprochen, insbesondere bei Einheiten und Animationen. Andererseits ist mir das im Eifer des Gefechts deutlich weniger aufgefallen als befürchtet, da die wirklich großartigen Soundeffekte eine erstaunlich dichte Schlachtenatmosphäre weben und ich im Zweifel eine bessere Übersichtlichkeit immer dem Effektgewitter vorziehe.

Aber es gibt da einen Punkt, bei dem ich keine Kompromisse mache, und den kann ich bei Age of Empires 4 aktuell noch nicht beurteilen: Wie gut werden die Kampagnen? Das war für mich persönlich immer die große Stärke des (vielfach unterschätzten) dritten Serienteils, und ich möchte von Age of Empires 4 kein trockenes Geschichtsbuch, sondern einen spektakulären Historien-Blockbuster im Stil von »Königreich der Himmel« präsentiert bekommen. Hier entscheidet sich für mich, ob das vierte Age »nur« ein sehr gutes Echtzeitstrategiespiel wird oder dem am Boden liegenden Genre tatsächlich neues Leben einhauchen kann.



Völker wie die Engländer oder das Heilige Römische Reich agieren eher defensiv und profitieren von dicken Mauern um ihre Siedlungen.

Die Mongolen spielen sich anders als die Engländer. Das nomadische Volk kann leicht die Position wechseln und setzt flinke Bogenschützen auf Pferden ein.



WENN PROBLEME IRGENDWIE EGAL SIND



Maurice Weber
@MauriceWeber42

Ich liebe Age of Empires 4 mehr, als ich dachte. Vielleicht sogar mehr, als ich sollte. Denn es gibt Dinge, die mich stören: Interface und Hotkeys lassen ein paar essenzielle Funktionen vermissen, die Animationen der Einheiten und so manche Grafikeffekte wirken alles andere als zeitgemäß ... aber verdammt, mit jeder Partie schert mich das weniger! Denn Age of Empires 4 macht einfach Spaß. So simpel ist das. In den wichtigsten Bereichen ist es genau, was ich mir erhofft hatte: Es orientiert sich eindeutig an Age of Empires 2 als Basis, aber entwickelt es mit den besten Elementen von Age of Mythology und sogar dem ungeliebten Age 3 weiter. Dazu einige echt clevere neue Ideen, und fertig ist ein Age, das sich gleichermaßen frisch wie vertraut anfühlt – genau, wie es sein sollte!

Ich hatte großen Spaß, die unterschiedlichen Völker für mich zu entdecken, ich begrüße viele sinnvolle Gameplay-Innovationen wie die neutralen Marktplätze und die Wahrzeichenentscheidung beim Zeitalteraufstieg, und ich freue mich über liebevolle Details wie die rundum fantastische Soundkulisse. Okay, mal von der Dorfzentrumsglocke abgesehen.

Die Frage bleibt, ob das jetzt der Kracher wird, der die Echtzeitstrategie wirklich zurückbringt. Und da bin ich mir noch nicht ganz sicher – dafür muss es mehr Leute begeistern als nur alte Eisen wie mich. Und ich bin unsicher, ob Age 4 wirklich genug getan hat, auch Neulinge an Bord zu holen. Es ist immer noch enorm anspruchsvoll, hundert Dorfbewohner plus Krieg an mehreren Fronten zu managen, und das angepriesene dynamische Tutorial ist zumindest in der Beta noch sehr rudimentär und beschränkt sich auf simpelste Tipps wie »Klicke dieses Gebäude an, um die Spezialmechanik deiner Fraktion zu sehen«. Hier werden die Kampagnen und die Kunst des Krieges viel leisten müssen, und die haben wir noch nicht gesehen. Aber ich verbleibe enorm gespannt – und werde Age 4 nach dem Ende nach der Beta richtig vermissen.

A SORT OF HOMECOMING



Martin Deppe
@GameStar_de

Stresstest hin, Stresstest her: Ich hätte ja wahnsinnig gerne mal eine Mission aus einer der Kampagnen gespielt. Denn hier wird die entscheidende Schlacht geschlagen, hier muss Age of Empires 4 beweisen, ob es das Zeug zum modernen Klassiker hat! Die Multiplayer-Partien haben zwar einen guten Eindruck hinterlassen, aber wie gut, packend und atmosphärisch das Gesamtkunstwerk wird, das hängt für mich ganz, ganz stark vom Singleplayer ab.

Apropos Atmosphäre: Wie genial sind denn bitteschön die Kommentare meiner Arbeiter und Kämpfer? Da höre ich schön altmodisches Deutsch und Englisch, auch die Mongolen klingen korrekt (vermute ich zumindest, mein Mongolisch ist ein bisschen eingerostet). Beim faszinierten Zuhören habe ich glatt mal eine anrückende Belagerungsarmee übersehen – ja, das Spieltempo ist mir ein bisschen zu flott, aber so sind sie halt, diese jungen RTS-Leute!

Ich bin echt gespannt, wie sich Age 4 schlagen wird. Denn das wird der richtige Stresstest – nicht nur für das Spiel selbst, sondern für das ganze gebeutelte Genre der Echtzeitstrategie. Aber ich bin vorsichtig optimistisch: Was ich bisher spielen konnte, fühlte sich wie das gute alte Age 2 an, plus spürbar unterschiedlichere Fraktionen. Ich sollte schon mal mein Mongolisch auffrischen.



Wird es in der Kampagne epische Schlachten geben? Die ersten Trailer deuten es zumindest an.

KLAPPT DIE WACHABLÖSUNG?



ArtemizPlayz
@ArtemizPlayz

Ich persönlich finde Age of Empires 4 nach ausgiebigen Tests der beiden Betas grundsätzlich sehr vielversprechend. Es fühlt sich für mich atmosphärischer an als Teil 2 und macht definitiv auf Anhieb Spaß. Ich finde es toll, wie die Community von Anfang an mit eingebunden ist und Feedback vom Entwickler angenommen und umgesetzt wird! Definitiv gibt es ein paar Punkte, an denen gefeilt werden muss, aber das sind für mich umsetzbare Kleinigkeiten. Was mir zum Beispiel gefällt, ist, dass sich die Zivilisationen grundsätzlich stärker voneinander unterscheiden und sich dadurch ein größeres strategisches Potenzial bietet.

Die häufig kritisierte Grafik ist für mich nicht so ausschlaggebend, solange die grundsätzlichen Spielmechaniken funktionieren und die strategischen Details gut erkennbar sind (zum Beispiel Terrainunterschiede, Einheitentypen und so weiter). Letztendlich ist es aus meiner Sicht ebenso wichtig für den Erfolg des Spiels, dass Age of Empires 4 die kompetitive Community und auch Pro-Szene des zweiten Teils übernehmen kann. Dazu braucht das Spiel ein gut funktionierendes Ranking-System sowie eine erkennbare E-Sport-Tauglichkeit mit entsprechenden Turnieren und so weiter, denn das macht eben ein erfolgreiches Strategiespiel heutzutage aus.



Nur die Tutorial-Mission erinnerte bisher an eine Einzelspielermission. Dabei handelt es sich aber um keinen Teil der richtigen Kampagnen.

EINE AFFÄRE MIT GEFÜHLEN



Marco Giesel
@MarcoGiesel

Age of Empires 4 ist wie eine Affäre, die ich neben meiner Ehe zu Age of Empires 2 habe. Ich würde nie zugeben, dass sie existiert. Doch falls Age 2 es herausfinden und fragen sollte, ob Gefühle im Spiel sind, müsste ich dies leider mit Ja beantworten. Ich verbringe gerne Zeit mit Age of Empires 4, und obwohl ich bereits mehrere tausend Stunden mit Teil 2 verbracht habe, konnte ich mich leicht in dieses neue Abenteuer stürzen. Egal ob mit den Mongolen, Abbasiden oder dem Heiligen Römischen Reich. Die Völker fühlen sich so vertraut an und doch sind sie komplett unterschiedlich voneinander. Während in Age of Empires 2 etwa alle Völker mehr oder minder identisch aussehen, unterscheidet sich in Age of Empires 4 jedes Volk gravierend voneinander.

Alles macht der vierte Teil der Serie aber auch nicht richtig. So fehlen mir viele der Hotkeys, die mir in Age of Empires 2 das Leben massiv erleichtert haben, und auch die Wegfindung wurde wohl eins zu eins aus den alten Teilen übernommen. Summa summarum bin ich gespannt, wie sehr mich der vierte Teil in der Zukunft halten und begeistern kann. Vielleicht wird es mehr als eine Affäre.

Outcast 2

DIE NEUAUFLAGE EINES PHÄNOMENS?

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Appeal** Termin: **–**

Outcast bekommt nach über 20 Jahren einen Nachfolger. Aber wie soll diese Open World auch heute noch besonders werden? Das erfahren wir im Exklusiv-Interview. Von Natalie Schermann

Für einen Nachfolger ist es nie zu spät, findet das belgische Entwicklerstudio Appeal und kündigt auf dem diesjährigen THQ Nordic Showcase Outcast 2: A New Beginning an. Wie will das Entwicklerteam das Spielgefühl des Originals zurückbringen, ohne dabei in längst überholte Open-World-Muster zu verfallen? Und was hat das Team aus dem Feedback zum weniger gelungenen Remaster Second Contact gelernt?

Wir haben exklusiv mit Yves Grolet gesprochen, dem Managing Director bei Appeal. Er stellt das Open-World-Konzept vor und klärt, wie das Studio alte und neue Spieler (wieder) für Outcast begeistern will.

Gleiche Welt, neue Abenteuer

In Outcast 2 schlüpfen wir erneut in die Militärstiefel von Cutter Slade und kehren nach Adelpha zurück. Denn 20 Jahre nach den Ereignissen des ersten Spiels kämpfen die einheimischen Talaner gegen eine neue Bedrohung an: Eine Roboterarmee beutet den Planeten aus und versklavt die Bewohner. Cutters Mission ist es also erneut, Adelpha und die Talaner zu retten. »Im Laufe der Story erkennt Cutter allerdings, dass es vielleicht nicht die beste Lösung ist, gegen diese Eindringlinge zu kämpfen«, fügt Grolet an.

In der offenen Welt soll der Spieler nach und nach auf Hinweise stoßen, die erklären, was sich in den Jahren nach dem ersten Teil der Reihe ereignet hat. So werden auch Neueinsteiger abgeholt und in die Story eingeführt, zumindest in der Theorie. Ihr müsst den angestaubten Vorgänger damit nicht zwangsläufig erlebt haben. Laut Grolet soll auch Cutters Beziehung zu seiner Tochter und das Aufeinandertreffen der beiden eine wichtige Rolle für die Ereignisse in Outcast 2 spielen. Sehr viel mehr wollten die Entwickler über die Story noch nicht verraten.

Mehr Budget

Eins versicherte Yves Grolet uns aber im Interview: Selbst für Fans der Reihe wird es in Outcast 2 noch viel Neues zu entdecken geben. Adelpha, seine Einwohner und ihre Kultur samt Sprache erst nach und nach zusammen mit Cutter Slade zu ergründen und kennenzulernen, machte das Spiel für viele erst so besonders. Dieser Aspekt soll auch im Nachfolger nicht wegfallen. Obwohl wir auf demselben Planeten unterwegs sind, gibt es viele neue Ortschaften, Dörfer und Kulturen zu entdecken. Es liegt am Spieler, herauszufinden, wie die Bewohner der Welt



Für A New Beginning greift das Entwicklerteam alte Ideen auf und erweitert sie um neue Visionen.

ticken. Grolet erklärt: »Wir können diesmal sogar noch tiefer gehen, weil wir das Budget dafür haben. Es arbeiten sehr viel mehr Autoren am Projekt als damals.«



Mit THQ Nordic als Publisher steht dem Entwicklerteam mehr Budget zur Verfügung. So kann unter anderem auch eine aufwändigere Story entstehen.

Ein 20 Jahre alter Entwurf

Das auf dem THQ Nordic Showcase angekündigte Outcast 2 war tatsächlich nicht der erste Versuch der belgischen Entwickler, einen Nachfolger für ihr Kultspiel auf den Markt zu bringen. Bereits 2001 begann die Arbeit am Sequel Outcast: The Lost Paradise. Die Entwicklung wurde schnell wieder eingestellt, weil es an finanziellen Mitteln mangelte. Die Zusammenarbeit mit THQ ermöglicht dem Entwicklerstudio Appeal nun, an ihre Entwürfe von damals anzuknüpfen. »Die Story, das Setting, alte und neue Charaktere stammen tatsächlich noch aus den Ideen, die wir vor 20 Jahren für das Sequel hatten«, erzählt uns Yves Grolet. »Es ist also ein Mix aus neuen und alten Visionen.«

In den letzten zwei Jahrzehnten gesellten sich noch mehr Ideen dazu, und der Chefentwickler hörte nicht auf, sich Szenarien für eine Fortsetzung auszumalen. »Für mich ist das die Reise meines Lebens. Und wir haben noch sehr viele Jahre vor uns, um in diese Richtung weiterzuschreiten.« Hören wir da etwa eine Anspielung auf weitere geplante Outcast-Nachfolger heraus?

Große Fußstapfen

Das originale Outcast konnte nicht mit beeindruckenden Verkaufszahlen aufwarten, denn die einzigartige Voxel-Grafik setzte teure Hardware voraus. Seinen legendären Status erreichte das SciFi-Spiel trotzdem. Neben dem außergewöhnlichen Grafikstil glänzten nämlich auch andere Features im Vergleich mit zeitgenössischen Spielen. Für die Animationen der Figuren wurde Motion-Capture eingesetzt – damals nicht allgegenwärtig. Die NPCs überraschten mit einer ausgeklügelten KI, sodass sie ihren eigenen Tagesabläufen nachgingen und sogar auf den Spieler und die Geschehnisse um sie herum reagierten. Für die musikalische Untermalung holte sich das belgische Entwicklerteam gleich das Moskauer Sinfonieorchester. Und besonders das Spielgefühl bleibt für viele Spieler bis heute unvergleichlich. Outcast 2: A New Beginning muss also ziemlich große Fußstapfen ausfüllen. Und damit nicht genug: Die Herausforderung der Entwickler besteht nun zusätzlich darin, nicht nur die Fans des Originals anzusprechen. Sie müssen auch neue Spieler für Outcast begeistern, um erfolgreich zu sein.

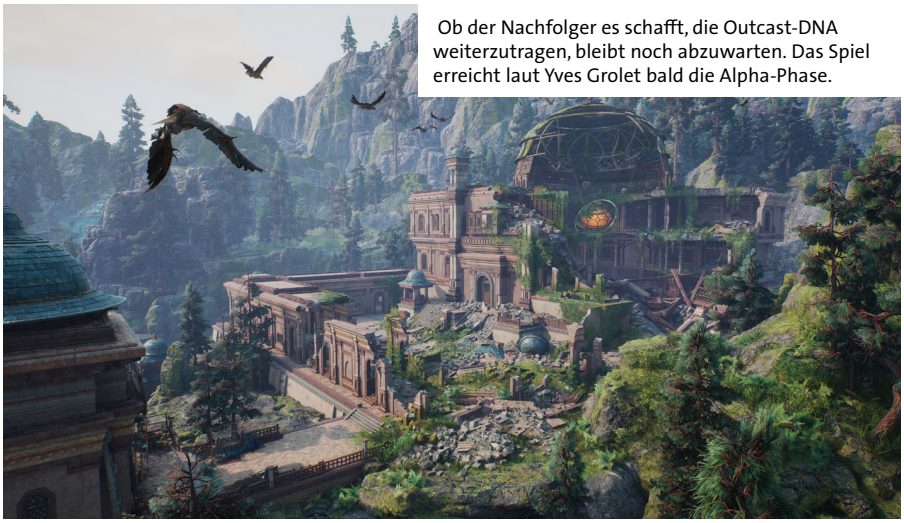
Zeitgemäße Grafik reicht nicht

Wie schwer das sein kann, haben die Entwickler in der Vergangenheit bereits erlebt. Das Remake Outcast: The Second Contact sollte ursprünglich über eine Kickstarter-Kampagne finanziert werden. Die ging komplett unter und erreichte ihr Ziel von 600.000 US-Dollar nicht. Das Remake wurde später dennoch entwickelt, erschien im Jahr 2017 und stieß auf viel Kritik bei den Spielern. Denn viele hätten sich andere Änderungen gewünscht, als sie im Remake letztlich bekamen. Neue UI, Übersetzungen der außerirdischen Sprache, das überarbeitete Zielen und andere Änderungen zerstörten für viele die Immersion und das besondere Spielgefühl, das sie mit Outcast verbanden. Fans hätten sich hingegen mehr Optimierun-



In Outcast 2: A New Beginning spielen wir erneut Cutter Slade und kehren auf den Planeten Adelpha zurück.

gen wie etwa eine Sprintfunktion gewünscht, die das Spielerlebnis deutlich bereichert hätten. Was haben die Entwickler daraus gelernt? Was soll in Outcast 2 besser werden? Und wie macht man eigentlich alte und neue Spieler gleichzeitig glücklich? »Das ist in der Tat sehr schwierig«, gibt Grolet zu. »Aber wir planen, auch in Outcast 2 neue Dinge auszuprobieren. Natürlich treffen wir alle Designentscheidungen diesmal im Kontext der aktuellen Industriestandards und versuchen nicht einfach nur, die Vergangenheit wiederzubeleben.« Das ist wohl die größte Lektion, die man aus dem Remake mitgenommen hat: »Das Remake war so ein Zwischending. Weil wir ein relativ kleines Budget hatten, konnten wir nur die notwendigsten Dinge wie die Grafik verbessern. Aber die KI, die Animationen waren immer noch dieselben wie im Original.« Das Feedback der Spieler zeigte den Entwicklern aber vor allem eines: »Entweder wir machen exakt dasselbe Spiel nochmal oder wir machen ein komplett neues Spiel. Die Leute wollen nichts dazwischen.«



Ob der Nachfolger es schafft, die Outcast-DNA weiterzutragen, bleibt noch abzuwarten. Das Spiel erreicht laut Yves Grolet bald die Alpha-Phase.



Das Remake von 2017 sah deutlich besser aus als das Original, blieb aber hinter den Erwartungen der Fans zurück.

Keine Chance für eine Formel

Viele Spieler ziehen bei »Open World« eine Grimasse, als hätten sie in eine saure Zitrone gebissen. Outcast-Fans erster Stunde erinnern sich aber, dass das SciFi-Abenteuer aus einer Zeit stammt, in der offene Welten noch nicht so vorbelastet waren. Für den Nachfolger wollen die Entwickler verhindern, dass Outcast 2 einer typischen Formel folgt. »Das war eine große Befürchtung am Anfang des Projekts, und wir wollten das mit allen Mitteln verhindern. Unsere DNA ist und bleibt die nichtlineare Erzählstruktur«, betont Grolet. Bereits im ersten Teil stand es uns frei, die Welt in unserem eigenen Tempo, auf unsere eigene Art zu erkunden. »Der Spieler soll selbst herausfinden, was sein nächstes Ziel sein könnte, welche Informationen er für seine Entscheidungen braucht und was überhaupt seine Motivation ist«, so Grolet. Wie auch schon im Original sollen die Welt und ihre Einwohner auf den Spieler und seine Entscheidungen reagieren. »Deshalb müssen wir dafür sorgen, dass der Spieler versteht, was seine Handlungen bedeuten und was um ihn herum passiert. Einfach nur alle Quests in einem Quest-Log aufzulisten, wird dieser Aufgabe nicht gerecht.«

Die Welt als Spielplatz statt Kulisse

Typische Sammelaufträge sollen übrigens nicht der Fokus der Open-World-Erkundung werden: »Klar, wir haben ein paar solcher Quests drin. Aber wir versuchen, das so gut es geht zu umgehen«, erzählt Grolet. »Stattdessen konzentrieren wir uns darauf, dass auch der Spielerfortschritt in die Story und die Quests reinfließt.« Cutter Slade soll also im Sequel weniger den Laufburschen spielen, sondern sich unterschiedlichen Herausforderungen in der offenen Welt stellen. »Die Welt ist wie ein großer Spielplatz, wo es viele Orte zu entdecken und Herausforderungen zu meistern gibt«, fährt der Entwickler fort. Diese Herausforderungen hängen auch unmittelbar mit den Bewohnern der Welt, ihren Regeln, ihrem Glauben zusammen. Denn NPCs können nützliche Helfer sein. Erfüllt Cutter besagte Herausforderungen, wirkt sich das auf die Zufriedenheit der NPCs aus. Die Quests und Aufgaben sollen damit mehr Gewicht erhalten und nicht in einer Beschäftigungstherapie ausarten.



Die offene Welt von Outcast 2 soll den Spieler motivieren und die Geschichte voranbringen. Ein klares Nein zu anderen Open-World-Formeln.

Ein langer Weg bis zum Release

Aktuell arbeiten etwa 50 Leute im Entwicklerstudio Appeal. Zehn davon waren bereits am ersten Outcast beteiligt und besetzen daher führende Positionen. Neu ist die Zusammenarbeit mit Publisher THQ Nordic, der die Rechte an der Marke 2019 erwerben konnte. »Die Zusammenarbeit mit THQ ist bei Weitem die beste Erfahrung, die wir jemals mit einem Publisher gemacht haben«, schwärmt Yves Grolet. »Wir können wirklich die Vision verfolgen, die wir vor Augen haben, weil THQ diese mit uns teilt.«

Bis auch wir Spieler diese Vision zu sehen bekommen, wird es aber wohl noch dauern. Das Spiel soll laut Grolet in Kürze erst die Alpha-Phase erreichen. ★



Call of Duty Vanguard

KEINE BATTLEFIELD-IMITATION

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Sledgehammer Games** Termin: **5.11.2021**

Call of Duty wie immer? Nicht ganz: Nach zwei Stunden mit der Beta von Vanguard ziehen wir ein erstes Fazit zum Multiplayer. Von Philipp Elsner

Dass Call of Duty und Battlefield in den letzten Jahren immer stärker im Teich des jeweils anderen gefischt haben, ist kein Geheimnis. Modern Warfare inszenierte 2019 große Schlachten mit Fahrzeugen und Hubschraubern. Battlefield lockte ganz gezielt Fans von Infanterieschlachten an. Doch Vanguard scheint den Kreislauf nun durchbrechen zu wollen. Wir haben den Multiplayer spielen können und merkten sofort: Die Entwickler setzen bewusst auf die Stärken der Serie, ohne den Fortschritt von Modern Warfare aus dem Fenster zu werfen.

Keine Battlefield-Kopie mehr

Durch das sogenannte Combat Pacing können wir festlegen, wie viele Spieler an einem Match teilnehmen sollen, unterwegs sind wir aber stets zu Fuß. Das ist eine klare Abkehr von den wackeligen Gehversuchen mit Ground War (Modern Warfare) und Combined Arms (Black Ops: Cold War). Die waren mit ihrem oft chaotischen Match-Verlauf und ihrer fragwürdigen Fahrzeugbalance nicht besonders erfolgreich oder spaßig. Schon seit 2019 war deshalb klar: Um Battlefield erfolgreich das Wasser abzugraben, braucht es weitaus mehr als ein paar möglichst große Maps, auf die man Fahrzeuge klatscht. Vanguard versucht sich gar nicht erst daran, sondern vergrößert stattdessen lediglich den Maßstab der Domination- oder Kill-Confirmed-Runden. Und das klappt erstaunlich gut: Beim 20-gegen-20 auf der Pazifikkarte Gavutu stellt sich schnell ein toller Flow ein, klare Frontlinien zeichnen sich ab, und es beginnt ein spannendes Tauziehen um die Missionsziele. Eine Gruppe unseres Teams stürmt den Strand, drängt den Feind zu einem Schiffswrack. Unsere Gegner fallen zu einer Reihe Palmen zurück und zerpflücken uns von dort mit MG-Feuer. Daraufhin umlaufen einige unseres Teams die Feindlinie und greifen von hinten an. Die Map bietet genug Raum, um Gegnern in die Flanke zu fallen oder Verteidigungspositionen um die eigenen Flaggen zu beziehen.

Abwechslung ja, Reform nein

Unterm Strich sorgt das für deutlich mehr Schlachtatmosphäre, aber vor allem für



Viele Objekte auf den Maps gehen im Verlauf einer Runde spektakulär zu Bruch. Das sieht cool aus, wirkt sich aber spielerisch nur minimal aus.



mehr Fairness als bei Ground War oder Combined Arms. Wir müssen plötzlich nicht mehr fürchten, aus großer Distanz aus Sniper-Nestern heraus oder von Panzern ausgeschaltet zu werden. Stattdessen opfert Vanguard bewusst die für Battlefield so typischen Elemente wie Fahrzeuge oder riesige Maps zugunsten eines deutlich runderen Spielflusses – und das erfolgreich.

Das liegt zum Beispiel daran, dass diesmal nichts die Balance aus Waffen, Killstreaks und Gadgets ins Wanken bringt, die allesamt für den Infanteriekampf konzipiert sind. Natürlich sind die großen Vanguard-Varianten schon etwas hektischer als üblich. Dafür bleiben sie aber im wahrsten Sinne des Wortes bodenständig und bieten dennoch eine schöne Abwechslung zum Spielgefühl der althergebrachten Gefechte, ohne dass unterwegs die Identität verloren geht. Zugleich befriedigen sie auch das Grind-Bedürfnis von Shooter-Fans, wenn es einfach mal nur stupide Action sein darf. Es ist schließlich kein Geheimnis, dass sich Shipment aus Modern Warfare und Battlefield-Karten wie Metro oder Locker nach wie vor größter Beliebtheit erfreuen, um einfach nur puristisches Run&Gun zu erleben.

Die Modern-Warfare-Evolution

Glücklich werden aber definitiv alle, die schon mit Modern Warfare ihren Spaß hatten, Vanguard baut spielmechanisch konsequent auf dem Ableger von 2019 auf. Das Mounting, also das Aufstützen und Stabilisieren von Waffen an Hindernissen, ist in erweiterter Form zurück, sodass wir uns jetzt sogar an Oberflächen entlang bewegen oder blind aus der Deckung schießen können.

Der taktische Doppelsprint, interaktive (und jetzt auch zerstörbare) Türen sowie ein gewaltiges Arsenal an Waffenaufsätzen sind ebenfalls wieder mit an Bord. Apropos Aufsätze: Der Gunsmith dürfte zu einem Paradies für Waffenbastler werden und bietet für manche Knarren bis zu 60 verschiedene Umbauoptionen, vom Zielvisier über Griffe bis hin zu Kaliberumbauten. Diesmal müssen wir allerdings nicht mehr raten, wie sich ein Attachment wohl auswirkt, sondern können im Statistikmenü nachvollziehen, wie sich Schaden, Rückstoß, Nachladegeschwindigkeit oder Zielgenauigkeit verändern.



Der Waffenschmied bietet haufenweise Optionen und passend dazu detaillierte Statistiken für jeden einzelnen Aufsatz. Vorbildlich!



Feindkontakt im Sekundentakt: Auf Hotel Royale im Blitz-Modus mit vielen Spielern geht es ordentlich zur Sache!

Wie fühlt sich das an?

Ein wichtiger Faktor für jeden Shooter ist das Waffen-Handling, und hier steht Vanguard dem großen Vorbild Modern Warfare fast in nichts nach: Das MG42 rattert ohrenbetäubend, Schrotflinten spucken Rauch und Funken, und eine Salve aus der Mauser C96 reißt das Visier heftig nach oben. Treffer werden von schmatzenden Sounds begleitet, und Explosionen oder großkalibrige Kugeln lassen auch mal Körperteile fliegen.

Die Animationen sind mit Liebe zum Detail versehen, etwa wenn unsere Figur beim Nachladen des Kar98k die Finger auf den Verschluss hält, um keine frische Patrone beim Repetieren zu verschwenden. Vanguard bringt Call of Duty in Sachen Gunplay also endlich wieder zurück in die Oberliga. Und beim Laufen vermittelt uns die Spielfigur ein Gefühl von Gewicht und Momentum.

Etwas ernüchternd ist dagegen die von den Entwicklern groß angepriesene Zerstörung auf den Maps: Zwar gehen an bestimmten Stellen Holzzäune und Barrikaden kaputt, einen echten Unterschied machte das in den von uns gespielten Partien aber nur ganz selten. Das System wirkt sogar ein wenig künstlich, da ausschließlich bestimmte Holzkonstruktionen kaputtgehen können, während andere selbst Granatenbeschuss standhalten. So bleibt das Feature lediglich ein nettes Gimmick ohne echten Nutzen. ★

MEINUNG



Philipp Elsner
@RootsTrusty

Für mich persönlich spielt sich Vanguard wie ein kleiner Befreiungsschlag nach den vielen Rückschritten von Cold War. Endlich fühlen sich die Waffen wieder wuchtig und das Movement wieder flüssig an, der Modern-Warfare-Engine sei Dank. Im Umkehrschluss heißt das natürlich: Wer Cold War so richtig super fand, wird mit Vanguard wahrscheinlich nicht sonderlich warm werden, zumal auch dieser Serienteil das Shooter-Rad ganz sicher nicht neu erfindet.

Stattdessen setzt Sledgehammer für den WW2-Ableger auf altbewährtes Run&Gun, nicht mehr und nicht weniger. Dafür aber mit Fokus. Ich spüre, wie viel Wert man auf solides Waffen-Handling legt. Ich freue mich über die große Map-Auswahl mit 16 Karten zum Launch. Ich genieße die Abwechslung durch die neuen Combat Pacing Optionen. Am Ende ist mir das alles nämlich lieber als ein weiterer halbgarer Versuch, einen Möchtegern-Battlefield-Modus einzubauen, der wieder nicht funktioniert. Vanguard will einfach pures und ehrliches Call of Duty sein. Auf Gedeih und Verderb.

Im Französischen heißt eine militärische Vorhut übrigens avant-garde.

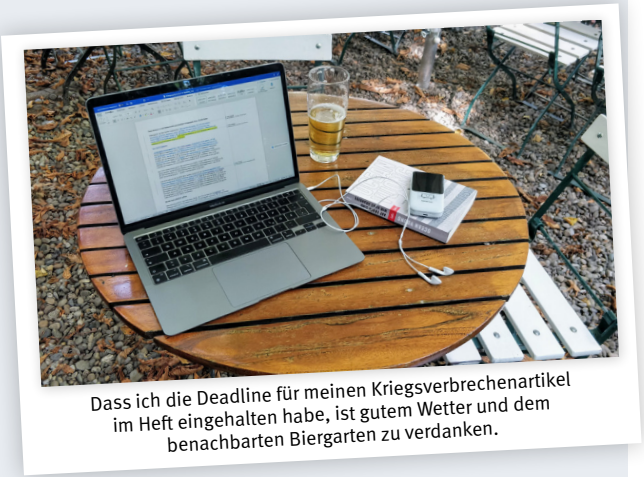
Der eine Teil von Superlevel.de



Daniel Ziegener, freier Journalist

@sofakissen

ZULETZT GELESEN: Auf Erden sind wir kurz grandios, biografischer Roman von Ocean Vuong. Wer ein bisschen was für Poesie übrig hat, sollte den lesen.
ZULETZT GESEHEN: Turning Point: 9/11 and the War on Terror auf Netflix. Eine Erinnerung daran, wie viel Leid die Reaktion auf die Anschläge bis heute verursacht.
ZULETZT GEDACHT: Es wird Zeit, dass ich weniger über Politik nachdenke.
WELCHES BEKANNTE SPIEL WÜRDEST DU NICHT MAL MIT DER KNEIFZANGE ANFASSEN? Nachdem ich Fantasy-MMOs, Souls-likes und Fußball im Lockdown abgehakt habe, bleibt eigentlich nur noch Persona 5. Aber wer hat bitteschön die Zeit für sowas?!



Dass ich die Deadline für meinen Kriegsverbrechenartikel im Heft eingehalten habe, ist gutem Wetter und dem benachbarten Biergarten zu verdanken.

UNSER Team



Heiko Klinge, Chefredakteur

@HeikosKlinge

ZULETZT GESEHEN: Der Kastanienmann. Wer auf ebenso düstere wie clevere Krimiserien steht, sollte sich das geben.
ZULETZT GEHÖRT: Helloween, Evergrey, Powerwolf, Amorphis, Moonspell. Herbstzeit ist Meddl-Zeit.
ZULETZT GEDACHT: Ich bin eigentlich immun gegen Niedlichkeit. Aber wie unfassbar süß sind denn bitte die Rott aus Kena: Bridge of Spirits?
WELCHES BEKANNTE SPIEL WÜRDEST DU NICHT MAL MIT DER KNEIFZANGE ANFASSEN? Für mich gibt's genau zwei Arten von Spielen: gute und schlechte. Und selbst schlechte Spiele können Spaß machen, wenn man sie nur mit den richtigen Leuten zockt. Da wäre ich doch schön blöd, wenn ich aus Prinzip was ausschließe.

Markus Schwerdtel, Chefredaktion

@kargbier

ZULETZT GESEHEN: Foundation (Apple TV+). Das Buch ist bei mir schon länger her, gab es da wirklich auch so viele Knutschszenen drin?!
ZULETZT GEHÖRT: Die Ärzte: Dunkel – hervorragendes Spätwerk, musikalischer Stillstand ist nicht immer schlecht.
ZULETZT GEDACHT: Ich falle tatsächlich immer wieder auf Far Cry rein. Und hab einen Mordsspaß dabei!
WELCHES BEKANNTE SPIEL WÜRDEST DU NICHT MAL MIT DER KNEIFZANGE ANFASSEN? Die FIFA-Reihe. Ich probiere es alle Jahre wieder, aber ich werde damit einfach nicht warm. Mag vielleicht daran liegen, dass mir Fußball egal ist.





Philipp Elsner, Redakteur

@RootsTrusty

ZULETZT GETRUNKEN: Den Holzknacker Barleywine von Brew Age. Ein Bier, das man lieber seeeehr langsam und genüsslich zu sich nehmen sollte!
ZULETZT GELESEN: Den zweiten Band von Baltimore, eine Graphic Novel über einen Vampirjäger im Ersten Weltkrieg. Passt perfekt zu meiner Hunt-Showdown-Sucht!
ZULETZT GEDACHT: Wann kann ich endlich wieder mit Dimi losziehen und Monster in Hunt: Showdown jagen gehen? Das letzte Mal ist schon wieder acht Stunden her!
WELCHES BEKANNTE SPIEL WÜRDEST DU NICHT MAL MIT DER KNEIFZANGE ANFASSEN? World of Warcraft. Ich hab Fantasy-Szenarien satt, ich mag keinen Rollenspiel-Grind und finde selbst die modernisierte Grafik ziemlich öde.

SEI EHRLICH! DU SPIELST NICHT NUR SHOOTER, ODER?

Es klingt vielleicht seltsam, aber Shooter sind für mich irgendwie ein Zuhause, eine Art Basis, in die ich immer wieder zurückkehren und mich dort wohlfühlen kann. Das hat sicher auch mit Bequemlichkeit zu tun! In Shootern kenne ich mich meistens schnell aus, die Steuerung ist simpel, und ich muss keine hochkomplexen Mechaniken von Grund auf lernen. Shooter sind vertrautes Territorium für mich – trotzdem probiere ich gern alle aus, egal ob PvP, Koop, Hardcore, Casual. Aber ich wage immer wieder Ausflüge in andere Genres und habe Wochen in Valheim und Monate in League of Legends versenkt. Der große Unterschied: Diese Phasen gehen vorbei. Aber Shootern bleibe ich treu. Wahrscheinlich für immer?



Petra Schmitz, Leitende Redakteurin

@Flausensieb

ZULETZT GESEHEN: Palm Springs auf Prime. Ein sehr unterhaltsamer Zeitschleifenfilm, der mich glücklicher gemacht hat als der neue Dune. (Jehova, Jehova!)
ZULETZT GEÄRGERT ÜBER: Dune.
ZULETZT GEDACHT: Wenn man möglichst riesige Raumschiffe, Landschaftsaufnahmen und Brutalismusarchitektur mit Worldbuilding verwechselt … seufz!
WELCHES BEKANNTE SPIEL WÜRDEST DU NICHT MAL MIT DER KNEIFZANGE ANFASSEN? Eve Online. Aber nicht, weil ich es so schrecklich finde, sondern weil ich fürchte, keine Zeit mehr zum Schlafen, Essen, Duschen … zum Leben übrigzuhaben.

Michael Graf, Chefredaktion

@Greu_Lich

ZULETZT GESEHEN: Mysteriöse Kratzspuren am Sofa.
ZULETZT GEHÖRT: Mysteriöses Miauen unterm Schrank.
ZULETZT GEDACHT: Ist es normal, dass Kätzchen Socken klauen und durch die Wohnung tragen?
WELCHES BEKANNTE SPIEL WÜRDEST DU NICHT MAL MIT DER KNEIFZANGE ANFASSEN? Nachdem ich für den Podcast sogar den Digital Combat Simulator gelernt (und ein Flugzeug nach dem Kampfeinsatz beinahe unversehrt gelandet) habe, schockt mich nichts mehr. Außer vielleicht realistische Rennspiele wie Asseto Corsa. Ich kann ja schon im echten Leben nicht gut Auto fahren, wovon eine jüngst angekratzte Tiefgarage in Freiburg kündet.





Géraldine Hohmann, Junior-Redakteurin

@mighty_dinomite

ZULETZT GESEHEN: A Place Further Than the Universe. Ein Anime, der so wunderschön und liebenswert ist, dass es beim Schauen ein bisschen wehtut.
ZULETZT GESPIELT: Strange Brigade mit Natalie. Das perfekte Feierabendspiel für zwei Shooter-nur-so-mittel-Könner mit Ägypten-Faible.
ZULETZT GEDACHT: So oft wie die Kollegen hier Fortnite als absolutes No-Go-Spiel bezeichnen, müssten wir eigentlich mal eine Fortnite-LAN-Party machen. Hm.
WELCHES BEKANNTE SPIEL WÜRDEST DU NICHT MAL MIT DER KNEIFZANGE ANFASSEN? Fortnite.

Dimitry Halley, Redakteur

@dimi_halley

ZULETZT GESEHEN: Dune. Würde am liebsten mein Schlafzimmer mit den Artworks tapezieren. Und das Bad. Und die Küche.
ZULETZT GESPIELT: Desperados 1 oder: »Wie locke ich jeden Feind einzeln ins Gebüsch und wiederhole das 400 Mal?«
ZULETZT GEDACHT: Irgendwo muss ich auf der Teamseite noch unterbekommen, dass Hunt: Showdown ein fantastischer Shooter ist. Ah, geschafft.
WELCHES BEKANNTE SPIEL WÜRDEST DU NICHT MAL MIT DER KNEIFZANGE ANFASSEN? Nachdem ich mich als Sport- und Auto-Noob sogar in Forza, Madden und Baseball verlieben konnte, halte ich wenig für ausgeschlossen. Außer Fortnite.





Maurice Weber, Redakteur

@MauriceWeber42

ZULETZT GESPIELT: Humankind im Ränkespiel-Multiplayer – und bei allen Stärken ist die Balance des Dings leider echt noch nicht mehrspielertauglich. Menno.
ZULETZT VERMISST: Age of Empires 4. Kann der Stresstest nicht einfach bis zum Release weiterlaufen?
ZULETZT GEDACHT: Age of Empires 4 macht so viel Spaß, aber ich fürchte, es wird zum Release für die Grafik ein übles Review-Bombing kassieren.
WELCHES BEKANNTE SPIEL WÜRDEST DU NICHT MAL MIT DER KNEIFZANGE ANFASSEN? Hunt: Showdown, auch wenn Dimi sich alle Mühe gibt, es mir schmackhaft zu machen. Es ist sicher gut! Aber ich will's niemandem antun, mit mir einen skillintensiven Shooter spielen zu müssen.

Natalie Schermann, Redakteurin

@theycallme_lie

ZULETZT GESPIELT: Strange Brigade mit Géraldine. Dafür, dass wir echt nicht schießen können, machen wir das richtig gut!
ZULETZT GESEHEN: Squid Game auf Netflix. Und ich dachte, meine Monopoly-Partien wären hart …
ZULETZT GEDACHT: Wie lange hätte ich wohl bei Squid Game überlebt? Ich hätte mich für den Regenschirm entschieden …
WELCHES BEKANNTE SPIEL WÜRDEST DU NICHT MAL MIT DER KNEIFZANGE ANFASSEN? FIFA. Ich versuche ja wirklich, offen für Neues zu sein. Aber da schlafe ich schon beim Zusehen ein.





Elena Schulz, Redakteurin

@Ellie_Libelle

ZULETZT GESEHEN: Blacklist und Homeland, es wird Herbst und damit endgültig Zeit, im Serientunnel abzutauchen!
ZULETZT GEWÄLZT: Möbelkataloge – mein Umzug entwickelt sich inzwischen zur monatelangen Odyssee.
ZULETZT GEDACHT: Weil ich mir keine Gesichter merken kann, habe ich mich meinem Nachbarn nun schon zum dritten Mal vorgestellt. Ist es zu früh, um schon wieder umzuziehen?
WELCHES BEKANNTE SPIEL WÜRDEST DU NICHT MAL MIT DER KNEIFZANGE ANFASSEN? FIFA und Fortnite. Mein absoluter Albtraum wäre wahrscheinlich ein Fußball-Battle-Royale. Ich würde die ganze Zeit irgendwo im Gras liegen und ab und zu einen Ball ins Gesicht bekommen – dafür hatte ich schon im Sportunterricht ein Talent.

Peter Bathge, Redakteur

@GameStar_de

ZULETZT GELESEN: Invisible Women: Data Bias in a World Designed for Men.
ZULETZT GESCHÄMT: Für seine Geschlechtsgenossen.
ZULETZT GEDACHT: Möchte in einem anderen Leben Toiletten designen, die nicht aus Unwissenheit Frauen benachteiligen.
WELCHES BEKANNTE SPIEL WÜRDEST DU NICHT MAL MIT DER KNEIFZANGE ANFASSEN? Fortnite. Ich habe Battle Royale mal ausprobiert, aber PUBG war mir schon zu viel. Ehrlich gesagt hat mir der Modus noch nicht mal damals gefallen, als er noch Last Man Standing hieß.



Far Cry 6

EIN GROSSES OPEN-WORLD-ABER

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Toronto** Termin: **7.10.2021**
Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **60 Euro**
DRM: **ja (Ubisoft Connect)** Enthalten in: **Ubisoft +**

Eine Open World , die mit Masse statt Klasse brillieren will. Was uns bei der Vielfalt an Waffen und Wegen begeistert, lässt uns bei Story und Spieltiefe enttäuscht zurück. Von Elena Schulz



Kennt ihr diese billigen Automatenkaugummis aus den 90ern? Man nimmt sie in den Mund, kaut ein bisschen und hat nach zehn Minuten nur noch Pappe zwischen den Zähnen. Far Cry 6 hat uns 40 Stunden gut unterhalten. Und trotzdem hatten wir zwischendurch einen fahlen Beigeschmack im Mund.

Als wir zum ersten Mal einen Fuß auf die Erde Yaras setzen, explodieren zwar keine Geschmacksknospen, aber dafür Panzer oder Helikopter – unser Lenkraketenrucksack macht es möglich –, während Heldin Dani Kopfschüsse verteilt und ein brennendes Huhn die letzten Überlebenden totpickt. In solchen Momenten ist der Open-World-Shooter fantastisch. Aber das Hochgefühl verpufft schnell und stellt sich hinten raus immer seltener ein. Für jede Idee, für jeden mutigen Schritt gibt es ein Aber, einen Kompromiss, der klarstellt, dass das alles nicht so gemeint war. Far Cry 6 will niemanden verprellen und jeden glücklich machen.

Worum geht es bei Far Cry 6?

Everybody's Darling will auch Held oder Heldin Dani sein – zumindest nach etwa zwei Spielstunden. Vorher verhält sich die (in unserem Fall) Ex-Soldatin deutlich glaubhafter. Diktator Castillos Schergen ermorden ihre Freunde, sie ertrinkt fast, strandet bei einer Widerstandsgruppe und bittet um Hilfe, um aus Yara zu fliehen. Mit Guerillakrieg hat sie ebenso wenig am Hut wie Ubisoft mit Storytelling. Denn schon wenige Missionen später fordert Dani andere voller Inbrunst auf, sich den Rebellen von Libertad im Befreiungskrieg für Yara anzuschließen. Und das heißt letztlich auch hier, was es in jeder anderen Ubisoft-Open-World heißt: dass wir wieder Gebiete erobern und Verbündete gewinnen müssen, um den Diktator zu entmachten. Also wie in Assassin's Creed: Syndicate, Valhalla, Far Cry 5, Ghost Recon: Breakpoint und, und, und.

Da klopft auch schon das nächste Erzählproblem an die Tür: Offenbar stammen die Gebiete von unterschiedlichen Ubisoft-Abteilungen. Anders lässt sich nicht erklären, wie weit die Tonalität bei den vier großen Regionen Yaras auseinanderklafft. Die Rebellen der Monteros und Máximas Matanzas sind direkte Nachbarn und könnten nicht unterschiedlicher sein: Auf der einen Seite ringt die draufgängerische Espada um die Anerkennung ihres Vaters und der Bauern der Region, die sich notdürftig in einem

WIE SPIELT MAN ZUSAMMEN?

Schon Far Cry 5 war im Koop ein großer Spaß – und ein noch größeres Chaos. Far Cry 6 lässt sich erneut zusammen erleben, diesmal sogar mit einem kleinen Zugeständnis an Teamspieler: Ihr dürft die Ausrüstung behalten, die ihr in der Welt eines Kumpels erbeutet. Der Storyfortschritt wird aber nicht übernommen – ein ziemlicher Wermutstropfen für alle, die die Geschichte gerne komplett zusammen durchspielen würden.

Die gemeinsame Beutejagd gestaltet sich aber unkompliziert und unterhaltsam: Ihr wählt direkt im Spielmenü einfach einen Freund aus oder sucht per Matchmaking, schwupps, schon seid ihr in seiner Open World mit eurem eineiigen Zwilling Dani 2.0. Gemeinsam plündert, mordet und erobert ihr, wobei ihr eure Ausrüstung aufeinander abstimmen dürft. Einer kann zum Beispiel einen Heil-Supremo einpacken oder für Ablenkung mit härteren Geschützen sorgen, während der andere lautlos zum eigentlichen Ziel schleicht. Die Gegner skalieren mit, sind aber nur in großen Gruppen wirklich fordernd.

Guerillalager zusammengerauft haben. Wir erleben eine Familie, die am Krieg zerbricht. Hier zeigt sich deutlich das ansonsten so verschenkte Potenzial von Far Cry 6, eine ernste, tragische Geschichte zu erzählen. Einen krassen Kontrast bilden die bunt gekleideten Jugendlichen direkt daneben, die Plakate besprühen, Likes sammeln und fette Partys feiern. Ubisoft löst diesen Kontrast nie auf, sodass am Ende nur ein zusammengewürfeltes Durcheinander übrigbleibt. Far Cry 6 ist mal abgedrehte Tiktok-Party, mal erschreckendes Kriegsdrama – und nie irgendwas richtig.

Eignet sich für euch, wenn ...
... ihr Wert auf Waffenvielfalt legt.
... ihr in einer riesigen Welt abtauchen wollt.
... für euch lockerer Spaß an erster Stelle steht.

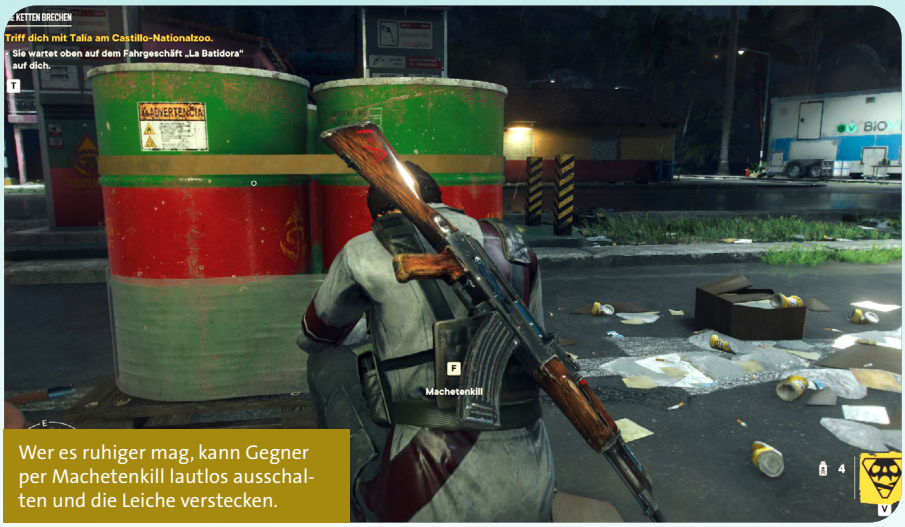
Eignet sich für euch nicht, wenn ...
... Story und Gameplay zusammenpassen sollen.
... ihr Wert auf Tiefgang und Anspruch legt.
... ihr euch ein Gefühl von Fortschritt wünscht.



Planlos im Krieg

Die sonst auf Deutsch und Englisch hervorragend gesprochenen Dialoge verkommen deshalb häufig zu einem Fremdschämtheater. Trotzdem gibt es immer wieder Lichtblicke. Zum Beispiel Heldin Dani, die nachvollziehbar menschlich auf den Irrsinn um sich herum reagiert und über den Raketenrucksack lächelt, weil sie als Kind Superheldencomics liebte.

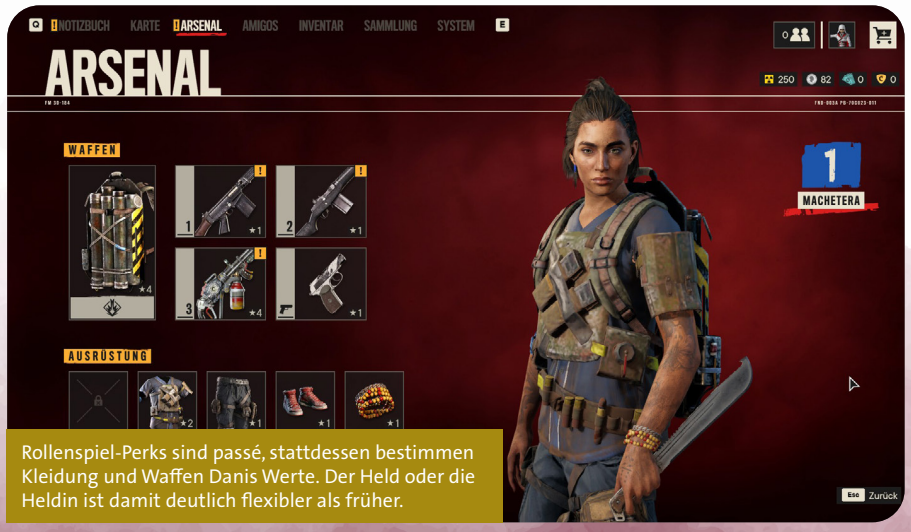
Oder interessante Andeutungen: So ist Libertad-Anführerin Clara eigentlich eine Quasi-Prinzessin aus gutem Hause, und der von Schauspieler Giancarlo Esposito meisterhaft verkörperte Diktator Castillo



Wer es ruhiger mag, kann Gegner per Machetenkill lautlos ausschalten und die Leiche verstecken.



Wir erkunden die Spielwelt mit Auto, Boot, Flugzeug oder zu Pferde. Hoch zu Ross im Sonnenuntergang kommt fast schon eine romantische Stimmung auf.



Rollenspiel-Perks sind passé, stattdessen bestimmen Kleidung und Waffen Danis Werte. Der Held oder die Heldin ist damit deutlich flexibler als früher.

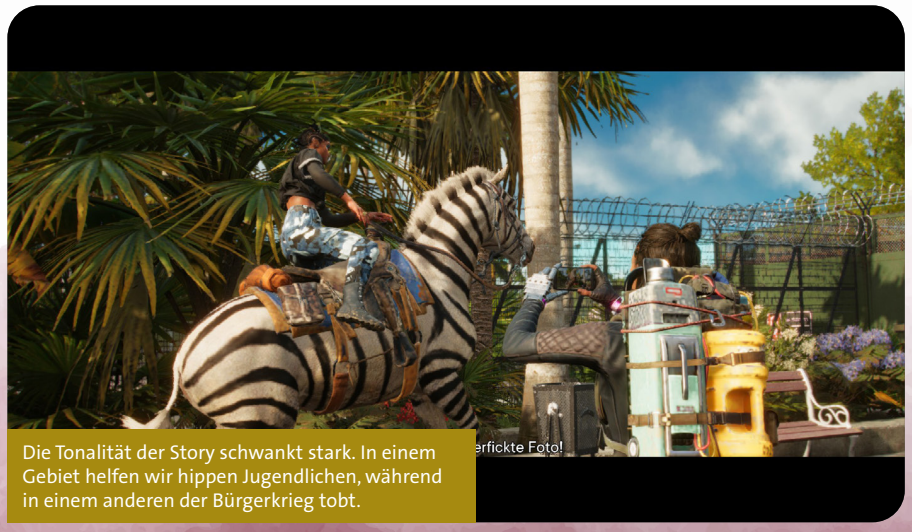
... und Chicharrón wiederum knusprig gebratene Schweinehaut, kann aber auch mit Huhn zubereitet werden.

DAS ERWARTET EUCH IN DER OPEN WORLD





Die Bevölkerung von Yara wird systematisch gefoltert. Dass wir uns direkt daneben in einer Spaß-Sandbox austoben, wirkt befremdlich.



Die Tonalität der Story schwankt stark. In einem Gebiet helfen wir hippen Jugendlichen, während in einem anderen der Bürgerkrieg tobt.

hatte früher mit Rassismus zu kämpfen. Im Laufe des Spiels bröckelt seine vermeintlich ruhige Fassade immer mehr und lässt viele innere Konflikte durchblicken. Das meiste davon wird aber unkommentiert wieder fallen gelassen. Genauso wie die Schrecken des Krieges, was sich kaum verzeihen lässt. Die verunstaltete Frauenleiche ist beinahe nicht vom Vieh zu unterscheiden, das neben ihr auf dem Boden verwest. Wir finden einen höhnisch sachlichen Zettel daneben: »Das Mittel hat eine Fehlgeburt ausgelöst, sie ist verblutet.« Castillo foltert systematisch die Bevölkerung von Yara, um sein Krebsheilmittel Viviro zu testen. Es soll ihn reich machen, während einfache Leute in seinen Gefängnissen verrecken. Hier sterben keine Widerstandskämpfer, sondern Bauern, die zu schwach sind für die Feldarbeit und dann zur Schlachtbank geführt werden.

Es ist eigentlich mutig, solche Gräuel zu zeigen, aber in Far Cry 6 ist das nie mehr als Sensation. Grausamer Krieg wird ungeniert direkt neben einer heiteren U20-Party-Ballerbude inszeniert. Den meisten Spaß habt ihr deshalb, wenn ihr euch ganz auf den spielerischen Teil konzentriert.

(K)Ein Weg für jeden

Bei der Open World lässt sich die Story locker ausklammern. Die bietet für sich schon mehr als genug Spektakel. Wasserfälle donnern an Steilklippen hinab, türkisblaue Flüsse führen an Sandstränden und Palmen vorbei ins Meer. Nebel hängt in den Baum-



Bei Schatzsuchen müsst ihr Hinweiszettel entschlüsseln und Rätsel meistern. Wie kommt man hier sicher über das elektrisch aufgeladene Wasser? Als Belohnung gibt es Ressourcen oder einzigartige Ausrüstung.



Luftabwehrgeschütze holen euch vom Himmel. Um euch möglichst frei durch die Welt zu bewegen, solltet ihr sie also zerstören. Übernehmen könnt ihr sie nicht, obwohl auch die Gegner Fluggeräte nutzen.



Die Geschichten von Yara sind die Nebenmissionen im Spiel und mal unterhaltsam, mal actionreich und mal nachdenklich. Besonders lohnen sich die um die nützlichen Tiergefährten wie den kleinen Chorizo hier.



Damit ihr auf den Straßen schneller vorankommt, solltet ihr sämtliche Kontrollpunkte befreien. Dazu tötet ihr alle Gegner und fackelt obendrein die Propagandaplakate von Diktator Castillo ab. Obendrauf gibt es noch Ressourcen als Anreiz.



In Rebellenlagern warten Missionen, Minispiele, Werkbänke oder über Materialien ausbaubare Stationen, bei denen ihr neue Schnellreisepunkte freikauft, Jagd- und Angelgebiete aufdeckt, euch über Nahrung Boni holt und noch vieles mehr.



Bei Hinterhalten und Abfangmissionen (6A, 6B) müsst ihr Lieferungen für die Guerillas sichern. Ihr deckt solche Aufgaben nicht über Türme auf, sondern über herumliegende Karten oder geschwätzige NPCs mit diesem Symbol, die ihr in der Welt findet.



In Dörfer und Städte führen uns meist Missionen. Außerdem warten hier Kisten mit Ausrüstung oder Ressourcen.



FND-Basen sind schwer bewacht. Nehmen wir sie ein (8B), warten hier in Zukunft Händler mit neuer Ausrüstung auf uns.



Jagen oder angeln dürft ihr überall, je nach Gebiet spürt ihr aber unterschiedliche Tiere auf. Die Beute könnt ihr verkaufen.

wipfeln, Wildpferde grasen zwischen Blumen, und an dunklen Höhlenwänden funkeln falsche Sterne. Hier will man sich treiben lassen und erkunden, auch wenn man am Ende oft nur doch wieder auf einen der gleichförmigen Bunker oder Castillos Baukastenlagerhallen voller Gegner stößt.

Missionen packen da schon die größeren Geschütze aus, was die Schauplätze und, na ja, Geschütze angeht. Wir schießen uns zu einem treibenden Soundtrack durch zwei Schiffe, die die Rebellen als Seesperre auf einer kleinen Insel halten, schleichen durch die Luftschächte eines Flughafens, um einen Verbündeten zu retten, oder klettern in einem Zoo über Tierkäfige und lassen Jaguare auf Scharfschützen los, die uns gerade aufs Korn nehmen. Mal müssen wir jemanden in Sicherheit tragen, ein anderes Mal aus einem Keller entkommen, der sich langsam mit rotem Giftgas füllt. Gerade wenn wir am Ende einen von Castillos Kommandanten erledigen sollen, ziehen die Hauptmissionen alle Action-Register.

Ob einfacher Stützpunkt oder fulminantes Gebietsfinale, das Vorgehen bleibt uns überlassen. Wir markieren Gegner, schießen mit Schalldämpfer, deaktivieren Alarme und Kameras, huschen im hohen Gras vorbei oder verketten Machetenangriffe, um die Toten anschließend ins Gebüsch zu ziehen. Boni hagelt es dafür nicht mehr – eine willkommene Änderung. Schleichen ist nicht mehr der Königsweg. Werdet ihr entdeckt, könnt ihr nahtlos weitermachen und per Sturmgewehr oder Raketenwerfer eine Schneise der Verwüstung ziehen, um doch noch ans Ziel zu kommen. Kreativität und Spielspaß gehen hier Hand in Hand. Shooter-Profis sollten allerdings darüber nachdenken, die Kampagne wie bei Dark Souls mit verbundenen Augen und einer Banane als Controller zu spielen. Denn Far Cry 6 ist auf beiden Schwierigkeitsgraden viel zu leicht. Jeder andere Weg als das direkte Durchballern entpuppt sich als unnötig umständlich, langatmig und überflüssig. Wer auf Stealth setzt, braucht einfach nur sehr lange im Vergleich zu jemandem, der zur dicken Knarre greift. Munition liegt ohnehin überall herum, und die KI ist heillos überfordert, sodass sie immer wieder vergisst, uns anzugreifen.

Wird Dani von einem Panzer beschossen, zuckt sie im sogenannten Storymodus nur mäßig beeindruckt zusammen. In der für Shooter-Veteranen empfohlenen Action-Variante hält sie deutlich weniger aus, wer sich zwischendurch fleißig hinter Deckungen heilt, hat aber auch hier keine nennenswerten Probleme als Rambo-Guerilla.

Die Insel Yara ist fiktiv, wurde aber stark von Kuba inspiriert. Die Hauptstadt Esperanza ist an Havanna angelehnt.

WIE MODIFIZIERT MAN DIE WAFFEN?

Far Cry 6 ist ein Shooter durch und durch. Das beweist das großzügige Waffenarsenal, das uns mit Sturmgewehren, Pistolen, Schrotflinten, Scharfschützengewehren, Bögen oder abgedrehten Impro-Waffen ausstattet, namentlich Flammenwerfer, Nagelpistole oder tödlicher CD-Werfer. Habt ihr ein Schießeisen mal in der Hand, geht der Spaß an den Werkbänken aber erst richtig los:

- Sucht euch eine Werkbank. Dort könnt ihr eure drei Primärwaffen, die Seitenwaffen sowie Impro-Waffen und Supremo-Rucksäcke individuell anpassen – ähnlich wie beim Waffenschmied im Multiplayer von Call of Duty: Modern Warfare.
- Bei der Munition stehen zum Beispiel Weichziel-, Spreng- oder panzerbrechende Kugeln zur Auswahl. Welche ihr wofür braucht, seht ihr auf einer Abbildung an jeder Werkbank oder wenn ihr Gegner per Handy analysiert.
- Alle Standardwaffen lassen sich per Mods mit Perks versehen, die etwa die Geschwindigkeit beim Ziehen und Wegstecken erhöhen.
- Optisch dürft ihr die Schießeisen noch über Sprühdosen-Skins und Talismane aufpeppen. Beides bekommt ihr unterwegs in der Open World oder am Ende eines Einsatzes als Missionsbelohnung.
- Einzigartige Waffen sind gewissermaßen Presets. Hier wurden Mods, Munition und Cosmetics schon eingesetzt und sind nicht veränderbar. Sie teilen allesamt ordentlich Schaden aus und bieten praktische Eigenschaften wie eine enorm hohe Schussfrequenz oder auch Gift- und Feuerschaden. In der Praxis haben wir deshalb fast ausschließlich die besonderen Waffen verwendet, was das eigentlich coole Basteln obsolet machte, wenn man nicht gezielt zum Beispiel einen Schleich-Build wollte und die passende Wumme samt Perk dafür noch nicht zur Hand hatte. In dieser Hinsicht ist Far Cry 6 also ähnlich gelagert wie Deathloop.





Schlaraffenland für Schießwütige

Sich kopfüber in die Schlacht zu stürzen, macht aber so viel Spaß, dass wir die meiste Zeit weder das Schleichen noch den Anspruch vermissen. Denn die Waffenauswahl von Far Cry 6 ist wie eine kunterbunte Süßwarentheke, bei der man am liebsten einmal alles bestellen würde und wie in einer Mischtüte wahllos durcheinander würfelt, was dank Werkbank und Anpassung über Mods und Aufsätze problemlos möglich ist. Die ersetzen gemeinsam mit der Kleidung, an die das Spiel ebenfalls Perks schraubt, komplett den Fähigkeitenbaum. Eine eigentlich clevere Entscheidung, weil wir Dani so viel freier gestalten und umdekorieren dürfen. In der Praxis geht so aber das Gefühl von echtem Fortschritt flöten, weil Chamäleon-Dani ständig die Farben wechselt und alles und nichts sein kann. Wir müssen uns nie festlegen. Deutlich mehr Wucht als unsere Ent-



Das giftige Pflanzenschutzmittel wird auch im Kampf eingesetzt. Dieser Kollege vergiftet uns, wenn wir nicht aufpassen. Aktuell lenkt ihn aber unser Amigo Chorizo ab.



Sogenannte Amigos wie Kroko Guapo hier lenken Feinde ab oder gehen selbst in die Offensive.



Castillo taucht lange nur in Zwischensequenzen auf, die die Beziehung zu seinem Sohn erklären.



Wir dürfen in Far Cry 6 erstmals einen Panzer steuern. Darin hält uns wirklich nichts mehr auf.

scheidungen bringen die Supremo-Rucksäcke mit, die Raketen, Gift oder Feuer auf Gegnerseelen entladen. Ebenso die Impro-Waffen, die mit Flammenwerfern, Nagelpistolen, CD-Schleudern, Elektroschockern und mehr zu den spaßigsten Schießeisen zählen, die wir seit langem in einem Shooter erlebt haben. Da kommt das Standardarsenal an Schrotflinten, Scharfschützen- und Sturmgewehren, Pistolen, Raketenwerfern oder Bögen fast etwas verlegen noch obendrauf, es muss sich aber eigentlich nicht verstecken. Aus schnellen Maschinengewehren prasseln die Kugeln nur so auf Gegner ein, während der Lauf in Danis Hand so heiß läuft, dass er glüht. Schrotpatronen reißen Soldaten aus nächster Nähe die Füße weg, und für einen präzisen Kopftreffer aus der Sniper halten wir den Atem an, zack, ein Wachposten sackt in sich zusammen oder ein Heli stürzt ab, weil wir dem Piloten ein drittes Auge verpasst haben.

Aber das Treffer-Feedback hat durchaus seine Schattenseiten – wenn auch weniger als in Far Cry 5. Wenn Dani selbst Feindfeuer einsteckt und die Panzergeschosse links und rechts in den Boden donnern, fühlt sich das … irgendwie großartig an. Aber je nach Waffe fliegen unsere Kugeln immer noch vermeintlich wirkungslos durch viele Feinde durch, bis ihre Lebensenergie auf null sinkt. Wie bei der Konkurrenz gibt es zwar optische und akustische Hit-Marker, aber die kaschieren nur, dass der Gegner nicht wirklich darauf reagiert, dass ihm gerade eine Sturmgewehrkugel in der Schulter detoniert.

Komfort statt Krawall

Überall nur zu ballern, würde uns aber doch einschränken, denn die offene Welt lässt sich deutlich friedlicher erforschen als noch in den

WIE GUT LÄUFT FAR CRY 6 AUF DEM PC?

Wir spielten Far Cry 6 auf mehreren Systemen: auf einem Gaming-Notebook mit Ryzen 7, RTX 3070 und auf unserem Grafikkartentestsystem mit Ryzen 9 5950X und Radeon RX 6800 XT.

Das Spielerlebnis fällt dabei größtenteils flüssig aus: Auf dem Notebook kommen wir ohne Raytracing mit Ultra-Einstellungen und Full-HD-Auflösung auf konstante 60 bis 70 FPS. Mit aktiviertem Raytracing fällt die Bildrate auf rund 50 FPS ab, weshalb wir die Grafik ein wenig runterschrauben mussten. Auf dem Desktop-PC mit RX 6800 XT erzielten wir vergleichbare Ergebnisse, allerdings unter 4K-Auflösung.

Mit Blick auf die Videospeicherauslastung respektive die Speichervorbelegung kamen wir unter 4K-Auflösung samt HD-Pack und Raytracing auf rund 11.100 MByte, ohne Raytracing auf 9.400 MByte, wenn zusätzlich die hochauflösenden Texturen deaktiviert sind auf 7.500 MByte. Unter Full HD wird der Videospeicher zu maximal 8.900 MByte gefüllt (Ultra-Einstellungen, HD-Texturen und Raytracing aktiviert).

Ruckler, Abstürze oder ähnliche Probleme erlebten wir in ungefähr 40 Spielstunden nicht. Auch die Steuerung mit Maus und Tastatur oder Gamepad funktionierte tadellos – selbst Fahrzeuge steuerten sich auf beide Arten butterweich. Dafür muss aber bei jedem Spielstart zunächst für einige Sekunden der PSO-Cache aufgewärmt werden, und Zwischensequenzen sind aus unerfindlichen Gründen auf im Vergleich zum Rest irritierend stockende 30 FPS limitiert. Außerdem funktionierte auf unserem Test-Notebook das zusätzlich heruntergeladene Paket mit den HD-Texturen nicht und ließ viele Objekte polygonarm und verwaschen erscheinen, was sich auch auf den Screenshots zeigt. Der Entwickler reichte hier die Info nach, dass 16 GByte Video-RAM benötigt würden. In unserem Check lag die maximale Speicherauslastung zwischen 11 und 12 GByte. Nur beim In-Game-Benchmark (4K, HD-Pack, Ultra, Raytracing) kamen wir tatsächlich auf bis zu 15.500 MByte Auslastung.

Und was ist mit Bugs?
Vereinzelt begegneten uns auch nervige Bugs, die sich jedoch zum Glück stets mit einem Neustart von Far Cry 6 beheben ließen. Abseits harmloserer Glitches verschwanden teilweise wichtige NPCs oder Quest-Marker, Missionen gingen zwischendurch nicht weiter, oder vertauschte Audiofiles wurden im falschen Moment abgespielt. Weil die Probleme allerdings nicht so häufig auftraten und wir trotzdem jede Mission beenden konnten, sehen wir von einer Abwertung des Spiels ab.



Raytracing aus



Raytracing an

Vor allem kennt man Giancarlo Esposito aber aus »Breaking Bad«.

WELCHE AKTIVITÄTEN GIBT ES?

Aus der Open World von Far Cry 6 bläst uns ein ganzes Orchester an Aufgaben entgegen. Ihr baut Rebellenlager auf, sprengt Geschütze weg, erobert Basen oder Kontrollpunkte, plündert Ressourcen, sucht Schätze, erledigt Nebenmissionen, angelt, sammelt Pferde und Fahrzeuge, befreit Geiseln und schickt sie anschließend auf Missionen, sucht Bildchen, um (warum auch immer) verschlossene Truhen damit zu öffnen, und tragt Hahnenkämpfe im Street-Fighter-Stil aus. Richtig gelesen, Ubisoft hat aus Tierquälerei ein Minispiel gemacht.

Auch wenn hier kein Gockel zu Schaden kommt, zeigt das den wenig souveränen Umgang mit problematischen Themen deutlich – mehr dazu lest ihr im Absatz über die Story. Sämtliche Aktivitäten spielen sich aber kurzweilig und spaßig, weil die Entwickler sie häppchenweise portionieren. Die schiere Fülle erschlägt aber, und durch die fehlende Tiefe wird uns trotz der ganzen Abwechslung schnell langweilig.





Vorgängern. Zum einen greifen euch Soldaten abseits von Sperrgebieten nicht mehr an, wenn ihr die Waffe wegsteckt, und zum anderen verzichten die örtlichen Mungos, Jaguare und Kojoten netterweise darauf, euch wie die Pumas in Montana fast jede Infiltration zu versauen.

Und ihr seid komfortabler unterwegs: Für verwinkelte Waldpfade stehen Pferde neben Autos, Booten, Jetskis, Flugzeugen, Hubschraubern und mehr zur Verfügung, außerdem dürft ihr euer eigenes Auto jederzeit herbeirufen. Wollt ihr wirklich keine Gefangenen machen und doch wieder schießen, lässt sich per Panzer jedes Problem aus der Welt schaffen. Selbst den dürft ihr behalten, wenn ihr ihn zu einer Fahrzeugstation kutschiert. Kombiniert mit Schnellreise, Fallschirm und Wingsuit sind euch so keine Grenzen in der Open World gesetzt. Und egal, wo ihr landet, euch erwarten so viele unterschiedliche Aufgaben, dass wir sogar nach 20 Stunden noch auf neue gestoßen sind. Das erzeugt einen gelungenen Spielfluss, der uns immer weitertreibt: Der Stützpunkt geht noch, oh, die Information deckt eine Luftabwehranlage auf, ist sie zerstört, können wir dorthin fliegen, schnell den Heli zur Fahrzeugstation bringen, Ressourcen einsacken, beim Händler gegen neue Waffen tauschen, ausprobieren, nebenbei eine Geisel befreien und so weiter.

Die alte Open World hat ausgedient

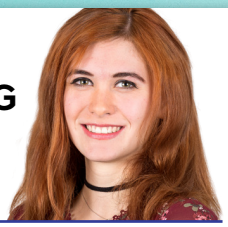
Auch hier gaukelt uns Far Cry 6 aber eine Tiefe vor, die gar nicht da ist. Obwohl wir fleißig Kontrollpunkte befreien, Festungen erobern oder im Rahmen der Story Kommandanten ausschalten, fühlt sich nichts von alledem bedeutsam an. Der Ubisoft-Shooter bombardiert uns ständig mit Neuem, bläst sich durch seine Fülle an Systemen und Features auf bis zum Gehtnichtmehr. Fragen wir nach dem Warum und zücken in diesem ku-



Per Supremo-Sprengrucksack holen wir diesen aufdringlichen Helikopter schnell und unkompliziert vom Himmel – Lenkraketen sei Dank!

MEINUNG

Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Far Cry 6 ist ein durch und durch zahnloses Spiel, das mir nur eine scheinbare spielerische Freiheit gibt. In Wahrheit soll ich mich nur nicht eingeschränkt fühlen. Ich kann alles machen, aber was ich mache, ist völlig egal. Es wartet so oder so immer die nächste Aufgabe auf mich. Nichts hat Gewicht oder Konsequenzen. Einmal soll ich jemanden verschonen, weil er meinen Freiheitskämpfern eine Finanzspritze verpasst. Ich töte ihn trotzdem, aber nichts passiert, niemand kommentiert es, alles geht seinen Gang. Ein anderes Mal soll ich mit einem Hahn Kampfhunde erledigen, dann wieder Karotten ausbuddeln, weil vegane Ernährung die einzig richtige ist – oder ich pfeife drauf und schieße doch einen Hasen. Ich soll fassungslos über die Grausamkeit des Krieges sein, witzige Selfies machen, schleichen, schießen, Waffen aufmotzen, Lager aufbessern, Schätze ausbuddeln, angeln, jagen, Aufstände organisieren, Aufstände niederschlagen, aber nichts davon führt irgendwo hin. Ich finde es lobenswert, wie zugänglich und vielseitig Ubisoft seine Open Worlds gestaltet, dass es Modi für Farbenblinde gibt, einen Storymodus für Anfänger und zig Möglichkeiten, sich zu beschäftigen oder Missionen anzugehen. Aber was dabei am Ende rauskommt, ist vor allem seicht und umfangreich statt eine tiefe Spielerfahrung.

Dabei könnte man die recht einfach über zusätzliche Schwierigkeitsgrade erzeugen, taktisch fordernde Gegner, weniger übermächtige Waffen, besondere Missionen und Herausforderungen oder eine Erzählung, die sich konsequent einer Vision verschreibt wie zum Beispiel den Schrecken des Krieges oder Festival-Party-Quatsch in bunten Klamotten. Beides ist legitim, Ubisoft muss sich nur endlich für eins von beiden entscheiden und akzeptieren, dass sie nicht jeden glücklich machen können.



Die Insel Yara gestaltet sich nicht ganz so abwechslungsreich wie England in AC Valhalla.

gelrunden Open-World-Ballon eine Nadel, platzt er einfach: Wir müssen keine Waffen verbessern, weil die einzigartigen Schießeisen ohnehin alles niedermähen. Damit erübrigt sich auch das Schleichen. Wir brauchen keine Ressourcen, weil wir sie nur für neue Bleispritzen ausgeben können. Oder um unsere Lager zu erweitern, aber die sind ja schon seit zig Stunden auf ihrer Maximalstufe. Dort können wir übrigens unter anderem Mahlzeiten kochen, die uns Boni verleihen, die wir aber nicht brauchen, weil uns Waffen und Ausrüstung damit zukleistern.

Nach knapp 40 Stunden sind wir durch und stöhnen, als uns Far Cry 6 sein Endgame eröffnet: Castillos Soldaten erobern Yara zurück, und wir müssen alles nochmal abarbeiten. Uff! Aber bei all unserer Müdigkeit muss man auch anerkennen, dass Ubisoft nur mit der Zeit geht und einen Weg gefunden hat, langlebige Singleplayer-Erlebnisse zu gestalten, die überhaupt nicht so gespielt werden wollen, wie wir es kennen.

Ein Far Cry 6 will keine Storyerfahrung sein, keine Karte, die man von Symbolen befreit. Die Welt soll wachsen, sich wandeln, immer neue Wege und Herausforderungen bieten, die man sich selbst stellt – das beweisen Assassin's Creed Valhalla und die schon jetzt geplante Far-Cry-Roadmap. Wer Spaß dabei haben will, muss sich auf eine oberflächliche Open-World-Ballerbude einlassen. Als genau die funktioniert Far Cry 6 hervorragend, wenn ihr Basen gemeinsam mit einem Freund im Koop infiltriert, lautlose Runs probiert, Challenges absolviert oder auf möglichst abgedrehte Waffenkombinationen und Gadgets setzt. Aber gräbt man tiefer, will plötzlich nichts mehr so richtig zusammenpassen. Wer Tiefgang bei Story oder Spielmechaniken sucht, wird trotz dieser gewaltigen Feature-Fülle nirgends im wunderschönen Yara fündig werden. ★



Mit Esperanza besuchen wir erstmals in Far Cry eine größere Stadt – allerdings mit wenigen betretbaren Gebäuden und vielen Absperrungen.

FAR CRY 6

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 4460 / Ryzen 3 1200	i7 7700 / Ryzen 5 3600X
GTX 960 / AMD RX 460	GTX 1080 / RX VEGA64
8 GB RAM, 60 GB Festplatte	8 GB RAM, 60 GB Festplatte

PRÄSENTATION ★★★★☆

⊕ gute Sprecher und Musik ⊕ dicht bewachsene Open World ⊕ detaillierte Modelle ⊕ flüssige Animationen ⊖ viele Baukastenumgebungen

SPIELDESIGN ★★★★☆

⊕ große Waffenvielfalt ⊕ Tüfteln an Werkbänken ⊕ abwechslungsreiche Hauptmissionen ⊕ Mix aus Schleichen, Ballern und Erkunden ⊖ dumme KI

BALANCE ★★☆☆☆

⊕ gelungener Spielfluss ⊕ viele Einstellungsmöglichkeiten ⊖ zu leicht ⊖ nichts fühlt sich bedeutsam an ⊖ auf Dauer fehlende Motivation

ATMOSPHÄRE / STORY ★★☆☆☆

⊕ coole Inszenierung ⊕ sympathische Hauptfigur ⊖ Tonalität ⊖ Kriegsverbrechen als Schauwert ⊖ eindimensionale Story und Charaktere

UMFANG ★★★★☆

⊕ viele Aktivitäten ⊕ spaßiges Arsenal an Fahrzeugen ⊕ Aufstände als Endgame-Aufgabe ⊕ Koop-Modus für zwei Spieler ⊖ viel Spielzeitstreckung

FAZIT

Far Cry 6 ist ein spaßiger Open-World-Shooter mit toller Waffenvielfalt, der sich in seiner eigenen Feature-Fülle verrennt.



Esperanza ist natürlich Spanisch, und es bedeutet Hoffnung. Viele, viele, viele Städte heißen wirklich so.

Pathfinder: Wrath of the Righteous

BRINGT VIEL ZEIT MIT!





Genre: **Rollenspiel** Publisher: **–** Entwickler: **Owlcat Games** Termin: **2.9.2021** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **–** Spieldauer: **130 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **nein (GOG)** Enthalten in: **–**

Pathfinder: Wrath of the Righteous ist ein Rollenspiel von biblischem Ausmaß. Doch über 100 Spielstunden haben sich selten mehr gelohnt. Von Fabiano Uslenghi

Wer schon mal im echten Leben eine Pen&-Paper-Runde vorbereitet hat, kennt es: Vor der Sitzung fragt man sich händeringend, ob das alles reicht, um sechs Stunden Spielzeit zu füllen. Die Antwort ist in 99 Prozent aller Fälle die gleiche: Man hat mal wieder viel zu viel auf dem Plan, und die Spielerinnen und Spieler verbringen die ersten fünf Stunden damit, einem komplett unschuldigen NPC nachzustellen, den sich die Spielleitung spontan aus der Zwergennase gefummelt hat. Ein wenig fühlten wir uns daran erinnert, als die Entwickler von Pathfinder: Wrath of the Righteous auf die Frage nach der Spielzeit antworteten: »Wir zielten auf etwa 80 Stunden ab.« 80 Stunden. Für das ganze Spiel. Klingt nach einem guten Rahmen, den Wrath of the Righteous aber schon nach etwa der Hälfte in die Luft jagt. Ja, mit diesem Rollenspiel werdet ihr sehr lange beschäftigt sein. Doch wenn Wrath of the Righteous selbst die Spielleitung wäre, dann wäre es jemand, der absolut alles gibt! Jemand, der grandiose Geschichten erzählt, immer perfekt vorbereitet ist und nichts lieber macht, als in der Freizeit Hunderte von Seiten Regelbücher zu pauken. Der aber eben gelegentlich auch etwas übers Ziel hinausschießt.

In diesem Test werden wir euch an diesem Beispiel näherbringen, wieso Pathfinder 2 eines der besten Rollenspiele des ganzen Jahres ist und warum es trotzdem ein paar ärgerliche Macken hat.

Worauf ihr euch einlasst

Stellt euch folgendes Szenario vor: Ihr beschließt, euch mit einigen guten Freunden zum Tischrollenspiel zu treffen. Ihr seid schon richtig aufgeregt und geht im Kopf zig Charaktere durch. Als ihr euch dann an einem regnerischen Sonntag an einem großen Tisch mit ausreichend Snacks versammelt, kommt die Spielleitung. Sie grüßt freundlich und sagt: »Dann machen wir uns mal an die Charaktererstellung.« Als Nächstes wuchtet sie das 576 Seiten dicke Pathfinder-Regelwerk auf den Tisch. Was tut ihr?



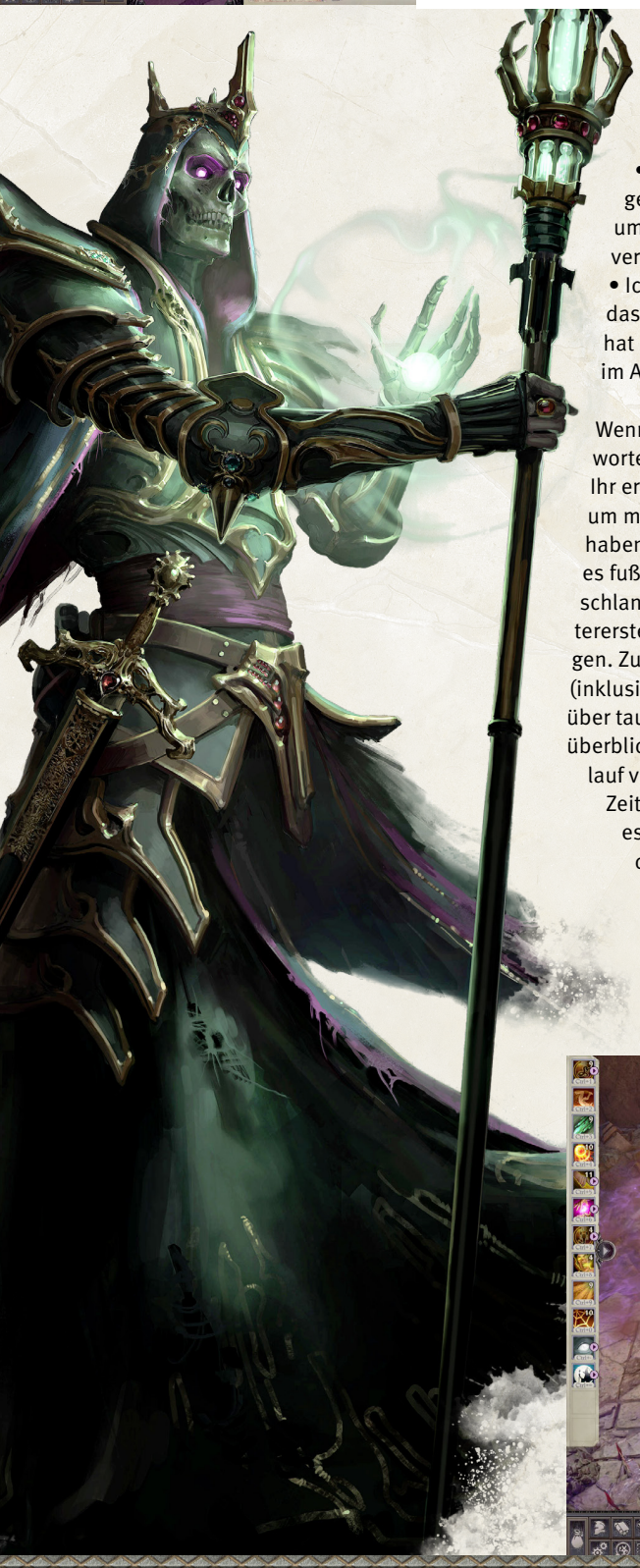
Im Rundenmodus sehen wir oben die Initiative. Es ist auch möglich, mit Kämpfern abzuwarten und später zu agieren.



Dämonenfiguren sind feindliche Armeen, der kleine Turm (Mitte) ist eine gegnerische Bastion.



Trotz Iso-Perspektive weiß Pathfinder mit coolen Effekten für Stimmung zu sorgen.



- Ich packe sofort meine Sachen, bedanke mich für die Mühe und mache lieber etwas, das keinen eigenen Studiengang voraussetzt.
- Ich zücke Stift und Papier und fange an, das Buch zu durchwühlen, um die Regeln so gut wie möglich zu verinnerlichen und auszunutzen.
- Ich beschwere mich lautstark darüber, dass sie nur das Grundregelwerk dabeihat und ob sie denn die Ausbauregeln im Auto vergessen habe.

Wenn ihr euch in den letzten beiden Antworten wiederfindet, dann Glückwunsch: Ihr erfüllt die besten Voraussetzungen, um mit Wrath of the Righteous Spaß zu haben! Das Rollenspiel ist nicht nur lang, es fußt auch auf einem alles andere als schlanken Regelwerk. Allein in der Charaktererstellung können wir Stunden verbringen. Zumindest wenn wir alle 25 Klassen (inklusive Unterklassen), zwölf Völker und über tausend Zauber oder Fähigkeiten grob überblicken wollen. Auch im späteren Verlauf verbringen wir unter Umständen viel Zeit damit, unsere Helden zu bauen. Sei es nach einem Levelaufstieg oder indem wir uns durch das Inventar voller Tränke, Rüstungen, Schriftrollen, Diademe, Ringe oder Stiefel wühlen. Das kostet womöglich Überwindung, aber diese Art des klassischen Rollenspiels ist ein Stück weit RPG-Königsklasse, und verglichen mit dem nicht weniger überladenen Regelunterbau eines Baldur's Gate fällt Pathfinder sogar noch deutlich verständlicher aus. Zumal die Entwickler versuchen, uns ein wenig an die Hand zu nehmen. Nachdem die Spielleitung das Regelwerk auf den Tisch knallt, lässt sie einen damit also nicht allein. Mithilfe grüner Daumen werden empfohlene Talente hervorgehoben, und über interne Verlinkungen auf die Enzyklopädie können wir immer wieder kleine Details nachschlagen.

Diese Verlinkungen könnten aber auch noch konsequenter gesetzt sein. Denn oft sind Regelbegriffe unzureichend erklärt oder schwer zu finden. Was etwa der Bedrohungsbereich einer Waffe sein soll, kann sich niemand herleiten, und er findet Infos darüber in der Enzyklopädie nicht unter »Waffen«, sondern bei den kritischen Treffern. Gibt es eine Möglichkeit, sich das stundenlange Regelstudium zu sparen? Nur indirekt, und zwar über die vorbildlichen Einstellungsoptionen bei den Schwierigkeitsgraden. Wir haben die meiste Zeit auf Normal gespielt, aber mit der Möglichkeit, Gefährten selbst aufzustufen. Wer so bestehen will, sollte ein gutes Verständnis für die Spielmechaniken gewinnen. Daran führt kein Weg vorbei. Ansonsten wird die Heldenparty schnell Dämonenfutter.

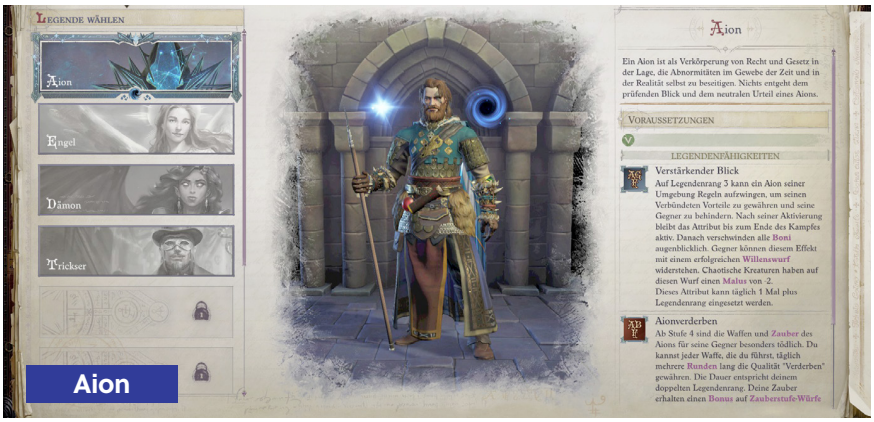
Doch ihr könnt an so vielen Stellschrauben drehen, dass die Kämpfe irgendwann zu einem Klacks werden und selbst turmhohe, geifernde Monster in wenigen Sekunden vor



In Echtzeit frieren wir die Zeit ein, um vor allem unseren Zauberern zu sagen, was sie als Nächstes tun sollen.

Das auf Steam aktuell bestbewertete Dämonenspiel ist das 2016 erschienene Doom, auf Platz drei folgt Doom Eternal.

BEISPIELE FÜR DIE MYTHISCHEN KLASSEN



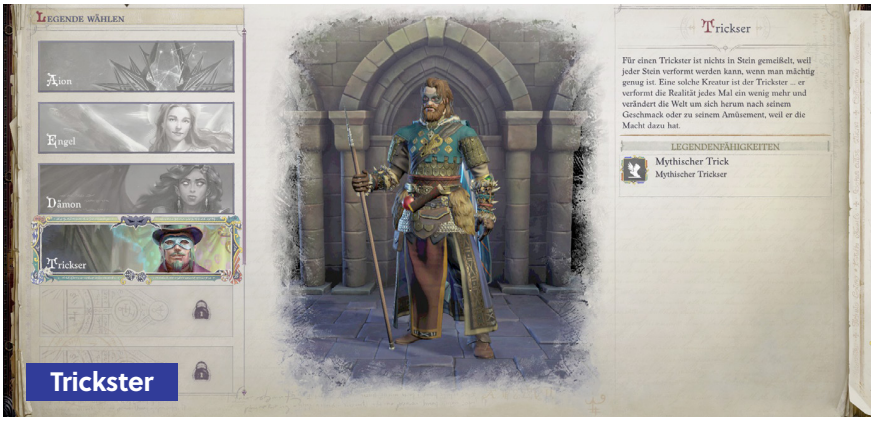
Diese mythische Klasse steht für neutrale Gerechtigkeit und muss freigeschaltet werden.



Der Engel vertritt natürlich das Gute in der Welt und verdammt alles Böse. Diese gefällige mythische Klasse bekommt jeder automatisch zugeteilt.



Dämonen sind erfüllt von Wut und Raserei und damit das böse Gegenstück zum Engel. Diese Klasse ist dementsprechend auch immer verfügbar.



Eine Klasse für chaotische Wesen, die vor allem Spaß haben wollen und selbst den Kreuzzug nicht ganz ernst nehmen. Diese Klasse muss freigeschaltet werden.



einem Halblingbarden mit Sommersprossen in die Knie gehen. Dann könnt ihr auch leveln und skillen, wie es euch Spaß macht, ohne zu sehr auf Effizienz zu achten.

Das Spiel der tausend Geschichten

Jetzt habt ihr endlich einen Charakter, alle anderen am Spieltisch sind bereit, und die Regeln sitzen fürs Erste gut genug. Die Spielleitung dimmt das Licht, und die Geschichte beginnt. Dann merkt ihr schnell: Die Spielleitung redet gerne. Doch ihr könnt nicht aufhören, ihr zuzuhören. Wer sich beim Erstellen eines Helden noch das Lesen von Regeln durch einen niedrigen Schwierigkeitsgrad gespart hat, wird spätestens im Intro bemerken, dass sich Wrath of the Righteous nicht an Lesefaule richtet. Wer Gespräche überspringt, verpasst nicht nur wichtige Hinweise, sondern auch eine der größten Stärken des Rollenspiels. Zwar sind vor allem für die Hauptstory relevante Gespräche auch auf Englisch (nicht auf Deutsch) vertont, viele Dialoge finden aber ausschließlich in Textform statt. Doch die Geschichte um unsere Spielfigur und den fünften Kreuzzug gegen die dämo-





Gelegentlich entdecken wir ungewöhnliche Orte. Hinter diesem Labor steckt mehr, als man glaubt.



Alle Gegner können untersucht werden. Auf ihrem Charakterblatt steht dann genau, welche Widerstände sie aufweisen und wie viel Schaden ein Treffer verursacht.



Beim Reisen durch die Welt kann es auch zufällige Begegnungen wie mit diesem Geist geben, der eine Nebenaufgabe parat hält.



Per Tastendruck lassen sich interaktive Objekte oder Charaktere hervorheben. Beim Durchsuchen eines Dungeons unerlässlich.

nischen Heerscharen verliert dadurch nichts von ihrer Qualität. Gespräche und atmosphärische Beschreibungen sind sprachlich auf einem hohen Niveau und wurden elegant übersetzt. Hier und da schleichen sich höchstens ein paar Tippfehler ein. Aber das kann bei soviel Txet ja passieren mal.

Wer will, kann sogar noch die Extrameile gehen und Dutzende NPCs nach ihrer Lebensgeschichte befragen. Gefühlt gibt es Hintergrundinfos zu jedem Silberlöffel. Selten kommen dabei Geschichten zutage, die uns komplett kaltlassen. Am interessantesten sind vor allem die Hintergründe unserer insgesamt 15 Begleiter. Wrath of the Righteous bietet ohne Zweifel einen erstklassigen Kader an Gefährten, von denen wir alle gerne an unserer Seite wissen. Über die wir mehr erfahren wollen, die wir aber auch lieben, vergraulen oder gleich beim ersten Treffen abmurksen können. Kleiner Tipp an dieser Stelle: Erstellt euch keinen Bogenschützen, davon gibt es nämlich schon zu Beginn genug.

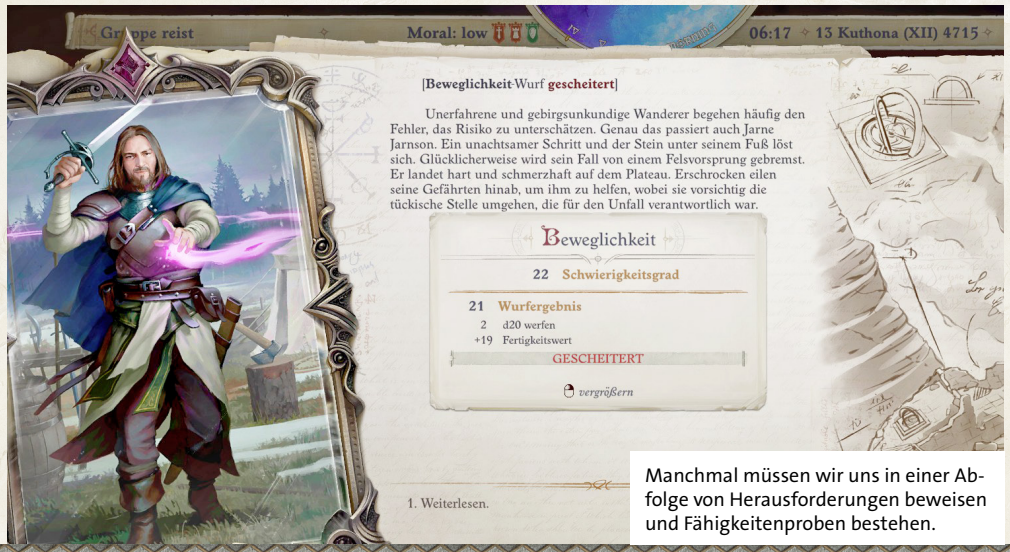
Wrath of the Righteous versteht es meisterlich, einerseits seine Story zu erzählen und gleichzeitig das Gefühl zu vermitteln, dass wir die Fäden in der Hand haben. Sei es, weil wir über eine Art Spielbrett die Karte erkunden dürfen, weil wir extreme Entscheidungen fällen können oder auch dadurch, dass das Spiel uns beim Abarbeiten von Quests nicht immer den offensichtlichen Weg weist. Das Spiel lässt uns auf seine (sehr düstere) Welt los und erwartet, dass wir unseren Weg finden. In manchen Situationen hätte das Questtagebuch aber dann doch noch etwas präziser ausfallen können. Anweisungen wie »Gehe zu NPC XY!« können frustrieren, wenn man keine Ahnung hat, wo XY ist.

Ein Epos

Beim Tischrollenspiel ist es nicht immer ganz einfach, alle Mitspielenden in Stimmung zu bringen. Dafür muss die Leitung



Nicht alle Antagonisten sind Dämonen. Gelegentlich kriegen wir es mit irren Herrschern zu tun.



Manchmal müssen wir uns in einer Abfolge von Herausforderungen beweisen und Fähigkeitenproben bestehen.

schon tief in die Trickkiste greifen. Oft helfen dabei Lichtstimmung, Dekoration und vor allem Musik. PC-Rollenspiele haben dieses Problem nicht so sehr, doch isometrische Oldschool-RPGs wie Pathfinder können in diesem Aspekt trotzdem selten mit Blockbustern wie Dragon Age oder jetzt auch Baldur's Gate 3 mithalten. Wie Wrath of the Righteous trotzdem für Stimmung sorgt, ist aller Ehren wert. Hier wird deutlich öfter als im Vorgänger mit Zwischensequenzen gearbeitet. Das Inszenierungsniveau eines Baldur's Gate 3 wird zwar nicht erreicht, doch abseits davon sieht Wrath of the Righteous wirklich toll aus, bietet atmosphärische Lichteffekte und sorgt mit dynamischem Wetter für eine lebendige Umgebung. Die Musik unterstreicht zudem grandios die Kampagne, die in Sachen Epik das typische CRPG locker in die Tasche steckt. Klar, Krieg zwischen himmlischen Kreuzrittern und fiesen Dämonen klingt nach Rollenspielstandard. Aber wenn das Schicksal der Charaktere uns so nahe geht und wir uns wirklich in eine fulminante, magische Schlacht versetzt fühlen, dann ist das sofort vergessen. Zumal dem Setting zum Trotz nicht alles so simpel schwarz und weiß gezeichnet wird, wie es anfänglich klingt.



Wenn wir Rast einlegen, heilen sich unsere Gefährten. Allerdings steigt dadurch auch die Verderbnis. Zu viel Verderbnis bedeutet schwere Nachteile.

Zug um Zug oder jeder, wie er will

Wie war das? Epische, magische Schlachten? Wrath of the Righteous macht, was eine reale Spielleitung eigentlich am liebsten vermeidet: Wir werden mit unserer Gruppe in echte Massenschlachten verwickelt. Doch egal ob normale Scharmützel mit einer dämonischen Vorhut oder waschechte Belagerung, in beiden Fällen können wir uns zwischen rundenbasierten Kämpfen und der klassischen Echtzeit mit Pause entscheiden. Ein Feature, das der Vorgänger Kingmaker erst Jahre nach Release bekam.

Wer mit Baldur's Gate groß wurde, der wird sicherlich die Echtzeit mit Pause bevorzugen. Hier wird das im Regelwerk eigentlich auf Runden ausgelegte Spielsystem eher simuliert. Taktische Entscheidungen werden gefällt, indem wir pausieren und Zauber auslösen. Das funktioniert nicht schlechter oder besser als früher. Es bleibt etwa ein Ärgernis, dass sich die Begleiter-KI kaum anpassen lässt. Ihre »Gedanken« richten sich meistens stumpf darauf, den nächsten Gegner zu attackieren. Vor allem in den großen Gefechten kann das nerven, da sie hier andauernd in die falsche Richtung rennt. Wer mehr Kontrolle will, sollte die KI ausschalten, muss dann aber eben viel Mikromanagement betreiben.

Der Rundenmodus eignet sich besser, um wirklich die komplette Übersicht zu behalten. Tatsächlich fühlt es sich bei einem so komplexen Regelsystem wie Pathfinder etwas natürlicher an, die Kämpfe im Rundenmodus auszufechten. Zumal in Wrath of the Righteous viele Dämonen auftreten, die fiese Resistenzen aufweisen. Die Zeit zum Überprüfen muss man sich also ohnehin regelmäßig nehmen. Der Rundenmodus verlangsamt die Kämpfe zwar, in den Optionen können wir die Animationsgeschwindigkeit aber sogar verdreifachen. So spart man etwas Zeit, insbesondere in Schlachten mit vielen NPCs. Trotzdem fehlt hier offensichtlich die Dynamik der Echtzeit, und der Modus ist anfälliger für Bugs.

Letztlich kommt es bei der Kampfvariante auf euren Geschmack an. Es ist auf jeden Fall zu niemandes Nachteil, dass ihr ohne große Probleme zwischen beiden Kampfarten hin und her schalten könnt. Wir haben uns im Test in der Regel verschiedenen Situationen angepasst. Bei komplexen Kämpfen gegen mächtige Feinde war der Rundenmodus hervorragend. Für einzelne, schwache Gegner reicht die Echtzeit aber vollkommen aus.

Stellt euch in beiden Fällen aber darauf ein, dass gelegentlich die Schwierigkeit



Die rundenbasierten Taktikschlachten sollen große Gefechte simulieren. Stattdessen fühlen sie sich so episch an wie Hemdenbügeln.

enorm anziehen kann. Mal ist es ein absurder Bosskampf mit mehreren Stufen, mal ein neuer Gegnertyp mit heftigen Widerständen. Das fühlt sich auch auf dem normalen Schwierigkeitsgrad leicht unfair an.

Kreuzritter statt Königsmacher

Als Pathfinder: Kingmaker erschien, war die Welt noch eine andere. Damals befanden sich klassische isometrische RPGs noch auf dem Vormarsch. Konkurrenz gab es von Divinity: Original Sin 2 und Pillars of Eternity. Um sich abzuheben, setzte Kingmaker auf eine Strategiemechanik: die Verwaltung und der Ausbau unseres Königreichs. 2021 hat Pathfinder 2 deutlich weniger Konkurrenzdruck. Es gibt aber trotzdem wieder eine Strategiemechanik. Nur bitter, dass die dem Rollenspiel einen Bärendienst erweist. Anstatt das Abenteuer normal fortzusetzen, gilt es ab dem zweiten Akt, die Weltkarte von dämonischen Horden zu befreien. Dafür müssen wir Armeen ausheben und über die Karte schicken. Kommt es zu einer Schlacht, werden Rundenkämpfe auf einem Rechteckraster ausgetragen. Wie bei Heroes of Might & Magic. Nur in langweilig. Schon die Reichsverwaltung in Kingmaker war eher ein netter Zusatz als ausgeklügelte Aufbaustrategie. Aber zumindest schob sie unseren Rollenspielambitionen keinen Riegel vor. In Wrath of the Righteous ist das anders. Es gibt dämonische Garnisonen, die auch das Vorankommen der Heldengruppe behindern. Wenn wir also in das Gebiet dahinter wollen, um eine Quest zu machen, muss die Garnison erst von unserer Kreuzfahrerarmee plattgewalzt werden. Nur sind die so stark, dass wir auch eine gute Armee brauchen. Heißt, wir müssen Ressourcen heranschaffen und auch an anderer Stelle kämpfen. Zudem brauchen wir Siege, damit die Moral nicht sinkt. Manchmal helfen Entscheidungen mit unserer Spielfigur, neue Einheiten zu bekommen. Da steckt also schon viel drin. Aber wenn die Schlachten keinen Spaß machen, nützt das alles nichts. Es bleibt ein unpräzises Geklicke, das viel zu lange dauert. Hier haben die Entwickler eindeutig zu sehr danach gestrebt, Rollenspiel und Strategie stärker miteinander zu verweben. Doch letztlich sabotiert der Strategieteil damit den Part, der richtig gut gelungen ist.



Drezen steht später unter unserem Kommando, passt sich optisch aber nicht an unseren Charakter an.

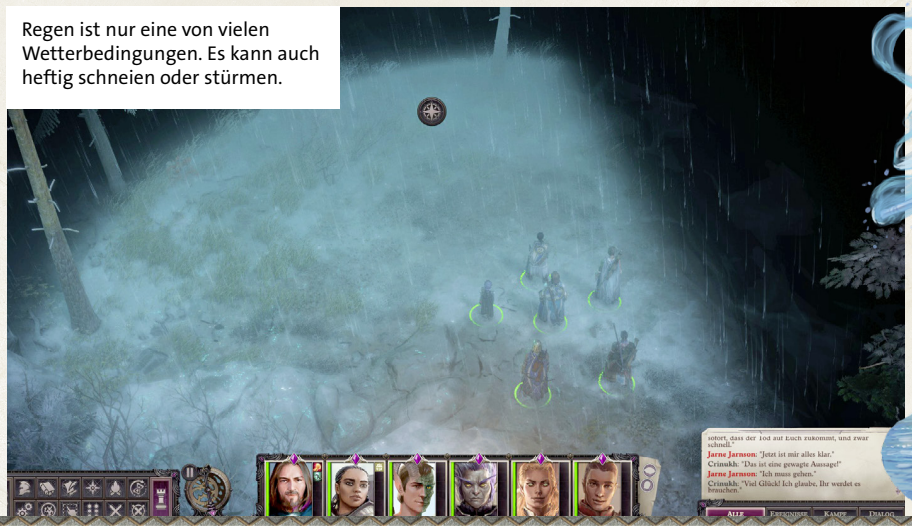


Das ist die komplette Weltkarte, die von uns im zweiten, dritten und fünften Akt erforscht wird.

Man stelle sich vor, unsere abenteuerlustige Pathfinder-Runde hat in den letzten Spielsitzungen einen mordsmäßigen Spaß gehabt. Coole Kämpfe geschlagen, epische Momente erlebt. Es wurde geweint, geflucht und euphorisch gejubelt. Im Spiel und in der Realität. Und dann denkt sich die Spielleitung: Jetzt spielen wir Schach! Derweil weint der Barbar der Gruppe leise in sein Charakterblatt.

Es gibt noch so viel mehr!

Jetzt kann man natürlich denken: »Na großartig! Das eine Alleinstellungsmerkmal von Wrath of the Righteous ist blöd!« Und das stimmt auch ein wenig. Unser Rat wäre in diesem Fall, den Kreuzfahrermodus komplett auszuschalten. Das geht in den Optionen. Doch danach wird eine Wahrheit offenbar: Der Strategieteil ist nicht das Alleinstellungsmerkmal von Pathfinder. Schon gar nicht in Wrath of the Righteous. Rollenspiele, die so ein komplexes Regelwerk benutzten, sind extrem selten geworden. Zudem setzt Pathfinder 2 an noch viel mehr Stellen auf einzig-



Regen ist nur eine von vielen Wetterbedingungen. Es kann auch heftig schneien oder stürmen.



artige Features. Zusätzlich zu den 25 Standardklassen schalten wir immerhin im Verlauf der Kampagne noch legendäre Pfade frei. Und die haben es in sich. Wir müssen sie nicht nur entdecken oder durch Entscheidungen freischalten, sie strahlen auch auf Begleiter ab und beeinflussen, wie unsere Figur wahrgenommen wird. Ob wir nun ein rechtschaffener Engel, ein intriganter Teufel, ein feixender Trickster oder sogar ein wandelnder Insektenschwarm sein wollen, kann große Folgen nach sich ziehen. Schon in den ersten paar Kapiteln ist unsere mythische Auswahl allgegenwärtig. Als Trickster landeten wir etwa schnell in einem übernatürlichen Rat voller Chaoten. Durch diese mythischen Fähigkeiten wird unsere ganze Gruppe deutlich mächtiger, was einem vor allem zu Beginn in einen rauschhaften Zustand voller Machtfantasien versetzt. Etwas blöd: Es gibt einige mythische Fähigkeiten, die eindeutig besser sind als andere. Gerade Bogenschützen bekommen zum Teil sehr starke Verbesserungen, während Barden eher in die Röhre gucken.

Noch mehr hebt sich Wrath of the Righteous von Konkurrenten und seinem Vorgänger dadurch ab, wie es seine sechs Akte konzipiert. Zumindest in den ersten vier unterscheidet sich das Konzept nämlich teilweise gewaltig. Während wir im ersten Akt eine belagerte Stadt durchkämmen, arbeitet sich im zweiten Akt unsere Armee bis zum Feind vor. Im dritten Akt gilt es dann, die umliegenden Regionen zu sichern, und hier können wir dann sogar Außenposten mit Gebäuden verbessern. Im vierten Akt verschwindet die Armeeverwaltung wieder, dafür bereisen wir eine Stadt, die sich durch das freie Drehen der Kamera verändert und neue Wege offenbart. Super Idee! So fällt



Fast jeder Charakter erzählt seine Lebensgeschichte. Da lässt man auch mal eine aus.



Die Story wird in Zeichnungen erzählt. Gelegentlich gibt es aber auch Sequenzen in Spielgrafik.



Pathfinder 2 spielt zeitlich einige Jahrhunderte nach Kingmaker, hat aber kaum etwas damit zu tun.

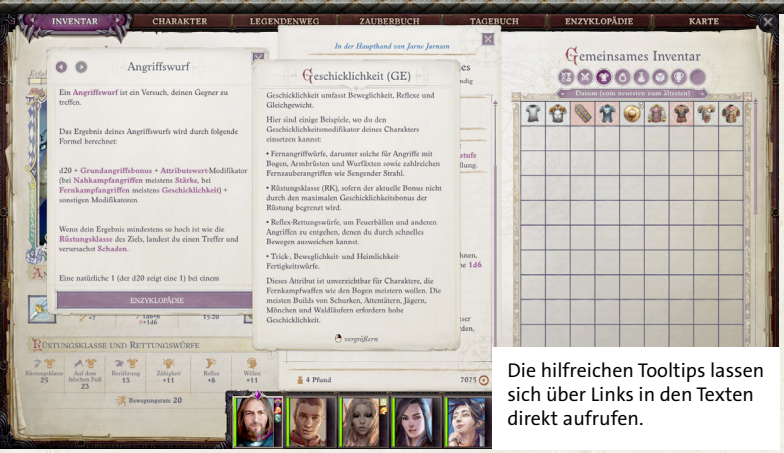
MEINUNG



Fabiano Uslenghi
@StillAdrony

Ich spiele seit 20 Jahren Rollenspiele am PC und habe Baldur's Gate schon gezockt, bevor ich irgendetwas darin verstanden habe. Seit zehn Jahren spiele ich außerdem Pen&Paper-Rollenspiele. Und Pathfinder: Wrath of the Righteous fühlt sich wie eine perfekte Verbindung aus beiden Hobbys an. Es ist einfach ein ziemlicher Marathon. Doch wer schon mal eine große Pen&Paper-Kampagne gespielt hat, der weiß, dass auch die gern mal Jahre dauern können. Aber was sind schon 100 Stunden oder mehr, wenn mir dabei nie langweilig wird? Diese außergewöhnliche Leistung verdankt das Spiel seinen hervorragenden Charakteren, der Geschichte und auch seiner Komplexität. Denn das höchste alle Hochgefühle bekommt man dann, wenn die Gruppe perfekt zusammengestellt wurde und man einen anfangs schier unbesiegbaren Gegner mit der richtigen Kombination aus Zaubern schließlich in die Knie zwingt.

Ich hatte beim Testen von Pathfinder 2 gleich mehrere Momente, in denen ich jubelnd vom Stuhl aufgesprungen bin. Sei es, weil mir neue mythische Kräfte in einem vorher aussichtslosen Kampf doch noch den Sieg bescherten oder weil ein geplanter Klassen-Build endlich sein ganzes Potenzial entfaltete. Natürlich können auch unerwartet glückliche Würfelwürfe für unvergessliche Momente sorgen. Das sind große Emotionen, die man einem so textlastigen Spiel mit eher biederer Inszenierung selten zutraut. Doch wer sich darauf einlässt und versucht, zu verstehen, wie alles funktioniert, der findet hier mehr emotionale Ventile als in jedem Open-World-Blockbuster. Ich ärgere mich nur über die blöde Kreuzzugsmechanik. Man kann sie zwar ohne Weiteres ausschalten, hat dann aber trotzdem das Gefühl, irgendetwas zu verpassen. Doch sie aktiviert zu lassen, sorgt den dritten und fünften Akt über nur für Ärger. Man fühlt sich davon blockiert, und sowas sollte in einem Spiel nicht sein. Glücklicherweise hat der vierte Akt gezeigt, dass das kein Dauerzustand ist. Dass Wrath of the Righteous seinen Vorgänger trotzdem übertrifft, verdankt es seiner Inszenierung, dem Einfluss der legendären Klassen und einem Finale, das zwar schlaucht, aber zumindest nicht nervt!



Die hilfreichen Tooltips lassen sich über Links in den Texten direkt aufrufen.



Es lohnt sich, bei Waffen genau hinzusehen. Nur so erfahrt ihr, ob eine Waffe euch sogar schaden kann.

die lahme Kreuzzugsmechanik auch gar nicht mehr so sehr ins Gewicht.

Ein befriedigendes Ende?

Falls es noch nicht so richtig deutlich wurde: Wrath of the Righteous ist ein riesiges Rollenspiel. Wer alles sehen will, aufmerksam liest und gerne etwas mehr Zeit mit dem Ausrüsten von Skills oder Items verbringt, der wird sicherlich an der 200-Stunden-Grenze kratzen. Die gute Nachricht bleibt dabei, dass Wrath of the Righteous genug Unterhaltung für diese Zeitspanne bietet. Das verdankt es sowohl seiner komplexen Spielmechanik als auch der Geschichte. Wenn es auf den fünften und sechsten Akt zugeht, dann habt ihr richtig was erlebt! Man fühlt sich wie ein Protagonist in einer zehnbändigen Romanreihe. Oder eben wie ein Spieler oder eine Spielerin in einer Jahre umfassenden Pen&Paper-Kampagne. Einer Kampagne, die auf ein durchaus angemessenes Finale zuläuft. Nicht nur wickeln sich die Enden diverser Storyfäden um einen zentralen Punkt, in den letzten Akten können sich eure Entscheidungen auch nochmal drastisch auswirken. Insbesondere euer Umgang mit den legendären Kräften kann die Story zum Finale in recht unterschiedliche Richtungen lenken. Einige davon sind sehr finster, doch selbst für klar böse Entscheidungen liefert die Geschichte ein paar nachvollziehbare Argumente.

Anders als bei Kingmaker wartet vor dem Endboss kein hochgradig verwirrender Dungeon voller bis dahin nie gesehener Resistenzen auf euch. Komplett frustfrei werdet ihr das Ende aber nicht erleben. Denn um das Finale zu sehen, muss alle paar Meter gekämpft werden. Die Schwierigkeit steigt derweil immer weiter an. Und auch wenn die Kurve jederzeit vertretbar bleibt, zieht sich das Gehaue irgendwann. Je nach Schwierigkeitsgrad kann jedes Gefecht schon mal eine halbe Stunde dauern, da man sehr exakt mit seinen Ressourcen haushalten sollte. Hier wäre etwas Auflockerung zwischendrin nochmal wünschenswert gewesen oder zumindest ein paar Gegnergrüppchen, die einem nicht alles abfordern.

Klar, da schimmert dann ein Stück weit doch die Müdigkeit des Testers durch, die sich nach über 100 Stunden breitmachen kann. Doch es ist nicht die Müdigkeit, die man spürt, wenn man nach einem stressigen Arbeitstag ins Bett fällt. Am Ende von Wrath of the Righteous werdet ihr vielmehr erschöpft, aber glücklich eine verdiente Rast einlegen und mit einem Lächeln an euer legendäres Abenteuer zurückdenken. ★

ACHTUNG, BUGS!

Der Vorgänger zu Wrath of the Righteous war dafür berüchtigt, zum Release unter nervigen Bugs zu leiden. Auch Pathfinder 2 erscheint nicht komplett fehlerfrei. In unserer ursprünglichen Testversion gab es bereits nervige Fehler, von denen ein paar inzwischen gefixt wurden. Doch auch in der Release-Version treten Bugs noch zu häufig auf. Mit voranschreitender Spieldauer scheinen zudem immer häufigere und nervigere Bugs aufzutreten. Dazu gehören Fähigkeiten, die nicht richtig funktionieren, falsch formatierte Texte sowie kaputte Levels, die zum Neustart zwingen. In seiner Summe stören die Bugs so sehr, dass wir drei Punkte von der finalen Wertung abziehen.



Wer Fallen entschärfen will, muss dafür manchmal einer Spur an eine andere Stelle folgen.

PATHFINDER: WRATH OF THE RIGHTEOUS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
E4600 / Athlon 64 X2 5600	i7 920 Quad / FX 8120
GT 240 / Radeon R7 240	GTX 1050 Ti / Radeon HD 6990
6 GB RAM, 50 GB Festplatte	8 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION

⊕ Iso-Perspektive mit vielen Details ⊕ hübsche Zaubereffekte ⊕ schicke Monster ⊕ grandioser Soundtrack ⊖ nicht vollständig vertont

SPIELDESIGN

⊕ Echtzeit und Runde gleichberechtigt ⊕ komplexe Charaktere ⊕ gewichtige Entscheidungen ⊕ legendäre Klassen bereichern ⊖ lahmer Kreuzzug

BALANCE

⊕ Schwierigkeitsgrad anpassbar ⊕ Tutorials für Einsteiger ⊕ Gegner fordern ⊕ viele Automatikfunktionen ⊖ gegen Ende langatmige Kämpfe

ATMOSPHÄRE / STORY

⊕ wie eine epische D&D-Kampagne ⊕ großartige Begleiter ⊕ guter Humor ⊕ kein plumper Konflikt ⊕ unsere Entscheidungen prägen die Geschichte

UMFANG

⊕ über 130 Stunden ⊕ unzählige Quests ⊕ sechs große, abwechslungsreiche Akte ⊕ hoher Wiederspielwert ⊕ Hunderte Items, Zauber und Fähigkeiten

ABWERTUNG

In der Release-Version stecken noch Bugs, die gegen Ende immer häufiger auftreten. Darunter Fehler, die das Vorankommen behindern.

90 -3

FAZIT

Wrath of the Righteous ist ein wahrhaftiges Rollenspielepos, das trotz einer blöden Macke den Vorgänger noch übertrifft.

87

Und auf dem letzten Platz steht Johann Weiss, das aussieht wie eine schlechte 2D-Jump&Run-Variante von Wolfenstein 3D.

Deathloop

DER TAG DES STERBENS





Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Bethesda Softworks** Entwickler: **Arkane Studios** Termin: **14.9.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **–**

Deathloop entpuppt sich als Singleplayer-Shooter mit genialer Zeitschleife, der durch seine enorme spielerische Freiheit fesselt. Aber nicht jede Idee des Spiels zündet. Von Elena Schulz



Das Schießen in Deathloop macht so viel Spaß, dass wir manchmal gar keine Lust auf Heimlichkeit haben.

Sprecht uns nach: Turritopsis dohrnii. Was wie ein Harry-Potter-Zauberspruch klingt, ist in Wahrheit eine Quallenart. Und zwar eine ganz besondere: Aus ihren Zellen kann eine identische Qualle entwachsen, der Lebenszyklus beginnt also ohne Tod von Neuem, und die glibberigen Unterwasserwesen sind theoretisch so fast unsterblich. Wenig überraschend, dass wir Menschen da neidisch auf den Ozean schielen, und noch weniger überraschend, dass die Wissenschaft im Arkane-Shooter Deathloop schon eine Lösung für das lästige Problem mit dem Sterben gefunden hat. Allerdings ohne Quallen-DNA: Die Polarmeerinsel Blackreef taugt durch eine Anomalie zum perfekten Spielplatz für stinkreiche Egozentriker, die dort einen einzigen Tag in endloser Zeitschleife erleben. Sie altern nicht und stehen am Morgen wieder auf, wenn sie einen Unfall hatten oder vor Langeweile gestorben sind. Wir sind einer von ihnen und haben die Nase gestrichen voll vom ewigen Leben. Also gehen wir auf die Jagd und entlocken den vier weitläufigen Bereichen der Insel ihre Geheimnisse, während wir einen sogenannten Visionär nach dem anderen jagen. Denn nur wenn alle acht tot sind, bricht der Loop, und wir sind frei. Eine spannende Prämisse, die spielerisch von Hitman, Dishonored und Deus Ex lernt, ihren innovativen Ideen aber nicht immer gerecht wird.

 Die Idee zum Multiplayer von Deathloop stammt aus Arkanes eingestelltem Spiel The Crossing.

WAS TAUGT DIE PC-VERSION?

Optik und Steuerung lassen sich in der PC-Fassung von Deathloop frei einstellen, und letztere funktioniert sowohl mit Maus und Tastatur als auch Controller tadellos. Bis auf einen Absturz und vereinzelte Glitches, die Gegner ungeschickt ineinander purzeln ließen, erlebten wir während unserer Testphase auch keine Probleme. Selbst in 4K lief Deathloop mit unserer RTX 2070 flüssig, obwohl die nicht am oberen Spektrum der Systemanforderungen kratzt. Im Vergleich zu Dishonored vom gleichen Entwickler fällt die Performance also deutlich besser aus.

Wer nicht erkundet, bleibt dumm

Spulen wir erstmal zurück: Held Colt wird ermordet und erwacht danach allein und ahnungslos am Strand. Off-Kommentare wabern in leuchtender Schrift um uns herum: »Hier entlang!«, »Brich den Loop!«. Irgendwas ist hier faul, aber weil Colt Amnesie hat und wir keine Ahnung, können wir das nur vermuten. Der Anfang weckt unsere Neugierde, protzt aber nicht mit einer genialen Enthüllung im Stil von Prey. Über das ganze Tutorial hinweg werden wir mit Hinweisen zum Kämpfen, Fähigkeiten und mehr zugeschüttet, klarer wird die Ausgangslage dadurch aber nicht. Hier hätten wir gerne einen friedlicheren Einstieg erlebt, der sich Zeit nimmt, Colt und die Visionäre vorzustellen, bevor wir uns gegen sie wenden.

Statt Antworten finden wir aber eine Waffe und überlegen kurz, ob wir sie Colt Junior oder doch Kathi Knarrenbauer nennen. Humorvolle Selbstgespräche kann Deathloop, und die sarkastischen Wortgefechte mit Gegenspielerin Julianna über Funk legen noch eine Schippe drauf. Die wirklich nützlichen Infos verstecken sich aber in alternativen Routen, Dokumenten oder Audiofiles. Nur wer neugierig ist und die Insel erkundet, findet heraus, was sich hinter Blackreef, Colt und Julianna verbirgt. Gleichzeitig muss man sich damit abfinden, dass nicht alles Sinn ergibt, wenn man etwas übersieht.

Tolle Welt, lahme Bewohner

Der Weg wird zum Ziel: Beinahe makelloses Leveldesign eingebettet in eine fantasievolle Erzählwelt führt uns durch das Küstenörtchen Updaam. Das ist wie alle Schauplätze kreativ gestaltet, mischt alte Gemäuer mit beengten Bunkern und quietschbunten 70er-Jahre-Möbeln. Nur wenn man genau hinschaut, fallen ein paar sterile Bereiche oder verwaschene Texturen auf. Dank des fulminanten Designs wird das Gesamtbild dadurch aber kaum gestört. Von Next-Gen-Grafik erwarten wir allerdings mehr.

Die Bewohner lenken sich vom gleichförmigen Alltag ab, indem sie riesige Partys mit Feuerwerk schmeißen oder per Live Action Roleplaying ein SciFi-Abenteuer erleben. Wir haben ein anderes Ziel, bewundern aber trotzdem die mit Pappmaché ausstaffierte Planetenoberfläche in einem extra präparierten Haus, wo zwischen ausgeschnittenen Astronauten und Aliens eine Computerstim-



Über die Ätherfähigkeit entwischen wir Gegnern ganz leicht, indem wir uns unsichtbar machen. Ein Perk sorgt dafür, dass die Energie nicht sinkt, solange man sich nicht bewegt.

Eignet sich für euch, wenn ...
... ihr gerne mit Fähigkeiten experimentiert.
... ihr Geheimnissen nachspüren wollt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...
... ihr eine fordernde KI in Shootern braucht.
... wenn ihr kein Heldenmanagement mögt.

MEINUNG



Jonas Gössling
@jogel19

Deathloop ist einmal mehr der Beweis dafür, dass es aktuell kaum ein Studio gibt, das solch geniale Levels designen kann wie Arkane. Man merkt dem Shooter zu keinem Zeitpunkt an, dass man »nur« vier Gebiete erkundet. Viel wichtiger aber noch: Das Zeitschleifenkonstrukt geht auf. Und das sogar völlig ohne Zeitdruck. Ich habe immer genug Zeit mir alles anzuschauen und werde dann auch noch mit neuen Erkenntnissen belohnt. Viele Methoden, um Visionäre auszuschalten, habe ich erst lange nach dem ersten Abspann entdeckt. Einzige Nachteile meiner Spielerfahrung: Das Ende hätte einen deutlich besseren Schlusspunkt gebraucht. Dafür tauchen einfach schon zu häufig vorher coole Storydetails und Twists auf. Auch dass es nur eine Lösung für den perfekten Loop gibt, fand ich sehr schade. Aber unterm Strich hatte ich fast ausnahmslos 30 Stunden Spaß. Mehr kann man doch von einem Shooter wirklich nicht verlangen.

WIE FUNKTIONIERT DER LOOP?

Deathloop orientiert sich an Rogue-likes. Ihr erlebt einen Tag immer wieder von vorne und verliert am Ende zumindest anfangs eure komplette Ausrüstung. Ihr könnt die Visionäre von Beginn an töten, sammelt zunächst aber Informationen. Nur wenn ihr die Ziele zu einer bestimmten Zeit an den passenden Ort lockt und dort auf die richtige Weise tötet, lassen sich alle in einem Durchlauf erledigen.

- Jeder Tag unterteilt sich in Morgen, Mittag, Nachmittag und Abend.
- Pro Zeitabschnitt besucht ihr einen der vier Bereiche auf der Insel: die Forschungseinrichtung namens Der Komplex, die Amüsiermeile Karlsbucht, den militärischen Fristad Rock oder die Wohngegend Updaam.
- Die Sektoren verändern sich, es fällt gegen Abend Schnee und wird dunkel. Vorher freie Durchgänge sind dann zum Beispiel durch Laserschranken versperrt, Türen offen statt zu oder schärfer bewacht. Und auch Visionäre wechseln ihren Standort.
- Vor jedem Besuch legt ihr Waffen und Kräfte fest. Gadgets wie ein Hacking-Werkzeug und eine Granate habt ihr immer im Gepäck.
- Speichern ist während einer Mission nicht möglich. Colt hat aber drei Leben. Erst nach dem dritten Tod müsst ihr die gesamte Zeitschleife von vorne beginnen.
- Gefundene Ausrüstung und Kräfte dürft ihr in den nächsten Loop mitnehmen, wenn ihr eine Ressource investiert. Wie das klappt, erklären wir im Kasten »Anreichern«.
- Gegen Ende kommt ihr in einer Stunde durch eine Zeitschleife. Kennt ihr euch noch nicht aus, braucht ihr auch mal drei Stunden und mehr.

Es gibt kein Richtig oder Falsch

me unseren Weg begleitet. Dahinter verbirgt sich der Halbhirnrechner 2Bit, den wir so nennen, weil er mit einem Stückchen Gehirn läuft. Ewwh. Der Kerl ist aber sehr freundlich und hilft uns dabei, ein echtes Raketentriebwerk zu starten, um alle im Gebäude umzubringen, oder er erzählt uns begeistert mehr über seinen Erbauer Charlie, seines Zeichens technisches Genie und Entertainer. Alle Visionäre sind schillernde Gestalten, legendäre Sänger wie Plappermaul Frank oder brillante Wissenschaftler wie Wenjie Evans.

Während unser Herz bei 2Bit aufgeht, bleiben die eigentlichen Stars auf Distanz. Sie begegnen uns im Loop als überzeichnete Karikaturen. Frank zum Beispiel hat seine engelsgleiche Stimme einfach weggesoffen. Eigentlich sollte das Mitleid erregen. Weil der Musiker so ein Arsch ist, zucken wir aber nur mit den Schultern. Nur Colt und Julianna erreichen durch ihre mal frotzeligen, mal philosophischen Gespräche über Sinn und Unsinn der Zeitschleife eine gewisse Tiefe.

Wissen ist Macht und deshalb neben besserer Ausrüstung unser wichtigstes Ziel in Deathloop. Bei der ersten Mission in Updaam treibt uns das Katz-und-Maus-Spiel noch die Schweißperlen auf die Stirn. Nur mit Machete und lautloser Nagelpistole bewaffnet huschen und meucheln wir angespannt durch streng bewachte Gassen in unser Appartement, nur damit Ich-habe-mein-halbes-Gehirn-in-einen-Computer-gepflanzt-Charlie plötzlich den Alarm auslöst und uns die ganze Nachbarschaft auf den Hals hetzt. Nichts wie weg! Beim Erkunden entdecken wir dann aber Schleichwege über die Dächer oder durch Höhlen. Wir merken, dass wir Geschütze und Kameras per Hacking-Werkzeug umprogrammieren und Feinde mit Flaschen ablenken können, um sie dann in einer dunklen Ecke mit der Machete abzumurksen und ihre Waffe an uns zu nehmen. Außerdem finden wir überall Residium, eine wertvolle Ressource, die unsere Ausrüstung über Loops hinweg erhält.

Den Nebel um unsere eigentliche Aufgabe lichten dann aber die versteckten Hinweise. Haben wir uns endlich Zutritt zum großen Dorsey-Anwesen im Stadtzentrum verschafft, sollen wir dort Aleksis ausschalten. Blöd nur, dass er eine Maskenparty veranstaltet, auf der alle gleich aussehen. Also erstmal weitersuchen, und siehe da: eine Notiz, dass Partylöwe Aleksis gerne zu sei-

Per Teleport überwinden wir mühelos Hindernisse und Abgründe. Das kennen wir schon so von den Dishonored-Spielen.



Mit dem Nexus-Skill ketten wir Gegner aneinander und schalten so alle auf einen Streich aus.



ANREICHERN: SO BEHALTET IHR EURE AUSRÜSTUNG

Für besondere Waffen und neue Fähigkeiten nehmt ihr viel Arbeit auf euch. Ihr tötet Visionäre oder stellt hochkompliziert in Bunkern die Energieversorgung wieder her. Damit das neue Spielzeug dann am nächsten Tag nicht weg ist, braucht ihr Residium:

- Die Ressource findet ihr überall in den Levels und bei getöteten Zielen. Ihr erkennt sie als bunt wabernden Schleier über Objekten, den ihr per Tastendruck einsaugt.
- Sterbt ihr, verliert ihr euer Residium und müsst es am Todesort wieder aufheben.
- Nach jeder Mission könnt ihr die kostbare Substanz nutzen, um eure Ausrüstung anzureichern. Ihr investiert zum Beispiel 8.000 Residium in die neue Waffe und dürft sie danach über die diversen Loops hinweg für immer behalten. Mit der Zeit baut ihr so ein beeindruckendes Arsenal auf, das euch niemand mehr nehmen kann.

 Der erste Artikel dazu erschien im Games-for-Windows-Magazin.

Oft eleganter als einfach loszuballen, ist es aber, kein Aufsehen zu erregen und Feinde lautlos mit der Machete von hinten auszuschalten.





Geschütze und Kameras dürft ihr per Hack abschalten oder übernehmen. Hier erwischt es plötzlich unsere ahnungslosen Widersacher.





Das Hacken gelingt über ein tragbares Tool, das Colt standardmäßig dabei hat.



DAS MENÜ ERKLÄRT



Unter den Visionär-Hinweisen verfolgt ihre eure Fortschritte bezüglich der einzelnen Zielpersonen. Da entwickeln sich übrigens auch langsam interessante Verknüpfungen.



In den Arsenal-Hinweisen findet ihr unter anderem Informationen über die Tafeln, also die Spezialfähigkeiten, die ihr von den Visionären erhalten könnt.





Hier ändert ihr Waffen und Perks, um bestmöglich auf die nächste Mission vorbereitet zu sein. Läuft die, müsst ihr mit eurer Auswahl leben, sofern ihr unterwegs nichts Besseres findet. Außerdem reichert ihr hier euren kostbaren Krempel mit Residium an.



Hier sucht ihr euch euer Gebiet aus. Je nachdem, zu welcher Tageszeit ihr es betretet, ändern sich die Gegner (siehe unten). Außerdem sind die Visionäre nur zu bestimmten Tageszeiten in ihrem Areal anzutreffen.



Hier lasst ihr Zeit vergehen. Zum Beispiel wenn ihr einen bestimmten Visionär ausspionieren wollt, der nur nachts da ist. Das kann aber auch Fallen und mehr Gegner mit sich bringen.



In den Dokumenten werden etwa Briefe oder Audio-Logs gesammelt, die ihr im Laufe des Spiels gefunden habt.



Entdeckt ihr eine Information, wird sie eurem Hinweismenü hinzugefügt. Ihr könnt sie dann wie eine Quest verfolgen, mal findet ihr so einen neuen Weg, jemanden zu erledigen, mal sichert ihr euch besonderen Loot oder einfach nur einen Storyschnipsel.

Meisterhaftes Leveldesign können die Deathloop-Entwickler. Nur Next-Gen-Stimmung will nicht so recht aufkommen.



MEINUNG



Natalie Schermann
@theycallme_lie

Jetzt heben mal bitte alle die Hand, die bis kurz vor Release nicht wirklich verstanden haben, was Deathloop eigentlich für ein Spiel ist. Ein paar Minuten nach Spielstart macht es endlich auch bei mir Klick: Es ist ein Singleplayer-Spiel und fühlt sich durch und durch nach Arkane an! Das Herumschleichen, das Experimentieren mit den Waffen, Fähigkeiten und der Umgebung, die peinlichen Fehler meinerseits, all das erinnert stark an Dishonored und zieht mich sofort in den Loop!

Obwohl ich dieselben Bereiche immer und immer wieder besuche, finden sich neue Herausforderungen, neue Wege und neue »Was wäre wenn?«-Szenarien. Arkane beweist mal wieder ein Händchen für cleveres Level- und Spieldesign: Rogue-likes gehören zu meinem absoluten Hassgenre. Doch die Deathloop-Entwickler schaffen es, dass selbst die Zeitschleifen und das Zurücksetzen des Fortschrittes Spaß machen und sich nicht nach Versagen anfühlen.

Nur beim Marketing sollte Arkane nochmal einiges überdenken. Der vollmundig angepriesene Multiplayer-Modus stellt sich für mich nämlich als Reinfall heraus. Klar, es kann für ein paar Loops ganz witzig sein, als Julianna einem Colt das Leben schwer zu machen und die ganze Stadt auf ihn zu hetzen. Mir fehlt hier aber die Langzeitmotivation. Ein Multiplayer-Modus, bei dem ein Spieler Colt und ein anderer Julianna spielt und sich die Loops dann überkreuzen, das hätte ich viel lieber gesehen.

ner eigenen Musik tanzt. Aber wo finden wir seine Noten? Vielleicht nehmen wir lieber ein wenig Ärger in Kauf und werfen eine Granate auf die Tanzfläche. Für jedes Attentat existieren zig Möglichkeiten: Habt ihr den Teleport-Skill im Gepäck, sind Laserschranken etwa kein Hindernis für euch. Sonst müsst ihr nah ran, um sie zu hacken, oder ihr lasst per Granate einfach Giftgas in einer Lagerhalle explodieren, öffnet unten schnell ein Tor und schlüpft hindurch, bevor die tödlichen Dämpfe zurückkehren. So viel Freiheit treibt uns Freudentränen in die Augen.

Shooter-Fans können sich freuen

Sobald wir unser Arsenal an Waffen, Fähigkeiten und Perks aufgestockt haben, können wir auch direkte Konfrontationen wagen. Neue Schießeisen wie wuchtige Schrotflinten, langsame Gewehre oder schnelle Maschinenpistolen findet ihr im Level oder nehmt sie Gegnern ab. Die selbstgefälligen Visionäre schmücken sich natürlich mit besonders ausgefallenen Knarren. Die sind nicht nur mitunter mit pinkem Glitzer bestreut, sondern bringen durch die höhere Seltenheitsstufe auch besondere Eigenschaften mit. Manche laden schnell nach, andere feuern mit einem Affenzahn, und für ein besonders seltenes Exemplar beschaffen wir erst in einem Fallenparkour fünf Batterien, um eine Tür zu öffnen. Dahinter warten zwei Pistolen, die sich auf Wunsch in ein dickes Sturmgewehr verwandeln. Schick! Trotzdem vermissen wir exotischere Bleispritzen wie die Schaumkanone aus Prey, mit der sich sogar Treppen bauen lassen.



Colt darf bis zu drei Waffen, drei Skills inklusive Rückspulfunktion und vier Perks tragen. Da kommt eine Menge wertvoller Boni zusammen.

In dem Spiel sollte eine Art Ritter gegen mit Schusswaffen ausgestattete Widersacher antreten.



Der drollige Computer 2Bit hat Gehirn und Herz am rechten Fleck. Er hilft uns sogar (unwissentlich) dabei, seinen Meister Charlie auszuschalten.



Wer von den maskierten Partygästen ist nun unser Ziel Aleksis? Sein Lieblingslied soll ihn hervorlocken. Mal schauen, ob wir das irgendwo finden.



Die Schießeisen liegen alle gut in der Hand und erinnern uns über den deutlich spürbaren Rückstoß und klares Treffer-Feedback daran, dass wir nicht nur mit Pappknarren herumwedeln. Und Waffen-Perks bringen coole Effekte: Wir laden zum Beispiel Kugeln mit Blitzen auf und rösten Gegner gut durch.

Auch Colt selbst darf vier Perks ausrüsten. Mit enormer Wirkung: Unsere Fähigkeitenleiste lädt sich zum Beispiel in Windeseile selbst wieder auf, unsere Gesundheit steigert sich enorm, wir schleichen lautloser oder springen doppelt so hoch. Sämtliche Boni lassen sich per Residium langfristig behalten, sodass ihr einen richtigen Schleich- oder Haudrauf-Build planen könnt.

MEINUNG



Elena Schulz
@Ellie_Libelle

Spielerische Freiheit bedeutet nicht einfach, zig Möglichkeiten hinzuwerfen und den Spieler machen zu lassen. Vielmehr verlangt sie nach brillantem Design, das mich dazu verleitet, diese zig Wege überhaupt erst zu finden und auszuprobieren, weil sie so viel Spaß machen, dass es mich nicht mal kümmert, ob es einen leichteren gäbe. Ich will sehen, was passiert, wenn ich Gegner in die Falle locke und Geschütze hacke, oder ob ich Missionen komplett lautlos ohne Kill lösen kann. Deus Ex war eines der ersten Spiele, das mir diese magische Erfahrung bot, und Dishonored stellte sich genau in diese Tradition, wenn auch mit stärkerem Fokus auf das heimliche Vorgehen. Deathloop räumt nun damit auf und macht genau wie in Prey das Schießen zur gleichwertigen Hauptdisziplin. Inklusive cooler Waffen und magischer Fähigkeiten, das Beste aus beiden Welten sozusagen.

An dieser Stelle überzeugt es mich komplett, genauso wie beim Loop, der mich immer motiviert. Selbst wenn ich scheitere, helfen mir die gesammelten Infos für die nächste Runde. Kaum bin ich durch, starte ich wie in einem Strategiespiel schon ganz selbstverständlich den nächsten Durchlauf, ich weiß ja, was ich besser machen kann! Als einzige Wermutstropfen bleiben die Charaktere und die Schwierigkeit. Zumindest optional hätte ich gerne eine härtere Herausforderung erlebt, bei der ich Leichen verstecken und mich vor jedem Treffer hüten muss. Und wären die Visionäre nicht solche Abziehbildchen gewesen, hätte ich noch viel mehr Freude beim Ergründen ihrer Geheimnisse gehabt. Aber dass ich trotz allem gleich wieder in den Loop abtauchen will, obwohl ich die Credits schon gesehen habe, spricht eindeutig für Deathloop.

Kein Platz für Frust

Das Highlight bilden aber natürlich die Kräfte, die man zum Teil schon aus den Dishonored-Spielen kennt, zum Beispiel der Teleport. Ihr nehmt diese Fähigkeiten übrigens den Visionären ab, wenn ihr sie tötet, und werdet für jedes weitere erfolgreiche Attentat auf denselben Visionär (ihr erinnert euch: Zeitschleife!) mit Verbesserungen für den jeweiligen Skill belohnt. Alle Skills fördern kreative Lösungsstrategien: Per Karnesie schleudert ihr beispielsweise Feinde durch die Luft, während ihr sie über Nexus verkettet. Was einem geschieht, widerfährt dann allen anderen genauso. Limitiert wird die mächtige Magie durch eine Leiste, die sich parallel leert und von selbst wieder füllt. Insgesamt kann Colt so zwei Fähigkeiten nacheinander auslösen.

The Crossing wurde dann 2009 auf Eis gelegt und später eingestellt.

MEINUNG



Michael Graf
@Greu_Lich

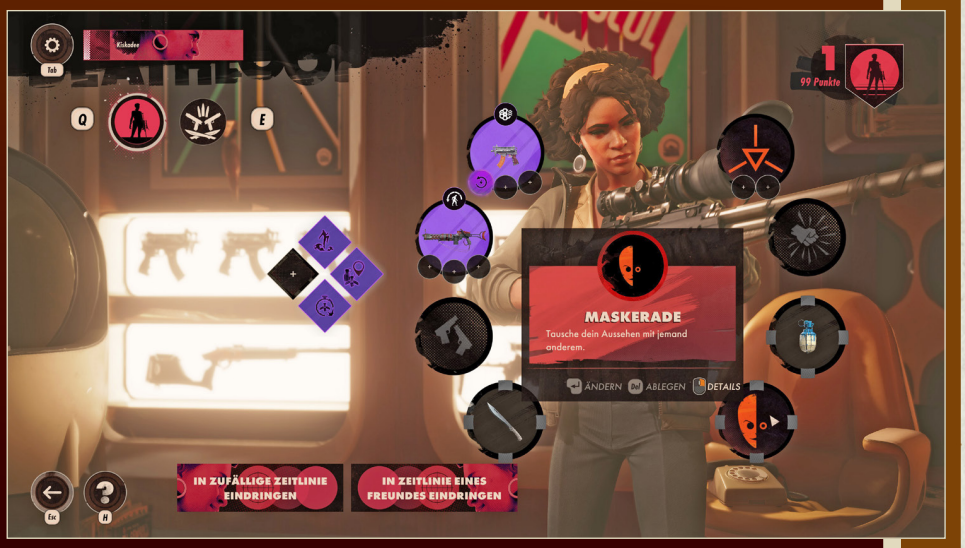
Deathloop hat etwas, das Arkane-Spiele seit jeher auszeichnet: Mut. Den Mut, anders zu sein. Den Mut, am Mainstream vorbeizuentwickeln, um etwas Besonderes zu erschaffen. Das einzigartige Artdesign der Arkane-Spiele, ihre atmosphärischen Welten, ihr geniales Leveldesign. All das hatte Dishonored, all das hatte Prey, all das hat nun Deathloop. Neu ist, dass Arkane gewisse Zugeständnisse an den Massengeschmack eingeht. Mangels wählbarer Schwierigkeitsgrade ist es mir als Stealth-Dinosaurier zu leicht. Auch die Action bleibt seicht. Zwar könnte ich mit Fähigkeiten, Waffen, Upgrades experimentieren, aber ich muss es nicht: Nachdem ich früh im Spiel ein violettes Maschinengewehr gefunden hatte, konnte ich selbst Gegnerhorden einfach anlocken, mich in eine Ecke zurückziehen und alles niedermähen.

Das macht Deathloop zugänglicher, führt aber dazu, dass es weder als Shooter noch als Stealth-Spiel herausragend funktioniert. Spielerisch wäre mehr drin gewesen. Den zähen Einstieg kann ich dem Spiel hingegen verzeihen. Zwar krebst Arkane nach dem genialen (noch mal: genialen!) Anfang von Prey hier mindestens einen Schritt zurück, danach wird Deathloop aber von Minute zu Minute besser. Es weckt meine Neugier, was mich wohl am nächsten Schauplatz, im nächsten Loop erwartet und welches neue Puzzlestück ich wohl diesmal finde. Denn letztlich ist Deathloop genau das: ein großes, mörderisches Puzzle, gewissermaßen das Anti-Cluedo. Wen schalte ich wo auf welche Weise aus? Wer ein Faible dafür sowie für ausgefallene Settings mitbringt, muss Deathloop spielen. Ja: muss. Ich werde das abfragen, wenn wir uns irgendwann mal treffen!

DEATHLOOP IM MULTIPLAYER SPIELEN

Ihr könnt wie bei Dark Souls im PvP andere Spieler besuchen und ihnen das Leben schwer machen. Nach etwa drei Stunden dürft ihr dafür das erste Mal Julianna auswählen und ihre Fähigkeiten nutzen. Als Juliana nehmt ihr andere Gestalten an und setzt das gleiche Arsenal wie Colt ein – nur gegen ihn. Allerdings habt ihr nur ein Leben; werdet ihr getötet, ist die Chance für diesen Loop dahin. Das sorgt für einen enttäuschenden Beigeschmack: Der Aufwand ist einfach zu groß. Hat man ein offenes Spiel mit passenden Kriterien gefunden und schlüpft rein, ist der Spaß meist schon nach wenigen Minuten vorbei.

Eine erfolgreiche Julianna wird jedoch immerhin mit neuen Waffen, Perks und Skills entlohnt. Ihr könnt euch aber auch entscheiden, mit dem jeweiligen Colt zusammenzuarbeiten. Dann müsst ihr nur darauf gefasst sein, dass euch der andere Spieler jederzeit in den Rücken fallen kann – oder ihr werdet selbst zum heimtückischen Verräter.



Deathloop lädt damit an jeder Ecke zum Experimentieren ein. Die Loops motivieren ungemein, weil sich immer neue Möglichkeiten und Wege auftun, über die ihr Herausforderungen meistert. Auch nach 30 Stunden entdecken wir noch regelmäßig Neues.

Dass wir so viel dazulernen, hat aber auch einen Haken: Die Gegner werden dadurch nämlich automatisch immer dümmer für uns. Während uns anfangs Gruppen noch gerne überrennen, tricksen wir sie später mühelos aus, feuern in die Menge, verstecken uns irgendwo unsichtbar und erledigen dann den Rest. Der vergisst Colt schnell und ignoriert zum Teil sogar, wenn drei Schritte weiter einer von ihnen erdolcht wird.

Arkane will offenbar um jeden Preis Frust vermeiden. Freies Speichern wie in Dishonored oder Hitman ist nicht möglich, also darf Colt sich zweimal wiederbeleben und die KI nicht zu clever sein, Kräfte laden sich auf, und Leichen verschwinden einfach. Vermutlich auch, weil Shooter-Spieler abseits der Action nicht ständig tote Körper hin- und herschleppen wollen.

Mehr verlangt uns da schon Julianna ab, die einmal pro Loop in unser Spiel eindringt, sich als harmloses Kanonenfutter tarnt und dann plötzlich Gegnerhorden auf uns jagt oder uns selbst aufs Korn nimmt. Das sorgt für frischen Wind, egal ob die KI angreift oder ein anderer Spieler (siehe Multiplayer-Kasten), weil wir plötzlich reagieren und umdenken müssen. Trotzdem fehlt insgesamt ein einstellbarer Schwierigkeitsgrad wie bei Prey, mit dem sich das Spielerlebnis individuell knackiger gestalten ließe.

Abgesehen vom im Spielverlauf sinkenden Anspruch leistet sich Deathloop aber keine großen Schnitzer. Im Gegenteil: Die Spielmechanik zieht uns mit solcher Brillanz immer wieder in den Loop, dass wir den Shooter auch nach dem Durchspielen gleich wieder starten wollen. Aber im Gegensatz zu Prey und den beiden Dishonoreds sitzt Deathloop ein wenig zwischen den Stühlen: Ein grandioses Schleichspiel mit viel Fokus auf Erkunden trifft auf grandios flotte Shooter-Action samt cleverem Loot-System und einen Multiplayer, der ein wenig wie ein angenähter dritter Arm wirkt.

Das fühlt sich nicht immer an wie aus einem Guss und zeigt sich über Kompromisse beim Stealth oder der KI. Wenn alles ineinandergreift und wir den perfekten Loop durchlaufen, fühlt sich Deathloop aber trotzdem kurz wie ein Meisterwerk an.

DEATHLOOP

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 8400 / Ryzen 5 1600	i7 9700K / Ryzen 7 2700X
GTX 1060 / Radeon RX 580	RTX 2060 / Radeon RX 5700
12 GB RAM, 30 GB Festplatte	16 GB RAM, 30 GB Festplatte

PRÄSENTATION

⊕ stilsichere Levelgestaltung ⊕ sehr guter Soundtrack ⊕ hervorragende Sprecher ⊖ vereinzelt unscharfe Texturen ⊖ teilweise detailarme Spielwelt

SPIELDESIGN

⊕ motivierende Loop-Mechanik ⊕ massenhaft Lösungswege ⊕ wuchtiges Schussgefühl ⊕ nützliche Kräfte ⊕ Perks mit großen Auswirkungen

BALANCE

⊕ jeder Spielstil ist valide ⊕ gleichwertige Fähigkeiten ⊕ ausführliche Tutorials ⊖ KI schnell überfordert ⊖ insgesamt sehr einfach

ATMOSPHÄRE / STORY

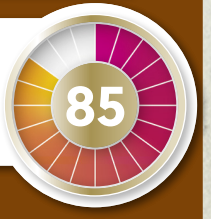
⊕ faszinierende Spielwelt ⊕ tolle Dialoge ⊕ dichte Geschichten und Hintergründe ⊕ überraschende Wendungen ⊖ Charaktere bleiben blass

UMFANG

⊕ innovativer Multiplayer ⊕ etwa 30 Stunden Kampagne ⊕ viele optionale Ziele ⊕ massig Skills und Ausrüstung ⊕ optimale Loop-Länge

FAZIT

Deathloop übernimmt sich zwischendurch, bleibt aber ein Shooter mit kreativer Zeitschleifenmechanik und viel Freiheit.



Der Looking-Glass-Code 0451 kommt im Spiel nicht zum Einsatz. Gebt ihr ihn ein, werdet ihr aber trotzdem überrascht.

FIFA 22

WERTUNGSREKORD



Beim Einlauf und der Teambegrüßung sieht man die Sportler aus der Nähe. Die Modelle sind ansehnlich (vorn im Bild: der deutsche Torhüter ter Stegen), aber nicht viel besser als in FIFA 21.

Genre: **Sport** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Electronic Arts** Termin: **1.10.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **60 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Origin)** Enthalten in: **EA Play Pro**

FIFA 22 enthält PC-Spielern spannende Next-Gen-Features vor, entwickelt sich spielerisch kaum weiter und verliert sogar Teams. Die Quittung ist schmerzhaft. Von Matthias Schmid



Matthias Schmid
Matthias, Baujahr 1981, schreibt seit 17 Jahren hauptberuflich über Spiele – lange Jahre in Diensten des Print-Oldies M! Games (einst Maniac), danach bei 4Players. Er liebt pixelige Arcade-Action und Indie-Experimente ebenso sehr wie große Geschichten in offenen Welten, spielt besser virtuell Tennis, als man es ihm ansieht, und kann sich beim Thema Lieblingsspiel nicht zwischen Shenmue, Journey, Super Mario Galaxy und God of War entscheiden.

Wäre die FIFA-Serie ein Bundesligaverein, wäre sie mit ziemlicher Sicherheit der FC Bayern München. Und dann müsste sich dessen Sportdirektor in dieser Saison ein paar unangenehme Fragen gefallen lassen: Warum wurden keine namhaften Neuzugänge verpflichtet, wo es doch Abgänge gab? Warum machen sich Ligakonkurrenten mit einem radikalen Umbruch fit für die Zukunft, oder warum ziehen die Clubs anderer Sportarten in puncto Attraktivität davon? Wohin fließen die vielen Merchandise- und TV-Millionen? Und was hat eigentlich die FIFA-22-Amateurmannschaft hier verloren?

Die fehlenden Neuzugänge wären in unserem Beispiel spannende neue Spielmodi (Denkt euch welche aus, EA!) oder eine endlich mal konsequente Integration des nationalen und internationalen Frauenfußballs. Die Abgänge wären die vielen Nationalmannschaften und die zwei italienischen Topclubs Lazio Rom und Atalanta Bergamo, die – wie Juventus Turin und AS Rom im Vorjahr – nicht länger enthalten sind.

Der Konkurrenzclub mit der vielleicht umstrittenen, aber doch mutig-radikalen Neuausrichtung wäre Konamis eFootball-Marke. Und der Verein aus der anderen Sportart wäre die NBA-2K-Serie – denn hier hat sich auf Next-Gen-Konsolen zumindest grafisch einiges getan. Die Abermillionen aus den Vermarktungsrechten wären natürlich die horrenden Summen, die der Riesen-Publisher Electronic Arts alljährlich aus seinem Goldesel Ultimate Team presst und ganz of-

Eignet sich für euch, wenn ...
... ihr Fußball mit aktuellen Lizenzen spielen wollt.
... euch torgetriebenes Gameplay zusagt.
... ihr nicht so viel Wert auf Neuerungen legt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...
... ihr Grafik wie auf den Konsolen erwartet.
... bei euch FIFA 21 auf der Festplatte schlummert.
... euch FIFA Ultimate Team auf die Nerven geht.

 Das erste FIFA (1993) erschien zunächst exklusiv für den Sega Mega Drive.

fensichtlich nicht eins zu eins in das nächste FIFA pumpt. Fehlt noch die Amateurmannschaft – nun, dabei kann es sich offensichtlich nur um die aktuelle PC-Version handeln! Denn eigentlich wäre, analog zum Fußball, eine Bezeichnung wie »FIFA 22 Amateure« oder »FIFA 22 II« passend für das, was EA uns PC-Spielern dieses Jahr vorsetzt.

Die gleiche alte Ausrede

Schon im Vorjahr schimpfte Heiko über EAs billige Downgrade-Ausrede bei FIFA 21, und Fabiano tut sich 2021 schwer, seine Enttäuschung über die fehlenden Next-Gen-Features zu verbergen. Auch mir als Tester stößt einiges sauer auf: Zum einen sieht das neue FIFA auf dem Rechner grafisch einfach überholt aus, die Spieler wirken blass und ähneln ihren realen Vorbildern nicht mehr als im Vorjahr. Wer den Blick zur PlayStation 5 richtet (was ich dank einer Testversion konnte), der staunt nicht schlecht, wie viel schärfer, plastischer, detaillierter und letztlich auch intensiver FIFA 22 dort rüberkommt.

Zum anderen bemüht EA dieselbe platte Ausrede wie zuvor, um PC-Spieler zu vertrösten: »Wenn wir die HyperMotion-Technologie und die Features des packenden Spieltagerlebnisses auf PC eingebaut hätten, wären die Mindestanforderungen gestiegen, sodass ein großer Teil der Spieler das Spiel nicht mehr hätte ausführen können.« Ist halt nur blöd, wenn zig andere Hersteller dieses altbekannte Problem besser lösen und das Spiel auf einer Engine läuft (Frostbite), die Dice in der Vergangenheit als besonders skalierbar bezeichnet hat.

Kleine Schritte nach vorn

Zum Glück kommt die PC-Fassung von FIFA 22 aber nicht gänzlich ohne Neuerungen aus: Schon im Vorfeld gab EA bekannt, dass unter anderem verbesserte Torhüter, eine realistischere Ballphysik und neue Sprintfähigkeiten im Spiel stecken würden. Wie sich das auf dem Platz auswirkt, erkläre ich im nächsten Absatz. Vorher aber noch, der Vollständigkeit halber, ein (neidischer) Ausblick auf die Next-Gen-exklusiven Neuerungen, die Electronic Arts unter dem Schlagwort »HyperMotion« gruppiert: Da wären zum Beispiel Tausende neue Animationen, wuchtigere Zweikämpfe, menschlichere Interaktionen oder eine taktisch bessere KI.

Doch wie spielt sich FIFA 22 auf dem PC nun? Tatsächlich immer noch richtig gut. Das klingt zwar etwas platt, aber spaßiger Spielablauf und klasse Spielgefühl werden binnen zwölf Monaten ja nicht plötzlich schlecht. Die kreativen Läufe und die Spielerfestlegung sind nach wie vor kluge, mächtige Tools für die Offensive, das agile Dribb-

SO SPIELT SICH DIE NEXT-GEN-VERSION

Nicht immer verstecken sich hinter wohlklingenden Feature-Namen spürbare Änderungen im Praxisbetrieb, doch das Fehlen der ganzen »HyperMotion«-Neuerungen sieht man der PC-Fassung von FIFA 22 extrem an. Nach einem kompletten Wochenende mit der PC-Version von FIFA 22 starte ich die PS5-Fassung und musste mir fast die Augen reiben. All diese grafischen Details bei den Nahaufnahmen der Spieler (Haare, Tattoos, Trikots), das hübscher reagierende Tornetz, die dynamischere Positionierung der Sportler und natürlich die realistischeren, wuchtigeren Animationen wirken wie aus einem anderen Spiel. Das bringt die Energie des Sports besser rüber, Tore und Zweikämpfe fühlen sich satter beziehungsweise ruppiger an; auch das Gewicht des virtuellen Balls gefällt mir in der Next-Gen-Version besser. Alles Augenwischerei und Grafikzauber? Jein. Dank dieser Upgrades spielt sich FIFA 22 auf einer PlayStation 5 tatsächlich wesentlich besser, wirkt moderner und fühlt sich mehr nach einem Nachfolger an, für den man als Spieler auch gewillt ist, den Vollpreis zu bezahlen.





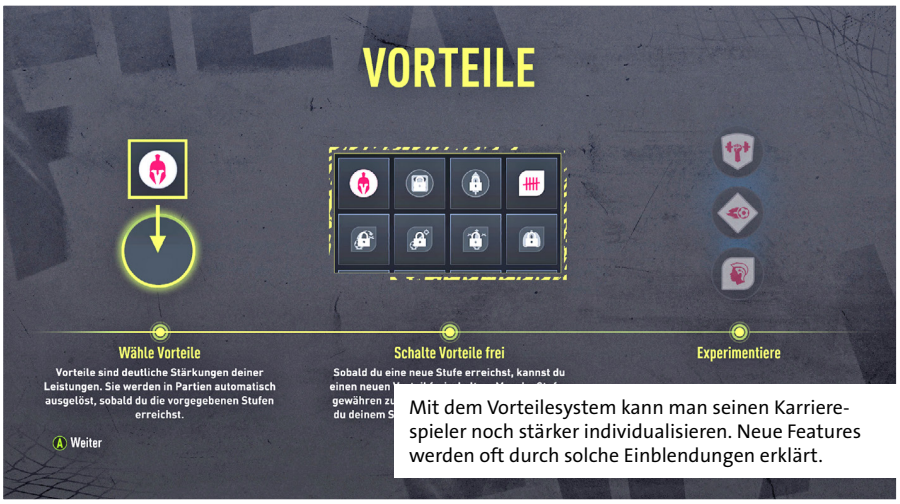
Eckball bei einem spanischen Ligaspiel: Publikum und Banden sehen ordentlich aus, der Rasen wirkt aus der Spielperspektive aber wie eine platte Textur.



Eines der Volta-Arcade-Minispiele, die man nur am Wochenende spielen darf. Hier pfeffern vier Spieler Bälle durch Ringe oder schießen Spielerattrappen ab.



Das übliche Dilemma im Ultimate-Team-Modus: Um sich Pakete leisten zu können, verwandeln viele Spieler echtes Geld in virtuelle FIFA Points.



Mit dem Vorteilesystem kann man seinen Karriere-spieler noch stärker individualisieren. Neue Features werden oft durch solche Einblendungen erklärt.

ling sorgt erneut für geschmeidige Tänzchen und Finten auf engstem Raum.

Turbos und Torhüter

Generell ist die Spielgeschwindigkeit etwas niedriger als bei FIFA 21, was etliche Athleten einen Tick behäbiger macht und das Spielgeschehen damit realistischer. Auf der anderen Seite sorgen die neuen explosiven Sprints für mehr Tempo auf den ersten Metern – flinke Hochgeschwindigkeitsspieler genießen damit den Vorteil, den sie auch in Wirklichkeit auf dem Platz haben. Grundsätzlich ist die Offensive in FIFA 22 erneut im Vorteil, Torfestivals sind keine Seltenheit, und Stürmerstars können tendenziell leichter glänzen als Abwehrrecken.

Für mehr Komfort in der Verteidigung sollen neue Spielerwechseloptionen sorgen, namentlich der »Icon-Wechsel«. Wer in der Defensive auf den rechten Stick drückt, bekommt Richtungs-Icons über den vier am besten positionierten Mitspielern angezeigt und kann durch die Wahl einer Richtung flott zum Wunschspieler wechseln; in der Praxis empfand ich das als gewöhnungsbedürftig, doch generell ist die Option willkommen.

Ein interessantes Detail ist die neue Mitspieler-zustellen-Ausdauer: Das klingt kompliziert, betrifft aber eigentlich nur die Fähigkeit eurer Teamkollegen, einem Gegner (nach Druck auf die RB/R1-Taste) auf die Pelle zu rücken. Diese Hilfestellung ist wegen der neuen Ausdauer nicht mehr unbegrenzt verfügbar – in dieser Hinsicht erschöpfte Sportler müssen etliche Sekunden warten, bis sie die Aktion wieder ausführen können.

Beim Torhüterspiel bemerkt man auch einige Veränderungen: Das betrifft nicht zwingend die Strafraumbeherrschung bei hohen Bällen oder das Einleiten von Kontern, sondern macht sich auf der Linie bemerkbar. Die Animationen sind, zumindest bei den großen Namen zwischen den Posten, näher dran an ihren realen Vorbildern, zudem lenken sie manchen Ball besser über die Latte als in FIFA 21 oder fischen ihn durch Übergreifen aus dem Winkel.

Volta zum Dritten

Auch FIFAs Straßenfußball Volta bekommt in der 22er-Version ein paar Neuerungen spendiert: Auf dem Platz fühlt sich der Kick noch tricklastiger und ungezwungener an – Letz-



Ein typisches FUT-Team nach der Investition von circa 15 Euro. Fast alle Positionen sind mit Spielern im niedrigen 80er-Bereich besetzt.

teres liegt sicher auch daran, dass Electronic Arts das Chemiesystem zwischen den Spielern entfernt hat.

Je nach Teamgröße und Regelwerk (zum Beispiel auch Futsal, wo mit Aus gespielt wird) entstehen durchaus coole, rasante Partien, in denen geübte Spieler ihre Gegner regelrecht auseinandernehmen. Andererseits nerven mich der Hang zu Stolperern und die teilweise Slapstick-artigen Kollisionen. Und dann ist da noch der Look: Warum müssen fast alle Volta-Sportler wie Hipster-Sims oder die Hackerbande aus Watch Dogs 2 aussehen? Gut ist, dass der selbst erstellte Avatar von Beginn an ein bisschen mehr draufhat, schade ist dafür der Wegfall der Volta-Story. Die war zwar schon in FIFA 21 überschaubar, aber letztlich doch ein kleiner Mehrwert für Einzelspieler.

Den neuen »Spiel mit deinen Freunden«-Fokus unterstreichen die Minispiele des Volta-Arcade-Modus; seltsamerweise ist diese Spielvariante nur am Wochenende verfügbar. Hier beharken sich vier Online-Spieler in bunten Fußball-Minigames, die mich an die (20 Jahre alten) Trainingsdisziplinen aus Virtua Tennis erinnern. Mal schießen alle Sportler durch Ringe, um Punkte zu bekommen, mal dribbelt man über Felder, um sie einzufärben; in der nächsten Runde bolzt man den Ball in Tennis- und Squash-ähnlichen Minispielen über den Platz. Das sieht nett aus und macht mit Freunden Laune, besonders ausgereift finde ich die einzelnen Disziplinen aber nicht.

Karrierechancen bei FIFA 22

Recht überschaubar sind die Veränderungen im Karrieremodus, aber es gibt sie: Man kann nun einen eigenen Verein von Grund auf erstellen, inklusive Name, Wappen, Trikots und Co., anschließend zudem das Stadion anpassen und sich für eine Liga entscheiden. Schön, dass das geht. Der große Wurf ist es aber nicht.

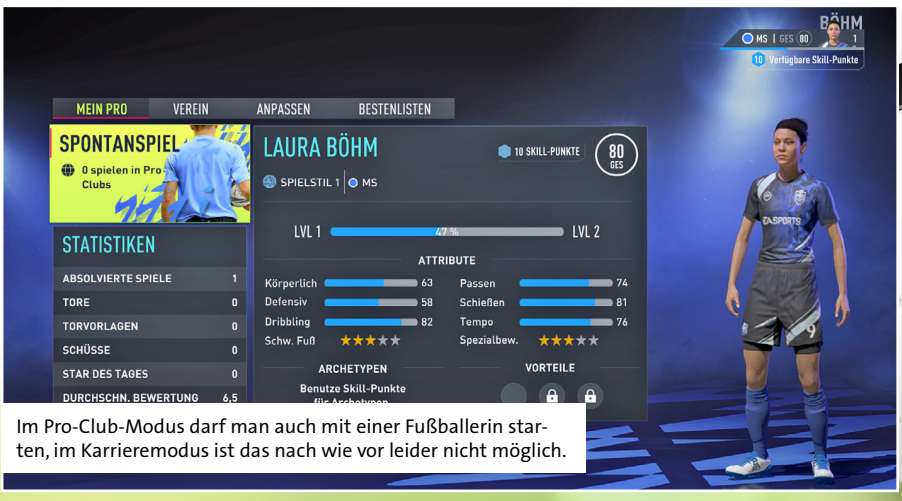
Neben dem Verbessern eines selbst erstellten Spielers via Fähigkeitenbaum gibt es nun knapp 30 sogenannte Vorteile, die man im Spielverlauf freischaltet; mit bis zu dreien darf man seinen Spieler dann aufmotzen. Diese Vorteile werden automatisch ausgelöst, wenn man eine bestimmte Bedingung erfüllt hat (zum Beispiel eine Torvorlage) – es winken unter anderem kurzzeitig verbesserte Passwerte, präzisere Flanken oder stärkere Standardausführungen. Andere, defensivere Gimmicks sind ein Verteidigungs-Boost, wenn man letzter Mann ist, oder ein schnelleres Herauslaufen des Keepers.

Je nachdem ob ihr die Karriere mit einem Star, einem selbstgebauten Kicker oder mit Trainerfokus startet, warten diverse Feinheiten, die man teilweise aus den Vorjahren kennt: Der nahtlose Übergang von der wie in einem Managerspiel präsentierten Simulation zum Eingreifen auf dem Platz ist erneut sehr angenehm, hier kann man viel Zeit sparen und nur intervenieren, wenn das eigene Team in Rückstand gerät.

Neu ist die Option, dass man bei schwankenden Leistungen erstmal auf der Bank sitzt und erst spät als Joker eingewechselt wird. Das verringert das Zeitfenster, in dem man glänzen kann, bildet andererseits die Realität aber treffender ab als bisher.

Die ebenfalls neuen Szenen aus der Kabine, die nach dem Match eingeblendet werden, gehen zwar als kleines Atmosphäre-plus durch, besonders schick sind sie auf dem PC allerdings nicht geraten. Gut gefallen uns allerdings die vielen Statistiken und detaillierten Heat-Maps, die unseren Einfluss auf dem Platz visualisieren.

Zu guter Letzt freut uns die neue Anzeige von Expected-Goals-Werten nach dem Abpfiff. Wer sich tiefergehend mit Fußball befasst, kennt diese Kennziffer aus anspruchsvollen Spielanalysen. Mit dem Expected-Goals-Modell wird verdeutlicht, wie viele gute Chancen ein Team hatte und ob es sich



Im Pro-Club-Modus darf man auch mit einer Fußballerin starten, im Karrieremodus ist das nach wie vor leider nicht möglich.

Was glaubt ihr, was sich hinter FIFA 64 (1997) verbirgt? Nein, kein Retro-Fußball, sondern FIFA 97, nur eben für den Nintendo 64.



Ein Tor in einer Partie im Pro-Club-Modus (ehemals: Be a Pro). Unsere Spielerin hat einen Assist beigesteuert, hängt aktuell aber noch bei einer Bewertung von 6,6.



Die Skill-Trainingseinheiten bringen euch eine Reihe von spielerischen Feinheiten bei.

beim Abschluss über- oder unterdurchschnittlich gut angestellt hat.

Und was geht bei FUT?

Den von Pay2Win-Mechaniken durchseuchten, aber extrem beliebten Ultimate-Team-Modus haben wir uns für den Test natürlich auch angeschaut. Der ist gerade für Einsteiger durchaus komplex, doch EA hat auch ein paar hilfreiche Tutorials am Start.

Das Schema ist bekannt: Man startet mit einer No-Name-Truppe, verdient durch fleißiges Spielen virtuelle Credits (oder kauft sie mit Echtgeld), holt sich damit virtuelle Kartenpacks in der Hoffnung, darin bessere Spieler für sein Traumteam zu finden. Gold muss es schon mindestens sein, wenn man online eine Chance haben will – gegen Spieler, die sofort den halben Monatslohn in neue Kartenpacks buttern.

Wer »nur« 20 Euro ausgibt oder die in der Ultimate Edition enthaltenen FIFA Points investiert, hat recht bald ein Team zusammen, das mit bekannten Spielern gefüllt ist. Aber dann finden sich dort halt typische 80er-Kandidaten: Bei mir waren es zum Beispiel Gladbachs Stindl, der gealterte Belgier Nainggolan, Ex-Bayern-Profi Dante oder Italiens EM-Joker Belotti. Statt Messi, Mbappé, Lewandowski, Lukaku oder Ronaldo.

Generell bemüht sich FUT in FIFA 22 um mehr Einsteigerfreundlichkeit: Im beliebten Modus Division Rivals gibt es nun Checkpoints, die Niederlagen weniger schmerzlich machen, und die neue öffentliche Koop-Spielersuche erlaubt lockere Zwei-gegen-Zwei-Matches, in denen ihr nicht mit der eigenen FUT-Truppe antretet.

Weiterhin gibt es die FUT Champions, die mit den Champions Finals am Wochenende abgeschlossen werden, außerdem wochenbasierte Boni für Vielspieler. Neu bei den Stadionanpassungen sind spezielle Choreos hinter dem Tor der Heimmannschaft und die Gestaltung des VIP-Bereichs.

Im In-Game-Shop zieht man sich die neuen Packs wie üblich mit FUT-Punkten oder FIFA Points, letztere können per Echtgeld erworben werden. 100 FIFA Points kosten beispielsweise 99 Cent, ein »Premium Gold Pack« schlägt also mit 1,50 Euro zu Buche.



Teamschwund in der Serie A: Atalanta Bergamo und Lazio Rom sind nicht mehr mit ihren echten Namen und Wappen in FIFA enthalten.

MEINUNG



Matthias Schmid
@fuchsmanguste

Da mag der französische Weltmeister Kylian Mbappé noch so verschmitzt vom Cover lachen, ich werte es trotzdem als ein schlechtes Omen, dass FIFA 22 selbst beim Titelstar den bewährten Weg aus dem Vorjahr geht. Die neueste EA-Kickerei ist kein schlechtes Spiel, bietet nach wie vor eine große Modivielfalt, darunter kurzweiligen Volta-Spaß und diverse Varianten, die Solisten lang vor den Rechner fesseln können. Aber reichen die vielen bekannten Features, das wie eine Monstranz vor sich hergetragene dicke Lizenzpaket und das nach wie vor gute, aber doch so bekannte Spielgefühl, um den Kaufpreis zu rechtfertigen? Mir nicht! Vor allem wenn ich sehe, welchen Schritt FIFA 22 dank der neuen Animationen auf Next-Gen-Konsolen gemacht hat, fühlt sich die diesjährige PC-Fassung wie ein schales Update an. Unterm Strich kann man also durchaus die Meinung vertreten, dass man mit FIFA 21 besser beraten ist, weil hier mehr Umfang geboten wird als im Vollpreisnachfolger namens FIFA 22.

Schön, dass Electronic Arts sinnvolle Neuerungen aus dem Vorjahr konserviert (kreative Läufe, agiles Dribbling) und in diesem Jahr mit verbesserten Torhüteranimation und den explosiveren Sprints zusammenbringt. Nicht schön, dass sich Volta immer noch nicht so gut spielt wie die besten FIFA-Street-Episoden, dass die Karriere sich trotz kleiner Neuerungen sehr bekannt anfühlt und FUT es mit seinen Glücksspielmechaniken immer noch auf das Geld junger Menschen abgesehen hat. Und bei all dem Ärger über das deutlich schönere FIFA 22 auf den Next-Gen-Konsolen muss auch mal gesagt werden: Selbst ohne sehnsüchtige Blicke auf diesen durchtrainierten PS5-Modellathleten wäre die PC-Version von FIFA 22 mehr so Ailton statt CR7.

Wer stattdessen nur mit FUT-Punkten bezahlen will (7.500 für besagtes Pack) muss schon ein paar Matches bestreiten. Freilich kann man auch den FUT-internen Transfermarkt nutzen, doch die Verlockung, mit Echtgeldeinsatz auf die Abkürzung auszuweichen, ist wie immer groß. Unter dem Einstellungspunkt Spielzeit kann wie schon im Vorjahr eingesehen werden, wie viel Zeit man investiert oder wie viele FIFA Points man erworben hat. Entsprechend unseren Pay2Win-Wertungskriterien ziehen wir für diese Mechaniken fünf Punkte von der eigentlichen Wertung ab.



Gute Atmosphäre beim Frauenländerspiel zwischen USA und Deutschland – der Blick ins Stadionrund ist ganz ansehnlich.

Lizenzschwund?

FIFA bleibt auch in der 22er-Iteration der Klassenprimus in puncto Lizenzen. EA wirbt mit »17.000 Spielern, 700 Teams und 100 Stadien«. Gleichzeitig wurden aber die verfügbaren Nationalmannschaften kräftig eingedampft: Während bei den weiblichen Nationalteams ein kleiner Zuwachs besteht (17 statt 16), mussten die Herren Federn lassen: Statt wie im letzten Jahr 49 sind aktuell nur noch 33 Teams dabei. Prominente Verluste sind zum Beispiel die Schweiz, Kolumbien oder Kamerun. Eigentlich mussten fast alle Regionen außerhalb Europas spürbare Einbußen verzeichnen. Aus dem südamerikanischen CONMEBOL-Verband sind zum Beispiel nur noch Argentinien und Brasilien dabei, Letztere zwar mit Namen, Wappen und Trikot, aber nicht mit den namhaften Kickern. Mit Stars gespickte Teams wie die von Chile, Kolumbien oder Uruguay glänzen in FIFA 22 durch Abwesenheit, zusammen mit der mickrigen Ausbeute aus Asien (China!) und dem Fehlen afrikanischer Teams wird eine virtuelle WM in FIFA 22 zur Farce. Das bildet die Vielfalt der Fußballwelt in keiner Weise ab und wirkt mit seinem Europa-Fokus furchtbar unzeitgemäß.

Auch in der italienischen Serie A gibt es Abgänge: Lazio Rom tritt nun als »Latium« unter falschem Logo an, ebenso bleibt der Gosens-Club Atalanta Bergamo außen vor; zusammen mit den Verlusten aus dem letzten Jahr (Juventus Turin, AS Rom) und dem in FIFA 23 anstehenden Wegfall des SSC Neapel ist das keine schöne Aussicht für Liebhaber der ersten italienischen Liga. Andernorts sieht das besser aus: Aus Deutschland sind die drei obersten Spielklassen dabei, England-Fans bekommen sogar vier Ligen, und die indische Super League feiert gleich mal ihre Premiere in FIFA 22.

Viel drin, darunter viel Bekanntes

Jetzt haben wir hier einen halben Roman über die Feinheiten und Neuerungen von FIFA 22, wir werfen dem Spiel aber gleichzeitig technische Tristesse und eine zu große Ähnlichkeit zum direkten Vorgänger vor. Passt das zusammen oder ist der Kennerblick zu kritisch? Nein, denn das bloße Mitschleifen bewährter Modi, das Nachbessern hier und dort, das Einbringen etlicher kleiner Verbesserungen reicht in diesem Jahr nicht aus. Der Karrieremodus ist weitgehend gleich, Volta wurde um die Story beschnitten, FUT bleibt Pay2Win, und auf dem Platz muss man schon genau hinschauen, um die spielerischen Neuerungen zu bemerken. In Verbindung mit der schwachen Optik und dem Fehlen der deutlichen Next-Gen-Verbesserungen kommen wir nicht um eine spürbar niedrigere Wertung für die PC-Version von FIFA 22 herum.

Eine vielleicht tröstliche Info für PC-Spieler der Marke »Den anderen geht es aber schlimmer« hätten wir noch: Nintendo-Switch-Spieler bekommen nur die sogenannte FIFA 22 Legacy Edition, was allerdings nur ein 40 Euro teures Kader- und Trikot-Update zu FIFA 21 ist. Was wiederum ein Kader- und Trikot-Update von FIFA 20 ist. Und das, ihr ahnt es schon, ist tatsächlich nur ein Legacy-Update von FIFA 19. In diesem Kontext wirkt so ein Downgrade der PC-Version ja fast wie eine Lappalie. ★



Eckball: Generell gefallen uns die Standardsituationen recht gut in FIFA 22; auch das Freistoßsystem macht Laune.

FIFA 22

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i3 6100 / Athlon X4 880K	i5 3550 / FX 8150
GTX 660 / Radeon HD 7850	GTX 670 / Radeon R9 270X
8 GB RAM, 50 GB Festplatte	8 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION

⊕ gute Modelle und Animationen ⊕ nah dran an TV-Übertragungen ⊕ hübsche Kulissen ⊖ tritt grafisch auf der Stelle ⊖ einige Features nicht auf PC

SPIELDESIGN

⊕ Torhüter besser ⊕ kreative Läufe und akkurates Dribbeln ⊕ gutes Spielgefühl ⊖ Offensive deutlich im Vorteil ⊖ spielerisch kaum weiterentwickelt

BALANCE

⊕ sechs Schwierigkeitsgrade ⊕ KI wählt oft gute Wege ⊕ spaßige Skill-Spiele ⊖ FUT-Gegner voller Superstars ⊖ keine Skill-Spiele, die Features erklären

ATMOSPHÄRE / STORY

⊕ lebhafte Stadionatmosphäre ⊕ gute Kommentatoren ⊕ nette kleine Videoschnipsel in der Karriere ⊖ kein Storymodus mehr ⊖ kein Next-Gen-Zauber

UMFANG

⊕ viele lizenzierte Ligen ⊕ verschiedene Karrierevarianten ⊕ komplexer Sammelkarten-Modus (FUT) ⊕ Straßenkick (Volta) ⊖ weniger Nationalteams

ABWERTUNG

Wir werten wegen Pay2Win-Mechaniken im Ultimate-Team-Modus ab.

74 -5

FAZIT

Kein doller Jahrgang plus PC-Downgrade: FIFA 22 spielt sich gut, ist aber grafisch schwach und bietet kaum Neues an.

69

Kena: Bridge of Spirits

KEIN KINDERSPIEL

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Ember Lab** Entwickler: **Ember Lab** Termin: **21.9.2021** Sprache: **Englisch, deutsche Texte** USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Epic Games Store)** Enthalten in: **–**





Kena: Bridge of Spirits verzaubert mit seiner wunderschönen Optik. Doch hinter der hübschen Fassade steckt viel mehr. Von Marylin Marx

Wer wegen der fluffigen Disney-Optik lockerleichten Rätselspaß mit seichten Kämpfen erwartet, sollte sich diesen Test hier besonders gut durchlesen. Denn Kena: Bridge of Spirits bricht in vielen Punkten mit den Erwartungen. Hinter der hübschen Fassade steckt ein wirklich anspruchsvolles Action-Adventure, das uns immer wieder zum Schwitzen und manchmal auch zum Nachdenken bringt. Auch die Story ist düsterer, als sie anfangs scheint. Zu Beginn erfahrt ihr von der aber noch nicht viel, denn Kena beginnt simpel. Als Geisterführerin macht ihr euch auf die Reise zum heiligen Bergschrein. Auf eurem Weg dorthin trefft ihr auf einige Geister, die in einem vergifteten Dorf verweilen und auf Erlösung warten. Um euren Weg zum Geisterberg fortzusetzen, helft ihr den ruhelosen Seelen des Dorfes, ihre ewige Ruhe zu finden. Manche davon sind euch freundlich gesinnt, andere wiederum so verzweifelt, dass sie keinen Frieden finden. Sie brauchen eure Hilfe, um sich wieder an ihr vergangenes Leben zu erinnern und Erlösung zu finden.

Je mehr Geistern ihr helft, desto weiter öffnet sich die Spielwelt. Die ist zwar nicht so riesig wie Griechenland in Assassin's Creed: Odyssey, bietet aber genug Möglichkeiten, herumzustreunen und das ein oder andere Geheimnis zu entdecken. Überflüssige Nebenquests oder nervige »Hol mal, bring mal«-Aufgaben gibt es keine.

Die Story verläuft ähnlich geradlinig wie euer Weg durch die unglaublich schöne Spielwelt. Dabei erfahrt ihr häppchenweise, was eigentlich in dem Dorf vorgefallen ist und warum es so viele unglückliche Seelen beherbergt. Zwar solltet ihr keinen Story-Twist wie in »Fight Club« erwarten, die Schicksale der einzelnen Verstorbenen nehmen euch in den fantastisch inszenierten und in Englisch vertonten Zwischensequenzen trotzdem emotional mit.

Obwohl viele Fragen am Ende offenbleiben, entdecken wir auf unserer Reise zum Bergschrein nicht nur das Dorf und seine Vergangenheit, sondern erfahren immer wieder Teile aus Kenas Leben: Warum macht sie sich überhaupt auf den Weg, und warum folgen ihr diese komischen Knubbeltierchen? Ähnlich wie in Horizon Zero Dawn ist auch in Kena der Weg das (Story-)Ziel.

Eignet sich für euch, wenn ...
... euch die Optik besonders wichtig ist.
... euer Herz für knuffige Sidekicks schlägt.
... ihr eure Kloppereien gerne fordernd habt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...
... ihr knackige Rätsel wollt.
... Knuddeloptik Brechreiz bei euch verursacht.
... ihr auf alle Fragen Antworten braucht.

Mutige Rott

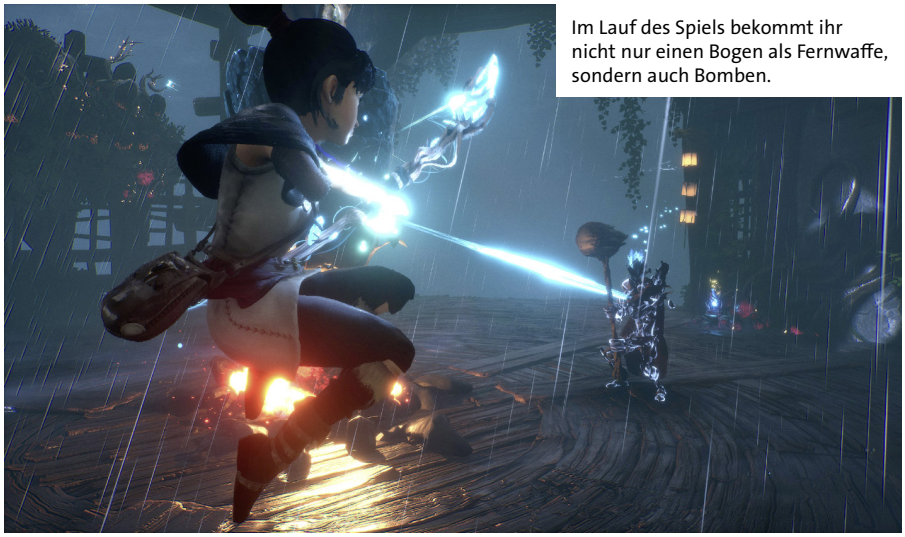
Ganz allein seid ihr auf eurer Reise nicht. Hier kommen die kleinen schwarzen Knubbeltierchen namens Rott ins Spiel, die euch schnurrend und gurrend überall hin folgen. Euer flauschiges Gefolge sieht nicht nur niedlich aus und ziert jedes Spielecover, sondern kämpft auch



Die Rätsel erfordern teilweise das Herumtragen von Statuen – gut, dass die Rott diese Aufgabe liebend gern übernehmen.



 Kena ist kein allzu gebräuchlicher Personenname, aber Kena heißt ein Dorf in Litauen.

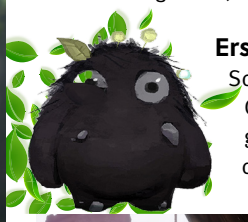


Im Lauf des Spiels bekommt ihr nicht nur einen Bogen als Fernwaffe, sondern auch Bomben.

tapfer mit. Dazu muss es allerdings erstmal mutiger werden. Denn die kleinen Geister haben grundsätzlich Angst vor den knorrigen Gegnern und verstecken sich zu Beginn des Kampfes lieber. Aber mit jedem Treffer, den Kena landet, sammeln die Rott mehr Mut und sind irgendwann in der Lage, uns im Kampf zu unterstützen. Per Knopfdruck könnt ihr eurem schwarzen Schwarm befehlen, den Gegner festzuhalten, ihn zu verwirren oder sich mit euren Waffen zu verbinden, um zu einem kräftigen Hammerschlag auszuholen oder einen aufgeladenen Bogenschuss abzufeuern.

Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad ist es schwerer oder leichter, diesen Mut für die Rott zu sammeln. Füllt sich die Leiste auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad noch von selbst, verliert ihr auf der höchsten Stufe sogar Mut, wenn ihr getroffen werdet. Der Schwierigkeitsgrad beeinflusst aber nicht nur, wie schnell ihr Mut sammelt, er macht auch die Gegner zäher – und schlauer. Im Gegensatz zu vielen anderen Action-Adventures mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden werden bei Kena die Gegner wirklich intelligenter und aggressiver. Das zwingt euch eure Taktiken zu ändern und führt schon auf normalem Schwierigkeitsgrad hin und wieder zu Schweißausbrüchen. Wer eine Herausforderung sucht, ist hier richtig.

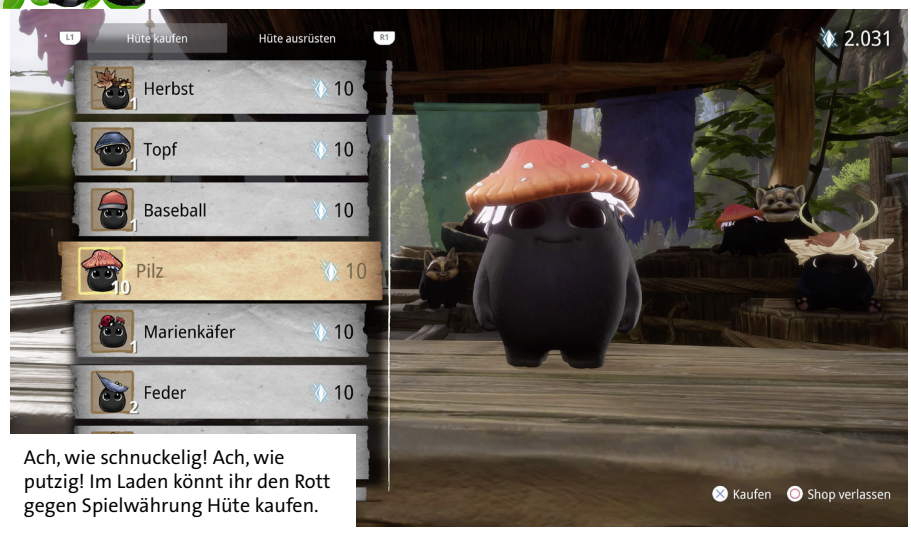




Erstmal knacken

Schon bei normalen Gegnern gibt es eine ganze Reihe an Typen, die ihr mit unterschiedlichen Techniken zu Kleinholz oder Geistergulasch verarbeiten dürft. Etwa könnt ihr das Holzschild eures Gegners nur mit einer wuchtigen Attacke zerstören oder müsst erst seine harte Schale mit Bomben knacken, ehe ihr an das Innere herankommt.

Die verschiedenen Gegnertypen bieten in Kombination mit dem gewählten Schwierigkeitsgrad auch schon ohne Bosskämpfe eine echte Herausforderung, sodass sie sel-



Ach, wie schnuckelig! Ach, wie putzig! Im Laden könnt ihr den Rott gegen Spielwährung Hüte kaufen.

MEINUNG



Marylin Marx
@Zaizencosplay

Kena hat mich clever an der Nase herumgeführt. Was auf den ersten Blick wie ein niedliches und locker-leichtes Spiel für zwischendurch wirkt, entpuppt sich beim Spielen als echte Herausforderung. Bei dem ein oder anderen Bossgegner habe ich mir echt die Zähne ausgebissen. Dauerhafter Frust wie in Dark Souls kam aber nie auf.

Kenas größte Stärke ist neben dem fordernden Kampfsystem aber vor allem die wunderschöne Spielwelt, die nicht nur niedlich ist, sondern auch eine Tiefe aufweist, die ebenfalls auf den ersten Blick nicht sichtbar ist. Hinter den lustigen Rott und der hübschen Landschaft verbirgt sich eine Melancholie und Verzweiflung, die mich sofort in ihren Bann gezogen haben. Zu viel will ich nicht darüber verraten. Aber ich hoffe, dass auf Kena: Bridge of Spirits noch ein zweiter Teil folgen wird, der die Geschichte um die Geisterführerin fortsetzt und die vielen Fragen beantwortet, die bis zum Ende des Spiels offenbleiben.

Apropos Ende: Kena: Bridge of Spirits ist mit seinen etwa zehn bis 15 Stunden recht kurzweilig, dafür lohnt sich jede Minute. Im Gegensatz zu vielen anderen Action-Adventures kommt Kena ohne nervige Nebenquests oder überfrachtete Spielwelt aus. Es ist wie Balsam auf eine geschundene Spielerseele, die zu großen Open-Worlds und belanglosen Aufgaben überdrüssig ist.

Kena ist außerdem die alte Schreibweise von Qena, einer Stadt in Ägypten.

DER FOTOMODUS

Egal ob ihr in Spielen gerne zum Fotografen werdet oder nicht: Probiert in Kena unbedingt den leicht zu bedienenden Fotomodus aus, denn eure kleinen Rott geben immer ein perfektes Motiv ab. Egal ob sie nun in irgendwelchen Schüsseln abhängen, euch hinterherdackeln oder einen Topf auf dem Kopf tragen, es macht einfach unglaublichen Spaß, sich auf die Lauer nach dem perfekten Schnappschuss zu legen.





Kena ist eine Geisterführerin und interagiert mit Geistern der Verstorbenen.

ten langweilig oder gar nervig werden. Auch ihre Anzahl passt hervorragend in den Spielfluss hinein. Nie haben wir das Gefühl, zu viele oder zu wenig Gegner zu treffen.

Das Kampfsystem von Kena ist actionreich und setzt vor allem auf einem höheren Schwierigkeitsgrad auf gut abgepasste Ausweichmanöver. Oftmals rollt ihr dabei aber am Gegner vorbei und müsst dann eure Kamera wieder drehen, was wertvolle Zeit kostet. Bei diesem Problem soll eigentlich das Anvisieren von Gegnern Abhilfe schaffen, nur leider ist das gar nicht so einfach. Immer wieder haben wir beim Spielen Probleme, den Gegner im Laufen anzuvisieren. Hinzu kommt, dass wir den Fokus immer wieder verlieren, wenn wir unseren Bogen auspacken, was während des Kampfes zum ein oder anderen Tod führt, weil die Kamera oder der Fokus nicht ganz so will wie wir.

Grundsätzlich besitzt ihr nur drei unterschiedliche Arten von Waffen. Dank eines einfachen Skill-Systems könnt ihr die aufrüsten und um neue Angriffe erweitern. Hinzu kommen noch einige weitere Möglichkeiten wie das Parieren von Angriffen oder einen Geistersprint, den ihr im Verlauf der Handlung freischaltet. Durch den recht spannenden Mix aus Nah- und Fernkampfangriffen mit unterschiedlichen Rott-Fähigkeiten könnt ihr euren eigenen Kampfstil entwickeln. Durch den Einsatz von Skill-Punkten habt ihr dann zusätzlich die Möglichkeit, euren Schwerpunkt auf eure präferierte Waffe zu setzen.

Wo Kena an Innovation beim Kampfsystem und kleineren Gegnergruppen glänzt, verblasst der Schein allerdings bei den Zwischen- und Endbossen. Zwar sind die grund-



Anfangs kann Kena nur Nahkampfangriffe mit ihrem Stab austeilen.



sätzlich zäher und teilen mehr aus, wir können sie aber fast immer mit unserer präferierten Taktik ausschalten. Das finden wir dann doch recht enttäuschend.

Wunderschöne, rätselhafte Welt

Weniger enttäuschend sind die Rätseleinlagen, die uns zwischen den Kampf- und Storyparts immer wieder unterhalten und fantastisch in die Spielwelt eingebaut sind: Mal müssen wir einen Tormechanismus öffnen, mal mit dem richtigen Timing über einige Plattformen hüpfen, und manchmal hangeln wir uns per Bogenschuss auf spezielle Blumen über einen Abgrund oder bewegen temporär Steinblöcke mit besonderen Bomben. Kopfzerbrechen bereiten uns die einzelnen Rätsel so gut wie nie, hin und wieder müssen wir aber doch kurz innehalten, um die Lage zu überblicken oder einen Mechanismus zu verstehen. Wer aber tatsächlich mal vor einem Rätsel sitzt und partout nicht auf die Lösung kommt oder das Timing nicht schafft, dem gibt Kena keine Hilfe an die Hand. Ihr seid ihr komplett auf euch allein gestellt. Grundsätzlich funktionieren das Springen und die allgemeine Bewegungssteuerung aber gut, sodass ihr meist nach ein oder zwei Fehlversuchen und Sprüngen ins Leere an euer Ziel kommt.



Auch heilen könnt ihr euch nur, wenn die Rott mutig genug sind. Dazu holen sie euch die Energie von diesen Blumen.

EIN WORT ZUR TECHNIK

Kena läuft auf unserem Testsystem, das den empfohlenen Anforderungen entspricht, beinahe problemlos auf den höchsten Grafikeinstellungen. Hin und wieder gab es zu Beginn einer Zwischensequenz oder eines besonders aufregenden Kampfes kurze Framedrops. Unsere Framerate bewegte sich meistens zwischen 50 und 60 FPS.

Erkundet ihr jeden Winkel und jedes Rätsel der Spielwelt, werdet ihr für eure Mühen mit einer Reihe an Collectibles belohnt. Immer wieder findet ihr in Truhen beispielsweise abwechslungsreiche Hüte, mit denen ihr euren schwarzen Schwarm in eine kunterbunte Party verwandeln könnt. Außerdem findet ihr Geisterpost, die ihr an verdorbene Häuser im Dorf ausliefern könnt, um diese zu reinigen und weitere Collectibles zu finden. Oder ihr stoßt auf neue Rott-Gefährten. Je mehr Rott ihr sammelt, desto höher steigt euer Rott-Level und schaltet neue Fähigkeiten frei. Davon abgesehen haben alle anderen Collectibles aber nur wenig bis gar keinen Einfluss auf unseren Spielverlauf.

Geht unter die Haut

Unabhängig von den Rätseln und den Sammelgegenständen verzaubert uns Kena immer wieder mit seiner Atmosphäre. Sei es die wunderschöne Grafik, der unter die Haut gehende Soundtrack oder die Geschichte des Dorfes und seiner Einwohner. All das webt sich zu einem unglaublich stimmigen Gesamtbild zusammen, bei dem wir immer wieder innehalten, um es in uns aufzunehmen. Zusammen mit der Story entsteht dadurch ein unglaublich schönes Abenteuer, wie es Disney oder Pixar in keinem Film hätten hübscher inszenieren können. ★

KENA
BRIDGE OF SPIRITS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i3 3220 / FX-6100	i7 6700K / Ryzen 7 1700
GTX 650 / Radeon HD 7750	GTX 1070 / RX Vega 56
8 GB RAM, 25 GB Festplatte	16 GB RAM, 25 GB Festplatte

PRÄSENTATION ★★★★★

+ wunderschöne Grafik + tolle Animationen
+ großartige Zwischensequenzen + stimmungsvoller Soundtrack + kreatives Charakterdesign

SPIELDESIGN ★★★★☆

+ Schnellreisesystem + fordernde Kämpfe
+ spaßige Waffen und Skills + kreative Rätsel
− Kamera macht im Kampf Probleme

BALANCE ★★★★☆

+ vier Schwierigkeitsgrade + freies Speichern
+ variantenreiches Kampfsystem + übersichtliche Karte − schon auf Normal herausfordernd

ATMOSPHÄRE / STORY ★★★★☆

+ faszinierende Welt + abwechslungsreiche Gebiete + mitreißende Geschichte + liebenswerte Charaktere (und Rott) − viele Fragen bleiben offen

UMFANG ★★★★☆

+ zehn bis 15 Stunden Spielzeit + Fotomodus
+ viele Sammelgegenstände + New Game Plus
− eigentlich geringer Wiederspielwert

FAZIT

Wunderschönes Action-Adventure, das durch ein forderndes Kampfsystem und eine atemberaubende Spielwelt überzeugt.



Life is Strange: True Colors

DIE **MAGIE** IST ZURÜCK

Genre: **Adventure** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Deck Nine** Termin: **9.9.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **–**

Ein Story-Highlight, das ihr nicht so schnell vergessen werdet. In unserem Test erfahrt ihr, was True Colors außergewöhnlich macht – und wo es trotzdem scheitert. Von Géraldine Hohmann



Das sonnengetränkte Haven Springs lädt an allen Ecken zum Erkunden und Stöbern in den kuriosen Läden ein.

Wer bereits ein Life is Strange gespielt hat, der kennt das Erfolgsrezept: eine emotionale Coming-of-Age-Geschichte, ein Kriminalfall, eine Superkraft, große Entscheidungen und ein gefühlvoller Soundtrack. Und obwohl auch Life is Strange 2 all diese Zutaten hatte, kam es nicht an die Magie des ersten Teils heran. True Colors gelingt das wieder.

Darum geht es

Unsere neue Heldin ist Alex, eine junge Frau, die nach einer schwierigen Kindheit in Kinderheimen und Pflegefamilien aufwuchs. Nach vielen Jahren spürt sie ihr älterer Bruder Gabe auf und bittet sie, nach Haven Springs zu kommen, wo er sich mittlerweile ein sicheres Leben aufgebaut hat. Doch ein schrecklicher Vorfall bringt alles aus dem Gleichgewicht. Bei einer nächtlichen Rettungsaktion eines vermissten Kindes kommt Gabe bei einem tragischen Unfall ums Leben. Die Puzzleteile scheinen jedoch nicht zusammenzupassen, und Alex vermutet, dass mehr hinter dem Tod ihres Bruders steckt, als es den Anschein hat.

Um den Fall zu lösen, nutzt Alex eine Kraft, die sie lange zu unterdrücken versuchte. Sie kann die Gefühle anderer Menschen sehen und ihre Gedanken dazu hören. Wenn Angst, Wut oder Trauer besonders stark werden, kann Alex die Welt durch die Augen dieser Person sehen und Erinnerungen und Gefühle abrufen, die mit Objekten in der Umgebung verknüpft sind. Eine Kraft, über die man allerdings nicht länger als einige Sekunden nachdenken sollte, weil sonst schnell die Logiklücken auffallen. Mal kann Alex recht alltägliche Gefühle von NPCs lesen, an anderer Stelle bleiben uns die eigentlich starken Emotionen von Hauptcharakteren verborgen. Zwar können wir die Kraft jederzeit frei anwenden, aber sie funktioniert oft nur exakt so, wie es gerade für die Handlung passt. Spannendes Experimentieren, Geheimnisse, überraschende Enthüllungen abseits der Haupthandlung … hier wäre so viel mehr möglich gewesen! Alex sieht ihre Macht nicht als Segen, sondern als Fluch. Denn ihre Emotionen verschmelzen mit denen ihrer Mitmenschen, und so kämpft sie bereits ihr Leben lang mit Wutausbrüchen oder schwerer Trauer.

Eignet sich für euch, wenn …
… ihr emotional aufgeladene Geschichten mögt.
… ihr euch in einer Spielwelt zu Hause fühlen wollt.
… ihr vor Entscheidungen nicht zurückschreckt.

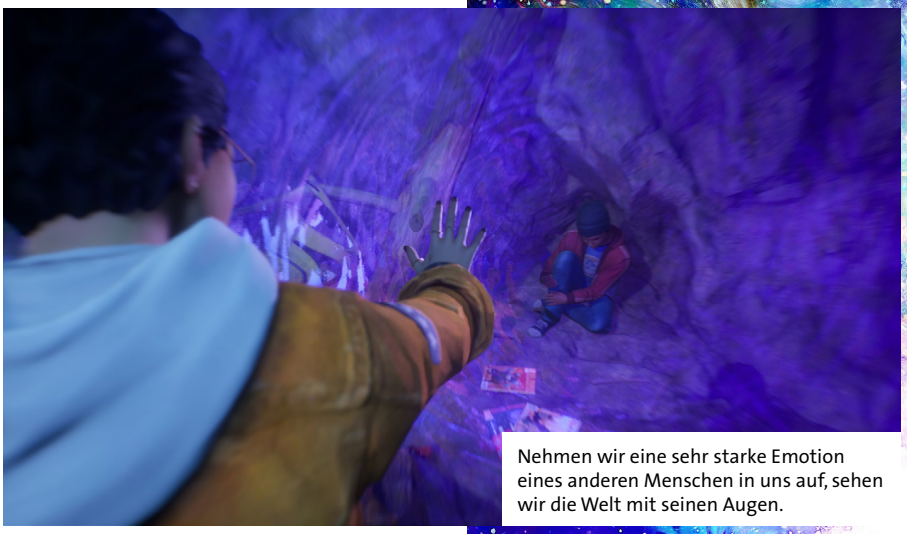
Eignet sich für euch nicht, wenn …
… ihr viel in einem Spiel selbst machen wollt.
… ihr euch sehr über Logikfehler ärgert.
… ihr knackige Rätsel lösen möchtet.

Ganz große Gefühle

Das ist eine der großen Stärken von True Colors: Wir lernen die Charaktere von Haven



Die Hauptfiguren haben wunderschöne und teilweise ausdrucksstarke Gesichter – die leider durch die schwachen Animationen geschmälert werden.



Nehmen wir eine sehr starke Emotion eines anderen Menschen in uns auf, sehen wir die Welt mit seinen Augen.

GameStar
für Atmosphäre

Springs aufs Innigste kennen, ihre tiefsten Ängste und Sorgen und ihre Beziehung untereinander. Wir machen die Menschen durch unsere Entscheidungen zu unseren Feinden, Freunden oder sogar Partnern. Denn Ryan und Steph, die besten Freunde von Alex' Bruder Gabe, zeigen beide romantisches Interesse an ihr.

Um das klarzustellen: Nichts davon wirkt aufgesetzt. Mit allen Charakteren hat Alex eine großartige Chemie, wozu auch die gelungene Sprachausgabe mit bekannten deutschen Sprechern beiträgt. Unsere Dialoge fühlen sich echt an, wir erleben Momente, über die wir noch lange nachdenken, und erhalten regelmäßig Nachrichten unserer neuen Freunde. Und wir müssen sagen: Noch nie haben wir so gerne Text-Logs in einem Spiel gelesen. Die Nachrichten und Social-Media-Einträge auf unserem Handy sind mal lustig, mal ein spannender Wink für zukünftige Ereignisse, manchmal ein Schlag in die Magengrube. Wir lesen etwa ältere Nachrichten eines Mannes, mit dem Alex einige Dates hatte. Eines Abends fragt sie ihn, ob sie bei ihm übernachten könne, weil die Zustände im Heim unerträglich geworden sind. Eine Frage, die sie auch einer Freundin des Öfteren schickte. Bei den folgenden Nachrichten, die darin enden, dass Alex seinen Kontakt blockiert, läuft es uns kalt den Rücken runter. True Colors hat keine Angst vor schockierenden Momenten. Es nutzt Themen wie Tod, Gewalt in der Familie, Krankheit und Schuld nicht nur als Gimmick, sondern gibt ihnen den nötigen Raum. Eine Lösung bietet es aber nicht immer, so wie das Leben eben auch nicht.

Die Hauptcharaktere sind optisch unheimlich liebevoll gestaltet. Ihre Gesichtszüge, Kleidung und ihr Ausdruck erzählen uns viel über ihre Persönlichkeit. Schade, dass die steifen Animationen manchmal auf Kosten von Glaubwürdigkeit und Ausdruck gehen. Vor allem weil die Emotionen eine so wichtige Rolle spielen. Aber auch die NPCs ohne Namen, denen wir in der Welt begegnen, hätten sehr viel mehr Liebe vertragen können. Die gehen nicht über Standardmodelle mit minimaler Animation hinaus.

Open World in ultra light

Wir bewegen uns ab Kapitel zwei zwar recht frei durch Haven Springs und können auch optionale Nebenaufgaben lösen, die meisten Gebäude bleiben uns aber verschlossen. Das passt unserer Meinung nach aber viel besser zum Spielkonzept von Life is Strange. Die Rückkehr in eine kleine Stadt, die nach und nach zu unserem Zuhause wird, ist eine viel bessere Entscheidung als der Roadtrip aus Teil zwei. Denn die Bergbaustadt Haven Springs funktioniert beinahe selbst wie ein Charakter. Sie steckt voller kleiner Geschichten und Details, die von uns entdeckt werden wollen. Ein Bergarbeiter, der mit seiner Mutter telefoniert, die sich um seinen Job sorgt. Eine Eisdiele, die durch unser Eingreifen eine neue Eissorte kreiert. Im Plattenladen liegen Rabattcoupons für die Marihuanaapotheke die Straße runter … Moment, was? Ja, auf den ersten Blick wirkt Haven Springs wie eine unrealistische Hipster-Vision. Wie sollte eine Ortschaft mit einem Blumenladen, einem Musikgeschäft und einer Marihuanaapotheke überleben? Aber tatsächlich erklärt das, warum Haven Springs von der finanziellen Unterstützung der Bergbaugesellschaft Typhon abhängig ist, die in der Handlung eine wichtige Rolle spielt. Alles ist miteinander verknüpft.

Welche Rolle spielen die Entscheidungen?

Natürlich wäre es kein Life is Strange ohne eine Reihe von schwerwiegenden Entscheidungen. Sol-

MEINUNG



Géraldine Hohmann
@mighty_dinomite

Ich habe Life is Strange: True Colors mit einem Gesichtsausdruck von jemandem begonnen, der gerade das erste Mal Austern probiert. Sehr skeptisch, sehr bereit, diese Glibberdinger nicht zu mögen und nie wieder zu essen. Denn nachdem Teil eins einen ganz besonderen Platz in meinem Herzen eingenommen hat, wurde ich von Teil zwei und Before the Storm enttäuscht. Irgendwie war die Magie verschwunden. Doch kaum habe ich die vom Abendlicht geküsste Stadt Haven Springs das erste Mal betreten, kaum verbrachte ich meine ersten Sekunden mit den Charakteren, die meine Familie werden sollten, da wusste ich: Es ist wieder da. Das ganz besondere Life-is-Strange-Gefühl. Man hätte spielerisch definitiv mehr herausholen können. Aber die einzigartige Geschichte und Atmosphäre trösten mich darüber hinweg.

Für alle, die schon mal einen geliebten Menschen verloren haben, wird True Colors ab und zu ein Schlag in die Magengrube sein. Denn es hat keine Angst davor, Dinge auszusprechen. Auch wenn es zu Beginn nicht so wirken mag: Lasst euch überraschen. Aber vor allem die schönen Momente und die liebevoll geschriebenen Figuren führen dazu, dass man am Ende selbst Mitglied der außergewöhnlichen Gemeinde von Haven Springs sein möchte.



Nach einer Weile wird Haven Springs mehr und mehr zu unserem Zuhause.

len wir ein dubioses Abfindungsangebot annehmen? Wem können wir wirklich vertrauen? Aber auch kleine Entscheidungen wie die Wahl eines Namens für unseren LARP-Charakter formen unsere ganz eigene Geschichte. Schlussendlich führen unsere Entscheidungen zwar zu einem von fünf verschiedenen Enden, der Weg dorthin bleibt aber leider mehr oder weniger linear.

Tatsächlich beeinflussen unsere Entscheidungen manchmal gar nicht so sehr, was passiert, sondern vor allem, wie unsere Mitmenschen darauf reagieren. Dass die Handlungsstränge immer wieder auf ähnliche Situationen hinauslaufen, ist zwar enttäuschend, aber dennoch fühlen sich die Reaktionen der Menschen wirklich bedeutend an. Weil sie in dem Moment mehr für uns sind als Videospielfiguren. Weil ihre Meinung uns wichtig ist. Weil wir manchmal stundenlang ein schlechtes Gewissen wegen einer falschen Entscheidung mit uns herumtragen. Denn es stellt sich heraus, dass es einige ganz klar falsche Entscheidungen gibt. Die sind nicht immer eindeutig, während wir sie treffen, führen aber unvermeidlich zu einer etwas unbefriedigenden Auflösung. Schade, dass wir selten eine Möglichkeit bekommen, solche Entscheidungen wiedergutzumachen.

Eine einzigartige Erfahrung

Life is Strange: True Colors bringt in vielerlei Hinsicht die Magie aus dem ersten Teil zurück, die weder Life is Strange 2 noch Before the Storm so richtig einfangen konnten. Allerdings fehlen uns auch ein paar Aspekte schmerzlich. Die Zeitrückspulkraft sorgte an der ein oder anderen Stelle für spannende Rätsel. So etwas gibt es in True Colors überhaupt nicht. Die Kraft des Gefühlelesens wird lediglich genutzt, um weitere Dialoge freizuschalten oder mehr über eine Vorgeschichte zu erfahren. Spielmechanisch bietet sie keine Herausforderung.

Mehr Interaktivität in Form von Rätseln und dem Experimentieren mit unseren Kräften hätte True Colors definitiv gutgetan. Aber am Ende ist das Spiel mehr als die Summe seiner Teile. Es ist seine Charaktere. Es ist die Story, die uns nachdenklich und melancholisch stimmt, aber auch mit einem hoffnungsvollen Gefühl entlässt. Deshalb ist Life is Strange: True Colors am Ende nicht perfekt. Aber trotzdem ein Spiel, das ihr erlebt haben solltet. ★



Steph ist DJ des örtlichen Radios, Ryan ist Ranger von Haven Springs.

LIS: TRUE COLORS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i3 4350 / X4 965	i5 6600K / Ryzen 5 2600
GTX 770 / HD 8870	GTX 980 / R9 390X
4 GB RAM, 3 GB Festplatte	8 GB RAM, 3 GB Festplatte

PRÄSENTATION ★★★☆☆

⊕ detailverliebtes (Haupt-)Charakterdesign ⊕ wunderschöne Stadt ⊕ gelungene Vertonung ⊖ steife Animationen ⊖ minimalistisch gestaltete NPCs

SPIELDESIGN ★★★☆☆

⊕ intuitive Steuerung ⊕ spannende Entscheidungen ⊕ unterhaltsame Nebenquests ⊖ keine richtigen Rätsel ⊖ Superkraft nicht logisch integriert

BALANCE ★★★☆☆

⊕ Ziele stets erkennbar ⊕ kein Zeitdruck ⊕ alternative Entscheidungen via Kapitelauswahl ⊖ nicht fordernd ⊖ einige Entwicklungen können frustrieren

ATMOSPHÄRE / STORY ★★★★★

⊕ Stadt fühlt sich nach zu Hause an ⊕ glaubhafte Charaktere ⊕ spannende Text-Logs und SMS ⊕ einige extreme Momente ⊕ gefühlvoller Soundtrack

UMFANG ★★★☆☆

⊕ fünf verschiedene Enden ⊕ 15 Stunden Story ⊕ nicht mehr im Episodenformat ⊕ viele interessante Kleinigkeiten ⊖ geringer Wiederspielwert

FAZIT

Besonderes Story-Adventure, das einem noch lange im Gedächtnis bleibt, aber von mehr Interaktivität profitiert hätte.





Diablo 2: Resurrected

DER TEUFEL IM DETAIL

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Vicarious Visions** Termin: **23.9.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Battlenet)** Enthalten in: **–**

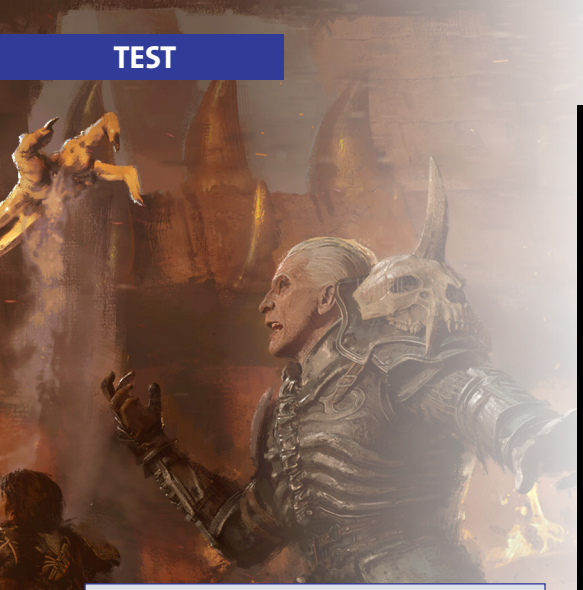
20 Jahre nach Release erscheint der Action-Rollenspielklassiker in einem modernen Grafikgewand. Die wuchtige Atmosphäre des Remasters unterstreicht die großen Stärken von Diablo 2 – aber auch Schwächen, die selbst Fans vom Kauf abhalten könnten. Von Natalie Schermann

Bereits 2500 v. Chr. benutzten die Ägypter Rouge für rosige Wangen und Lippen sowie Kajal für die Augen. Denn anders als der Großteil der Männerwelt vielleicht vermutet, ist Schminke keine Maske. Vielmehr sollen damit die eigenen Vorzüge betont werden. Während ausdrucksstarke Merkmale auch im Alter noch glänzen, können Falten nicht von Make-up bedeckt werden.

Genau so ergeht es nun dem Remaster des 20 Jahre alten Blizzard-Meisterwerks Diablo 2. Resurrected hat mit der überarbeiteten Grafik und den komplett neu gerenderten Zwischensequenzen ein wirklich erstklassiges Facelifting bekommen. Die Grafikpracht unterstreicht die Zeitlosigkeit des Klassikers: Diablo 2 ist selbst nach heutigen Maßstäben ein großartiges Action-Rollenspiel mit einem tiefen Charaktersystem, einer denkwürdigen Story, sieben gleichermaßen spaßigen Klassen, einer gnadenlos motivierenden Jagd nach besserer Ausrüstung und einer zum Schneiden dichten Atmosphäre. Doch wischt man die Schminke beiseite, so offenbaren sich ein paar Stellen, an denen unübersehbar der Zahn der Zeit genagt hat. Wir klären im Test, für wen sich Diablo 2: Re-



Die sieben Charakterklassen fühlen sich einzigartig an. Zahlreiche Items und Fähigkeiten bieten Raum für Experimente.



Eignet sich für euch, wenn …
… ihr bereits Fan des Originals seid.
… ihr den Klassiker nachholen wollt.
… ihr Lust habt, Klassen und Builds auszuprobieren.

Eignet sich für euch nicht, wenn …
… euch fummeliges Inventarmanagement stört.
… ihr es nicht mögt, euch einzuarbeiten.
… euch ein knackiger Schwierigkeitsgrad frustriert.



Die zum Schneiden scharfe Atmosphäre von Resurrected hätte auch unter mehr Komfort-Features nicht gelitten.



Wer ohne Blitzwiderstand in die Wurmgruft geht, hat besser viele Heiltränke dabei.

KLAGE GEGEN ACTIVISION BLIZZARD

Der Publisher von Diablo 2: Resurrected, Activision Blizzard, sieht sich aktuell einer Klage wegen Sexismus und ungleicher Behandlung von weiblichen Mitarbeiterinnen ausgesetzt. Falls die Missstände für eure Kaufentscheidung eine Rolle spielen, haben wir für euch auf GameStar.de alle Infos zur Sexismusklage in einem ausführlichen Artikel zusammengefasst.

surrected lohnt und was das Remaster noch besser hätte machen sollen.

So schön war Diablo noch nie

Bekommt ein legendäres Spiel wie Diablo 2 einen neuen Anstrich, halten Fans besorgt den Atem an. Kann das Remaster nicht nur den Stil, sondern auch das Gefühl des Klassikers einfangen? Oder zerstört das neue Gewand die düstere Atmosphäre? Mit seinem knalligen und bunten Look entfernte sich Diablo 3 für viele Fans zu sehr von seinen Wurzeln. Ihr könnt nun beruhigt ausatmen: Dem Remaster gelingt es nämlich nicht nur, den Geist des Kultspiels einzufangen und ihn auf eine moderne Leinwand zu übertragen. Diablo 2: Resurrected setzt in puncto Atmosphäre sogar noch eine Schippe drauf. Das grandiose Licht- und Schattenspiel lässt Sanktuario noch beklemmender wirken. Wo im Originalspiel nur kahle Wände prangen, pflanzt Entwickler Vicarious Visions zusätzliche Details in die Welt: blutige Handabdrücke und Pentagramme, abgetrennte Körperteile, eitrige Insekteneier, tropfendes Wasser. Die wuchtige Soundkulisse setzt dem Ganzen die Höllenkrone auf. Für das Remaster wurden Effektgeräusche, Dialoge und der unvergessliche Soundtrack überarbeitet. Aber keine Sorge: Die grandiosen Musikstücke klingen genau wie früher, tönen aber jetzt kristallklar aus euren Boxen.

Zudem bekommen wir in der Release-Version auch die neuen Zwischensequenzen zu sehen, die für das Remaster Szene für Szene nachgestellt wurden. Hier überzeugt Vicarious Visions mit Lichteffekten und realistischer Darstellung der Personen. Im Intro könnt ihr jetzt jede Bartstoppel an Marius' Kinn abzählen. Das Feuer wirkt bedrohlicher. Damals wie heute sind die Cutscenes Meisterwerke – jeweils im Kontext ihrer Zeit.

Mit Addon

Diese Grafikpracht dürft ihr ganze fünf Akte lang bestaunen. Denn das Remaster beinhaltet das Gesamtpaket aus Grundspiel (vier Kapitel) und dem Addon Lord of Destruction (fünftes Kapitel). Auch die Addon-Klassen Druide und Assassine stehen im Remaster von Anfang an zur Verfügung.

Inhaltlich hat sich am Remaster nichts verändert. Euer Held zieht wie vor 20 Jahren los, um die Welt vor den Ausgeburten der Hölle zu befreien und Diablo höchstpersönlich entgegenzutreten. Euch verschlägt es in

ZWISCHEN ALT UND NEU

Wie fantastisch Diablo 2: Resurrected aussieht, wird nochmal im direkten Vergleich mit dem Original deutlich. Und das geht im Remaster ganz einfach: Drückt die Taste G, um jederzeit zwischen der neuen und der alten Grafik zu wechseln. Mit F könnt ihr zusätzlich auch ranzoomen und die Umgebung aus der Nähe betrachten. Im direkten Vergleich fällt aber auch auf, was sich nicht verändert hat: nämlich die Charakteranimationen. Da sich das Remaster wie ein Grafikschleier über das Originalspiel legt, wurden auch die Bewegungen der Charaktere und NPCs nicht stark verändert. Der kantige Gang eurer Helden und das Gestolpere in Gegnermassen wirkt stellenweise in der hübschen 4K-Umgebung fehl am Platz.

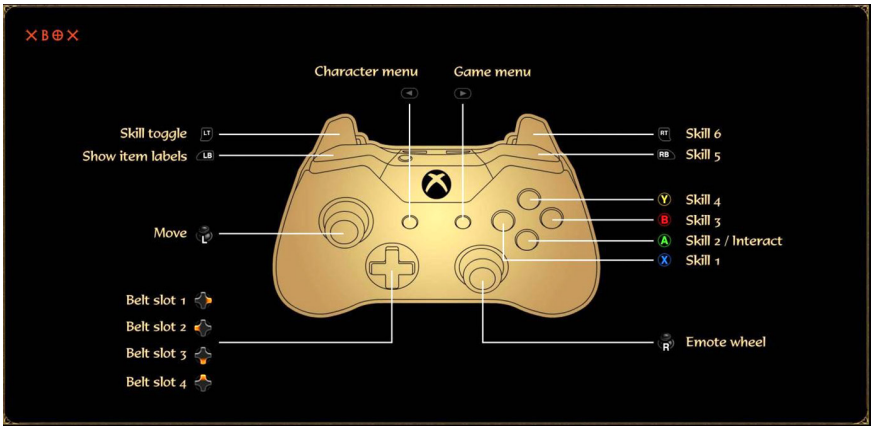




CONTROLLER VS. MAUS UND TASTATUR

An der klassischen Steuerung mit Maus und Tastatur und am Layout des UI hat sich wenig verändert. Nach wie vor bekommen Tastaturspieler keine Leiste für alle Fähigkeiten. Wie im Original müssen diese zunächst auf die Hotkeys F1 bis F8 verteilt werden. Wollt ihr beispielsweise als Zauberin vom Feuer- auf den Blitzzauber wechseln, müsst ihr zunächst per Mausklick oder Hotkey den Zauber auswählen und ihn dann nochmal per Mausklick auslösen.

Deutlich eleganter und zeitgemäßer funktioniert das mit der Controller-Steuerung. Hier habt ihr in einer Leiste einen Überblick über eure Fertigkeiten, weist ihnen Hotkeys zu und könnt diese mit nur einem Tastendruck auslösen. Außerdem verfügt die Controller-Steuerung über eine Auto-Sortierfunktion für das Inventar – auch das fehlt bei der klassischen Maus-Tastatur-Steuerung. Dafür sind die Kämpfe, vor allem auf Distanz, mit dem Controller ungenauer, was in der Hitze des Gefechts immer wieder dafür sorgt, dass ihr den falschen Gegner anvisiert.



Kanalisationen, Sümpfe, alte Grabkammern oder einen tödlichen Dschungel, bis ihr schließlich vor dem Höllenschlund steht.

In vier Akten arbeitet ihr jeweils sechs Quests ab, lediglich drei im vierten, sammelt Beute, investiert Punkte in euren Charakter und seine Fähigkeiten und verprügelt Dämonen. Auch heute ist die Story und die Diablo-Lore einzigartig und kann euch über die Spiele hinaus beschäftigen.

Setzt auch heute noch Maßstäbe

Legendär und zeitlos ist auch das Kern-Gameplay von Diablo 2. Im Remaster macht es genauso viel Spaß, gegen die Horden von Satansbraten anzuklicken wie noch vor zwei Jahrzehnten. Das Loot motiviert ungemein, weil sich Verbesserungen und besondere Gegenstände wirklich mächtig anfühlen und gleichzeitig viel Raum für Experimente bieten.

Die sieben Klassen sorgen für einen hohen Wiederspielwert, weil sich jeder Charakter einzigartig spielt und jeweils drei Fertigkeitsbäume mit unterschiedlichen Zaubern und Talenten mitbringt. Damals wie heute ein Paradies für Build-Bastler. Welche Ausrüstung eignet sich am besten für euren Spielstil? Welche Runenwörter könnten eure Ausrüstung noch weiter aufwerten? Und in welche Attribute und Fertigkeiten solltet ihr eure Punkte investieren? Jeder Durchgang in Diablo 2: Resurrected wird damit zu einer individuellen Erfahrung. Mit den höheren Schwierigkeitsstufen kommen zudem neue Herausforderungen auf euch zu, die euch zum Umdenken und tieferen Eintauchen in die Spielmechaniken zwingen.

Das alles müsst ihr euch wie im Original hart erarbeiten. Neumodischer Schnickschnack wie Tutorials, hilfreiche Berater oder gar Questmarkierungen dürfen in der Hölle schmoren. Und wer sich verskillt, bekommt nur sehr wenige Gelegenheiten, dies zu korrigieren. Für Veteranen ist diese Herausforderung pure Nostalgie. Für Einsteiger könnte sie problematisch werden. Plant euren Build deshalb am besten schon vor dem Spielstart.



Noch immer doof: Nekromanten stehen mit ihrer Skelettarmee in der Wurmgruft im Stau.

Koop und Multiplayer

Auch im Remaster könnt ihr euch mit bis zu acht Spielern gegen die Dämonen verbünden. Über eine Freundesliste im Battlenet lassen sich Freunde jetzt problemlos in eure Lobby einladen. Für den Multiplayer stehen außerdem globale Server zur Verfügung, die das Zusammenspielen erleichtern sollen. Übrigens: Ihr müsst euch nicht mehr regelmäßig einloggen, um eure Online-Charaktere zu behalten. Sie werden nicht mehr wie früher nach zehn Tagen Inaktivität gelöscht.

Beim Testen des Koops lief Diablo 2: Resurrected auch zu zweit sehr flüssig. Bis auf die moderne Grafik scheint auch hier die Zeit stehengeblieben zu sein. Für Neueinsteiger könnte das befremdlich sein: Während moderne Action-Rollenspiele den Koop-Partner hochskalieren, sollte der Host bereits weiter im Spiel fortgeschritten sein, bleibt in Diablo 2: Resurrected jeder auf seinem Level und bei seiner aktuellen Quest. Steckt ein Charakter also noch im ersten Akt fest, kann er nicht mit dem Host gemeinsam in spätere Akte reisen. Wollt ihr das Remaster also gemeinsam spielen, solltet ihr gleichzeitig starten.

Erhalten bleibt auch der Kampf um den Loot im Multiplayer: Sammelt ein Charakter den Loot auf, bleibt nichts mehr für die anderen übrig. Hier müsst ihr also schnell sein. Erfahrungspunkte und Gold werden aber unter allen Mitspielern aufgeteilt.

Auf klassisches LAN-Party-Feeling müsst ihr 2021 leider verzichten: Das Remaster von Diablo 2 hat keinen TCP/IP-Support mehr. Über das Internet könnt ihr natürlich weiterhin gemeinsam mit Freunden spielen. Für einige könnte dadurch aber ein großes Stückchen Nostalgie wegbrechen.

Das ist neu

Das Entwicklerteam Vicarious Visions verzichtet bewusst auf große Änderungen, um das Originalspiel so gut es geht zu konservieren. Ganz unangetastet sollten Gameplay-Mechaniken dann aber doch nicht bleiben. Im Remaster erwarten uns daher auch ein paar Neuerungen. Dies sind hauptsächlich Quality-of-Life-Verbesserungen, die das Spielerlebnis angenehmer gestalten sollen. Bei einigen davon hätten die Entwickler aber gerne noch einen Schritt weiter gehen können. Diese Komfortoptionen und Verbesserungen findet ihr in Resurrected:

- **Mehr Accessibility**
  Diablo 2: Resurrected öffnet die Höllenpforten für neue Zielgruppen. Ein Modus für Farbenblinde, verstellbare Schriftgröße und die Option, Texte vorlesen zu lassen, sollen für mehr Inklusion sorgen.
- **Auto-Gold**
  Mit dieser Option gönnt ihr eurem Zeigefinger eine kurze Pause vom ständigen Klicken. Habt ihr diese nämlich aktiviert,



Ausklappbare Menüs zeigen euch jetzt zusätzliche Werte eures Charakters.



Das Inventar hätte ruhig etwas größer ausfallen können. Und warum lassen sich Tränke immer noch nicht stacken?

sammelt ihr das Gold automatisch ein und müsst nicht mehr drauf klicken. Der Radius ist allerdings recht klein, ihr müsst also direkt drüber laufen.

- **Gürteltasche**
  Dieses Komfort-Feature hilft euch besonders in hitzigen Kämpfen: Verbraucht ihr einen Trank in der ersten Reihe der Tasche, wird er mit einem identischen Trank aus der zweiten Reihe nachgefüllt. Habt ihr noch ein freies Plätzchen in der Gürteltasche, wandern Heiltränke beim Aufsammeln automatisch dorthin. Gehen euch allerdings alle Tränke aus, müsst ihr sie manuell aus eurem Inventar befüllen. Einen Hotkey für das Befüllen der Gürteltasche gibt es ebenfalls nicht, es bleibt also nach wie vor eine fummelige Angelegenheit.
- **Gamepad-Steuerung**
  Mit dem Konsolenport erhält Diablo 2 zum ersten Mal eine Controller-Steuerung – auch auf dem PC. Im Vergleich zur Standardsteuerung hat diese auch ein paar Vorteile (siehe Kasten).
- **Detaillierte Werte im Charaktermenü**
  Im Remaster habt ihr einen besseren Überblick über die Werte eures Charakters. Im Charaktermenü lässt sich nun ein weiteres Fenster aufklappen. Hier wird aufgelistet, welche zusätzlichen Attribute euer Charakter durch ausgerüstete Waffen, Amulette oder Charms erhält. Übrigens findet ihr dieses Fenster auch bei euren Söldnern.
- **Items vergleichen**
  Wollt ihr einen Gegenstand mit eurer Ausrüstung vergleichen, geht das im Remaster nun ganz einfach per Tastendruck. Haltet dafür einfach die Shift-Taste gedrückt, und schon seht ihr die Item-Werte im Vergleich mit eurem ausgerüsteten Gegenstand. Diablo 2: Resurrected gibt aber nach wie vor keine Empfehlungen und sagt nicht, ob der eine oder der andere Gegenstand besser ist. Noch besser wäre es, wenn Gegenstände direkt inspiziert werden könnten, nachdem sie gedroppt werden. Aktuell müssen sich die Items für den Vergleich in eurem Inventar befinden.
- **Mehr Lagerraum**
  Das Charakterinventar bleibt zur großen Enttäuschung vieler Spieler unverändert. Die Schatztruhe hingegen bietet deutlich mehr Stauraum als im Original. Statt 24 Slots stehen in der persönlichen Truhe nun ganze 100 Plätze zur Verfügung. Drei weitere Reiter geben euch zusätzlichen Stauraum, den ihr mit euren anderen Charakteren teilen könnt. Questgegenstände könnt ihr dort zwar nicht ablegen, aber alle anderen Items finden dort Platz. Sagt also Adé zu euren Mule-Charakteren.

DAS WORLD EVENT

Diablo 2: Resurrected bringt auch das Diablo Clone-Event zurück. Triggert ihr dieses spezielle Event durch das Verkaufen einer bestimmten Anzahl des Items »Stein von Jordan«, könnt ihr gegen einen Klon von Über-Diablo antreten. Das ist die einzige Möglichkeit, an den begehrten Zauber »Vernichtikus« heranzukommen.



Marius geht es schlecht, dabei sieht er 2021 wesentlich besser aus als vor 21 Jahren.

Geht nicht weit genug

Die überarbeitete Grafik, die Konsolenportierung, die Controller-Unterstützung und nicht zuletzt die Accessibility-Optionen helfen Diablo 2: Resurrected über 20 Jahre nach Release dabei, neue Spielergruppen zu erschließen. Wer den RPG-Klassiker im





Je nach Skillung zieht der Nekromant mit einer kleinen Armee durch die Gegend. So sind handelsübliche Gegner schnell abgefrühstückt.

MEINUNG



Natalie Schermann
@theycallme_lie

Mit dem Test von Diablo 2: Resurrected geht für mich eine kleine Ära zu Ende. Erst Anfang des Jahres habe ich den Klassiker zum ersten Mal gespielt. Ein Projekt, um die Faszination hinter der Serie zu verstehen. Bald darauf folgte schon die Alpha im April, die mir sofort Lust auf mehr machte. An den wunderschönen Kulissen und dem fantastischen Monsterdesign kann ich mich bis heute nicht sattsehen. Das muntere Hin- und Herklicken zwischen der neuen und alten Grafik macht mir besonders Spaß. Denn erst hier zeigt sich, wie viel Liebe die Entwickler ins Detail gesteckt haben. Außerdem macht es Spaß, die unterschiedlichen Klassen und ihre individuellen Fähigkeiten auszuprobieren und zu schauen, wie sich das Gameplay verändert. Auf Empfehlung von Kollege Maurice spielte ich für den Test zum ersten Mal den Totenbeschwörer – ein (Alb-)Traum!

Doch beim dritten Anlauf im Remaster fallen mir auch die Schwächen des Action-Rollenspiels stärker auf. Es macht nun mal einen Unterschied, ob ich ein Spiel erlebe, das 2000 erschienen ist – oder ob ich einen Titel spiele, der 2021 seinen Release feiert. Die hübsche Grafik allein macht aus Diablo 2: Resurrected kein modernes ARPG. Das zu kleine Inventar, die fehlenden Komfortoptionen, die überflüssige Ausdauerregelung zehren am Spielspaß. Vicarious Visions hat bereits Punkte erkannt, an denen Verbesserungen möglich sind. Ich finde aber, sie hätten noch ein ganzes Stückchen weiter gehen können. Der Nostalgiefaktor hätte darunter nicht gelitten. Sehr wohl hätte das aber alte Fans und neue Spieler noch viel mehr vom Remaster überzeugt.



Paladin Hasi meint, dass das Böse das Licht niemals auslöschen könne. Aber was weiß Hasi schon?

Remaster zum ersten Mal spielen möchte, sollte allerdings ein paar Sachen beachten. Diablo 2: Resurrected sieht nur aus wie ein modernes Action-Rollenspiel. Viele veraltete Mechaniken wurden von den Entwicklern der Nostalgie wegen beibehalten. Doch genau diesen Features merkt man ihr Alter an. Hier wurde die Handbremse zu früh gezogen. Das Inventarmanagement etwa könnte sich in einem modernen Action-RPG heute nicht mehr sehen lassen. Der Platz ist stark begrenzt, Items gleicher Art lassen sich nach wie vor nicht stapeln, und eine Auto-Sortierfunktion gibt es für die Tastatursteuerung nicht, die hat nur der Controller. Für Diablo-Veteranen mögen die ständigen Trips in die Stadt und der Platzmangel zum Nostalgiegefühl gehören. Für Einsteiger dürfte das allerdings hauptsächlich nervig sein.

Zudem wurde auch das überflüssige Ausdauermanagement nicht aus dem Spiel entfernt, wie es sich viele gewünscht hätten. So müsst ihr immer wieder kleine Pausen einlegen oder einen Trank schlürfen, damit euer Charakter Luft holen kann, bevor es im Joggingtempo weitergeht.

Auch die Tatsache, dass die höheren Schwierigkeitsgrade »Albtraum« und »Hölle« erst freigespielt werden müssen, fühlt sich nicht mehr zeitgemäß an. Es wäre ein Leichtes und insbesondere für Veteranen ein großer Gewinn gewesen, alle drei Stufen von Anfang an verfügbar zu machen.

Darüber hinaus solltet ihr auch beachten, dass Entwickler Vicarious Visions absichtlich einige Schrulligkeiten des Originals beibehalten hat: etwa Bugs wie den »Next Hit Always Miss«, weil er »zum Erlebnis gehört«. Auch die Wegfindung der KI hat besonders in Akt zwei noch mit den Weiten der Wüste und den engen Gängen der Wurmgruft zu kämpfen.

Wollt ihr als Diablo-Veteranen euer Lieblingsspiel nochmal in wunderschönem Grafikgewand mit leicht optimierten Features erleben, dann seid ihr bei Resurrected richtig. Genauso wie Einsteiger, die den Klassiker nachholen wollen. Erwartet aber trotz des modernen Aussehens kein modernes Action-Rollenspiel. Mit dem Remaster hat Diablo 2 zwar eine Schönheitsbehandlung, aber keine Verjüngungskur erhalten. ★



Die Gegnernamen waren früher schon irre gut, 2021 sind sie es immer noch.

DIABLO 2 RESURRECTED

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i3 3250 / FX-4350	i5 9600k / Ryzen 5 2600
GTX 660 / Radeon HD 7850	GTX 1060 / Radeon RX 5500 XT
8 GB RAM, 30 GB Festplatte	16 GB RAM, 30 GB Festplatte

PRÄSENTATION

⊕ detailverliebte 3D-Grafik ⊕ Zwischensequenzen
⊕ Wechsel zwischen neuer und alter Grafik
⊕ spektakuläre Effekte ⊖ veraltete Animationen

SPIELDESIGN

⊕ motivierendes Gameplay ⊕ einige neue Komfort-Features ⊕ tiefes Skill-System ⊖ Inventar nicht zeitgemäß ⊖ Steuerung kaum modernisiert

BALANCE

⊕ perfekte Loot-Spirale ⊕ mächtige Klassen ⊕ ausbalancierte Items ⊖ Sackgassen möglich ⊖ Schwierigkeitsgrade erst nach Durchspielen wählbar

ATMOSPHÄRE / STORY

⊕ legendäre Story ⊕ tiefes Nostalgiegefühl ⊕ tolles Charakter- und Monsterdesign ⊕ stimmungsvolle Details ⊕ abwechslungsreiche Gebiete

UMFANG

⊕ mit Lord of Destruction ⊕ hoher Wiederspielwert
⊕ Endgame mit Ladder-Seasons ⊕ sieben Klassen
⊖ reduzierte Multiplayer-Optionen

FAZIT

Wunderschönes Remaster eines Klassikers, das sich bei den spielerischen Neuerungen aufs Nötigste beschränkt.



Sehnsucht nach früher

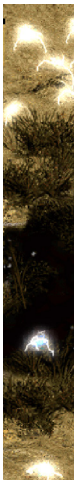
DIESE TEUFLISCHE NOSTALGIE

Wir sehnen uns nach Bekanntem, nach vergangenen Zeiten und schönen Erinnerungen. Dabei ist vieles nicht so toll, wie wir es im Gedächtnis haben, weiß Sascha.



Sascha Penzhorn
Als Sascha in der Power Play 7/93 Michael Hengsts Test zu Shining Force las, wusste er: Shining Force ist das beste Spiel der Welt, und Michael Hengst hat den geilsten Job. Inzwischen schreibt Sascha selbst über Videospiele und weiß, dass Shining Force schon für seine Zeit eher mittelprächtige Grafik und zu viele nervige Bugs und Balancing-Aussetzer hatte.







Ja, ich bin ein Drecksack, weil ich euch einfach den Spaß an altem Krempel versauen will, der euch seit unzähligen Jahren am Herzen liegt. Also erst mal zur Beruhigung: Das will ich natürlich nicht wirklich. Geht auch überhaupt nicht, denn wenn die rosarote Brille zu irgendeinem alten Spiel erst mal festmontiert ist, ist eure Meinung dazu ohnehin in Stein gemeißelt und lässt sich nachträglich oft unmöglich noch ändern.

Doch es ist noch perfider: Spiele, die wir vor unzähligen Jahren geliebt haben, sind für uns heute oft nicht einfach noch so gut wie früher, sondern sogar noch besser, da kommt bis heute absolut nichts ran, und solche guten Spiele machen sie heutzutage gar nicht mehr und überhaupt! Das liegt zum einen natürlich erst mal daran, dass wir einfach viele schöne Erinnerungen mit diesen Spielen in Verbindung bringen. Manche haben Gothics namenlosen Helden auf ewig in ihr Herz geschlossen, andere trauern immer noch Aerith aus Final Fantasy 7 nach oder lieben es, Jon Irenicus in Baldur's Gate 2 zu hassen.

Nicht selten bringen wir unsere Lieblingsspiele aber auch mit besseren Zeiten in Verbindung: mit den Freunden, mit denen wir diese Spiele erstmals erlebt haben. Oder mit unserer Schulzeit, als wir noch richtig viel Zeit zum Zocken hatten und uns keine Gedanken um Rechnungen, Steuererklärungen und globale Pandemien machen mussten. Unsere Gehirne sind beim Abrufen nostalgischer Gefühle gerne mal etwas selektiv, beschränken sich bei den Gedanken an solche Momente aufs Positive. Denn im Endeffekt ist Nostalgie eine Form von Heimweh – wir sehnen uns dorthin, wo wir hingehören, sei es Hyrule, Myrtana oder Faerûn.



In meiner Suppe baden Menschen, und gelb ist sie auch noch. Die Liebe zum Detail in Diablo 2: Resurrected ist umwerfend.

Nostalgie verbindet

Das mit dem Heimweh und den teils selektiven Erinnerungen an bessere Umstände und Zeiten leiere ich mir nicht einfach so aus den Rippen – das weiß Psychologin Krystine Batcho, die sich intensiv mit Nostalgie beschäftigt und vielfach zitierte Studien und Beobachtungen veröffentlicht hat. Batcho beschreibt auch, dass Nostalgie regelrecht ansteckend wirken kann, wenn wir sie mit Gleichgesinnten teilen. »Das beste Beispiel ist eine





Manche finden das alte Diablo 2 zeitlos schön. Manche brauchen eine Brille.





Gruppe von Freunden, die in Erinnerungen an Unfug schwelgen, den sie gemeinsam als Teenager oder in ihrer Kindheit verzapft haben. Das ist eine Erinnerung, die bindet. Ein weiteres Beispiel aus aktuellen Forschungen sind Sportfans. Diese reden über Spiele, die ihnen gefallen haben, in denen ihre Mannschaft gewonnen hat. Wenn ihr etwas habt, das euch verbindet, kann das sehr ansteckend wirken und eine Art Dominoeffekt bewirken, bei dem eine glückliche Erinnerung die nächste auslöst.«

Das funktioniert natürlich auch im Zusammenhang mit Videospielen und ist etwas, das man auch in der GameStar-Community beobachten kann. Wir unterhalten uns über Diablo 2: Resurrected, über die schönen Erinnerungen, die das Spiel weckt, welche Gefühle es in uns auslöst, und natürlich fallen auch dort die üblichen Sprüche, von wegen »so gut wie damals«.

Aber wenn wir mal ehrlich sind, ist das Spiel in manchen Belangen eher bescheiden gealtert. Na, in welchem der sechs praktisch identischen Keller in Akt 3, verteilt über drei Zonen, befindet sich denn nun der Wälzer von Lam Esen für unsere Quest? Ihr spielt einen Nahkämpfer, und ein Skelettmagier flüchtet gemächlich im Schritttempo, statt stillzustehen? Dann watschelt ihr schlimmstenfalls so lange hinter ihm her, bis er endlich in irgendeiner Ecke hängenbleibt. Solche und andere Scherze würden wir 2021 im Genre gnadenlos abstrafen, aber bei Diablo 2: Resurrected drückt man notfalls auch mal beide Augen ganz fest zu, denn die schönen Erinnerungen und Matt Uelmens Mega-Soundtrack und vieles am Spiel ist ja echt auch heute noch total gut und hach!

Nostalgie macht blöd

Auf die Gefahr hin, mich unbeliebt zu machen: Manchmal verleiten uns nostalgische Glücksgefühle zu Dingen, die sind einfach etwas bescheuert. Um beim Beispiel von Diablo 2: Resurrected zu bleiben, das ich seit Release viel intensiver spiele, als ich ursprünglich vorhatte: Eigentlich finde ich 40 Euro für ein Remaster etwas zu happig, darum hab ich das Teil gleich doppelt gekauft. Meine Freundin liegt derzeit nämlich mit der Seuche darnieder und will nach der Arbeit recht zeitig ins Bett. Bedeutet für mich, dass ich leise sein muss und nicht so lange aufbleiben und vorm Rechner sitzen kann, wie ich will. Darum spiele ich es nachts



Für Gothic empfinde ich null Nostalgie, ich habe null Probleme damit, das Minental durch Grafikmods aufzuhübschen.



Nicht einmal mein unterernährtes Bankkonto konnte mich vor Diablo retten.

auf meiner Nintendo Switch. Kann man eigentlich machen, kostet dann halt nur doppelt so viel.

Aus ähnlichen Gründen habe ich heute unzählige alte Megadrive-Spiele, Duke Nukem, sämtliche Doom-Games dieser Erde und Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy auf meiner Switch. Die meisten davon werde ich in diesem Leben niemals wieder komplett durchspielen, aber die Tatsache, dass ich es immer und überall tun könnte, fühlt sich unbeschreiblich gut an. Und im Multiplayer irgendwelche Randoms wegzuflexen wie noch zu meiner Schulzeit, ist auch ganz ohne Nostalgie ein geiles Gefühl. Manchmal verarscht uns die Nostalgie aber auch ganz einfach. Beispielsweise als meine Freundin für viel zu viel Geld noch mal James Pond: Codename Robocod gekauft hat. Zehn Minuten hat sie ihren Trip in die Vergangenheit ausgehalten, dann wurde ihr klar, dass nicht jedes Spiel so toll war, wie wir es seit unserer Kindheit im Gedächtnis haben.

Schlimmer traf es mich persönlich mit Bubsy. Als Grundschüler saß ich mit meinem Kumpel Alain so lange im ProMarkt und habe mit ihm die Vorführversion von Bubsy gespielt, bis man uns aus dem Laden geworfen hat. Ich bekam das Spiel im selben Jahr zu Weihnachten und war unbeschreiblich happy. Ich muss ein selten dämliches Kind gewesen sein, denn Bubsy ist Rotz, vom katastrophal schlechten Leveldesign mit unzähligen Sprüngen ins Ungewisse bis zu Toden durch Kaugummiautomaten, deren bedrohliche Geschosse kaum mehr als einen Pixel groß sind.

Nostalgie ist stressig

Wie manche von euch wissen, ist mein Verhältnis zu Spieleklassikern wie Gothic etwas, ähem, angestrengt. Zum Glück ist der durchschnittliche GameStar-Leser hochintelligent, tolerant und in der Lage, Meinungen zu akzeptieren, die vom eigenen Weltbild abweichen. Trotzdem gibt es Menschen, die fühlen sich und ihre Familie bis zum zehnten Vorfahren persönlich angegriffen, wenn man die polygonarme, kackbraune, neblige Optik des ersten Gothic kritisiert oder es wagt, sich negativ über die absolute Drecksteuerung oder das katastrophal beschissene Kampfsystem dieses Spiels zu äußern, obwohl ich das selbstverständlich sowieso immer nur absolut sachlich und leidenschaftslos tun würde. Manchmal werden Leser regelrecht paranoid, wenn ich Spieleklassiker zum ersten Mal ausprobiere und nicht sonderlich mag. »Was, wenn jemand dieses Spiel noch nicht kennt und es jetzt anhand dieses Artikels schlecht findet?« Solche Sprüche habe ich ja noch nie so recht verstanden. Als hätten wir hunderttausend Leser, die 20 oder mehr Jahre gewartet haben, alte Spiele zu installieren, die jetzt einzig und allein durch meine persönliche Meinung doch noch davon abgebracht werden.



Die Zwischensequenzen im alten Diablo 2 sehen nicht mehr so gut aus wie in unserer Erinnerung.

Neulich behauptete ein Leser auf GameStar.de, dass (das alte) Diablo 2 bis heute »unerreicht in Sachen Atmosphäre, Balancing

und Qualität seiner Zwischensequenzen« sei. Aber bei aller Liebe, in einer Auflösung von maximal 800x600 kriegst du auf einem modernen Display statt Atmosphäre vor allem Pixel so groß wie Häuser. Das Balancing sorgt dafür, dass bestimmte Skills seit 20 Jahren von praktisch niemandem genutzt werden, und in den alten Zwischensequenzen sieht Marius aus wie eine verschimmelte Kartoffel, aber ansonsten stimme ich total zu. Manche Fans verehren alte Spiele so stark, dass ihnen überhaupt nicht mehr auffällt, wenn der Zahn der Zeit irgendwo klaffende Löcher hinterlassen hat oder wenn es womöglich Elemente gibt, die schon zu Release alles andere als ideal waren. Eure Nostalgie in allen Ehren, aber nicht alles ist so perfekt, wie es sich manche Leute gern einreden.



Meine Nostalgie für klassisches Doom-Gameplay hält mich davon ab, Doom Eternal zu mögen.

Bleibt realistisch

Nostalgie rockt, vor allem mit Gleichgesinnten. Jeder hat das Recht, Sachen gut zu finden. Okay, vielleicht nicht Tierquälerei, aber ihr wisst, was ich meine. Claire und ich glotzen aus Nostalgie bis heute alle paar Jahre sämtliche Star-Trek-Filme durch. Auch die ganz schlechten. Trotzdem sind wir uns der Tatsache bewusst, dass »Nemesis« maximal dämlich ist und würden den Film niemals als ein bis heute unerreichtes Meisterwerk bezeichnen. Vor allem geben wir aber auch neuen Filmen eine Chance und verschließen uns nicht davor, »weil für uns sowieso nichts mehr an die Klassiker rankommt«. Krampfhaft an der Vergangenheit, an »besseren Zeiten«, an Bekanntem festzuhalten, bis man Veränderung und etwas Neuem irgendwann ganz einfach überhaupt keine Chance mehr gibt, kann unmöglich gesund sein. Vor allem glaube ich, dass wir durch Nostalgie leicht unserer Objektivität beraubt werden. Um mal beim Beispiel mit den Filmen zu bleiben: Ich habe Freunde, die freuen sich jetzt schon auf »Indiana Jones 5« wie Kinder auf Heiligabend. Harrison Ford ist inzwischen ungefähr 98 Jahre alt und würde sich im richtigen Leben die Hüfte brechen, wenn er die Peitsche schwingt. Aber heyho, Nostalgie, Indy, alles wird geil. Na dann. Kann man machen. Bisher wurden ja zum Glück noch nie vollkommen gammelige, enttäuschende Fortsetzungen, Remaster und Reboots vertickt, die in erster Linie deshalb kommerzielle Erfolge waren, weil sie Leute an »bessere Zeiten« erinnern. Und ein »Indiana Jones 4« hat es auch nie gegeben. Das sage ich, der 80 Euro für Diablo 2: Resurrected ausgegeben hat und gleich sechs praktisch identische Dungeons in Kürast nach einem verschissenen Buch abgrast, im dritten Akt, den ich wie jeder andere normale Mensch schon vor 20 Jahren absolut gehasst habe. Dieses Mal dann aber auf Nightmare, denn auf Normal habe ich es schon durch, morgen dann direkt noch mal auf Hell. Und das ist noch exakt so toll wie damals im Jahr 2000! ★



Jedi Academy ist so alt, dass sämtliche Screenshots davon in unserem Archiv noch Höhlenmalereien sind.



Medieval Dynasty

MY KINGDOM COME

Genre: Rollenspiel Publisher: Toplitz Productions Entwickler: Render Cube Termin: 23.9.2021 Sprache: Deutsch, Englisch
USK: nicht geprüft Spieldauer: 50+ Stunden Preis: 30 Euro DRM: nein (GOG) Enthalten in: Xbox Game Pass

Nach einem Jahr im Early Access ist der mittelalterliche Genremix endlich bereit für die Ernte. Der Test zeigt, ob Medieval Dynasty in dieser Zeit auch wirklich gut gereift ist. Von Fabiano Uslenghi

Vor 18 Monaten ist meine Ehefrau in den Wald geflüchtet. Das werde ich nie vergessen. Als der österreichische Publisher Toplitz im Februar 2020 in der Redaktion zu Besuch war (das ging damals noch) und ich erstmals in Medieval Dynasty reinspielen durfte, rannte meine werte Gattin bei der anscheinend erstbesten Gelegenheit einfach in die Wildnis und ward nie wieder gesehen. Die Erinnerung daran macht mir zwei Sachen deutlich:

1. Ich muss noch viel an meinen Verführungskünsten arbeiten.
2. Ich beschäftige mich schon ziemlich lange mit Medieval Dynasty!

Praktisch von der ersten Sekunde an haben wir bei GameStar dieses Mittelalterspiel begleitet, das zwar aussieht wie Kingdom Come: Deliverance, aber trotzdem irgendwie ganz anders ist. Nach dem Vorfall mit der werten Gattin dauerte es noch ein halbes Jahr, bis Medieval Dynasty in den Early Access startete. Damals war dann eher das Problem, dass ich mir gar keine Frau mehr anlachen konnte. Das lag aber natürlich nicht an meinem Charme, sondern an der zu diesem Zeitpunkt noch sehr umständlichen Flirt-Mechanik. Wirklich!

Der beste Beweis für meine amouröse Anziehungskraft ist die Release-Version. Am 23. September verlässt Medieval Dynasty nämlich nach zwölf Monaten und sechs Tagen den Early Access, und GameStar konnte als weltweit einziges Magazin schon lange vor dem Release in die Testversion reinspielen. Und schau an – dieses Mal hat die Sache mit der Hochzeit auf Anhieb geklappt. Sie ist danach noch nicht einmal in den Wald gelaufen! Die Entwickler waren also fleißig und haben Medieval Dynasty an allen Fronten vergrößert und optimiert. Nicht nur der Umgang mit dem anderen Geschlecht läuft jetzt anders ab. Es gibt auch noch so viel mehr zu erledigen!



In Medieval Dynasty bauen wir unser eigenes Dorf. Damit daraus so eine Kleinstadt wird, müssen aber viele In-Game-Jahre vergehen.

Eignet sich für euch, wenn ...
... ihr euer eigenes Mittelalterdorf bauen wollt.
... ihr Realismus der Gemütlichkeit vorzieht.
... ihr Spaß an Verwaltung habt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...
... ihr eine lebhafte Welt braucht.
... ihr kreative Aufgaben erleben wollt.
... euch Wiederholungen schnell langweilen.

Ein als Rollenspiel getarntes Aufbauspiel

Falls ihr Kingdom Come: Deliverance gespielt habt, wisst ihr bestimmt, dass dieses Rollenspiel eine Mittelalterfantasie erfüllt. Darin können wir uns in einer detaillierten offenen Welt frei bewegen und so tun, als wären wir Ritter oder Tagelöhner. Doch im Zentrum von Kingdom Come: Deliverance stehen das Abenteuer und die Geschichte. Was KCD dabei nie ganz erfüllen konnte, war die Vision, ein normales Leben im Mittelalter zu führen. Und genau hier setzt Medieval Dynasty an.

Denn in diesem Spiel geht es nicht darum, Abenteuer zu erleben. Wir bauen uns stattdessen im Frühmittelalter ein ganz normales Leben auf. Mit einfachen Mitteln und ehrlicher Arbeit. Und das macht es auch so schwer, Medieval Dynasty ganz eindeutig einem Genre zuzuweisen. Denn die Ego-Ansicht, die offene Welt und das Skill-System schreien eigentlich: »Ich bin ein Rollenspiel!« Nur fühlt sich Medieval Dynasty die meiste Zeit überhaupt nicht danach an. Es ist in Wahrheit ein Aufbauspiel. Man könnte zwar auch noch ein paar Elemente Survival oder Lebenssimulation reinmischen. Doch letztlich führen diese Spielelemente nur dazu, dass wir mehr Häusle bauen dürfen.



Mithilfe von Marktständen können wir passiv Geld generieren. So lassen sich sogar kleine Marktplätze hochziehen.



Abends sammeln sich Bewohner am Feuer oder in einem Wirtshaus. Wirklich Stimmung kommt aber nicht auf.

Denn aus diesem Aufbaufokus zieht Medieval Dynasty seine größte Motivation. Nachdem uns eine Reihe von Einführungsmissionen auf Strecke bringt, fangen wir ganz von allein an, unser Reich aufzubauen. Es beginnt mit einer Hütte, die wir irgendwo in die Welt setzen. Und zwar nicht, indem wir einfach ein fertiges Gebäude auf den Untergrund klatschen. Nein, nein! Wir gehen erst mal in den Wald und schlagen Bäume. Danach tragen wir die Stämme zur Baustelle. Anschließend wird mit einem Hammer Wand für Wand das Haus hochgezogen. Dann noch Stroh aufs Dach und fertig. Wenigstens die Inneneinrichtung ploppt automatisch auf. Das klingt jetzt unspektakulär, macht aber stets aufs Neue irgendwie Spaß. Eben weil es kleinteilig bleibt, ohne zu überfordern, und es einfach ein unheimlich erfüllendes Gefühl ist, wenn wir ein Haus, eine Schmiede oder gar eine Imkerei mit unseren eigenen Händen fertiggestellt haben. Später kommen noch größere Gebäude hinzu. Oder Stein statt Holzwände. Medieval Dynasty weiß lange zu motivieren, indem es stets mit neuen Rohstoffen, Gebäuden oder auch Dekorationen winkt.

Immer größer, immer besser – immer grindiger?

Es entsteht der Antrieb, irgendwie mehr Ressourcen heranzuschaffen. Schon allein weil sich nur mit kompletten Endprodukten wirklich Geld verdienen lässt. Waren wie Schuhe, Werkzeuge oder einfach Kuchen bringen wir dafür zu Händlern in Nachbardörfern. Wir brauchen also mehr Produktionsgebäude, damit wir vernünftig im Frühjahr Steuern zahlen können. Doch je mehr Gebäude wir haben, desto höher wird natürlich auch die Steuerlast. Manche würden das Teufelskreis nennen – wir bleiben lieber bei langfristiger Motivation.

Um die wachsenden Herausforderungen zu bewältigen, verbessern wir praktisch nebenbei unsere Spielfigur. Alles, was wir machen, schaltet Skill-Punkte und neue Gebäude frei. Wer also ein Feld bestellt, bekommt Punkte für den Landwirtschafts-Skilltree und schaltet Gebäude wie die Scheune oder den Schweinestall frei. In früheren Versionen von Medieval Dynasty konnte das noch in einen extremen Grind ausarten. In der Release-Version können wir über das Ausmaß der Grinderei selbst entscheiden. Denn eine der besten Neuerungen sind die Anpassungsoptionen vor jedem Spiel. Hier bauen wir uns einen eigenen Schwierigkeitsgrad und können die verdienten Erfahrungspunkte rasant beschleunigen. So sollte es für jeden Spielertypen passende Einstellungen geben, um Langeweile zu vermeiden. Klasse! Allerdings lassen sich einige Bereiche nach wie vor deutlich leichter aufleveln als andere. Jagen bleibt etwa sehr viel anstrengender, als den ganzen Tag über Beeren zu pflücken – eben ganz wie in der Realität.

Hilfst du beim Jagen?

Letztlich erzielt man aber immer irgendwo Fortschritte oder beschließt irgendwann,

WIR BAUEN EIN WIRTSHAUS



Bevor wir loslegen, gehen wir im Wald eine Menge Holz hacken. Je nach Tragfähigkeit muss dieser Schritt öfter wiederholt werden.



Als Nächstes legen wir ein Fundament und bestimmen damit, wo das Gebäude stehen soll.



Mit unserem Hammer klöppeln wir eine Wand nach der anderen fest. Dafür brauchen wir aber noch deutlich mehr Baumstämme.



Das Dach eines Wirtshauses besteht aus Brettern, die wir im Sägewerk zurechtschneiden.



Zu guter Letzt hämmern wie die Bretter aufs Dach. Danach steht unser Wirtshaus im Wald.



Im Managementfenster bekommen wir eine Übersicht über alle unsere Gebäude und Bewohner.

nervige Arbeiten einfach wem anders zu überlassen. Gerade das Jagen lässt sich schon früh und leicht auf andere Leute abwälzen. Denn durch das Erfüllen von Kapitelzielen erhält unsere Dynastie Reputation. Ist die groß genug, können wir freie Bewohner der Nachbardörfer zu uns einladen. Jeder davon hat selbst Stärken in unterschiedlichen Bereichen und kann einer Arbeit zugeteilt werden, sofern das dafür notwendige Gebäude schon steht. Ein Jäger braucht also eine Jagdhütte, ein Holzfäller ein Holzlager und so weiter. Häuser und Lagerkammern benötigen die Helfer auch, denn nur so werden sie mit Nahrung und Feuerholz versorgt. Sobald wir sicherstellen, dass die Untertanen die notwendigen Werkzeuge für ihre Arbeit haben, machen sie sich selbstständig auf den Weg. Die Bewohnerverwaltung unterstreicht abermals die These, dass Medieval Dynasty in Wahrheit ein Aufbauspiel ist. Es erinnert nämlich an Spiele wie Banished oder Rimworld.

In Medieval Dynasty werden Warenkreisläufe allerdings nicht realistisch simuliert. Die Bewohner gehen zwar auf die Jagd, hacken Holz, stehen an der Schmiede und machen Pause, aber sie tragen ihre Erzeugnisse nicht sichtbar in die Lager, und die Bäume werden nicht wirklich gefällt. Die Ressourcen tauchen vielmehr einfach im Lagerhaus auf und werden von dort magisch entnommen. Nur wir selber müssen immer aktiv Waren hin und her transportieren. Auf Dauer kann das nerven, vor allem ohne Rucksack oder Pferd. Hier hilft in den Einstellungen die Option, die Gewichtsgrenze zu deaktivieren. Das geht aber nur beim Start!

Vater, Mutter, Erbe, Esel

Während wir unsere Siedlung ausbauen, Waren heranschaffen und neue Bewohner anheuern, vergehen in Medieval Dynastie Jahre. Alle vier Jahreszeiten werden dargestellt und beeinflussen, worum wir uns gerade kümmern. Vor allem auf den Feldern wachsen je nach Jahreszeit andere Gewächse, und auch im Wald kann es unterschiedliche Kräuter oder Pilze geben. Spieler dürfen selbst entscheiden, ob eine Jahreszeit nur einen oder lange 30 In-Game-Tage dauern soll. Selbst wenn es nur einer ist, macht ein komplettes Jahr aber über eine Stunde Spielzeit aus. Das ist wichtig, da in der Theorie alle Tiere und Menschen in Medieval Dynasty älter werden und sogar sterben können. Irgendwann geht euer stolzes Ross oder euer wackerer Esel ein. Und auch man selbst kann an Altersschwäche sterben. In der Praxis müssen wir dafür aber selbst auf der schnellsten Geschwindigkeit sehr, sehr lange spielen. Deshalb wird die namensgebende Dynastiemechanik auch nur bei den wenigsten Partien richtig Sinn ergeben. Eigentlich können wir nämlich mit der Dame unseres Herzens eine Familie gründen. Der Erbe wächst auf, und sollte er zum Volljährigen werden, können wir nach unserem Ableben als Sohn weiterspielen. Klingt in der Theorie cool. Aber nicht jeder wird so viel Geduld aufbringen, um dieses Ereignis jemals mitzubekommen. Zur Einordnung: Wir haben mit drei In-Game-Tagen pro Jahreszeit für vier Jahre etwa 25 echte Stunden gebraucht. Wir ordnen die Mechanik also eher unter »nettes Gimmick« ein. Von solchen eher oberflächlichen Mechaniken gibt es in Medieval Dynasty übrigens ein paar. Das Flirten funktioniert jetzt zwar besser, rechnet aber lieber nicht mit ausgeklügelten Romanzen. Auch ob uns warm oder kalt ist, schien im Test eher egal zu sein, wir mussten uns nie aktiv um wärmere Kleidung bemühen.

Hat das Spiel eine Story?

Medieval Dynasty ist eines von diesen Spielen, von denen man eigentlich keine echte Geschichte erwartet. Es geht eher darum, seine eigene zu schreiben. Das eigene Leben zu führen. Doch die Entwickler wollen mit ihrem Spiel auch Leute ansprechen, die gar nicht so viel Lust auf das Bauen eines Dorfes haben, sondern lieber die Welt erkunden und anderen Leuten helfen.

Für diese Spieler ist das Questsystem gedacht. Denn ja, Medieval Dynasty hat eine Story. Wir kommen als Kriegsflüchtling nach dem Verlust unserer Eltern auf der Suche nach unserem Onkel in das Tal. Der Kastellan Uniegost erkennt uns aufgrund der Augenfarbe als einen Verwandten und be-

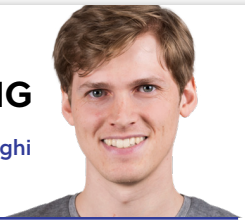
SOMMER UND WINTER

Im Verlauf des Jahres passt sich die Spielwelt schön den Witterungen an.





MEINUNG



Fabiano Uslenghi
@StillAdrony

Vor Medieval Dynasty hätte ich nie gedacht, dass ich jemals Spaß an virtueller Landwirtschaft haben könnte. Ich habe den Landwirtschafts-Simulator immer ein wenig belächelt und konnte die Faszination daran nicht nachvollziehen. Medieval Dynasty hat mich aber einfach an meinem Mittelalter-Faible gepackt, der mich mittlerweile offenbar zu jedem noch so absurden Spielkonzept treiben kann. Doch was sag ich da. So absurd ist das Spielkonzept gar nicht. Ich habe es jetzt schon mehrmals gesagt und nun ein letztes Mal: Medieval Dynasty hat dieselben Saiten in meiner Seele zum Klingen gebracht, die normalerweise nur echte Aufbauspiele anzupfen.

Das wird jetzt bei der fertigen Release-Version nochmal deutlicher als in den Monaten davor. Denn die Verbesserungen und Ergänzungen stärken den Aufbaubereich von Medieval Dynasty, während Rollenspiel, Survival und Lebenssimulation eher nebenher plätschern. Ich zweifle nicht daran, dass gerade in die Quests sehr viel Arbeit geflossen ist. Doch selbst ausführliche Gespräche mit den NPCs können nicht darüber hinwegtäuschen, dass Medieval Dynasty mir keine lebendig wirkende Welt voller interessanter Erlebnisse bietet.

Ich finde aber, das braucht es auch gar nicht. Mit dem Aufbauteil allein kann Medieval Dynasty lange genug motivieren, um seinen Kaufpreis von 30 Euro zu rechtfertigen. Denn hier gibt es einfach so viel zu bauen: Obstgärten, Scheunen, Kuhweiden, Schmieden und sogar ganze Marktviertel! Wer sich ins Zeug legt, kann eine richtig stimmungsvolle Kleinstadt bauen. Und die dann selbst zu durchwandern, macht mehr Spaß als jede Nebenquest.

richtet vom tragischen Ableben unseres gesuchten Verwandten.

Die Story um Uniegost ist am ehesten mit einer Art Hauptquest zu vergleichen, die uns mit einigen größeren Unterbrechungen immer wieder begegnet. Es gibt aber noch andere größere Questlinien, etwa die von Alwin, der eine ganze Reihe an Problemen hat. Man kann den Entwicklern hier anrechnen, dass die NPCs wirklich sehr ausschweifende Geschichten aus der Vergangenheit erzählen. Es treten auch ein paar recht erinnerungswürdige Figuren wie der Einsiedler Sambor auf. Die Gespräche können aber ausarten und kaschieren nur, dass wir am Ende doch immer von A nach B laufen, hier mal wem auf die Nase hauen oder dort etwas abliefern. Das sind am Ende eher nette Nebenbeschäftigungen, wenn man mal nichts anderes zu tun hat.

Apropos auf die Nase hauen: In der Release-Version von Medieval Dynasty gibt es jetzt auch Räuber, gegen die man kämpfen kann. Diese Typen verhalten sich aber ähnlich konfus wie einige der wilden Tiere. Allgemein ist eines der größten Probleme von Medieval Dynasty, dass seine Welt zwar bildhübsch aussieht, aber einfach nicht lebendig wirkt. Egal ob Mann, Frau, Kind oder Wildschwein. Alle Lebewesen bewegen sich eher hüftsteif und wirken unterm Strich schlichtweg unnatürlich. Wenn sich meine Dorfbewohner nachts beim Lagerfeuer stundenlang schweigend gegenüber sitzen, kann es einem schon fast eiskalt den Rücken runterlaufen. Das wirkt weniger wie ein Aufbauspiel, sondern eher wie eine Szene aus einem Gruselfilm.



In Medieval Dynasty gibt es ein paar gezeichnete Zwischensequenzen. Hier wird geheiratet.

Für wen lohnt sich Medieval Dynasty?

Dass die Welt so mechanisch wirkt, macht noch deutlicher, dass Medieval Dynasty kein komplett immersives mittelalterliches Rollenspiel ist. Es ist eben kein Kingdom Come. Das malerische Tal ist eine nette Kulisse, in der es aber viel spannendere Dinge zu tun gibt, als sie zu erkunden.

Am meisten Spaß werden die Leute haben, die mal wieder nach einem Aufbauspiel im Mittelalter suchen. Denn diesen Anspruch erfüllt Medieval Dynasty erstaunlich kompetent. Hier zündet die Motivationsrakete und sorgt dafür, dass wir stundenlang dem nächsten persönlichen Ziel nachjagen. Und sei es nur etwas so Banales wie das erste eigene Hausschwein. Nur so kommen wir dann auch in den Genuss dieses erhabenen Gefühls, wenn wir nach all den Jahren der Fleißarbeit durch unser Dorf laufen. Ein Gefühl, wie man es ein wenig auch von Minecraft kennt oder Satisfactory. Denn dieses Dorf haben wir im Schweiße unseres Angesichts Stück für Stück aus dem Boden gestampft. Dann ist es letzten Endes auch gar nicht mehr wichtig, ob man so lange spielt, bis der Erbe übernimmt oder die Frau doch wieder in den Wald rennt. ★



Der einäugige Sambor ist einer der kurioseren NPCs in der Welt von Medieval Dynasty.



Wenn ihr ein Problem mit zähem Grind habt, solltet ihr hier ein paar Einstellungen vornehmen.

MEDIEVAL DYNASTY

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 2400 / FX-8370	i7 6700K / Ryzen R5 1600X
GTX 970 / Radeon RX 480	GTX 1060 / Radeon RX 580
8 GB RAM, 10 GB Festplatte	16 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION

⊕ hochwertige Optik ⊕ dichte Vegetation ⊕ abwechslungsreiche Jahreszeiten ⊖ leblose Figuren ⊖ kaum erinnerungswürdige Orte

SPIELDESIGN

⊕ Drang, sich zu vergrößern ⊕ Elemente gut verzahnt ⊕ spielerische Freiheit ⊖ einige flache Mechaniken ⊖ keine echten Warenkreisläufe

BALANCE

⊕ zunehmend komplexere Warenketten ⊕ lässt sich gut skalieren ⊕ passende Verkaufspreise ⊕ viele Tipps ⊖ einige Fähigkeiten erlernt man zu schnell

ATMOSPHÄRE / STORY

⊕ unterhaltsame Geschichten ⊕ authentische Gebäude und Kleidung ⊖ unnatürliche Lebewesen ⊖ nicht vertont ⊖ unbeholfen geschriebene Dialoge

UMFANG

⊕ viel zu tun ⊕ wer will, kann über 100 Stunden spielen ⊕ viele Gebäude und Waren ⊕ sehr lange Questketten ⊖ wenig zu entdecken

FAZIT

Motivierendes Aufbauspiel aus der Ego-Perspektive. Allerdings gelingt es ihm nicht, eine wirklich lebendige Welt zu simulieren.



Gamedec

EIN ECHTES ROLLENSPIEL

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Anshar Publishing** Entwickler: **Anshar Studios**
Termin: **16.9.2021** Sprache: **Englisch, deutsche Texte** USK: **nicht geprüft**
Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **nein (GOG.com)** Enthalten in: **–**

GameStar für Story

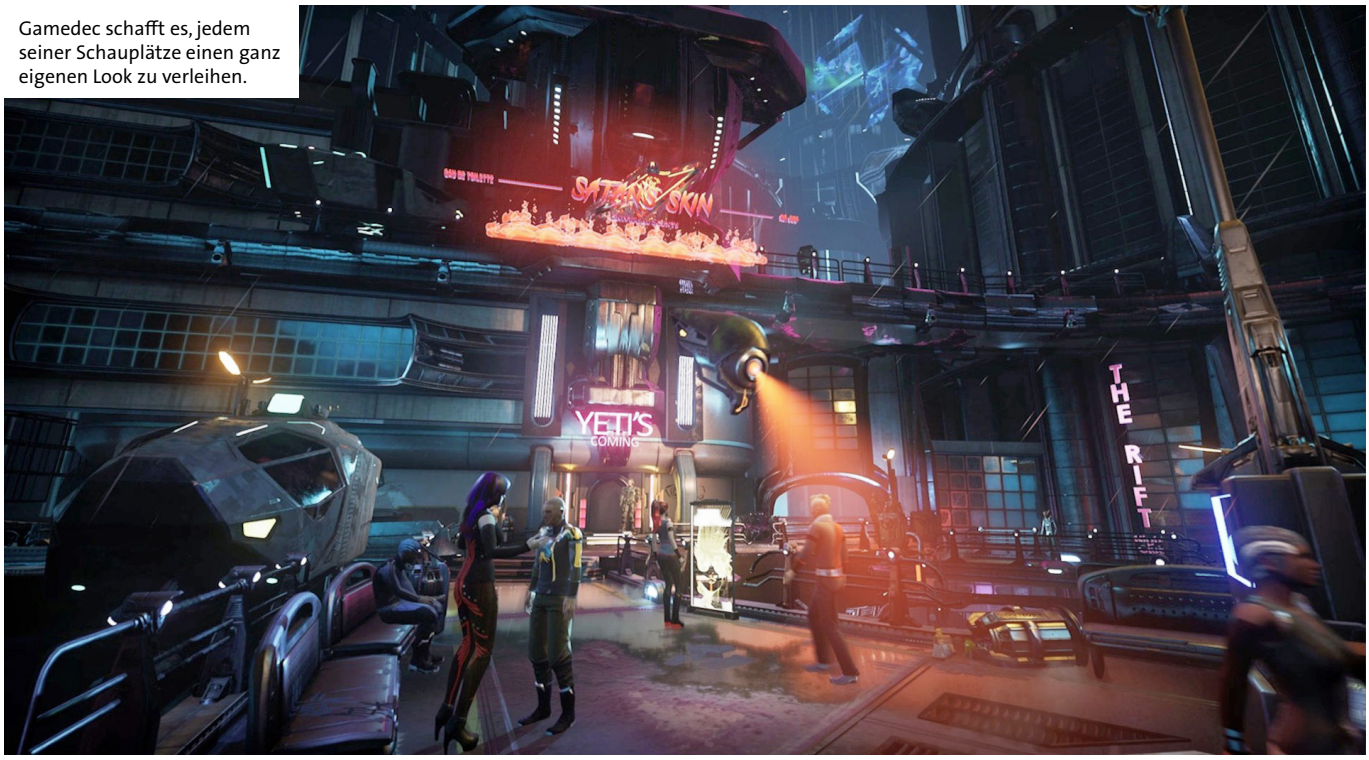
Das Cyberpunk-Rollenspiel kommt ohne Kämpfe aus, glänzt aber in den Disziplinen, die Genrefans am wichtigsten sind. Von André Baumgartner

Das Kunstleder der Virtualia-Couch schmiegt sich an meinen futuristischen Trenchcoat, der Helm beginnt, meine Körperfunktionen für den Trip in den Cyberspace auf ein Minimum zu reduzieren. Als die Zimmerdecke meines Warschauer Apartments einem strahlend blauen Himmel gewichen ist, beglückwünscht mich ein aufdringlicher Typ mit Wild-West-Rotzbremse zu meinem nagelneuen Bauernhof. Darauf, dass ich sein kitschiges »Yeehaaw« erwidere, kann er lange warten. Ich gebe nur vor, ein neuer Spieler in dieser High-Noon-Bauernsimulation zu sein, denn in Wirklichkeit wurde ich allerdings von verzweifelten Farmern engagiert, um ihre ungewöhnlichen Verbindungsabbrüche zu untersuchen. Eigentlich ein Job wie jeder andere, aber während meiner Ermittlungen stoße ich auf ein Netz aus Ausbeutung, Kinderarbeit und Cheats.

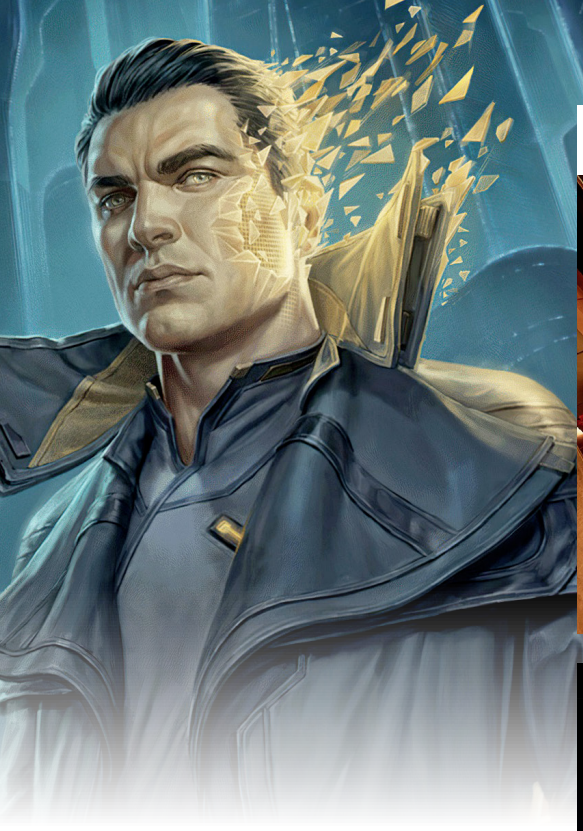
Zehn Welten in einer

Jedenfalls könntet ihr darauf stoßen, wenn ihr euren Beruf als Gamedec ernst nehmt. Der große Clou des Indie-Rollenspiels: Um die Fälle zu lösen, müsst ihr nicht nur in der »normalen« Cyberpunk-Welt ermitteln, sondern euch auch in virtuelle Schauplätze einloggen, wie sie unterschiedlicher kaum ausfallen könnten. Western-, Samurai- oder Sündenpfuhlwelt sehen nicht nur anders aus, sondern konfrontieren euch auch mit jeweils eigenen Spielelementen und sogar Benutzeroberflächen. So könnt ihr etwa in der Westernwelt euren eigenen Bauernhof ausbauen. Mit Betonung auf »könnt«, denn spielerische Freiheit ist das A und O in Gamedec. Im ständigen Wechsel zwischen Real- und Spielwelt fühlt ihr Zeugen auf den Zahn, findet versteckte Botschaften, hackt allerlei Software und formt mit euren Hunderten von Entscheidungen die Persönlichkeit eures adretten Columbos respektive eurer Miss Marple im Jahre 2199.

Auf dem Weg zum Finale birgt jeder Fall sowohl interne Geheimnisse als auch Hinweise auf übergreifende, verborgene Zusammenhänge. Ob ihr diese alle aufdeckt und wie ihr sie im Anschluss deutet, liegt komplett in eurer Hand und wird im Verlauf des Spiels immer herausfordernder. In intuitiven



Gamedec schafft es, jedem seiner Schauplätze einen ganz eigenen Look zu verleihen.



Talente und vergangene Entscheidungen beeinflussen so gut wie jede Interaktion.



Anhand der gesammelten Hinweise (links) treffen wir Schlussfolgerungen.



Eignet sich für euch, wenn ...
... ihr gute Krimis mögt.
... ihr spielerische Freiheit in Dialogen wertschätzt.
... gerne öfter durchspielt

Eignet sich für euch nicht, wenn ...
... ihr absolute Lesemuffel seid.
... ihr nicht auf Kampfmechanik verzichten könnt

Schlussfolgerungsbäumen wählt ihr aus, was euer Charakter als die Wahrheit ansieht, und in Kombination mit euren nach und nach freigespielten Talenten entscheidet dies über euren jeweiligen Handlungsspielraum.

Die personifizierte Entscheidungsfreiheit

Antwortet ihr patzig oder ratet einfach ungeduldig Passwörter vor euch hin, bis ein Alarm erschrillt, steigern sich die Punkte auf eurem »Am liebsten mit dem Kopf durch die Wand«-Konto. Daneben sammelt ihr noch welche für Einfallsreichtum, Kombinationsgabe und Empathie. Gamedec nennt diese vier Attribute leicht verkünstelt Aspekte.

Jede Freischaltung einer Fähigkeit verbraucht eine Mischung aus Aspektpunkten, was entweder dazu führt, dass ihr in Gesprächen gezielt auf eine eurer Fähigkeiten hinarbeitet oder eure Talente passend zu euren Dialogentscheidungen verteilt, denn interessanterweise darf man auch jederzeit auf die ausgegrauten Dialogoptionen klicken. Dann öffnet sich der Talentbaum, in dem ihr flugs die entsprechende Fähigkeit skillen könnt, um die Antwort freizuschalten – sofern genug Aspektpunkte vorhanden sind.

Wir infiltrieren einen Samurai-Clan und müssen uns dem Tagesrhythmus dort unterwerfen.



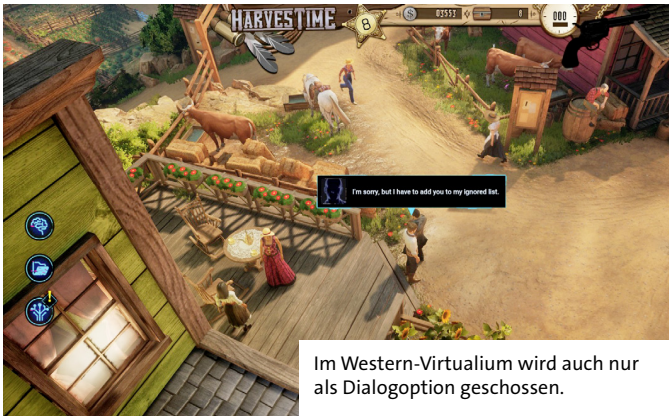
Nach und nach entwickelt ihr euch so zu einfühlsamen Seelenklempnern, berechnenden Demagogen, einschüchternden Autoritätspersonen oder gewieften Technikspezialisten. Welche Mischung ihr wählt, ist für ein Weiterkommen letztlich unerheblich, denn einen »Game Over«-Bildschirm gibt es genauso wenig wie eine Kampfmechanik.

Gamedec lebt von seiner vielschichtigen Handlung, die über dutzende Lösungswege in sechs unterschiedliche Enden mündet. Welche euch am Schluss offenstehen und wer dabei an eurer Seite steht, hängt von eurem bisherigen Werdegang ab. Das, in Anführungszeichen, schlechteste Ende verweist durch einen trotzigen Kommentar unserer Figur praktisch schon auf den hohen Wiederspielwert. Zitat: »Eines Tages wird jemand Talentierteres kommen und euch das Handwerk legen!«

Die Dialoge sind mal mehr und mal weniger elegant geschrieben, vermögen es aber, einprägsame Charaktere zu zeichnen, über die wir auch Tage später noch nachdenken. Eure Wortwahl kann sich auf viele nachfolgende Ereignisse auswirken, wodurch die Schauplätze einen gewissen Puzzlecharme erlangen und wir genau abwägen müssen, wem wir schmeicheln und wen wir uns zum Feind machen. Bei Schlüsselpersonen wird euch diese Dualität sogar als Fortschritts-



Die grüne Antwort steht uns dank unserer Skillung zur Verfügung.



Im Western-Virtualium wird auch nur als Dialogoption geschossen.



In unserem Apartment sinnieren wir zwischen den Fällen über das Leben und Erlebte.



Unsere Herkunft legt fest, ob wir eher mit der Unter- oder Oberschicht von Warschau klarkommen. Die favorisierte Wertevorstellung bestimmt unser Startkapital in den vier verschiedenen Talentpunktekategorien.

balken über dem Dialogfenster angezeigt. Bei Missfallen wandert die Leiste weiter nach links und umgekehrt. In beiden Richtungen zeigen kleine Vorhängeschlösser an, wann die Person in handlungsrelevantem Maße beeinflusst wurde.

Entlocken wir weder der Umgebung noch den Mitmenschen brauchbare Hinweise, redet sich unsere – in diesem Fall verstopfte – Spürnase eben ein, dass alles mit Regenbögen und Einhörnern endet. Auch wenn es letztere faustdick hinter den Ohren haben, wie wir beim Spielen feststellen mussten. Sagt nicht, wir hätten euch nicht gewarnt!

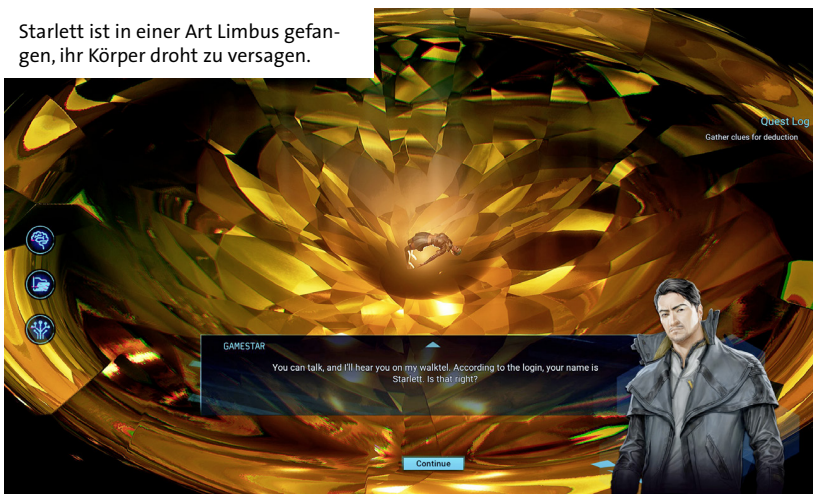
Wie für Detektivgeschichten üblich, führen wir nebenbei auch gerne innere Monologe, in denen die Geschehnisse mal ernst und mal sarkastisch kommentiert werden. Als wir etwa einer angeberischen Samurai-Clan-Anwärterin ihre Verdienstabzeichen klauen und ihr Konto anschließend für einen Monat bannen, murmeln wir ein hämisches: »Sie hatte recht, die Prüfungen zu bestehen ist wirklich kinderleicht.«

Wer spielen will, muss lesen

Das Gamedec-Universum gibt es schon seit 2004 und entstammt der gleichnamigen Buchreihe des polnischen Schriftstellers Marcin Przybyłek. Entwickler Anshar Studios ist stolz darauf, mit dem Autor zusammenarbeiten zu können und die etwa zehn bis 15 Stunden lange Handlung mit 300.000 Wörtern unterfüttert zu haben. Ein Großteil davon befindet sich in eurem Codex, der zwar auch ignoriert werden kann, aber maßgeblich zur Atmosphäre und dem eigenen Verständnis der Welt und ihrer Bewohner beiträgt. Wer sich dem verweigert, mag zwar entlarvende Informationen über sein Gegenüber gefunden haben, dessen Motive aber erst nach dem Dolchstoß erkennen.

Die enorme Anzahl an möglichen Vorgehensweisen hat das Entwicklerteam mit wechselnden Probanden in Dutzenden Pen&Paper-Runden zusammengestellt, in denen die vier Detektivfälle als Szenario dienten. Diese Liebe zum Rollenspiel merkt man dem fertigen Spiel deutlich an, und derart verzweigte und weitreichende Auswirkungen unserer Handlungen haben wir tatsächlich selten erlebt.

Solch ein Spiel schreit förmlich danach, mit einem Rückblick auf die eigenen Entscheidungen zu enden, doch gerade da patzt Gamedec. Zwar bekommen wir einen kurzen Ausblick, was die Konsequenzen



Starlett ist in einer Art Limbus gefangen, ihr Körper droht zu versagen.



In Yet's Bar müssen wir uns mit einer rivalisierenden Gruppe anfreunden.

MEINUNG



André Baumgartner
@GameStar_de

Gamedec ist nichts für Lesefaule, so viel steht fest. Hat man sich aber mal in das Fachjargon des 22. Jahrhunderts mit Wörtern wie Rendan (digitales Gehirn) und Mobrium (künstlicher Körper für Gehirne) reingelesen, lässt einen das Universum nicht so schnell wieder los. Gegen Ende schossen mir die Mundwinkel von ganz allein nach oben, wenn die kleine Aktenmappe am Bildrand wackelte und so einen neuen Kodexeintrag signalisierte. Das schaffen bei mir nicht viele Spiele, denn normalerweise rolle ich bei der x-ten belanglosen E-Mail oder einem übertrieben langen Audiolog schnell mit den Augen. Hier packt mich dagegen das Verlangen, jeden Fetzen an Information finden zu wollen, um mich von den vielschichtigen und oft undurchsichtigen Figuren nicht hinters Licht führen zu lassen. Das spricht Bände über die Leistung der Autoren, auch wenn das Gesamtpaket nicht an den Nuancenreichtum und die Themenbandbreite eines Disco Elysium heranreicht. Steht ihr wie ich auf gute Krimis und habt euch schon immer ein L.A. Noire im Cyberpunk-Setting gewünscht, dann lasst euch die spannende Karriere als Gamedec nicht entgehen!



In Harvest Time können wir uns mit Kürbisernte-Minigames die Zeit vertreiben.

des gewählten Endes sind, landen im Anschluss aber unvermittelt wieder im Hauptmenü. Mit etwas Glück bessern die Entwickler hier noch nach und entlassen uns künftig etwas befriedigter.

Ansonsten verlässt sich das Spiel auf seine stimmige Grafik, die genauso facettenreich daherkommt wie seine Charaktere. Als wir etwa durch die vom Sonnenlicht abgeschnittenen niederen Ebenen der dystopischen Metropole schnüffeln, fühlen wir uns dank der im Sekundentakt vorbeizischenden fliegenden Autos, der bedrückenden Geräuschkulisse und der Nebelschwaden durchdringenden Neonlichter wohlig an »Blade Runner« erinnert.

Natürlich kann die Unreal Engine in der gewählten Iso-Perspektive nicht alle ihre Muskeln spielen lassen, und letzten Endes hinken die Animationen sowie musikalische Untermalung dem hervorragenden Spieldesign hinterher. Aufgrund des knappen Budgets des Indie-Titels sind auch nur einzelne Begrüßungszeilen in englischer Sprache vertont, aber immerhin ist Deutsch eine der wenigen Sprachen, für die es Untertitel gibt.

Für Rollenspielfans ein Muss

Die Point&Click-Steuerung mit der Maus (eine Gamepad-Lösung wird später nachgereicht) sowie der Verzicht auf Kämpfe sorgen dafür, dass sich neben Rollenspielfans auch Adventure-Freunde wohlfühlen dürften. Selbst eine »Bildschirm absuchen«-Routine eignet man sich schnell an, weil viele Interaktionsmöglichkeiten erst aufleuchten, wenn man direkt neben ihnen steht. Das muss aber nichts Schlimmes sein, simuliert es doch in gewisser Weise das akribische Absuchen eines Tatorts. Dialogoptionen lassen sich wie aus (guten) Rollenspielen gewohnt mit Zifferntasten auslösen.

Ihr könnt jederzeit frei speichern, jedoch vergisst das Spiel beim Laden gelegentlich, dass manche Figuren das Gebiet bereits verlassen haben. Spielerische Konsequenzen hat das nicht, und neben weiteren kleinen Macken und den bei der Textmenge zu erwartenden Übersetzungspatzern sind uns auch sonst keine wirklich gravierenden Bugs begegnet. Da automatische Checkpoints nur beim Betreten eines neuen Schauplatzes gesetzt werden, ist regelmäßiges Schnellspeichern dennoch ratsam.

Auch eure detektivische Zukunft ist gesichert, denn zwei kostenlose DLCs sind bereits fest eingeplant und werden euch in die Welten eines futuristischen Schleich- sowie düsteren Cthulhu-Spiels entführen. Ob sich diese Erzählungen in den bestehenden Kanon einfügen oder eine eigenständige Handlung erzählen, konnten uns die Entwickler noch nicht sagen. ★





In diesem digitalen Labyrinth treffen wir neben fehlerhaften Enpecs (NPCs) und einem verzweifelten Diginet (künstliche Psyche) auch ein Einhorn.

GAMEDEC

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 3570 / FX-8140	i7 4770k / Ryzen 5 1500X
GTX 760 / Radeon R9 270	GTX 1060 / RX 580
8 GB RAM, 30 GB Festlatte	16 GB RAM, 30 GB Festlatte

PRÄSENTATION ★★★☆☆

⊕ detailverliebte Schauplätze ⊕ aussagekräftige Charakterportraits ⊕ stimmige Beleuchtung ⊖ schmuckloses Ende ⊖ kaum vertonte Dialoge

SPIELDESIGN ★★★★☆

⊕ coole Fähigkeiten ⊕ Charakter mit Entscheidungen verknüpft ⊕ zig Lösungswege ⊕ cleveres Detektivsystem ⊖ World Building in Codex ausgelagert

BALANCE ★★★★☆

⊕ freies Speichern ⊕ keine Sackgassen ⊕ Einsatz für alle Fähigkeiten gut verteilt ⊕ alle Wege gleichwertig ⊖ manche Enden nicht nachvollziehbar

ATMOSPHÄRE / STORY ★★★★★

⊕ wendungsreiche Handlung ⊕ einprägsame Figuren ⊕ viele Geheimnisse ⊕ Taten haben Auswirkungen ⊕ interessantes Universum

UMFANG ★★★★★

⊕ 18 Schnüfflervisagen ⊕ zehn unterschiedliche Schauplätze ⊕ Spiel-im-Spiel-Mechaniken ⊕ umfassende Geschichte ⊕ hoher Wiederspielwert

FAZIT

Fesselnde Detektivgeschichte, die mit ihrem unverbrauchten Tech-Noir-Szenario und unzähligen Lösungswegen fasziniert.





Tales of Arise

HALTET 15 STUNDEN DURCH!

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **Namco Bandai** Termin: **10.9.2021** Sprache: **Japanisch, Englisch, deutsche Texte**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **80 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **–**

Tales of Arise ist ein sagenhaft präsentiertes Rollenspiel, das sämtliche Klischees auffährt, wenig wagt und selten überrascht – aber auch keine großen Fehler macht. Von Sascha Penzhorn

Selten hatte ich bei einem nagelneuen Spiel so stark das Gefühl, alles schon mal gesehen und erlebt, es in der Vergangenheit mindestens schon ein Dutzend Mal durchgespielt zu haben, wie im Test von Tales of Arise. Dabei hat das Rollenspiel eine wahnsinnig starke Präsentation, fantastische Sprachausgabe und ein paar coole, überraschende Wendungen in der Story. Aber die großen Höhepunkte und seine schicke Open World verbergen sich in der zweiten Spielhälfte – und vorher müsst ihr euch erstmal 15 Stunden durch den für JRPGs maximal traditionellen Spielanfang wühlen.

Tales of Arise macht grundsätzlich sehr wenig neu. Im Vergleich zu früheren Teilen der Reihe gibt es Änderungen und Verbesserungen, den vom Publisher angekündigten Wendepunkt für die Reihe solltet ihr mit diesem Spiel aber nicht erwarten. Zudem leidet es unter seiner garstigen Monetarisierung, die ihr am besten ignoriert, was nur leider viel leichter gesagt ist als getan.

Gut gegen Böse

Klassische Story: Die Planeten Rena und Dahna liegen im Clinch miteinander. Die Bewohner Dahnas haben die Renaner versklavt, beuten sie aus und unterdrücken sie. Das Leben eines Renaners ist so gut wie nichts wert, und als Spieler in der Rolle der zunächst namenlosen Hauptfigur ohne Gedächtnis ist es euer Alltag, euch für eure unmenschlichen Herrscher abzuschuften.

Das Setting von Tales of Arise ist düster und deprimierend und fesselt vom ersten Augenblick, auch wenn es eine ganze Weile einfach nur als klassischer Kampf der unterdrückten, guten Underdogs gegen die abgrundtief bösen Ausbeuter abläuft. Denn



Die Nebenquest für diesen Level-43-Boss erhaltet ihr bereits um Charakterlevel 6 herum. Viel Spaß!

Eignet sich für euch, wenn ...
... ihr klassische JRPGs mögt.
... ihr gerne Kostüme und Outfits sammelt.
... ihr auf eine schicke Präsentation steht.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...
... ihr schwierige Entscheidungen fällen wollt.
... ihr Schlauchlevels hasst.
... euch chaotische Echtzeitkämpfe nicht gefallen.

Alphen, der Held der Geschichte, schließt sich recht fix ein paar Aufständischen an und macht es sich zur Aufgabe, die fünf herrschenden Lords von Dahna abzumurksen und der Sklaverei endgültig ein Ende zu bereiten. So unkreativ schwarz und weiß bleibt es zum Glück nicht. Im Verlauf der Story gibt es ein paar coole Wendungen und Überraschungen, nur lässt sich Tales of Arise sehr viel Zeit damit. Überhaupt seid ihr locker zehn bis fünfzehn Stunden unterwegs, bis das Spiel endlich mal richtig Fahrt aufnimmt. Wenn es endlich so weit ist, wird das Teil richtig gut und macht endlich ordentlich Spaß, doch bis dahin muss man sich erst mal durchbeißen und erlebt derweil neben einem eher seichten Gameplay eine Hitparade der JRPG-Klischees. Puh.

Hast du mich fett genannt?

Falls ihr schon mal ein JRPG gespielt habt, werden euch diverse Momente im Spiel sicherlich bekannt vorkommen:

- Der Held taucht eines Tages einfach so auf und erinnert sich an nichts, bis zu einem schicksalsträchtigen Moment, der durch das Zerbrechen einer Maske symbolisiert wird.

Nach Tales of Vesperia, Tales of Zestiria und Tales of Berseria ist Tales of Arise der vierte Serienteil, der auch für Windows erscheint.



Findet ihr die vielen in der Spielwelt versteckten Eulen, schaltet ihr neue Kosmetik wie Sonnenbrillen, Hasenohren und ähnliches Zeug frei.



Ausweichmanöver bringen nur wenig, wenn Bosse alles flächendeckend vollkotzen oder ihr ständig in einer langen Angriffsanimation hängt.

• Eine weibliche Figur braucht GENAU JETZT neue Kleider, ohne Widerrede!
• Das Geräusch von Magenknurren, ständige Gespräche über Essen und eine Figur, die übermenschlich viel in sich reinstopfen kann.
• Ein graumelierter Veteran, der anfangs die Zügel hält und euch leitet, bis exakt das passiert, was ihr bereits nach den ersten fünf Spielminuten erwartet.
• Eine Figur mit einem niedlichen Haustier, das fortan als Maskottchen der Gruppe dient und bescheuerte Geräusche macht.
• Eine unnahbare, introvertierte Protagonistin und ein optimistischer Schwertkämpfer, der durch Heldenmut und Selbstlosigkeit ihr Herz erwärmt. Und immer so weiter.

Die Story wird richtig gut, wenn sie endlich in Fahrt kommt. Sie wird von hervorragenden Sprechern getragen, denen ihr wahlweise in englischer oder japanischer Sprache lauscht (und dabei deutsche Bildschirmtexte lest, wenn ihr sie wollt).

Die Figuren sind liebenswert und stark in Szene gesetzt. Weil ich ein Unmensch bin, der Dialoge gerne versteht und nicht nur liest, habe ich überwiegend mit englischer Sprachausgabe gespielt und fand die meisten Sprecher hervorragend und glaubwürdig.

Viele Momente sind emotional bewegend, weil sie sehr gut gespielt und gesprochen sind, auch wenn das genretypische Overacting und ständige Seufzer, Stöhner und andere Anime-Atemgeräusche hier natürlich ebenfalls voll zum Programm gehören.

Ihr verbringt im Spiel gefühlt so viel Zeit mit teils sehr langen Dialogen und Zwischensequenzen wie mit Kämpfen und dem Erkunden der Spielwelt. Was zur Hauptstory gehört, ist für gewöhnlich voll vertont, kleinere Unterhaltungen mit NPCs und Texte für Nebenmissionen bleiben stumm.

Chaos statt Präzision

Die größten Änderungen und Überarbeitungen findet ihr im Kampfsystem von Tales of Arise. Bisher wurde die Reihe von Kritikern immer etwas als Button-Masher belächelt, in dem es vergleichsweise wenig auf Taktik oder spielerische Fähigkeiten ankommt, solange ihr in Auseinandersetzungen mit Monstern einfach genug draufhaut.

Um mehr Finesse ins Spiel zu bringen, habt ihr nun eine Ausweichrolle, die euch mit dem perfekten Timing knackige Konterattacken ermöglicht. Das taktische Einsetzen der besonders mächtigen Boost-Attacken eurer Heldengruppe kann gerade in Bosskämpfen über Sieg und Niederlage entscheiden. So verfügt eine Figur beispielsweise über einen besonders mächtigen Angriff gegen in der Luft befindliche Feinde, ein anderer Charakter kann gegnerische Schilde und Blockaden auflösen, eine weitere Heldin unterbricht und stiehlt feindliche Zauber und so fort.

Wer derlei Fertigkeiten im richtigen Moment einsetzt, statt einfach nur drauflos zu spammen, kommt wesentlich schneller ans Ziel und erhält für Kämpfe einen höheren Score, was für schnellere Charakteraufstiege, freigeschaltete Angriffe und Zauber (»Artes«) und mächtige Passivboni sorgt.

Mehr Taktik statt einfach nur draufkloppen ist immer toll, keine Frage, nur hapert es in Tales of Arise immer noch etwas an der Umsetzung. So könnt ihr das mit der Ausweichrolle voll vergessen, wenn ihr euch gerade mitten in einer langen Angriffsanimation befindet. Die feindliche Attacke schluckt ihr so eben doch wieder.

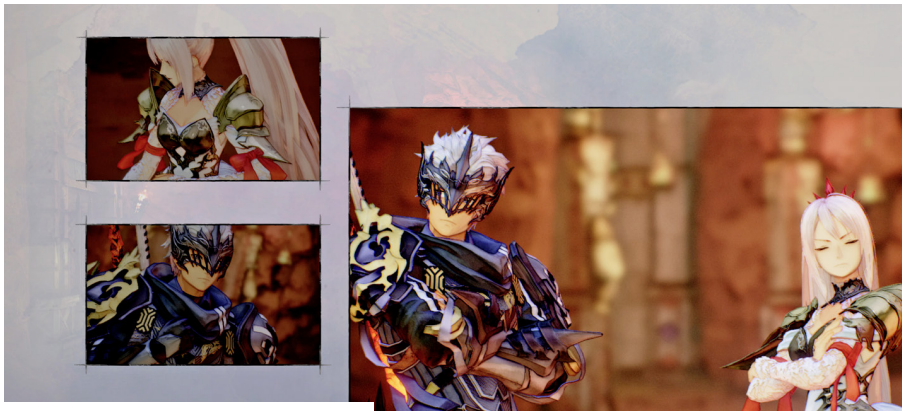
Zudem sind die Gegner wie immer strunzblöd und lassen sich ohnehin kinderleicht ausmanövrieren, was das Spiel ausbalanciert, indem ihr regelmäßig von tonnenweise Feinden umzingelt seid oder gegen Viecher kämpft, die mit großzügig verteiltem Flächenschaden agieren. Viele Kämpfe arten so in blankes Chaos aus, was in mehr Button-Mashing resultiert.

Wer darauf steht, kann den Schwierigkeitsgrad voll aufdrehen und bekommt die volle Packung. Hier werden dann auch die Stärken, Schwächen und Resistenzen eurer Feinde relevant, was euch insbesondere in den regelmäßigen Bosskämpfen zwingt, deutlich taktischer zu agieren. Je nach Gefechtssituation wechselt ihr dann die direkt gesteuerte Figur und gebt euren KI-gesteuerten Mitstreitern konkrete Befehle, was angesichts der umständlichen Menüs allerdings auch viel Tempo aus den actionreichen Schlachten nimmt. Im bis dato PlayStation-exklusiven Final Fantasy 7 Remake spielt sich dieser Mix aus Action und Taktik bedeutend flüssiger.

Das andere Extrem ist ein sehr casualfreundlicher Schwierigkeitsgrad und die Möglichkeit, Kämpfe einfach per Autopilot ablaufen zu lassen. So ist für jeden Geschmack und jeden Anspruch etwas dabei. In jedem Fall spielt sich das alles am besten per Gamepad, wer aber auf Nagetier und Tastatur besteht, bekommt hier die Option dazu, auf Wunsch auch neu belegbar. Und hey – Tales of Arise bietet freies Speichen statt fest vorgegebener Speicherpunkte! Danke dafür, Bandai Namco!



Besonders während der ersten Spielhälfte habt ihr es verdammt schwer, euch in der Spielwelt zu verlaufen.



Die sogenannten Skits, in denen Gruppenmitglieder miteinander interagieren, sind besser animiert als zuvor.



Tales of Arise ist durch und durch Anime und fährt absolut alle JRPG-Klischees auf.

Schlauchig und linear

Eure Heldengruppe umfasst maximal sechs Charaktere, von denen bis zu vier aktiv an Kämpfen teilnehmen. Bis ihr die alle beisammen habt, seid ihr aber ungefähr zur Hälfte mit der Hauptstory durch. Davor seid ihr überwiegend zu zweit und zu dritt unterwegs, wodurch Gefechte in der ersten Spielhälfte etwas einfacher ausfallen.

Bis dahin ist auch das Kartendesign primitiv. Die meisten Spielumgebungen sind schlauchförmig aufgebaut, selten gibt es mal eine Abzweigung oder mehr als einen sehr offensichtlichen Weg zum Ziel. Wer trotzdem mal vom Hauptpfad abweicht, wird für gewöhnlich mit zusätzlicher Beute, versteckten kosmetischen Items oder optionalen Bosskämpfen belohnt.

So ein Obermotz ist in der Regel deutlich anspruchsvoller als gewöhnliche Widersacher, für versteckte und optionale Bosse winken fette Belohnungen und eine dauerhafte Erhöhung eurer CP (Mana). Manchmal setzt euch das Spiel aber auch einen Nebenboss vor die Nase, der 40 Level höher ist als die Party. Die Botschaft ist hier sicherlich »Kommt lieber später wieder«, aber so wirklich prall ist Backtracking halt nie.

Nach den ersten beiden Akten wird die Spielwelt offener, begehbare Areale werden größer und Dungeons komplexer. Hier werdet ihr erstmals gefordert, könnt auch mal eurem Forscherdrang nachgeben und mehr als nur irgendwelche winzigen Seitenpassagen erkunden. Ihr erhaltet dann auch Zugang zu Fischerei und eigener Farm, was euch als einfache Quelle für Fleisch und Fisch dient.

Damit könnt ihr die zahlreichen Kochrezepte im Spiel für mächtige Nahrungs-Buffs voll ausnutzen. Spieltechnisch sind die ein ganz nettes Gimmick. Ich habe auf meiner Farm Kühe, Hühner und Schweine gezüchtet und einige Wachhunde und -katzen angeheuert. Das ist tatsächlich total schön, wenn man nach einem anstrengenden Dungeon auf die Ranch zurückkehrt und von seinen vielen bunten, fröhlichen und glücklichen Tiere begrüßt wird. Und mit denen könnt ihr dann nur eins machen: Wurst- und Fleischwaren. Klar, das ist eben Sinn und Zweck eines Bauernhofs, aber ein wenig deprimierend ist es halt doch. Die Welt ist schlecht.

Es gibt auch wieder eine Art Kolosseum, wo ihr in Solo- und Gruppenkämpfen mit unterschiedlichen Regeln um Ruhm, Ehre und schicke Ausrüstung kämpft. Über sammelbare Rohstoffe fertigt ihr Ausrüstung aber auch selbst, falls euch Arenakämpfe zu stressig sind. Es gibt echt tonnenweise coole Waffen und Rüstungen im Spiel.



Die Zwischensequenzen im Spiel sind erstklassig, die Charakterzüge und Sprachausgabe ausdrucksstark und wertig.

Erstklassige Präsentation

Tales of Arise sieht abartig gut aus! Statt der hauseigenen Engine setzen die Entwickler erstmals auf die Unreal Engine 4 mit selbstgemachten Shadern, um den Anime-Look der Serie zu bewahren. Das Ergebnis ist beeindruckend und zweifelsohne eines der visuell mit Abstand schönsten JRPGs überhaupt.

Spezialattacken und Finisher sind maximal übertrieben und spektakulär, in vielen Bosskämpfen und dramatischen Zwischensequenzen geht regelrecht die Welt unter, und kein Stein bleibt auf dem anderen. Aus-

MEINUNG



Heiko Klinge
@HeikosKlinge

Ich kenne kaum ein Spiel, das seine Stärken derart widerwillig preisgibt wie Tales of Arise. Tipp 1: Habt Geduld! Die Story braucht Stunden, um so richtig in die Gänge zu kommen, belohnt euch aber dann mit einem hochgradig spannenden Drama und beweist vor allem, dass Japano-Rollenspiele auch richtig schön düster können.

Tipp 2: Spielt Tales of Arise nicht auf dem standardmäßigen Schwierigkeitsgrad, denn dann entgehen euch all die taktischen Finessen des Kampfsystems. Das entfaltet nämlich erst dann sein volles Potenzial, wenn ihr auch Rücksicht auf die Stärken und Schwächen eurer Feinde nehmen müsst. Nur wer hier die Attacken seiner eigenen Figur präzise mit konkreten Befehlen für die Mitstreiter abstimmt und feindliche Angriffe gezielt kontert, geht als Sieger vom Schlachtfeld. Tales of Arise liefert mir hier mehr Optionen als sämtliche Vorgänger. Und für einen Serienfan ist es eben erst dann ein guter Kampf, wenn der Kombozähler jenseits der Hundert landet!

Tipp 3: Ignoriert um Himmels Willen den In-Game-Shop! Die dort verfügbaren Bonuswaffen, Gold- und Skill-Boosts sind nicht nur vollkommen überflüssig, sondern zerdeppern euch das komplette Balancing.

Wenn ihr diese drei Tipps beherzigt, bekommt ihr ein zwar durch und durch klassisches, aber hervorragend designtes und produziertes Japano-Rollenspiel, das mir als Genrefan dank seiner stringenteren Geschichte und der abwechslungsreicheren Spielwelt sogar besser gefallen hat als das Remake von Final Fantasy 7.



Finisher und Spezialattacken sind genremäßig übertrieben und spektakulär.



Viele Kostüme gibt's zum Freischalten, andere nur gegen echtes Geld.

rüstung, Kostüme, Umgebungen, die Emotionen und Gesichtsanimationen der Figuren – selten habe ich in einem japanischen Rollenspiel so gerne langen Unterhaltungen und Zwischensequenzen zugeschaut.

Die Spielwelt bietet wieder mal die obligatorischen Super-Mario-Biome (Graslevel, Wüstenlevel, Eislevel und so weiter), die allesamt richtig gut aussehen. Auch die Gespräche der Gefährten untereinander im Stil einer Visual Novel, die sogenannten »Skits«, sind lebendiger und stärker animiert als zuvor. Der Soundtrack geht ebenfalls gut ins Ohr, auch wenn er definitiv nicht so lange im Gedächtnis bleibt wie in Final Fantasy oder Xenoblade Chronicles.

Bei der PC-Performance gab es in meiner Testfassung zumindest in 4K hier und da noch kleinere Ruckler (Ryzen 7 5800x, RX 6800XT, 32 GB RAM), die wirkten sich aber selten unangenehm auf mein Spielerlebnis aus. Zudem wirkt die Darstellungsqualität in Zwischensequenzen sonderbar höher als im Rest des Spiels – dort haben eure Helden plötzlich Spiegelungen in glattpolierten Fußböden, die einen Moment später im regulären Spiel direkt wieder verschwinden. Das ist selbstredend kein Weltuntergang, vermutlich achtet kein normaler Mensch darauf, aber wenn es einmal aufgefallen ist, hört man nie wieder damit auf, es zu bemerken. Seid nicht wie ich, achtet nicht pausenlos auf minimale Details!

Eklig monetarisiert

In seiner günstigsten Fassung kostet Tales of Arise stolze 60 Euro. Dafür bekommt ihr 40 bis 80 Spielstunden geboten, je nachdem wie ausführlich ihr die Spielwelt erforscht und wie viel Zeit ihr abseits der linearen Hauptstory mit langweiligen und generischen Nebenaufträgen (töte X hiervon, sammle Y davon) verbringen wollt.

Es gibt auch wieder das obligatorische New Game Plus, das ihr über sammelbare Artefakte anpassen und vereinfachen könnt. Das ist sehr viel sehr gutes JRPG fürs Geld. Es gibt aber auch weniger günstige Editionen des Spiels: Die Super-Ober-Deluxe-mit-Käse-obendrauf-Edition für 90 Euro beinhaltet beispielsweise tonnenweise Spielwährung, einen dauerhaften Erfahrungs-Booster, abartig mächtige Waffen und Rüstungen, die den Spieleinstieg trivialisieren, sowie diverse Kostüme, die wiederum Zugriff auf mächtige neue Fähigkeiten und Buffs gewähren. Hier kauft echtes Geld ordentlich Power im Spiel und verhunzt komplett das Balancing – Finger weg!

Zudem lockt bereits in meiner Testversion ein leuchtendes Ausrufezeichen im Menü, das mich ständig auf neue Inhalte im Echtgeld-Shop aufmerksam machen will. Dort gibt's gegen Bares die obligatorische extraknappe Strandbekleidung und Dinge wie Schulmädchen-Outfits, Haarspangen, Frisuren, Flügel, Schwänze (also für hinten) und anderen Krempel, wenn ihr darauf steht und über zu viel Kohle verfügt.

Okay, Tales of Arise ist ein reines Einzelspieler-JRPG, ich würde auch nicht von Pay2Win in einem Spiel reden, das ich auf Wunsch einfach im Storymodus und mit automatischen Kämpfen ohne jede Anstrengung durchspielen kann. Aber wer mehr bezahlt, bekommt eben mehr Power, mehr Fähigkeiten und mehr Klamotten. Und wann immer ihr euer Spiel laden oder speichern wollt, erinnert euch ein Ausrufezeichen daran, dass es irgendwelche neuen sexy Waifu-Outfits im Shop gibt. Kann man so handhaben, aber dann darf man sich auch nicht wundern, wenn das bei Fans und Spielepresse nur so mittel ankommt. ★

MEINUNG



Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten

Wie viel Spaß ihr mit Tales of Arise habt, hängt in erster Linie davon ab, wie viel Erfahrung ihr mit JRPGs habt. Wer eher selten ins Genre schnuppert, dem fallen die unzähligen Klischees mit Sicherheit nicht so stark auf, Gelegenheitsspieler stören sich auch weniger an primitiven Schlauchlevels ohne nennenswerte Entdeckungen. Ältere Semester mit etwas mehr Erfahrung langweilen sich derweil in den ersten Spielstunden und müssen sich mit dem verbesserten und sicherlich spaßigen, aber oftmals auch immer noch sehr hektischen Kampfsystem über Wasser halten, bis das Teil endlich Fahrt aufnimmt.

Das Spiel zieht ordentlich an, wenn ihr den dritten der fünf Lords kennenlernt. Mehr Gruppenmitglieder, mehr Management im Kampf, größere Umgebungen zum Entdecken, mehr alternative Pfade und versteckte Goodies. Ab hier ist die Story auch nicht mehr ganz so berechenbar, es gibt mehr Grauzone, und das Geschehen wird wesentlich interessanter als noch zuvor. Wenn ihr genug Sitzfleisch habt, lohnt es sich allemal, so lange durchzuhalten, denn Tales of Arise ist super präsentiert, es ist ein sehr gutes JRPG, das mir prima gefallen hat, als es endlich richtig losging. Für Fans des Genres ist das Teil allemal sein Geld wert – zumindest in der regulären Edition. Aber lasst um Himmels Willen die Finger von irgendwelchen Premiumeditionen mit Boostern und Spielwährung gegen Aufpreis!

TALES OF ARISE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 2300 / Ryzen 3 1200	i5 4590 / AMD FX-8350
GTX 760 / Radeon HD 7950	GTX 970 / Radeon R9 390
8 GB RAM, 45 GB Festplatte	8 GB RAM, 45 GB Festplatte

PRÄSENTATION ★★★★★

⊕ toll präsentierte Spielwelt ⊕ sehr guter Soundtrack ⊕ hervorragende Sprecher ⊕ grandiose Zwischensequenzen ⊕ tolle, besser dargestellte Skits

SPIELDESIGN ★★★☆☆

⊕ Tiefgang beim Kampfsystem ⊕ tolle Fähigkeiten und Finisher ⊕ fordernde Bosskämpfe ⊖ zu viele Füllkämpfe ⊖ überflüssiger und nerviger DLC-Shop

BALANCE ★★★☆☆

⊕ anpassbarer Schwierigkeitsgrad ⊕ automatisierbare Kämpfe ⊕ freies Speichern ⊖ erst in der zweiten Hälfte fordernd ⊖ teils unfaire Bosse

ATMOSPHÄRE / STORY ★★★★☆

⊕ düsteres Szenario ⊕ super inszenierte Dialoge ⊕ ein paar coole Wendungen und Überraschungen ⊕ starke Charaktere ⊖ tonnenweise JRPG-Klischees

UMFANG ★★★★☆

⊕ 40 Stunden Spielzeit ⊕ New Game Plus ⊕ abwechslungsreiche Welt ⊕ tonnenweise Skills und Ausrüstung ⊖ Nebenaufgaben mit Backtracking

FAZIT

Ein traditionelles, sehr gutes JRPG, das seine Stärken unnötig versteckt und erst nach rund 15 Stunden zeigt, was es drauf hat.



In Tales of Rebirth steht vor allem das Thema Rassismus im Mittelpunkt. Inspiration dafür war der Bürgerkrieg in Jugoslawien.

Tormented Souls

RESI UND SILENT HILL BEKOMMEN EIN KIND ...

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **PQube** Entwickler: **Dual Effect, Abstract Digital** Termin: **27.8.2021** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **8 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **–**

Tormented Souls verlegt das Setting des ersten Resident Evil nach Silent Hill – und zeigt, dass klassischer Survival-Horror auch heute noch funktioniert. Es gibt aber ein paar Häkchen. Von Alex Ney

Wer den Herrenhaushorror von Resident Evil aus dem Jahr 1996 kennt, der weiß über Tormented Souls schon mal eine ganze Menge. Dessen stilvolle Gruselvilla und Spielgeschehen sind nämlich eindeutig dem Capcom-Klassiker entliehen; beim Gegnerdesign sowie bei der Klangkulisse hat es sich indes bei Silent Hill 2 bedient. Entsprechend erkunden wir in Tormented Souls eine viktorianisch anmutende Villa, die von dämonischem Treiben heimgesucht wird. Dabei stellen sich uns knackige Rätsel und grausig verstümmelte Viecher in den Weg, denen wir mit althergebrachten Waffen Löcher in die fauligen Wänste schießen.

Das hat uns erstaunlicherweise nicht weniger Spaß gemacht als in Resident Evil und Co., zumal die Geschichte von Tormented Souls es versteht, knisternde Spannung aufzubauen. Die Story fällt zum Ende jedoch ab – und lässt so das relativ schmale Entwicklungsbudget sichtbar werden.



Was uns hier im Rollstuhl entgegenkommt, zählt zu den gefährlichsten Gegnern des Spiels.

Eilstart ins kaltnasse Grauen

Wir verkörpern die 26-jährige Caroline Walker, die äußerlich betrachtet einer japanischen Interpretation von »Alice im Wunderland« entsprungen sein könnte. Aber warum sollten wir zur Abwechslung nicht im niedlichen Schleifchen-Outfit durch Blut und Gedärme waten? Zu Beginn der Geschichte erhält Caroline einen Brief, ihm liegt ein abgegriffenes Polaroidfoto zweier junger Zwillingsschwestern bei. »Glaubst du wirklich, dass du uns einfach hier sitzenlassen kannst?«, drohen ihr die Mädchen auf der Rückseite. Doch Caroline versteht nur Bahnhof und beschließt neugierig, sich zur Absenderadresse zu begeben. Dort – in einem zum Krankenhaus umfunktionierten Nobelhaus – wird Caroline allerdings von einem wuchtigen Schlag auf den Hinterkopf niedergestreckt. Kurz darauf erwacht sie verletzt und orientierungslos.



Halbe Portionen wie diese bewegen sich schnell. Oft müssen wir während des Schießens ausweichen.

Auf uns wirkte der Einstieg überhastet; gern hätten wir mehr über Caroline erfahren. Außerdem ließe sich monieren, dass die Story primär durch Tagebucheinträge erzählt wird. Das literarische Niveau ist aber hoch genug, um den Mangel an stimmungsvollen Zwischensequenzen zu kompensieren. Nicht auszugleichen ist dagegen die oft unpassende Betonung der englischen Sprecher. Für uns klang es stellenweise gar so, als hätte insbesondere Carolines Stimmgeberin das Spiel nie zu Gesicht bekommen.

Villa mit zwei Gesichtern

Genau wie im klassischen Resident Evil oder auch Silent Hill ist unser größter Gegner die sperrige Steuerung, die nicht angepasst werden darf. Anders gesagt steuert sich Caroline

MEINUNG



Alex Ney
@AlexNey18

Super, dass mehr und mehr Entwickler den Survival-Horror der 90er exhumieren. Besonders würdig fand ich Song of Horrors Interpretation, nur die Schießereien habe ich vermisst. Entsprechend begeistert klemmte ich mich dann vor Tormented Souls, doch ich muss zugeben, dass der Einstieg frustrierend war. Denn ich musste erst mal herausfinden, wie Ressourcen- und Speicherstandmanagement funktionieren. Abspeichern und Herumballern im Hurra-Stil führten nur dazu, dass ich das Spiel nach fast zwei Stunden von vorn beginnen muss... äh wollte. Für den holprigen Start bin ich dennoch entschädigt worden: von den fordernden Kämpfen und der vielschichtigen Story. Letztere wird zwar nach Schema F aufgelöst, hielt mich aber ziemlich lang bei der Stange. Und das ist es, was am Ende für mich zählt.

wie ein ausrangierter Panzer, was immerhin spannendere Kämpfe und Verfolgungsjagden mit sich bringt. Als Kameraperspektive wählt Tormented Souls wie seine Vorbilder die bisweilen starre Beobachtersicht. Nicht jeder Winkel des Herrenhauses ist demnach einsehbar, und so sind böse Überraschungen für uns vorprogrammiert.

Doch wir lotsen die extravagante Heldin nicht nur durch geschmackvoll antik eingerichtete Arbeitszimmer, Bibliotheken und Wohnkorridore. Nein, da sind auch von Tod erfüllte Operationssäle, Entbindungszimmer und Intensivtrakte. Selbst riesige, mit satanischen Reliquien ausstaffierte Untergrundanlagen und stockdunkle Bunker sind vorhanden. Wie gut ist es da, dass wir über eine unerschöpfliche Lichtquelle verfügen, ein stabil brennendes Benzinfeuerzeug. Später bekommen wir auch noch eine Arbeitslampe dazu. Die optisch tolle Umgebung hat bei hohen Grafikeinstellungen freilich ihren Preis. So genügte die empfohlene Geforce GTX 960 nicht, um effektreiche Räume ruckelfrei darzustellen. Für die volle Grafikpracht bedarf es daher mindestens einer Grafikkarte aus der Folgegeneration.

Erst rätseln, dann schießen

In Ruhephasen zu extrem düsterer oder angenehm melancholischer Musik lösen wir in Tormented Souls zumeist aufwendig gestaltete Denkaufgaben. Zum Beispiel müssen wir anhand eines Schalterpuzzles einen Stromgenerator zum Laufen bringen (Klassiker!) oder nach dem Senso-Prinzip ein Grammophonrätsel entschlüsseln. Zuweilen wechseln wir per Wandspiegel auch die Zeitebene in Richtung Vergangenheit.

Analog zum Spielfortschritt gestalten sich die Tüfteleien zunehmend schwieriger, und auch die Konfrontationen mit fleischigen Monstrositäten werden häufiger. Das Gros der Gegner kommt dabei ganz ohne Beine aus, einige Monster schwingen ihre verwesenden Torsi in Rollstühle. Die ganz Harten haben sich sogar sprichwörtlich an den Tropf gehängt und schlagen wie wild mit langen und tödlichen Krücken um sich.

Sobald wir mit einer unserer Waffen (Nagelpistole, Schrotwumme und Elektroschocker) auf einen Gegner zielen, war es das für uns mit dem Bewegen. Retten können wir uns allenfalls mit einem Ausweichschritt nach hinten, doch der ist behäbig – und die Feinde sind schnell. Gut, und manchmal auch ein bisschen dumm. Dennoch: Die Tatsache, dass Munition und Heilmittel rar gesät sind, macht die Gegner sehr bedrohlich. Die Entwickler lassen uns zwar nie im Regen stehen, doch schlechtes Ressourcenmanagement führt dazu, dass Kampfsituationen nur mit guten Ideen zu bewältigen sind.

Mit seiner beklemmenden bis in Kämpfen zutiefst feindlichen Atmosphäre (es gibt industrielle Klänge à la Silent Hill) macht sich Tormented Souls selbst unter der Haut von langjährigen Horrorfans bemerkbar. An den Nerven zehren aber auch die anfangs spärlich verteilten Tonbänder, die zum Speichern benötigt werden. Wer Tormented Souls spielen möchte, muss so für die erste Session zwingend zwei bis drei Stunden einplanen.

Eignet sich für euch, wenn ...
... ihr auf klassischen Survival-Horror steht.
... eine 90er-Steuerung bei euch alle Tasten drückt.
... richtig kranker Horror euer Wohlgefühl steigert.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...
... ihr Tagebüchern in Spielen verabscheut.
... euch Schießen wichtiger ist als Rätseln.
... ihr viele Waffen- und Gegnertypen wollt.

Mit Macken

Tormented Souls hat fast alles, was Fans von klassischem Survival-Horror erwarten: eine spannend erzählte Story, anspruchsvolle Rätsel, ein motivierendes Ressourcenmanagement und packende Oldschool-Gunfights gegen abstoßende Gegner. Demgegenüber stehen unpassend betonende Synchronsprecher, ein eher schwaches Finale sowie technisch unausgegorene Zwischensequenzen. Eine kräftige Finanzspritze hätte hier wohl einiges bewirkt, doch angesichts des 20-Euro-Preisschildes (auf Steam) wollen wir uns nicht weiter beschweren. Denn damit verkauft sich Tormented Souls tatsächlich unter Wert. ★

TORMENTED SOULS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 2500K / FX-8150	i5 4460 / Ryzen 5 1600x
GTX 960 / RX 570	GTX 1080 / RX 5600 XT
4 GB RAM, 12 GB Festplatte	8 GB RAM, 12 GB Festplatte

PRÄSENTATION
+ sehr hübsche Villa + toller Schattenwurf
+ herrlich krasses Gegnerdesign − ausdruckslose Gesichter − einige veraltete 3D-Modelle

SPIELDESIGN
+ lässige Oldschool-Mechaniken + Zeitebenen
+ gute Kombinationsrätsel + spannendes Ressourcenmanagement − Steuerung nicht anpassbar

BALANCE
+ »Klemmbrett-Tutorials« + keine unfairen Stellen
− nur ein Schwierigkeitsgrad − zuweilen dumme KI
− anfangs kaum Speichermöglichkeiten

ATMOSPHÄRE / STORY
+ fesselnde Handlung + hohe literarische Qualität
+ bedrohliche Klangkulisse + furchteinflößende Gegner − Story fällt gegen Ende etwas ab

UMFANG
+ acht Stunden Spielzeit + großes Herrenhaus
+ viele Untergrundlevels + zahlreiche Puzzles
− wenige Gegnertypen und Waffen

FAZIT
Atmosphärischer Survival-Horror der alten Schule. Leidet unter Balanceschwächen und einem mäßigen Finale.



Tormented Souls spielt wie das erste Resi in einem Herrenhaus, das von Monstern terrorisiert wird.

In den USA heißt Senso Simon. Wegen »Simon says ...«, ihr wisst schon.

BOOSTBOXX

GameStar PCs & NOTEBOOKs



GAMESTAR-PC
TITAN Z

PROZESSOR Intel Core i9 10900K (8x 5,3 GHz)
MAINBOARD ASUS ROG Strix Z490-E Gaming
GRAFIKKARTE NVIDIA GEFORCE RTX 3080 TI 12GB
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 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 09.08.2021. 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 be quiet! Pure Base 500DX 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

Trotz Realismus und Authentizität

WO **KRIEGSSPIELE** SCHWEIGEN



Videospiele werden immer realistischer. Aber gerade die Titel, die sich mit unserer Geschichte befassen, klammern einen wichtigen Teil noch immer (bewusst) aus. Aus Unvermögen? Aus Angst? Wegen des Spielspaßes? Wir suchen Antworten. Von Daniel Ziegener

War. War never changes. Krieg bleibt immer gleich. Mit diesen Worten beginnen die meisten Fallouts. Die Rollenspiele gehören zu den wenigen Titeln, die die Folgen eines Krieges darstellen – eines nuklearen, weltweiten Krieges, der die Menschheit an die Grenze ihrer Existenz bringt. Wesentlich mehr Spiele sind hingegen während eines Krieges angesiedelt. In historischen Settings wie einem Bürger- oder Weltkrieg. In gegenwärtigen Konflikten. Oder in der Zukunft, wo Gewehre mit Laserwaffen und Kampfjets durch Raumschiffe ersetzt werden.

Nur eines bleibt immer gleich: Wir scheinen es zu lieben, Krieg in all seinen Formen nachzuspielen. Als Multiplayer-Shooter zum Stressabbau, als Strategiespiel zur Entspannung, als dramatische Story zur Unterhaltung. Nicht weil Krieg selbst Spaß macht – das würde wohl niemand behaupten –, sondern weil die Spiele so gut sind.

Und doch holt uns die Realität beim Spielen manchmal ein. So stutzt GameStar-Leser Aljoscha B. bei einer Mission in Panzer Corps 2 plötzlich. »Im Zuge der Eroberung von Lwiw stößt man auf einen Zug voller Zivilisten«, schreibt er im Forum über eine Kampagne aus Sicht der Wehrmacht. »Unser Stabsoffizier informiert uns darüber, dass diese an die Einsatzgruppe E übergeben werden sollen.« Was sich auf den ersten Blick wie Flavor-Text liest, beschreibt in Wirklichkeit ein Verbrechen gegen die Menschlichkeit. Denn bei der Einsatzgruppe E handelt es sich um eine Einheit der SS, die tatsächlich existierte und gezielt Juden und politische Gegner ermordete.

Wo der Spaß plötzlich aufhört

Die Einsatzgruppen waren ein aktiver Teil in der Umsetzung des Holocaust, des Massenmordes an Millionen in Europa lebenden Jüdinnen und Juden. Allein in Polen, wo die beschriebene Mission aus Panzer Corps 2 spielt, ermordeten diese Einsatzgruppen mehr als 60.000 Menschen. Über die ganze Ostfront ging die Opferzahl in die Million – Juden, Roma, Kommunisten, Menschen mit Behinderung und Kriegsgefangene. Das erfahren Spieler aber nicht vom Entwickler, sondern nur wenn sie im Anschluss die Wi-



GameStar-Leser Aljoscha wurde stutzig, als Panzer Corps 2 ihn mit einem Kriegsverbrechen konfrontierte.

kipedia oder ein Geschichtsbuch studieren. Für Aljoscha wird hier eine Grenze überschritten. »Obwohl das Spiel einen sonst regelmäßig über die historischen Hintergründe der einzelnen Missionen informiert, bleibt es bei den besagten Einsatzgruppen auffällig zurückhaltend«, sagt er. »Gleiches gilt für die zahlreichen Gräueltaten der Wehrmacht, die sonst auch nicht thematisiert werden.« Ob das eine bewusste Entscheidung von Entwickler Flashback Games ist, um eine direkte Erwähnung des Holocaust zu vermeiden, können wir nicht sagen. Trotz mehrmaliger Kontaktversuche gibt es weder vom Entwickler noch von Publisher Slitherine eine Antwort auf die Anfragen der GameStar. Dabei ist Panzer Corps 2 nicht das einzige Spiel, das zwar im Zweiten Weltkrieg angesiedelt ist, aber seine zentralen Gräueltaten und Hintergründe doch lieber verschweigt. Es dauert fast 15 Jahre, bis Call of Duty – eine Serie, die mit Spielen über den Zweiten Weltkrieg groß geworden ist – erstmals die Existenz von Konzentrationslagern erwähnt. Selbst Wolfenstein schafft es erst im dritten Reboot, die jüdische Herkunft von B.J. Blazkowicz zu benennen.



Shooter wie Battlefield 5 inszenieren den Zweiten Weltkrieg als großes Spektakel.

Teile unserer Vergangenheit

In Deutschland hat das Spiel mit der Vergangenheit eine lange Geschichte. Schon seit Wolfenstein 3D weiß jeder Gamer, dass er in Spielen zwar auf Nazis schießen darf, aber diese Nazis keine Hakenkreuze auf dem Oberarm tragen dürfen. Mittlerweile gelten hierfür Ausnahmen im Rahmen der Kunstfreiheit, dennoch umgehen viele Entwickler die direkte Assoziation mit der deutschen Seite des Krieges doch lieber großräumig.

Im Gegensatz dazu ist nicht das Zeigen, sondern das Leugnen des Holocaust hierzulande ebenfalls verboten. »Mit Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahren oder mit Geldstrafe wird bestraft«, heißt es in Paragraph 130 des Strafgesetzbuchs, »wer eine unter der Herrschaft des Nationalsozialismus begangene Handlung [...] billigt, leugnet oder verharmlost.« Trotzdem verbergen viele Spiele, die im Zweiten Weltkrieg spielen, nicht nur die verfassungsfeindlichen Symbole des NS-Regimes, sondern auch seine Verbrechen.

Der Journalist Christian Schiffer prangerte das bereits 2017 zum Release von Wolfenstein 2: The New Colossus an. In der lokalisierten Version für den deutschen Markt verschwanden nicht nur die verbotenen Hakenkreuze, sondern auch der Name Hitler und wie schon im Vorgänger The New Order auch jede Erwähnung des Judentums. »Die Macher von Wolfenstein 2: The New Colossus sind in der deutschen Version mindestens 88 Meter über das Ziel hinausgeschossen«, kritisiert Schiffer. »Es ist nun ein Anti-Nazi-Spiel, in dem nicht nur Hitlers Bärtchen wegretuschiert wurde, sondern auch die Opfer der nationalsozialistischen Ideologie.« Bethesda sagt damals, die »Geschichte und der Inhalt dieses Spiels beabsichtigen weder die Billigung, Verherrlichung oder Gutheißung von Denkmustern, Ideologien, Ereignissen, Handlungen, Personen oder Verhaltensweisen des nationalsozialistischen Regimes noch die Verharmlosung der im Namen des Nationalsozialismus begangenen Kriegsverbrechen, Völkermord oder Verbrechen gegen die Menschlichkeit und sollten auch keinesfalls so verstanden werden«. Eine ausufernde Stellungnahme, die absurd scheint. Immerhin positioniert sich kaum ein Spiel so klar antifaschistisch wie die überspitzte Gewaltorgie von Machinegames.



Auch ohne Hakenkreuze in der deutschen Version dürfte jedem sofort klar sein, wer in Wolfenstein die Gegner sind.



Spec Ops: The Line zwingt uns zu schlimmen Taten und konfrontiert uns danach mit den Folgen.

Nach Auschwitz ein Videospiel zu entwickeln ...

Der lauten Kritik der Auslassung des Holocaust gegenüber steht die Frage, ob ein Unterhaltungsmedium überhaupt geeignet ist, um ein Verbrechen von der Einzigartigkeit des Holocaust darzustellen. Diese Diskussion ist nicht nur auf Spiele beschränkt. »Eine den Opfergruppen angemessene Darstellung des Holocaust ist sicher die größte Herausforderung«, sagt Bastian Dawitz, »das hat seinerzeit die kritische Diskussion um den Film ›Schindlers Liste‹ schon gezeigt.«

Dawitz gehört zum Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele, kurz AKGWDS, in dem Akademiker aus verschiedenen Perspektiven auf die Geschichtsdarstellung in Videospielen blicken.

»Da braucht es als Entwicklerteam schon eine sehr genaue Vision und Dialogoffenheit, insbesondere in Bezug zu Nachfahren von Opfern«, so Dawitz. Als gelungenes Beispiel nennt er eine Sequenz aus Through the Darkest of Times, in der Konzentrationslager thematisiert werden, »da man selbst gar nicht vor Ort ist, sondern über eine Zeugin berichtet bekommt, was sie dort erlebt hat«. Die Berliner Entwickler von Paintbucket Games haben sich bewusst dagegen entschieden, das Innere des Lagers zu zeigen, machen aber dennoch das Ausmaß der Verbrechen der Nationalsozialisten klar.

Nicht nur Indies, sondern auch bombastische AAA-Shooter trauen sich mittlerweile zaghaft an die düstere Wirklichkeit des Krieges heran. Call of Duty: WW2 etwa zeigt die Befreiung eines Konzentrationslagers, verzichtet aber darauf, die Gefangenen zu zeigen. Dawitz nennt die Kampagne »Der letzte Tiger« aus Battlefield 5 als weiteres Beispiel, bei dem man deutsche Soldaten am Kriegsende spielt. Entwickler Dice will damit laut eigener Aussage die menschliche Seite ausloten. Auf die Verbrechen der Wehrmacht wird aber auch hier nicht eingegangen.

In Videospielen steuern wir meistens die Guten. Aber was heißt das, wenn wir die deutsche Seite in einem Weltkriegsspiel übernehmen? Trotz guter Absichten können Spiele zum Mythos einer sauberen Wehrmacht beitragen, sie ihre Waffen voll Bewunderung und die Soldaten heldenhaft darstellen oder gar den Holocaust verschweigen. In der Realität wusste ein Wehrmachtsoffizier über die Taten der Einsatzgruppen der SS



Im DLC Laws of War legen Arma-3-Spieler die Gewehre nieder und steuern die Mitglieder einer Hilfsorganisation.

Bescheid – er hätte den Kontext der Entscheidung in Panzer Corps 2 also nur zu gut gekannt. Und auch das Szenario des Deserteurs, der gegen die Wehrmacht kämpft, wie es gerade War Mongrels vom umstrittenen Entwickler Destructive Creations zeigt, ist historisch äußerst unrealistisch.

Gamer sind im Grunde gute Menschen

Dass wir selbst in die Rolle eines Soldaten schlüpfen, unterscheidet Kriegsspiele von Kriegsfilmen. So schauen wir Kriegsverbrechen nicht zu, sondern begehen sie möglicherweise selbst. Hin und wieder nutzen Entwickler das, um ihrem Publikum einen besonders harten Schlag in die Magengrube zu versetzen und die Schrecken des Krieges zu verdeutlichen. Wer Spec Ops: The Line gespielt hat, wird wohl nie mehr die Bilder vom weißen Phosphor vergessen, den man selbst verschossen hat.

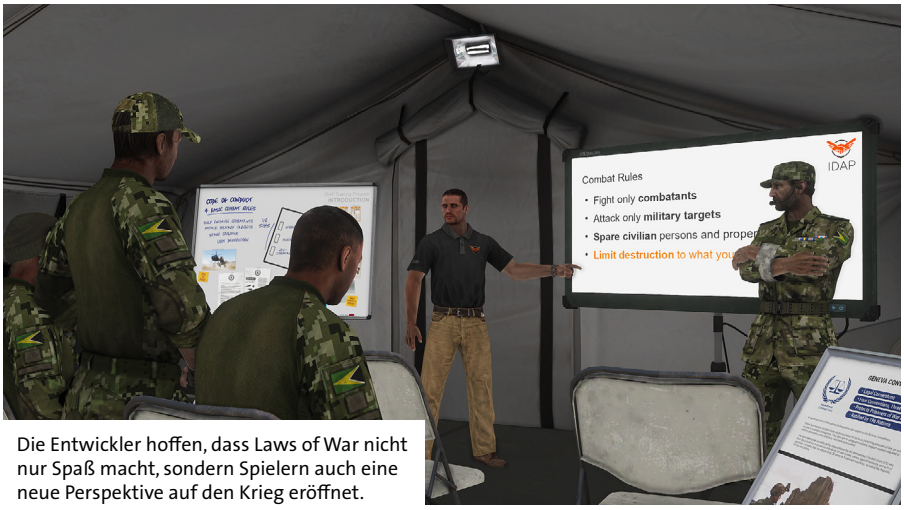
Aber keine Sorge, nur weil wir gerne Krieg spielen, macht uns das noch lange nicht zu kriegslüsternen Menschen. Und nur weil es in einem Videospiel Spaß macht, den Abzug zu drücken, wird niemand zum trainierten Scharfschützen. Auch wenn in den späten 90ern und frühen 2000ern eine regelrechte Panik über die Auswirkungen sogenannter Killerspiele ausbrach, hat die Wissenschaft seitdem keinen kausalen Zusammenhang zwischen der Gewaltdarstellung in Spielen (und anderen Medien) und der tatsächlichen Gewaltbereitschaft bei den Konsumierenden entdecken können.

»Früher gab es den Gedanken, dass alle Kinder, die in der Werbung eine lila Kuh gesehen haben, denken, Kühe sind lila«, erzählt Benjamin Götz, Medienpädagoge mit einem Schwerpunkt in der Medienwirkungsforschung, »und das ist halt auch nicht passiert.« Dennoch gehen die Bilder, die wir auf unseren Bildschirmen sehen, nicht an uns vorbei, ohne einen Eindruck zu hinterlassen. Die Medienwirkungsforschung tut genau das, was ihr Name sagt: Sie erforscht diese Wirkung von Medien auf uns Konsumenten.



Panzer Corps 2 wirbt damit, »hautnah den gesamten Zweiten Weltkrieg« erlebbar zu machen. Aber ist es wirklich der ganze?

»Wir wissen ja«, so Götz, »dass in Rollenspielen, wo sich Leute zwischen Gut und Böse entscheiden können, über 90 Prozent immer den strahlenden Ritter wählen und den guten Weg beschreiten.« Das ist keine nette Anekdote, sondern Ergebnis von Studien. Diese spiegeln die Erkenntnisse aus vielen bewaffneten Konflikten: Menschen sind im Grunde gut. Ein in der Wissenschaft viel diskutierter Bericht des US-Offiziers Samuel Marshall geht davon aus, dass gerade mal ein Viertel der amerikanischen Soldaten im Zweiten Weltkrieg ihre Waffen abgefeuert hätte. Würden solche Zahlen sich in Battlefield oder Call of Duty widerspiegeln, dann wären die Server wohl schnell leergefegt.



Die Entwickler hoffen, dass Laws of War nicht nur Spaß macht, sondern Spielern auch eine neue Perspektive auf den Krieg eröffnet.

Die Realität geht über Fotorealismus hinaus

Darin unterscheiden sich echte Kampfeinsätze von der Darstellung in Videospielen. Klickt man in Sudden Strike seine Einheiten an, wird keine davon am Abzug zögern. Und in Shootern ruiniert wohl nur selten ein Gewissenskonflikt die Reaktionszeit bis zum Headshot. Gerade Kriegsspiele werden gern als besonders realistisch beworben, sei es wegen der Grafik oder der physikalischen Berechnung von Geschossen. Mit der Realität des Krieges hat das aber wenig zu tun.

»Der Unterschied bei der Darstellung von Krieg ist ja, dass die wenigsten Menschen tatsächlich einen Krieg gesehen haben«, glaubt Götz. Dadurch könnten die Bilder der Medien – sei es in den Nachrichten oder im Multiplayer – ein Zerrbild der Realität des Krieges schaffen. Götz weiß, wovon er spricht. Vor seiner Arbeit als Medienpädagoge war er acht Jahre lang als Offizier bei der Bundeswehr mit Auslandseinsatz aktiv. »Man will ja gar nicht so wirklich drüber nachdenken, was dann tatsächlich passiert«, sagt er. »Dass da ganz viele Menschen sterben, die absolut nichts damit zu tun haben. Und dass viele Soldaten, wenn der ganze Scheiß vorbei ist, eine posttraumatische Störung haben.«

Einen Krieg oder realen Kampfeinsatz erlebt zu haben, kann den Spaß beim Spielen zunichtemachen. Götz erlebte das selbst auf einer von der Bundezentrale für politische Bildung veranstalteten Eltern-LAN. »Wir hatten mal einen Teilnehmer, der im Zweiten Weltkrieg schon auf der Welt war«, erzählt er. Teil der LAN war es, Eltern und Großeltern selbst einmal einen Ego-Shooter zocken zu lassen. »Und der hat dann gesagt, das kann er nicht, das triggert ihn zu sehr.«

Zivile Opfer sind mehr als nur NPCs

Nicht nur die an Gefechten beteiligten Soldatinnen und Soldaten selbst leiden im Krieg, sondern viel mehr noch die normale Bevölkerung. Kein Krieg kommt ohne zivile Opfer aus, und doch, allem Realismus zum Trotz, fehlen diese in den meisten Kriegsspielen komplett. Während in GTA auf dem Weg zur nächsten Mission gleich Dutzende von Fußgängern als Kollateralschaden umgefahren werden, sind die Städte in Shootern und Strategiespielen leerer als während der Ausgangssperren zur Corona-Krise.



Das Intro und die Zwischensequenzen kommen als spärlich animierte Comic-Filmchen daher.

This War of Mine bietet eine bekannte Ausnahme, in der wir selbst die Kontrolle über die zivile Bevölkerung in einem Krieg übernehmen können. Ausgerechnet die Militärsimulation Arma 3 ist eine weitere. 2017 erschien der DLC Laws of War und stellte das Spielkonzept auf den Kopf. Statt eines Soldaten spielt man hier das Mitglied einer humanitären Hilfsorganisation, die lose an das ICRC angelehnt ist und mit dem diese Erweiterung in Zusammenarbeit entstand. »Für mich persönlich war es das erfüllendste Projekt, das ich je gemacht habe«, sagt Joris-Jan van 't Land, Projektleiter bei Bohemia Interactive in Amsterdam.

Schon lange bevor Laws of War den Fokus auf die unbewaffnete Seite des Krieges legte, war die Arma-Serie vielen anderen Spielen in dieser Hinsicht voraus. »Zum Beispiel haben wir bereits versucht, den Einsatz von Sanitätern im Krieg und die Symbolik des Roten Kreuzes korrekt darzustellen«, so van 't Land. »Wir hatten auch schon von Anfang ziemlich krude Mechaniken, die Kollateralschäden handhabten.



Auf YouTube gibt es zahlreiche Kriegsverbrechenvideos aus Arma 3 – aber immerhin wissen die Streamer, dass sie Kriegsverbrechen nachspielen.

Auch darunter ist Hell Let Loose vertreten, weil es ja Krieg ... nun, simuliert.



Entwickler Sledgehammer Games sagt: »Man wird in Call of Duty niemals einen Nazi spielen.«

Wenn Zivilisten von einem Spieler getötet wurden, gab es irgendwann einen Konflikt, der zur Folge hatte, dass man eine Art Abtrünniger wurde und sogar von den eigenen Soldaten gejagt wurde.«

Auch wenn Laws of War nur ein kleiner DLC mit geringeren Verkaufszahlen als denen mit militaristischen Inhalten war, hatte es eine Auswirkung. »Auf YouTube sehen wir viele Videos von Nutzern, in denen Menschen alle möglichen Kriegsverbrechen begehen«, erzählt van 't Land. Laws of War ist mit 92 Prozent der am positivsten auf Steam bewertete DLC von Arma. »Nach der Veröffentlichung von Laws of War wurde den Leuten plötzlich bewusst, dass das, was sie taten, eigentlich Kriegsverbrechen waren.« Die YouTuber hätten danach im Grunde genommen immer noch Zivilisten bombardiert, „aber dann haben sie sich über die Tatsache lustig gemacht, dass sie Kriegsverbrechen begangen haben. Es wurde gezeigt, dass es plötzlich ein größeres Bewusstsein dafür gab.«



Bei This War of Mine sind die Protagonisten keine Soldaten, sondern im Kriegsgebiet gefangene Zivilisten. Diese gehören oft zu den größten Opfergruppen.



Svoboda 1945: Liberation gehört zu einer neuen Welle an historisch recherchierten Videospielen.

Wenn die Realität die Fiktion einholt

Auch weil die Arma-Serie die spielerische Freiheit für solche Kriegsverbrechen bietet, ist sie, mit wenigen Ausnahmen, in fiktionalisierten Ländern angesiedelt. »Ich glaube nicht, dass wir jemals einen aktiven bewaffneten Konflikt nehmen und ein Spiel darüber machen wollen«, sagt Joris-Jan van 't Land. »Auf diese Weise können wir interessante Geschichten erzählen. Ich denke, ein weiterer wichtiger Teil für uns ist, dass wir immer versuchen, nicht schwarz und weiß zu sein wie ein wirklich klarer Feind und eine gute Seite, sondern dieses Grau in uns zu haben, wie man nicht weiß, wer gut oder böse ist. Und wahrscheinlich wechselt das sogar während des Konflikts.«

Als dieser Artikel in der Entstehung ist, gehen neue Bilder vom Krieg in Afghanistan um die Welt. Kämpfer der Taliban haben das Land erneut unter ihre Gewalt gebracht. Die Situation führt auch Spieleentwicklern wie Joris-Jan van 't Land vor Augen, dass ihre Spiele in der echten Welt kein Spiel sind. Mit Missionen wie Operation Arrowhead thematisierte auch Arma schon eine fiktionalisierte Version des Konflikts in Afghanistan.

»Den realen Konflikt zu sehen, ist immer ein Realitätscheck, und es ist natürlich überhaupt nicht schön zu sehen, wie die echten Menschen darunter leiden«, sagt er. Dennoch glaubt van 't Land, dass Spiele ihrem Publikum diese Seite eines Konflikts zeigen können. »Deshalb versuchen wir, die Kriegsführung nicht zu romantisieren und auch die hässlichen Seiten zu zeigen.« Man habe so etwa in Arma 2 Massengräber von Zivilisten dargestellt. Grausame Bilder, vor denen viele Spiele oft zurückschrecken.

Dass er sich in einer widersprüchlichen Situation befindet, weiß van 't Land – am Ende ist auch Arma ein Unterhaltungsprodukt. »Ich denke einfach, dass die Spieler in vielen Fällen reif genug sind, um das zu erkennen«, sagt er, »und sie wissen es zu schätzen, dass das Spiel versucht, das zu tun.« Das sei auch das Feedback, das er von Spielern bekomme. Und es ist möglicherweise einer der Gründe, warum sich das realistische Arma millionenfach verkauft und seit Jahren erfolgreich seine eigene Nische gefunden hat. Zum Realismus der Serie gehört nicht nur eine glaubwürdige Waffenphysik, sondern auch die Folgen eines bewaffneten Konflikts auf seine Umwelt.

… und ist es nun okay, Krieg zu spielen?

Das, was Videospiele von Filmen und Büchern unterscheidet, ist die Möglichkeit, eigene Entscheidungen zu treffen. Gerade dadurch sind Spiele mit ihren im Hintergrund ablaufenden Regelwerken perfekt geeignet, um den Krieg darzustellen. »Das Medium gibt es her«, glaubt zumindest Benjamin Götz. »Kein anderes Medium ist geeigneter, um auch moralische Aspekte aufzugreifen, als Games, weil es interaktiv ist und dir Entscheidungsmöglichkeiten gibt.« Das Beispiel von Arma zeigt, dass man auch zivile Opfer und humanitäre Rollen in einem Spiel darstellen kann – solange sich die Entwickler ausreichend mit dem Thema beschäftigen: Bohemia Interactive ließ sich bei Arma vom Internationalen Roten Kreuz beraten, die Weltkriegsspiele wie Attentat 1942 und Svoboda 1945 entstanden in enger Zusammenarbeit mit Historikern.



Den Versuch, einen respektvollen Umgang mit dem Grauen des Holocaust zu finden, wagte das in Deutschland entwickelte Indie-Spiel Through the Darkest of Times.

Dazu muss ein Spiel aber auch ehrlich mit seinem Thema umgehen, anders als beispielsweise Panzer Corps 2, das den Hintergrund des Flüchtlingszugs verschweigt und damit einer echten Auseinandersetzung mit der deutschen Geschichte ausweicht. »Es braucht Mut insbesondere bei kleineren Entwicklern und gleichzeitig eine größere Offenheit auch in den Communitys«, so Bastian Dawitz. »Erst dann werden Geschichtsbilder wie das einer sauberen Wehrmacht allmählich verschwinden.«

Für Joris-Jan van 't Land ist entscheidend, dass sich Spieleentwickler mit dem Thema Krieg über die realistische Darstellung von Waffen hinaus beschäftigen. Er glaubt, dass Laws of War viele Spieler für diese Realität sensibilisieren konnte. »Was am besten funktioniert hat, war, dass wir nicht nur versucht haben, ein Lernspiel zu machen, bei dem man in einem Klassenzimmer sitzt und ein paar Fragen anklickt«, sagt er. »Wir haben es geschafft, das Bewusstsein für das Thema durch das Spiel und das Spielen zu verbreiten.« Und Laws of War habe dabei trotzdem noch Spaß gemacht.

»Inzwischen ist das Medium wie auch viele Rezipienten erwachsen(er) geworden«, ist Dawitz überzeugt. »Es tut sich schon was in den letzten Jahren, und ich bin zuversichtlich, dass diese Entwicklung noch nicht an ihrem Ende angelangt ist.« Letztendlich wird es nur eine Art geben, den richtigen Umgang mit der grausamen Realität des Krieges zu finden: es ausprobieren. Dazu gehört der Mut bei Entwicklern, die Offenheit beim Publikum und der kritische Blick in Rezensionen. Krieg mag immer gleich bleiben. Aber das muss nicht für Spiele über den Krieg gelten. ★



In der umstrittenen Mission »No Russian« sollen wir Zivilisten bei einem Terroranschlag töten – sofern wir die internationale Version spielen.

Hardcore-Strategiespiele

WARUM TUN WIR UNS DAS AN?



Die meisten Spiele sind einsteigerfreundlich und zugänglich. Komplexe Strategietitel von Paradox, Slitherine und Co. gleichen allerdings mehr einer Doktorarbeit. Von Martin Dietrich

Es gab mal eine Zeit, da lag jedem neu gekauften Spiel eine gedruckte Anleitung bei. Darin wurden die grundlegende Steuerung, Spielmechanik und manchmal noch die Hintergrundgeschichte erklärt. Heutzutage spart man sich das Papier, weil viele ihre Spiele auf digitalen Verkaufsplattformen wie Steam kaufen. Handbücher scheinen aber sowieso ihren Nutzen verloren zu haben. In-Game-Tutorials decken das gröbste ab, und die Branche wird immer besser darin, Neulinge wie Fachkundige gleichermaßen anzusprechen.

Gary Grigsby's War in the East 2 steht derlei neumodischen Trends, gelinde gesagt, skeptisch gegenüber. Wer sich die physische Version des rundenbasierten Strategiespiels für über 90 Euro gönnen möchte, bekommt ein 520 Seiten langes Handbuch mitgeliefert. Zum Vergleich: Der erste Band von Stephen Kings »Der Dunkle Turm«-Reihe umfasst je nach Ausgabe etwa 300 bis 350 Seiten.

Im Schmöker des Entwicklerstudios 2By3 Games und Publisher Slitherine kann man sich beispielsweise darüber informieren, wie die Zusammensetzung der Luft den Feuchtigkeitsgehalt eines Hexfeldes beeinflusst oder welche Fortschritte die Panzerentwicklung zwischen 1941 und 1944 erzielte. Wenig überraschend hört sich War in the East 2 nicht nur wie ein steifer Geschichtsvortrag der Schulklasse 10B an, die von klassischen Brettspielen inspirierte Kriegssimulation präsentiert sich auch so. Die vielen Icons, Untermenüs und das gleichförmige Rastermuster sehen aus, als hätte jemand eine Partie Minesweeper ausgedruckt und darauf eine Steuererklärung gekritzelt.

War in the East 2 ist kein gewöhnliches Strategiespiel von Blizzard oder Firaxis, die einem behutsam die Spielregeln erklären und vorsichtig den Komplexitätsregler nach rechts drehen. Stattdessen müssen Spieler und Spielerinnen ab der ersten Minute den Willen zum Lernen und eine hohe Frusttoleranz mitbringen. Damit ist der Liebhabertitel in guter Gesellschaft. Wer einmal abseits der üblichen Verdächtigen nach stärkerem Taktiktobak sucht, findet eine ganze Reihe von schwerfällig anmutenden Strategiekolossen, die mit einer schier endlosen Anzahl an Mechaniken versuchen, Krieg, Diplomatie und Wirtschaftskreisläufe so detailreich wie möglich abzubilden. Trotz ihrer Sperrigkeit haben sie aber ein Publikum, das bereitwillig all die Hürden in Kauf nimmt.

Grenzenlose Macht

Die erste Adresse auf unserer Suche nach Antworten ist YouTube. Hier findet man schnell Leute, die sich auf ausufernde Strategiespiele spezialisiert haben. Einer davon ist Chris alias »Medicus«. Auf seinem Kanal spielt er Zeitfresser wie Hearts of Iron 4, Strategic Command oder auch das erwähnte War in the East 2. Er sagt: »Ein Strategiespiel gibt dir ein besonderes Problem, und wenn es ein komplexes Strategiespiel ist, gibt es dir eine ganze Reihe von Möglichkeiten, das Problem zu bearbeiten. Je mehr Möglichkeiten du hast, es zu bearbeiten, desto interessanter ist es für mich.«

Bruce Shelley, neben Sid Meier einer der Urväter von Civilization, nannte eine seiner zentralen Designleitlinien einmal die »umgekehrte Pyramide der Entscheidungsfindung«. Am Anfang einer Civilization-Partie haben wir eine sehr übersichtliche Auswahl an Optionen. Es gibt mit dem Siedler nur



Die Geschichten in Crusader Kings 3 sind nicht vordefiniert, sondern ergeben sich durch unsere Handlungen, wodurch sich das gesamte Erlebnis sehr persönlich anfühlt.



Spiele wie Heart of Iron 4 erlauben, dass man selbst einmal in den Verlauf der Geschichte eingreifen und den Zweiten Weltkrieg anders als in der Realität ablaufen lassen kann.

eine einzige Einheit, die bewegt werden muss, um eine Stadt zu gründen. Mit jeder weiteren Runde kommen neue Problemfelder hinzu, die sich natürlich aus der vorherigen Entscheidung ergeben. Plötzlich wollen Wunder gebaut werden, Barbaren greifen an, und die eine Handelsroute klemmt. Die umgekehrte Pyramide mit nach oben hin steigender Komplexität garantiert einen angenehmen Spielverlauf. Die millionenfach verkauften Exemplare von sechs Civilization-Spielen zeigen: Das Konzept funktioniert.

Der Nachteil ist, wie uns der Strategieklassiker dadurch in der Entscheidungsfindung einengt und einen Plan vorgibt. Warum haben wir nicht gleich zu Beginn ein ganzes Repertoire an Möglichkeiten, um unsere eigene Zivilisation zu justieren und erste Strategien auf den Weg zu bringen? Klar könnten wir dann sofort scheitern, aber vielleicht entdecken wir ja auch eine völlig neue, eigene Herangehensweise. Komplexere Genrevertreter erfüllen genau diese Sehnsucht nach größtmöglicher Kontrolle und Individualität, womit wir die nächste Besonderheit dieser Spiele identifiziert hätten.

»Man ist in einer göttlichen Rolle, man kann alles bestimmen, alles kontrollieren. Selbst entscheiden, wohin die Geschicke des Landes oder der Dynastie gehen sollen«, sagt Jan Heinemann. Der Politikwissenschaftler lädt auf YouTube als »Let's Play History« Videos zu verschiedenen Strategiespielen mit historischem Hintergrund hoch. Heinemann betont, dass gerade die Einzigartigkeit jedes Spieldurchgangs für ihn den Reiz ausmache. »Dann entstehen aus dieser Spielwelt, in der man sich bewegt und über die man bestimmen kann, Narrative, mit denen man irgendwie auch emotional verbunden ist.«

Die besseren Rollenspiele?

Globalstrategie der Marke Crusader Kings 3 produziert durch eine Vielfalt an ineinandergreifenden Mechaniken ständig neue Geschichten, ohne dass Entwickler Paradox selbst etwas vorgeben müsste. In Steam-Reviews oder auf Reddit kann man Abertausende Spielberichte nachlesen, die davon handeln, wie fehlgeschlagene Mordkomplotte Königreiche zum Einsturz brachten oder wie die Eheschließung zwischen König und Prinzensohnemann den Zorn des Papstes nach sich zog.

Viele Strategiespiele nutzen zudem reale Szenarios wie den Zweiten Weltkrieg, was die Möglichkeit bietet, in den Verlauf der Geschichte einzugreifen. »Bei jedem Spiel, was einen historischen Aspekt hat, versuche ich auch den historischen Weg zu gehen, um einen Vergleich zu haben. Wie schneide ich im Vergleich zur Geschichte ab? Wie gut simuliert das Spiel die reale Geschichte?«, überlegt Medicus. Allerdings wird dabei meistens die Politik vom Spielgeschehen entkoppelt. Man nutzt nur zu gerne die bekannten Uniformen und Waffentypen als optische Aufmachung, ignoriert den Rest aber gewisslich. Wenn man mit Nazi-Deutschland in Hearts of Iron 4 alle Kontrahenten besiegt, muss man sich nicht damit auseinandersetzen, was für Folgen dieser Sieg für den Rest der Welt hätte. Ein Umstand, den auch die von uns befragten Spieler beschäftigt.

»Ich bin da zwiegespalten«, sagt Heinemann. »Meine Perspektive als Politikwissenschaftler und Historiker ist, dass wir darüber nachdenken müssen, was tut das eigentlich mit uns als Spielende, wenn wir so eine einheitliche, neutralisierte Darstellung haben? Andererseits kann ich verstehen, wenn man das Spiel mehr oder weniger losgelöst davon erleben will und mehr die taktische, strategische Herausforderung darin sieht.«

Der YouTuber »Toryn Gent«, der Paradox-Spiele eher als Einstieg in das Genre der Hardcore-Strategiespiele ansieht, legt Strategieinteressierten besonders Shadow Empire nahe. Hier erobern wir prozedural generierte Planeten und erstellen Logistiknetzwerke, die unsere Militäreinheiten mit Nachschub versorgen. Einmal legte eine Herde von riesigen Alien-Krebsen seine Hauptversorgungsstraße lahm, erzählt Toryn. »Obwohl ich verlor, hat es mir Spaß gemacht.« Frustration empfand er nicht, wenngleich der Zufallsfaktor entschied, dass genau dort die unbeweglichen Tiere den Weg verstopften und seinen bisherigen Plan zunichte machten. Es war einfach eine gute Geschichte mit unerwarteter Wendung. »Ich finde, dass man bei Strategiespielen besser eine Rolle spielen kann als in den meisten Rollenspielen«, sagt Toryn.

Eine Frage des Typs

Andere hätten in dieser Situation vielleicht die Lust verloren oder erst gar nicht angefangen, weil Shadow Empire für seine strategische Finesse einiges von uns abverlangt.



In AI War: Fleet Command und AI War 2 treten wir gegen einen Computergegner an, der zu Beginn jeder Partie bereits die gesamte Galaxie erobert hat und nicht zu früh verärgert werden darf.



Aurora 4X ist sicherlich eines der komplexesten Strategiespiele aller Zeiten. Wer immer schon mal die chemische Beschaffenheit der Atmosphäre auf kolonialisierten Planeten einstellen wollte, findet hier Erfüllung.

Gerade diese fordernde Attitüde macht die Spiele aber wieder interessant. »Das Erlernen aller nuancierten Spielmechaniken ist an sich befriedigend. Es ist eine Aneinanderreihung von mehreren größeren und kleineren Aha-Erlebnissen«, sagt die Medienpsychologin Elisa Mekler von der Uni Aalto in Finnland. Mekler beschäftigt sich damit, wie uns Spiele motivieren und welche Faktoren das Spielerlebnis beeinflussen.

In diesem Zusammenhang oft zitiert: das Flow-Modell. Ein Spiel sollte demnach nicht zu leicht oder zu schwierig sein. Es muss am Mittelstreifen zwischen Zugänglichkeit und Anspruch entlangfahren. Dann stellt sich ein befriedigendes Gefühl ein, und wir bemerken gar nicht, wie die Spielzeit wächst. So weit die Theorie. »Das Flow-Modell hat sich bewährt, aber es hat auch eine zu begrenzte Perspektive, denn Menschen mögen Komplexität«, sagt Mekler. Besonders ambitionierte Strategiespiele zeigen, dass uns Spiele durchaus mehr zutrauen können, wenn sie ein bestimmtes Klientel ansprechen. »Also, wo ich ein Spiel neu starte, ist sehr häufig, wenn ich an dem Punkt angelangt bin, wo ich sehe, jetzt werde ich automatisch gewinnen, egal was ich mache. Da verliere ich die Motivation«, sagt der YouTuber Medicus und beschreibt damit schon sehr gut einen bereits erforschten Spielertypus.

Das Marktforschungsunternehmen Quantic Foundry befragte über 140.000 Spieler und Spielerinnen nach ihrem »Gamer Motivation Model«. Neben dem Verlangen nach Action, sozialen Interaktionen oder einer guten Geschichte identifizierten sie dort den Motivationsgrund »Mastery«. Dieser Spieltyp will taktische Entscheidungen treffen und sucht die Herausforderung, selbst wenn dafür gepaukt werden muss. Eine kanadische Umfrage mit 50.000 Teilnehmern bestätigt dieses Ergebnis. Hier heißen die Gefahrensucher »Mastermind« und »Conqueror«.

Komplexität nicht um jeden Preis

Bisher haben wir uns nur die Konsumentensicht angeschaut. Zeit, sich den Produzenten zuzuwenden. Sie dürften ja am besten wissen, wieso ihre Spiele trotz aller Eigenheiten erfolgreich sein können. Zu unserer Überraschung machten die kontaktierten Entwicklerstudios eine Sache sehr schnell klar: Übertreibe es mit der Komplexität bloß nicht! »Viele komplexe Spiele machen den Fehler, Tiefe mit Komplexität zu verwechseln. Hundert spezielle Regeln zu haben und die Ausrüstung jedes Infanteristen bis hin zu einer Wasserflasche zu simulieren, führt nicht immer zu einer wirklichen Spieltiefe, also der Fähigkeit, Herausforderungen auf verschiedene Weise sinnvoll anzugehen«, sagt Mikhail Sherstennikov. Früher entwickelte Sherstennikov Mods für Armored Brigade und Wargame: Airland Battle. Aktuell arbeitet er als Soloentwickler an seinem ersten eigenen Spiel.

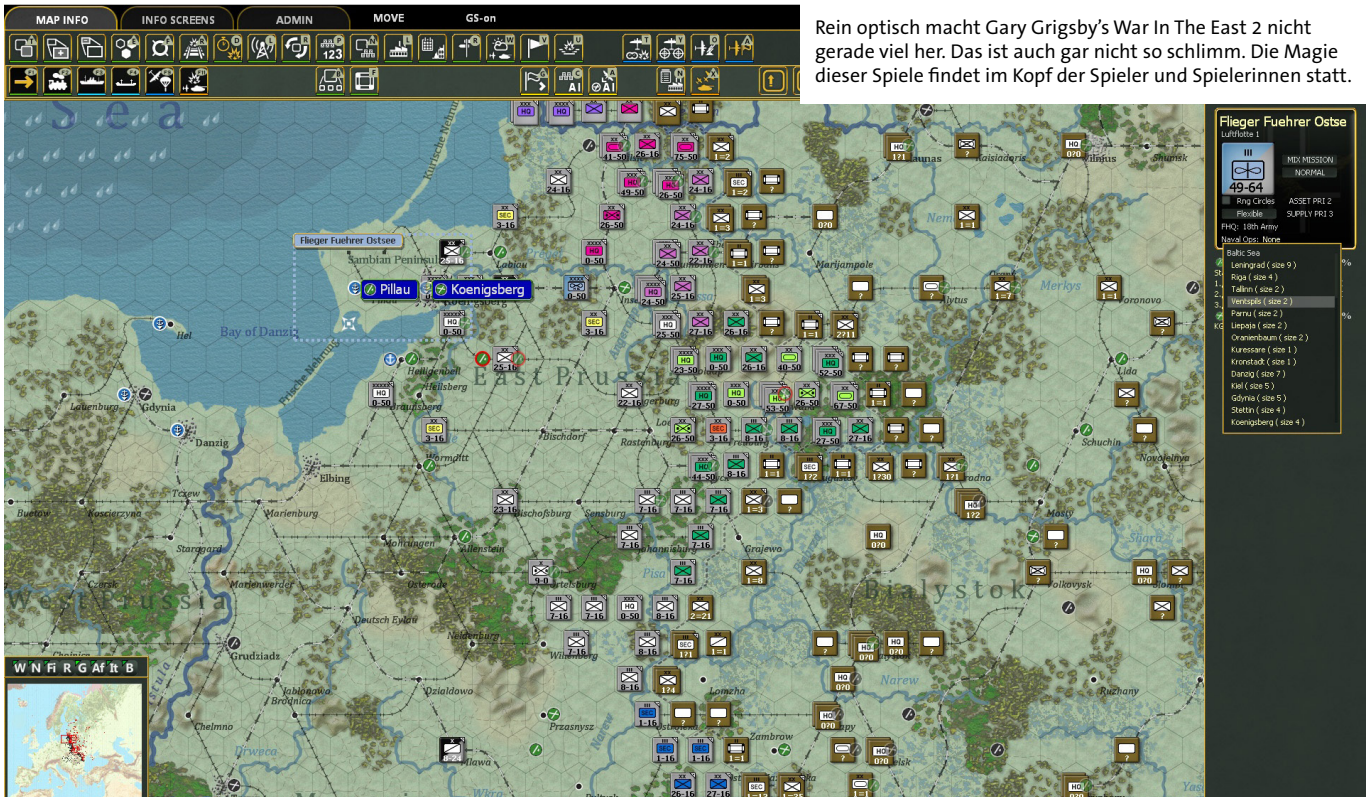
Regiments ist ein RTS, das im Jahr 1989 den Kalten Krieg zwischen NATO und Warschauer Pakt eskalieren lässt. Über 60 zeitgenössische Militärvehikel will Sherstennikov detailreich nachbauen und gibt uns die Kontrolle über mehrere Tausend Soldaten und Dutzende Panzer, die wir gleichzeitig kommandieren müssen. Damit sich die Überforderung in Grenzen hält, arbeitet Regiments mit vielen Automatismen. Wir schicken nicht jeden Soldaten querfeldein über das Schlachtfeld, sondern kümmern uns vor allem um die Rahmenbedingungen.

Auch die vertrackten Spielaspekte bei der 4X-Weltraumstrategie Distant Worlds: Universe können gezähmt werden. Man kann jedes Schiff einzeln kommandieren und die Wirtschaftspolitik jedes eroberten Planeten im Detail bestimmen. Wer irgendwann ganze Sternensysteme managen muss, will das vielleicht aber dem Computer überlassen.

»Identifiziere die spaßigen Gameplay-Mechaniken und hebe sie hervor. Vereinfache die anderen Teile«, sagt Distant Worlds Lead Designer Elliot Gibbs. »Füge keine Komplexität aus Selbstzweck hinzu. Wenn etwas komplex, aber für das Gameplay wichtig ist, sollte es automatisiert und an eine kompetente KI übergeben werden.« Da die Auto-



Regiments verbindet Komplexität mit Grafik, vor der auch verwöhnte Spieler nicht Reißaus nehmen müssen.



Rein optisch macht Gary Grigsby's War In The East 2 nicht gerade viel her. Das ist auch gar nicht so schlimm. Die Magie dieser Spiele findet im Kopf der Spieler und Spielerinnen statt.

matisierung optional ist, werden so auch diejenigen abgeholt, die Multitasking als Lebensaufgabe ansehen. »Wenn man ein Spiel mit höherer Komplexität entwickelt, sollten die Spieler und Spielerinnen so wenig wie möglich über die Komplexität nachdenken müssen. Überfordere nicht mit 84 Entscheidungen, sondern stufe die Entscheidungen mit begrenzten Auswahlmöglichkeiten ein, vorzugsweise nicht mehr als fünf pro Stufe«, ergänzt Alvaro Sousa, Game Designer der Kriegssimulation Warplan. Die umgekehrte Pyramide der Entscheidungsfindung gilt am Ende auch für die Hardcore-Fraktion.

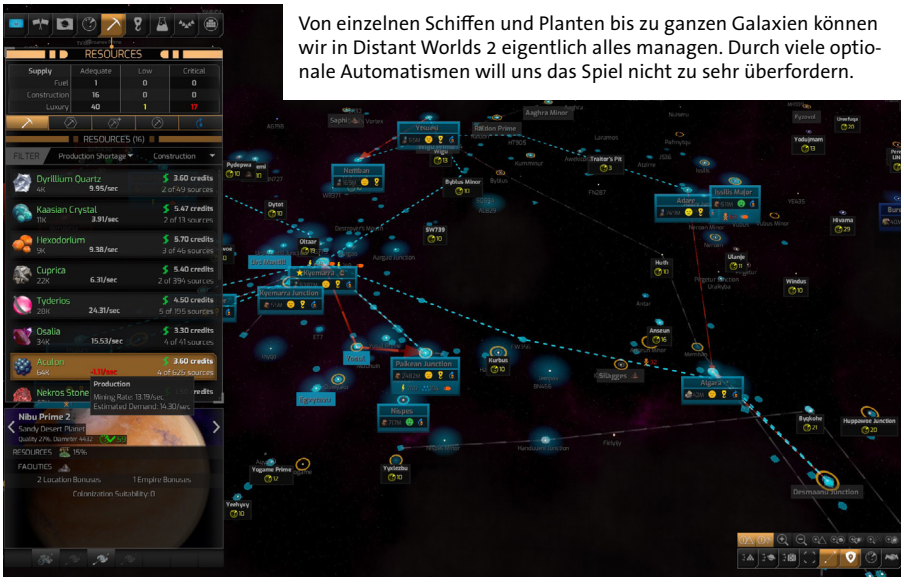
Es gibt also viele Möglichkeiten, den Komplexitätsgrad einzuschränken, ein Problem bleibt aber. Die Spiele, die häufig nur von einem winzigen Team entwickelt werden, müssen immer noch fair sein. »Warplan ist jetzt seit zwei Jahren auf dem Markt, und ich arbeite noch immer am Balancing, da die Leute ständig neue und kreative Wege finden, die Regeln auszunutzen«, sagt Sousa.

In Dominions 5: Warriors of the Faith kämpfen wir als Gottheit mit unserer Armee gegen andere magische Überwesen. Mit mehr als 900 einzigartigen Zaubern und 80 spielbaren Nationen, die jeweils eigene Einheiten besitzen, gibt es mehr als einen Grund, warum das Balancing ein Ding der Unmöglichkeit darstellen sollte. Interessanterweise kann aber gerade die Feature-Vielfalt das Problem von selbst lösen. Im Interview mit einem Fan-Blog meinte Dominions-Entwickler Kristoffer Osterman einmal, dass durch den enormen Umfang an übermächtige Einheiten automatisch gedacht sei. »Es gibt so viele Zaubersprüche und Einheiten, dass jede Killerstrategie wahrscheinlich bereits einen möglichen Konter hätte.« Und wenn doch eine Strategie alle anderen sticht, könne man das Spiel patchen oder der Community durch Mods das Balancing überlassen, sagt Osterman.

Eine wohlige Nische

Spieler und Spielerinnen von Hardcore-Strategiespielen sind eine kleine, aber eingeschworene Gemeinschaft, die auch mit einer eher rudimentären Optik weniger Probleme hat. Man setzt zwar im Regelfall keine Millionen Exemplare ab, die Loyalität der Fans kann sich aber auszahlen. »Wir bauen eine langfristige Beziehung zu unserer Community auf, und viele unserer Verkäufe stammen von Stammkunden«, fasste Development Director Iain McNeil 2014 die Geschäftspraktik von Slitherine zusammen. Manche DLCs erreichen laut McNeil über 50 Prozent der Käuferschaft des Originalspiels. Industrieweit sind Zahlen im einstelligen Prozentbereich üblich. »Wir haben Hunderte von Kriegssimulationen, die so ziemlich jeden denkbaren Zeitraum abdecken. Es ist ein ganz anderes Modell als fast jeder andere Publisher, aber es funktioniert sehr gut.«

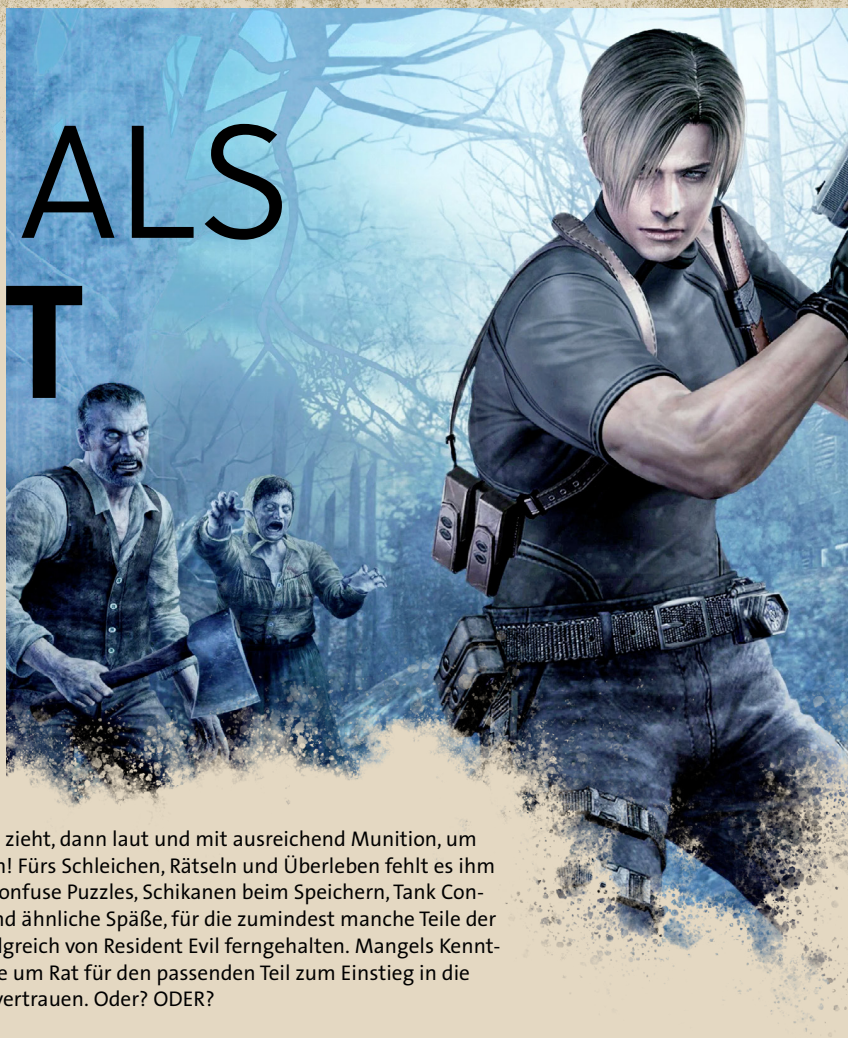
Der Tenor der Entwicklerstudios, die uns ein Statement zukommen ließen, ist ähnlich. Die Nachfrage nach komplexen Strategiespielen ebbe nicht ab, und ein kleines Entwicklerstudio könne sich damit über Wasser halten. »Es gibt auch nicht viel Konkurrenz. Ein Metroidvania muss etwas Spektakuläres tun, um sich von einer ganzen Reihe hochrangiger Konkurrenten mit nahezu perfekten Produktionswerten abzuheben. In unserem Fall? Eine bestimmte Nische kann ein paar gute Spiele haben, die fünf bis zehn Jahre alt sind, von denen einige auf fast 20 Jahre alten Engines laufen«, meint Regiments-Entwickler Sherstennikov. ★



Von einzelnen Schiffen und Planten bis zu ganzen Galaxien können wir in Distant Worlds 2 eigentlich alles managen. Durch viele optionale Automatismen will uns das Spiel nicht zu sehr überfordern.

Gaming Virgin: Resident Evil (4)

ANDERS ALS GEDACHT



Sascha spielt zum ersten Mal Resident Evil 4. Als jemand, der die Reihe nicht kennt, hat er völlig falsche Erwartungen und wird am Ende positiv überrascht. Von Sascha Penzhorn



Sascha Penzhorn
Wenn Sascha in die Schlacht gegen Untote zieht, dann laut und mit ausreichend Munition, um einen Weltkrieg zu gewinnen. Er will Action! Fürs Schleichen, Rätseln und Überleben fehlt es ihm an Geduld und Feingefühl. Mini-Inventar, konfuse Puzzles, Schikanen beim Speichern, Tank Controls, legendär schlechte Sprachausgabe und ähnliche Späße, für die zumindest manche Teile der Reihe bekannt sind, haben ihn bislang erfolgreich von Resident Evil ferngehalten. Mangels Kenntnissen in der Materie fragte er Peter Bathge um Rat für den passenden Teil zum Einstieg in die Serie. Denn Peter ist gut, und er kann ihm vertrauen. Oder? ODER?

Bisher habe ich die Resident-Evil-Reihe vollkommen ignoriert und weiß nur, dass die Spiele für ihr fieses Inventarmanagement und zumindest die ganz alten Teile für ihre gammelige Steuerung und ein katastrophales Voice Acting bekannt sind. Und dass irgendein fieser Konzern, der angeblich Regenschirme herstellt, in Wirklichkeit aber Zombies fabriziert oder so ähnlich.

Ich habe eine Weile Revelations 2 auf der Nintendo Switch gespielt, als dort eine Dürreperiode für kooperative Shooter herrschte, ansonsten habe ich nie einen Teil angerührt, weil Resident Evil zu viele Elemente miteinander kombiniert, die ich nicht mag: Sonys PlayStation, Survival und Zombies. Vor allem verdammte Zombies, die zweifellos sinnlosesten und blödesten Monster in sämtlichen Filmen und Videospielen. Lebende Kadaver. Die haben weder Puls noch Körpertemperatur und würden im Winter einfach auf der Stelle festfrieren, im Sommer würden sie sich innerhalb weniger Tage verflüssigen. Zudem wären sie leckere wandelnde Häppchen für allerlei wilde Tiere. Vielleicht fangen deswegen die meisten Horrorfilme an der Stelle an, wo die Zombies bereits die gesamte Welt überrannt haben, und wir ignorieren einfach die Tatsache, dass die Menschheit über Panzer, Flammenwerfer und ähnliche Werkzeuge verfügt, die viel größere Gefahren zurückhalten als wandelnde Tote. Bären, zum Beispiel. Die haben viel größere und schärfere Zähne und Klauen als Zombies, trotzdem haben sie es bis heute nicht geschafft, eine Großstadt einzunehmen. Toll. Jetzt habe ich Lust auf eine Version von »28 Weeks Later« mit Bären statt Zombies. Stattdessen gibt's Resident Evil.



Die Steuerung von Resident Evil 4 ist nicht gut gealtert. Per Maus und Tastatur wird der Kampf gegen den Monsterfisch zur absoluten Tortur.

Weil ich absolut nichts von diesen Spielen verstehe, verlasse ich mich auf das reife, saftige Gehirn des Kollegen Peter Bathge, der mir für meinen Erstkontakt mit der Serie Resident Evil 4 empfiehlt, das immerhin als eines der besten Spiele aller Zeiten gefeiert wird. Na, da kann doch überhaupt nichts mehr gutgehen! Peter? PETER?!

Aller Anfang ist schwarz

Mein Spieleinstieg funktioniert exakt so toll, wie es bei sehr alten Konsolenportierungen auf Steam meistens der Fall ist: überhaupt nicht. Wo kämen wir sonst hin? Nun, vermutlich zu GOG.com. Mein Spielfenster ist ganz einfach unsichtbar, auch wenn Soundeffekte aus den Lautsprechern kommen. Wenn ich über Alt + Enter in den Fenstermodus wechsle, wird alles schwarz. Mehr passiert nicht.



Laut Internet muss mein Monitor auf exakt 60 Hertz eingestellt sein, was er bereits ist, mir aber nicht weiterhilft. Ein grandioses Posting erklärt, dass man kinderleicht den schwarzen Bildschirm beseitigen kann, wenn man im Optionsmenü die Kantenglättung abschaltet, was schon daran scheitert, dass ich das verdammte Optionsmenü doch überhaupt nicht sehen kann!

Die Lösung des Problems finde ich schließlich in irgendwelchen .dll-Dateien auf GitHub, mit denen das Spiel immerhin startet, aber nicht viel mehr. Sämtliche Zwischensequenzen frieren bei Szenenwechseln eine Sekunde lang ein, während der Sound ungebremst weiterläuft und darum nicht mehr zum Bildmaterial passt. Wenn ich manuell einen Checkpoint lade, lande ich auf dem Desktop. Ich habe noch keine Minute gespielt, und mir vergeht bereits die Lust. Cool, genau wie bei Gothic! Okay, Job ist Job, also beiße ich mich durch. Laut unzähligen Beschwerden im Forum ist die Gamepad-Steuerung katastrophal schlecht, also versuche ich, mich per Maus und Tastatur durch die Spielwelt zu bewegen. Die Kamera kann ich um knapp 180 Grad um die Hauptfigur rotieren, dann bleibt sie stecken. Es ist einfacher, die Finger von der Maus zu lassen und nur per WASD zu navigieren, schon weil A und D in Resident Evil 4 den Helden rotieren und ihn nicht seitwärts bewegen.

Halte ich die rechte Maustaste gedrückt, »zielt« mein Actionheld mit seiner Pistole. Selbst wenn ich die Maus vollkommen stillhalte, zittern ihm dabei die Hände, als hätte er zwölf Dosen Red Bull und einen kleinen Espresso eingeworfen. Die Maus ist im Zielmodus dermaßen überempfindlich, dass der Laserpointer an meiner Knarre durch bloßes Antippen kilometerweit durchs Bild rast. Ich bin mir sicher, dass das damals am GameCube besser funktioniert hat, nur hilft mir das im Jahr 2021 auf Steam nicht weiter.



Mit perfekter Frisur und Spielzeugpistole macht sich Leon DiCaprio auf den Weg, die schöne Ashley zu retten.



Zu Spielbeginn sind die Gegner nicht besonders gruselig, sondern eher bizarr und albern.

Ein Star aus den 90ern

Leon heißt der eitle Geck, den ich durch dieses Abenteuer begleite. Er hat die Haare schön und sieht aus wie eine Mischung aus Leonardo DiCaprio der 90er und Nick Carter



Die dümmsten Bauern ernten die dicksten Handgranaten.



Untote? Lächerlich. Bären sind der wahre Feind.

Der erste Teil namens »Biohazard 4D-Executer« erschien 2000, dabei handelt es sich um einen 19-minütigen Kurzfilm.



Bin ich das oder sieht der Typ ein bisschen wie Ulrich Wickert aus?



Quick-Time-Events sind ein Übel in Videospielen, das restlos ausgerottet werden muss.

von den Backstreet Boys der 90er. Das weiß ich, weil meine jüngere Schwester damals ihr Zimmer komplett mit den zuckersüßen Fratzen dieser perfekt frisierten Gestalten zugekleistert hatte.

Laut Intro war Leon kurz bei den Geschehnissen in Raccoon City mit dabei. Raccoon City ist ein komischer Name für eine Horror-Location. Waschbärstadt, vermutlich irgendwo zwischen Schweinfurt und Entenhausen. Ist aber auch egal, denn ich befinde mich derzeit im ländlichen Europa, um niemand Geringeren als die entführte Tochter des US-Präsidenten zu retten.

Die Spielwelt ist so braun wie in den meisten Titeln aus dieser Zeit. In einer gammelig braunen Hütte stoße ich auf einen NPC, der mich in spanischer Sprache und ohne Untertitel (im Optionsmenü eingegraut und nicht aktivierbar) anbrüllt. In der Zwischensequenz dazu zieht Leon seine Pistole, also schieße ich umgehend wild Löcher in die wehrlose Luft, weil es fast vollkommen unmöglich ist, halbwegs geradeaus zu zielen.

Als ich den wütenden Spanier endlich treffe, landet das Geschoss mitten in dessen Gesicht. Der Kollege wirkt kurz benommen, schüttelt den Kopf und rast dann weiter auf mich zu. Ganz toll! Anscheinend haben sie Leon mit einer Softair-Pistole losgeschickt. Ich verschwende noch ein paar Plastik-Pellets, dann bekomme ich eine Quick-Time-Einblendung: »E: Kick«. Ich drücke E, ich kicke, dem Spanier explodiert der Kopf. Wow. Ich hätte gerne Munition, die aus dem gleichen Material gefertigt wurde wie Leons Schuhe. Der Kampfeslärm macht weitere Spanier draußen auf mich aufmerksam, die vor zwei Minuten noch gar nicht existiert haben. Statt mit Schrot gegen Zombies kämpfe ich mit einer Spielzeugpistole gegen dickliche, mit Mistgabeln und Sicheln bewaffnete Herren mittleren Alters. 96er Metascore, eines der besten Spiele aller Zeiten, eine legendäre Horror-Survival-Reihe. Und ich verteidige mich gegen die Fan-Convention des Farming Simulators.

Tengo cojones grandes

Ich befreie einen Hund aus einer Bärenfalle und trete anschließend selbst rein, weil Leon es anscheinend für eine gute Idee hielt, das Mistding umgehend wieder scharf zu machen. Mit deutlich geschrumpftem Lebensbalken mache ich mich auf den Weg in ein Dorf, in dem ein Dutzend Farmer mit Eimern, Mistgabeln und anderem Gerät herumeiert, während in ihrer Mitte ein gepfählter Typ herumhängt, mit dem ich zu Spielbeginn kurz in einem ruckeligen Intro im Auto saß. Die Farmer sehen mich, einer imitiert Donald Sutherlands Meme-Pose aus »Die Körperfresser kommen« und erhebt den Zeigefinger gegen mich, während er eine spanische Schimpftirade vom Stapel lässt, dann gehe ich in einem Hagel aus Beilen, Sicheln und Bierbäuchen gnadenlos unter.

Das Drama wiederholt sich exakt so noch mehrere Male, während ich über die Steuerung fluche und erst mal keinerlei Fortschritte mache. Dann werde ich zum Oberfußmeister. Statt ergebnislos packungsweise Munition mit meiner Softair in die Menge zu ballern, gehe ich mit den Brutalo-Bauern auf Tuchfühlung, schieße einen an und kicke dann das komplette Rudel weg, sobald einer von ihnen ins Taumeln gerät. Rangehen, anschießen, wegtreten. Und wieder von vorn. Das geht eine Weile gut, dann startet eine Zwischensequenz, nach der locker ein neues Dutzend Bauern erscheint. Einer davon hat einen Kartoffelsack über dem Gesicht und schwingt eine Kettensäge.

Ich flüchte in ein Haus und verbarrikadiere die Tür mit einem Schrank. Im oberen Stockwerk finde ich eine Schrotflinte. Ich lache laut, als ich die dazugehörige Munition finde: Auf der Verpackung ist nicht etwa ein Zombie oder ein Farmer, sondern ein Bär abgebildet. Der Kreis schließt sich. Die Bauern stürmen mit einer Leiter durchs



Der mysteriöse Fremde mit dem Trenchcoat verkauft die geilsten Waffen und Upgrades.



Leon S. Kennedy und Agentin Ada Wong. Ada taucht das erste Mal in Resident Evil 2 auf.



Haltet mich für verrückt, aber das Inventar-Tetris in Resident Evil 4 gefällt mir.

Fenster, worauf ich sie der Reihe nach anschieße und umtrete. Unten zersägt derweil das Sackgesicht den Schrank und bricht durch die Vordertür. Ich greife zur Schrotflinte und verpasse ihm die volle Packung. Übrigens auch volle sechs Mal, dann ist die Munition zwar alle, aber der renitente Typ gibt immer noch nicht auf!

Am Ende verbrauche ich mein gesamtes Schrot, sämtliche Plastik-Pellets und zwei Handgranaten, und mir wurde auch ganz bestimmt nicht mehrmals der Kopf abgesägt, bevor ich diese Stelle im Spiel endlich hinter mich gebracht habe! Ganz ehrlich!

Alles wird gut

Ich hasse diese Steuerung. Ich kapiere das Setting und diese bescheuerten Feinde einfach nicht. Und dann folgt auch noch so ein schreckliches Quick-Time-Event, in dem ich einem überdimensionalen Felsbrocken ausweichen soll. Speichern darf ich derweil nur an irgendwelchen Schreibmaschinen. Immerhin braucht's dafür keine Farbbänder, wie es in früheren Teilen wohl der Fall war.

Dann kämpfe ich mich in einen Keller vor, öffne einen hämmernden Kleiderschrank und rette Ashton Kutcher. Oder wenigstens irgendeinen dunkelhaarigen Schönling mit spanischem Videospielakzent, der kurz darauf an mich gekettet wird, nachdem uns ein mysteriöser Kuttenkasper irgendeine lila Substanz injiziert. Wer ist das, was macht der da, was ist hier los? Bevor ich das erfahre, stürmt auch schon der nächste Spanier auf uns zu, der ausnahmsweise wirklich mal fast wie ein Zombie aussieht: Blutüberströmt, ihm fehlt anscheinend ein Auge, der Kollege ist stark lädiert und schleppt eine überdimensionale Axt mit sich herum. Im folgenden Quick-Time-Event mache ich ihn unschädlich, dann haut Ashton Kutcher einfach so ab.

Ich habe keine Ahnung, was gerade passiert ist, aber das Voice Acting ist klasse, die Story nimmt langsam Fahrt auf, und das Spiel wird nicht weniger albern, aber zumindest interessanter. Vor allem treffe ich kurze Zeit später meinen besten Freund: den Typen im Trenchcoat. Wie in einem Cartoon öffnet der seinen Mantel und hat darin Unmengen Munition und andere Goodies, woraufhin ich erst mal fleißig einkaufen gehe: neue Knarren, Waffen-Upgrades, Heilkram und eine Vergrößerung fürs Inventar.

Das Inventar selbst ist spaßig, weil ich hier Gegenstände rotieren darf wie in Tetris. Das ist ein Feature, das ich mir seit Jahren für Diablo und Path of Exile wünsche. Zudem bringt er mir essenzielle Basics bei, die ich als Dilettant ganz einfach nie gewusst habe: Man kann die bunten Kräuter im Spiel miteinander kombinieren. Ich mixe gelbes und grünes Kraut und powere permanent meinen Lebensbalken auf, dann mische ich Rotkraut und Grünkohl für extrasaftige Heilung. Mit der Macht der Homöopathie und geballter Feuerkraft fühlt sich Resident Evil 4 wie ein völlig anderes Spiel an!


Ashton und Leon streiten sich darum, wer die schönere Frisur hat. Leons Style wird zeitlos schön durch einen Rollkragen unterstützt.

Viel Action, leichte Rätsel

Das Spiel ist unerwartet gnädig mit Munition. Im nächsten Gebiet tauchen schon wieder rudelweise Bauern auf, aber dank aufgemotzter Handknarre, einer neuen Maschinenpistole, einem supertödlichen Präzisionsgewehr und meiner Schrotflinte ballere ich die leider so gar nicht untoten Farmer einfach reihenweise über den Haufen.

Mit der Steuerung komme ich inzwischen einigermaßen klar, das macht die Sache leichter. Hier und da gibt's mal eine verschlossene Tür oder ein kleines Rätsel, ich bleibe aber nirgends hängen oder suche vergebens nach irgendwelchen Anhaltspunkten.

Ich habe über Resident Evil gehört, dass man nie genug Platz für alles im Inventar hat und nie genau weiß, welche Gegenstände man als Nächstes benötigt oder wo man sie



Ein Hund steht mir im Kampf gegen den zweiten Boss bei. Gemeinsam kommen die beiden auf locker 25 Polygone.

einsetzen soll. Resident Evil 4 scheint hier viel einfacher zu sein, zumindest bisher. Die Action steht anscheinend im Vordergrund, und dank meines sehr großzügigen Waffenarsenals komme ich flott durch. Bin ich im Dorf zu Spielbeginn noch einige Male gestorben, ist das Spiel nun bedeutend leichter und bereitet mir keine Probleme mehr. Gut so! Kann so bleiben.

Der erste Boss ist ein Riesenfisch, den ich mit der Harpune bearbeiten soll, während ich ein Boot steuern und dem Fisch und irgendwelchen Hindernissen ausweichen muss. Endlich mal ein richtiges Monster, auch wenn der Kampf aufgrund der fummeligen Steuerung sehr frustrierend ist und wiederholt zu Quick-Time-Events führt, wenn ich mit dem Boot kentere.

Kurze Zeit später tauchen erneut spanische Farmer auf, die jetzt aber explodieren und irgendwelche Gewächse und Tentakel sprießen lassen. Zudem bekomme ich in Zwischensequenzen Flashbacks, die andeuten, dass wohl alles und jeder, Leon inklusive, mit irgendwelchen fiesen Parasiten infiziert wurde. Okay, das erklärt das Verhalten der gestörten Farmer.

Dann steht der zweite Boss in der offensichtlichsten Arena der Welt auf dem Plan. Nämlich als sich um mich herum sämtliche Türen schließen und ein Fleischberg ins Bild gezerrt wird, der unentwegt auf mich zurast, während ich im Zeitlupentempo davonlaufe und mit der Tastatur die Kamera rotiere. Immerhin taucht kurze Zeit später auch noch der Hund auf, den ich schon zu Spielbeginn aus der Bärenfalle befreit habe. Der macht nicht viel, aber wenigstens bin ich jetzt nicht allein. Ich zerstöre den Parasiten, der den Fleischberg bewohnt, mit meiner Softair und ziehe meiner Wege.

Endlich Ashley

Ich mache mich auf den Weg zu einer Kirche, in der sich die gesuchte Tochter des Präsidenten aufhalten soll. Dort kam ich schon mal vor ein paar Stunden vorbei, konnte das Gebäude aber noch nicht betreten, weil mir ein Quest-Item gefehlt hat.

Auf dem Weg werde ich von einem Rudel mutierter Wölfe angegriffen, die dort zuvor nicht aufgetaucht sind. Beinahe gebe ich den Löffel ab, was mich extrem freut, weil ich nach dem Bosskampf noch keine Gelegenheit zum Speichern hatte. In der Kirche stoße ich dann tatsächlich auf die entführte Ashley, außerdem verspottet mich der mysteriöse Kuttenkasper, weil er mich und meinen Schützling mit dem gleichen Parasiten infiziert hat, die all die Farmer durchdrehen lassen. Weil ich in England lebe und bevorzugt mit englischen Spracheinstellungen spiele, ist das ein wenig bizarr, denn Osmund Saddler, der Bösewicht aus dieser Zwischensequenz, hat denselben englischen Sprecher wie Jarl Balgruuf und gefühlte drei Millionen weitere NPCs aus Skyrim. Und der klingt halt so gar nicht bedrohlich.

Ab sofort muss ich mich nun also um diese Ashley kümmern, sie irgendwie retten und dabei idealerweise auch noch ein Mittel gegen den Parasiten finden. Darauf habe ich sogar Lust, weil Resident Evil 4 trotz seiner braunen Spielwelt, seiner furchtbaren Steuerung und der komischen Farmer mit jedem Moment besser wird.

Bisher wurden die Rätsel niemals nervig oder zu umständlich, ich habe genug Munition, um niemals flüchten zu müssen, und die Präsentation der Story sagt mir, abseits der Ruckler und Audioprobleme, ebenfalls zu. Es kann natürlich sein, dass das in den kommenden Spielstunden alles komplett kippt und in sich zusammenfällt. Bisher gefällt mir das Spiel trotz anfänglicher Probleme aber sehr gut. Danke, Peter! [Anmerkung der Redaktion: Ach, gern geschehen. Und jetzt spiel endlich Elex!] ★



Ich habe Ashley gefunden – jetzt kann das Spiel richtig losgehen, mein Text hat aber jetzt schon Überlänge.

DAS ULTIMATIVE KOMPENDIUM ZUM LS22

JETZT BESTELLEN!



Titelbild kann von der finalen Version am Kiosk abweichen



XXL DOPPEL POSTER

GUIDES UND TIPPS
Perfekter Einstieg plus Profi-Tricks
Baumodus und Produktionsketten

STARKES GERÄT
Fahrzeuge und Ausrüstung erklärt
Optimales Werkzeug für jeden Job

ERFOLGREICH ACKERN
Reich werden mit Feldanbau,
Viehzucht und Forstwirtschaft

Jetzt bestellen ❶ Formular ausfüllen ❷ Foto machen ❸ Foto an shop@gamestar.de schicken

Ja, ich bestelle das Sonderheft »Landwirtschafts-Simulator 22« für nur 9,99€ zzgl. Versand*

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

Oder online bestellen: www.gamestar.de/ls22

Available on the App Store

Get it on Google play

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

EA Origin heute

SIND MEINE DATEN **SICHER?**



Vor zehn Jahren spionierte EA rechtswidrig Origin-User aus. Mit Unterstützung eines Rechtsanwalts klären wir, ob ihr heute immer noch Angst um eure Privatsphäre haben müsst. Von Alex Ney



Das von vielen Spielern als bester Teil der Reihe gehandelte Battlefield 3, aufgenommen im Jahr 2021 mit 1440p. Sieht überraschend gut aus, oder?



Im Oktober 2011 sind die Spieler von Battlefield 3 auch ohne entsprechende Modifikationen splitterfasernackt. Denn zum Zocken des populären Ego-Shooters ist damals Origin erforderlich, ein DRM-Client, der die hohe Kunst des Nach-Hause-Telefonierens so gut beherrscht wie kaum eine andere Software. Offiziell überwacht Origin den Arbeitsspeicher des Installationsrechners, um so etwaige Raubkopien aufzuspüren. In Wahrheit erschnüffelt das Programm aber auch Daten wie IP-Adressen und Hardware-Informationen, die »zu Hause« bei Publisher Electronic Arts unter Umständen an Klarnamenprofile geheftet werden. Und: Origin wühlt sich sogar durch Festplatteninhalte wie Musik oder Bilder.

Als das bekannt wird – im Oktober 2011 macht unter anderem GameStar dem Origin-Anbieter mit einer EULA-Analyse Druck –, kommt es zu massiven Spielerprotesten. Auch rufen EAs ominöse Vertragsklauseln etwa zur Datenweitergabe an Dritte den Verbraucherzentrale Bundesverband (vzbv) auf den Plan. Der watscht den US-Spieleriesen unter Androhung juristischer Schritte mit einer Unterlassungserklärung ab. EA lenkt ein, überarbeitet sein Vertragswerk aber nur widerwillig; bis sich Origin rechtlich im grünen Bereich bewegt, sind mehrere Anläufe nötig. Da ist es nur legitim, zu fragen, wie es das zur Vertriebsplattform herangewachsene Origin heute mit dem Datenschutz hält.

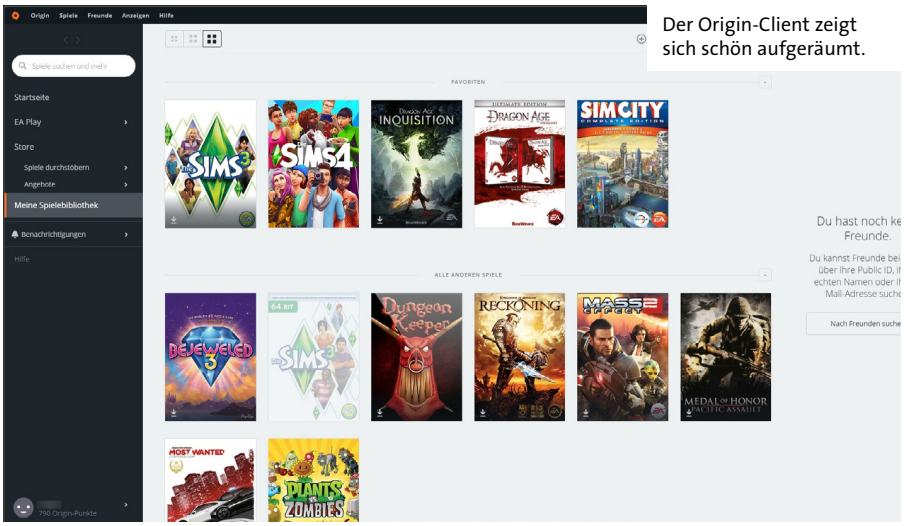
Ist die EULA seit dem Eklat möglicherweise in die alte Richtung angepasst worden, sodass ihr um Battlefield 2042 einen großen Bogen machen solltet? Um akkurat darauf antworten zu können, haben wir wie schon 2011 den Datenschutzexperten Dr. Thomas Schwenke um eine Analyse des aktuellen Origin-Endbenutzervertrags gebeten.

Was war da gleich nochmal los?

Der Release von Battlefield 3 am 28. Oktober 2011 wird von starken Vor- und Nachbeben begleitet. Schon Tage vor dem Starttermin prüft Anwalt Thomas Schwenke für GameStar den Datenschutzaspekt der Origin-EULA und kommt zu dem Urteil, dass es sich bei dem neuen Client um Spyware handele. Schwenkes »Daumen runter« für die Spähsoftware findet schnell auch außerhalb der Gaming-Welt Gehör: Mit Verweis auf die entsprechende GameStar-Analyse berichtet Ende Oktober das Nachrichtenmagazin Der Spiegel darüber. Ferner nutzen die Frankfurter Rundschau, T-Online und andere Medien unseren Artikel als Berichtsgrundlage. Ein Blatt spricht in diesem Zusammenhang von einem »Überraschungsangriff«. Zu Zeiten von Battlefield 3 will EA offenbar wissen, über wie viel Kohle die Kundschaft verfügt, und setzt Origin deshalb auf privateste Festplattendaten wie Steuererklärungen an. Dass solch empfindliche Informationen überdies an schwammig definierte Dritte weitergegeben werden, verspricht der Pub-

lisher ganz trocken per Lizenzvereinbarung. Käufer von Battlefield 3, denen es seinerzeit gelingt, den Medienrummel zu ignorieren, bemerken Origins Existenz trotzdem. EAs Top-Spion sorgt auch für Ärger mit dem Spiel selbst. Denn im Kampf gegen Raubkopien, Modder und Cheater verbrät Origin so viel Rechenkraft, dass es den DICE-Shooter arg verlangsamt oder sogar zum Absturz bringt. Noch dazu beansprucht Origin mehr als die auf der Spielverpackung angegebenen 512 Megabyte Arbeitsspeicher, eine für damalige Verhältnisse beachtliche Menge.

Ungeachtet dessen verkauft sich Battlefield 3 binnen nur vier Wochen satte acht Millionen Mal. Eine Zahl, die Electronic Arts wenig später dazu ermuntert, Shortcuts einzuführen, mittels derer sich Upgrades für Spielercharaktere sowie Fahrzeuge freischalten lassen – gegen Echtgeld, versteht sich. Wieder empört sich die Community, doch das Kriegsspiel verkauft sich weiter wie Klopapier in Corona-Zeiten.



Der Origin-Client zeigt sich schön aufgeräumt.

Der Datenschutzeklat hat Wirkung gezeigt

Mit Blick auf die Ereignisse rund um Battlefield 3 und dessen DLC macht es im Winter 2011 den Anschein, dass EA in Bezug auf Origin nur das tut, was zur Vermeidung juristischer Klagen notwendig ist. Auf einen runden Tisch mit der Community folgt nie eine offizielle Entschuldigung, wohl aber hinterlässt der Skandal bis heute sichtbare Spuren im fraglichen Endbenutzervertrag.

Die Version der Origin-EULA vom August 2021, die wir zusammen mit unserem Datenschutzexperten Thomas Schwenke auf Herz und Nieren geprüft haben, öffnet mit: »Der Schutz und die Vertraulichkeit Ihrer Daten ist EA sehr wichtig. Origin würde niemals ihre personenbezogenen Daten verkaufen oder ohne Ihre ausdrückliche Zustimmung an Dritte übermitteln, wenn dies nicht gesetzlich vorgeschrieben ist.« Das ist selbstverständlich, würde man meinen, aber es ist die Einleitung für eine weitaus interessantere Passage: »Origin ist keine Spyware und verwendet und installiert auf den Geräten der Nutzer keine Spyware.« Aufgrund von Vorwissen mögen nun einzelne Leser ihrem Heft oder Bildschirm vergnügt Kaffee entgegenprusten. Doch unser Fachmann bestätigt uns gegenüber, dass Origin sich tatsächlich von Schlapphut, Trenchcoat und Sonnenbrille sowie Aufnahmegerät getrennt hat.

Denn zusammengefasst hat Thomas Schwenke nach der Lektüre des Vertrags »keine wesentlichen Beanstandungen«. Und fügt hinzu: »Ganz im Gegenteil wirkt der Text so, als sei er noch unter dem Eindruck der damaligen Vorwürfe verfasst worden. Zum Beispiel findet sich bereits in der Einleitung eine Zusicherung, dass keine ›Spyware‹ eingesetzt wird, das heißt Software, die den Computer nach verdächtigen Aktivitäten überwacht oder sonst durchsucht. Das ist in dieser Deutlichkeit sonst nicht üblich.«

In der Tat enthielten andere EULAs, die wir im Rahmen unserer Recherchen sichteten, derlei Anmerkungen nicht. Einen eindeutigen Bezug auf seine Datensammelwut vergangener Tage nimmt das kalifornische Unternehmen zusätzlich noch im folgenden Abschnitt: »Von der Anwendung werden keinerlei Daten wie Bilder, Dokumente oder sonstige mit der Anwendung nicht in Zusammenhang stehende persönliche Daten aufgerufen oder erhoben.«

Genauso legt EA dar, welche Daten man zu welchen Zwecken erhebt. Schwenke hält fest: »Auch wird vielfach betont, dass die Daten der Nutzer zu keinen anderen Zwecken als der Sicherung der Funktionsfähigkeit der Software sowie Einhaltung der Lizenzbedingungen (zum Beispiel Schutz vor Mehrfachinstallationen) verarbeitet werden.« Außerdem werde in der EULA die Geltung des deutschen Rechts vereinbart, das ohnehin verbraucherfreundlich ist und »unwirksame Klauseln automatisch kassieren würde«.



Der Origin-Datensatz im Windows-Editor. Dank sinnvoller Bezeichnungen erschließt er sich dem Leser schnell.

Nur Beteuerungen auf dem Papier?

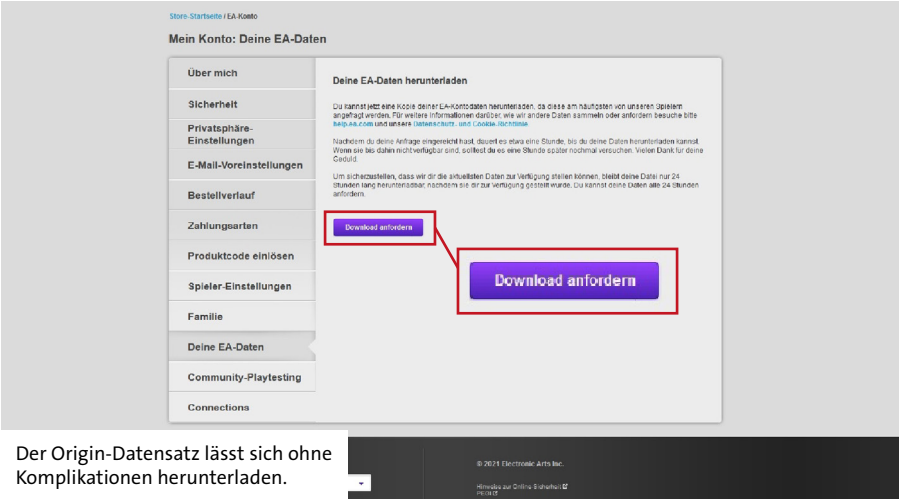
Dem prüfenden Blick unseres Datenschutzsachverständigen hält die gegenwärtige Fassung des Origin-Endbenutzervertrags weitgehend stand. Thomas Schwenke bemerkt aber auch: »Natürlich sind das zuerst nur Beteuerungen auf dem Papier, die so auch eingehalten werden müssen.« Problematisch mag in diesem Zusammenhang die Tatsache erscheinen, dass Origin-User durch das Akzeptieren der Lizenzvereinbarung zustimmen, »dass alle nach diesem Vertrag erhobenen, genutzten und verarbeiteten personenbezogenen Daten in den Vereinigten Staaten von Amerika gespeichert werden«. So weit, so gewöhnlich, handelt es sich bei Electronic Arts schließlich um ein amerikanisches Unternehmen. Aber ist der Datenschutzstandard in den USA nicht ein völlig anderer als in Europa? Tatsächlich gibt es in


Im Anschluss an den Origin-Skandal treffen sich Vertreter von EA mit Spielern an einem runden (na gut, eckigen) Tisch.

EXPERTE FÜR DATENSCHUTZFRAGEN: DR. THOMAS SCHWENKE



Dr. Thomas Schwenke, LL.M. commercial (UoA), Dipl.FinWirt (FH), berät als Rechtsanwalt mit Sitz in Berlin deutschlandweit und international Unternehmen im Vertragsrecht sowie Urheberrecht. Er ist als Datenschutzsachverständiger, zertifizierter Datenschutzauditor und Betreiber von Datenschutz-Generator.de tätig und vermittelt das Recht im Podcast unter Rechtsbelehrung.com. Daneben ist Thomas Schwenke bereits seit Battlefield 1942 ein begeisterter Battlefield-Spieler.



Der Origin-Datensatz lässt sich ohne Komplikationen herunterladen.

den Vereinigten Staaten kein allgemeines und umfassendes Datenschutzgesetz. Stattdessen regelt Uncle Sam das branchenspezifisch, wobei ein Großteil dieser Regelungen auf den Selbstverpflichtungen der jeweiligen Firmen beruht. Im Klartext: Per Gesetz sind US-Unternehmen dazu verpflichtet, die Sicherheit von personenbezogenen Daten zu garantieren. Jedoch legen die Betriebe ihr eigenes Datenschutzniveau fest, was in der Praxis ein niedriges Gesamtniveau zur Folge hat.

Wer Origin nutzt, geht demnach noch immer ein gewisses Risiko ein. Für Schwenke ist es aber eindeutig, dass der GameStar-Bericht aus dem Jahr 2011 Eindruck hinterließ: »Das kann ich auch aus persönlicher Erfahrung bezeugen, da ich nach dem Bericht den damals als Rechtsberater von Origin tätigen Kollegen und Kolleginnen begegnet bin und erfuhr, dass der Artikel Aufmerksamkeit erfahren hat.« Sollte Electronic Arts seine Lektion womöglich doch gelernt haben? Unser Rechtsexperte hält es zumindest für wahrscheinlich, dass unsere Analyse den Verantwortlichen klarmachte, »dass Maßnahmen und AGB, die in den USA zulässig sein mögen, nicht ohne Weiteres auch in Deutschland zulässig sind und erst recht nicht von den Nutzern akzeptiert werden«. Allerdings nennen im Juni 2012 schon 15 Millionen Nutzer Battlefield 3 ihr Eigen.

Die Origin-Datensätze: Überraschend transparent

Über die Analyse des Origin-Lizenzvertrags hinaus wollten wir wissen, was genau der Publisher von FIFA und Battlefield über seine Kunden weiß. Zu diesem Zweck haben wir den Datensatz zu einem bestehenden Origin-Konto angefordert und dem Informatiker und Game Designer Chester Kollschen unter die Nase gehalten. Auch hier ein überwiegend positives Urteil. Der Origin-Datensatz kommt als JSON-File, ein textbasiertes Format zur Verpackung hierarchischer Daten. Damit erhöht EA die Verständlichkeit für den Leser, da es sich bei JSON um ein sowohl von Maschinen als auch von Menschen lesbares Format handelt, das sich außerdem zur DSGVO-konformen Übermittlung von Daten eignet. Zusätzlich ist der Inhalt lesefreundlich formatiert. Im Einzelnen geht aus dem Datensatz hervor, dass EA sehr viel über Origin-Nutzer weiß, vorrangig jedoch als Spieler – personenbezogene Daten werden ausschließlich sinnvoll erhoben. Protokolliert sind in dem Dokument User-Aktivitäten in Origin-Spielen sowie auf der Plattform, etwa der Kauf von DLCs oder konsumierbaren und nicht konsumierbaren Gegenständen. Darum spinnen sich Informationen über Erwerbszeiträume, Nutzungshäufigkeit und Modifikationszeitpunkte.

Ebenso protokolliert sind Logins beziehungsweise Hacking-Versuche; eine böse Überraschung im Fall des von uns analysierten Kontos. Denn nur vier der bis dato 29 Login-Versuche stammten vom Account-Inhaber selbst, weshalb die Wichtigkeit eines starken Passworts hier noch einmal betont sei. Geloggt werden von EA neben dem genauen Datum des jeweiligen Login-Versuchs lediglich die Rechner-IP sowie IP-Geolock.

Was der untersuchte Datensatz nicht herausrückt, ist die interne ID des Origin-Kunden. Diese wird praktisch geschwärzt als »XXXXXX« dargestellt. Deren Offenlegung könnte einen Nachteil für den Spieler haben – oder für EA. Unzweifelhaft ist jedenfalls, dass Origin auch heute noch in pathologisch anmutendem Maße Daten sammelt. Diese Daten dienen aber recht offenkundig der Produktanalyse, sodass Origin die Nutzerprivatsphäre längst nicht mehr so attackiert wie zu schlimmsten Zeiten.

Steam, Epic, GOG?

Mit der Version des Jahres 2011 hat das heutige Origin kaum mehr etwas zu tun. Doch wie sieht es im direkten Vergleich mit der Konkurrenz von Steam, GOG und Epic aus? Um das herauszufinden, haben wir die Lizenzvereinbarungen der genannten Shops auf Datenschutzschwächen abgetastet und sind fündig geworden.

Eines vorweg: Aus Datenschutzsicht steckt Origin den Epic Store souverän in die Tasche, denn in unserem großen Experten-Check zum Epic Store fällt dieser in puncto Datensicherheit gnadenlos durch (siehe Ausgabe 10/21). Aufgrund von verdächtigen Klauseln, vagen Formulierungen und unsicherer Informationsweitergabe – Dinge, die EAs Vertriebsplattform praktisch nicht mehr anzulasten sind. Bleiben von den einschlägigen Distributoren noch Steam und GOG.

Datenschutzmängel bei GOG

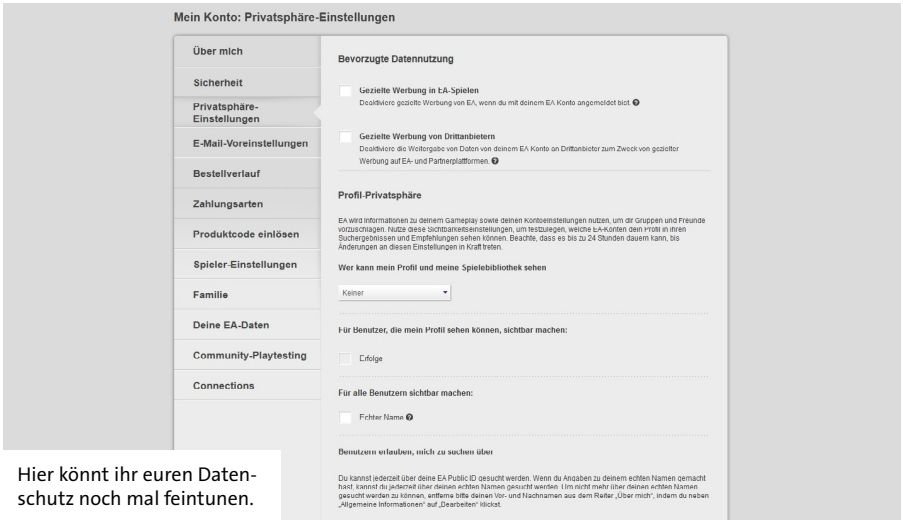
Die Probleme mit GOG sind nicht ganz so zahlreich, aber ähnlich gelagert wie beim Epic Store. So heißt es in der GOG-EULA vom August 2021 unter Punkt 9.4: »Wir geben einige gesammelte und allgemeine, nicht personenbezogene Daten über das Verhalten der Nutzer (zum Beispiel Verkäufe pro Region, Anzahl der Kundendiensttickets) unter Umständen an Dritte weiter, die mit uns zusammenarbeiten, um dir GOG-Dienste anzu-

HAT BEI COMPUTERTHEMEN DEN DURCHBLICK: CHESTER KOLLSCHEN



Chester Kollschen ist offiziell Informatiker, aber seine wahre Leidenschaft ist das Designen und Entwickeln von Computer- und Videospielen. Seine ersten Titel veröffentlichte er für den Commodore 64, später stieg er in das Geschäft mit den Mobile Games ein. In der wachsenden Subkultur des Retro-Gamings fand er schließlich seine Nische und entwickelt seitdem neue Spiele für klassische 8-Bit- und 16-Bit-Systeme, die er ganz traditionell mit Box und Datenträger an seine Fans verkauft.

bieten [...].« Hier ist das Problem, dass besagte Dritte weder wie gemeinhin üblich eingangs noch an dieser Stelle definiert werden. Erläutert werden ausschließlich GOG-Partner, die nicht als Dritte gelten. Etwas zumindest Fragwürdiges verbirgt sich in dem Abschnitt über die Erhebung von Daten durch die Nutzung von GOG-Diensten. Dort steht unter Punkt 4.2: »[...] (b) Einzelheiten deiner Nutzung von GOG-Diensten beinhalten [...] deine empfangenen E-Mails«. Was sich einfach nur auf werbende E-Mails des Anbieters beziehen könnte, ließe sich eventuell auf Chat-Nachrichten im GOG-eigenen Client Galaxy ausweiten. Eine unklare Formulierung? Das lässt sich nicht sagen. Immerhin liefert GOG eine ansonsten verständlich geschriebene Vereinbarung.



Hier könnt ihr euren Datenschutz noch mal feintunen.

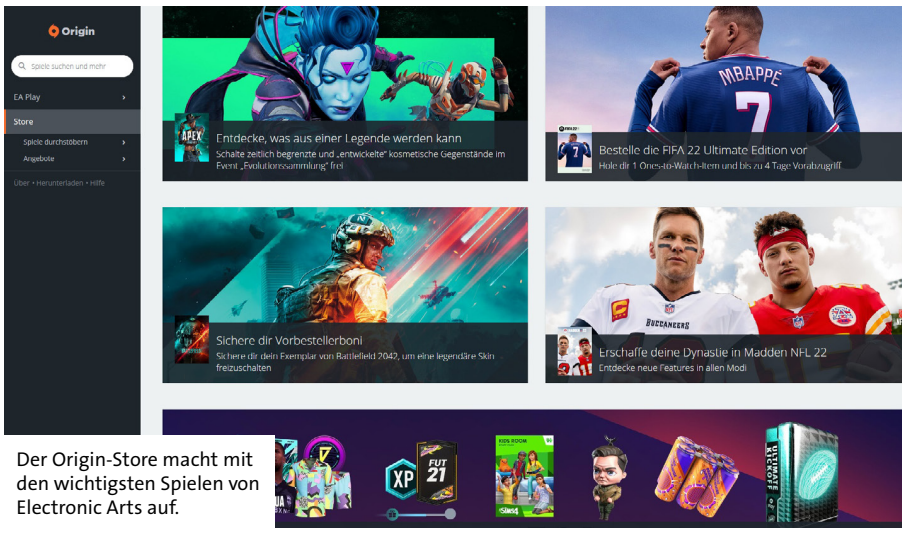
Datenschutzmängel bei Steam

Auch bei Steam zeigen sich in der Endbenutzervereinbarung vom August 2021 Defizite: »3.4 [...] Personenbezogene Daten, die wir erfassen, können u.a., ohne darauf beschränkt zu sein, Browser- und Geräteinformationen, also Daten, die über automatisierte elektronische Interaktionen erfasst werden, und Anwendungsnutzungsdaten sein.« Ohne darauf beschränkt zu sein – das bedeutet salopp gesagt einen Freifahrtschein. Wollte man Steam nichts Böses unterstellen, könnte hier etwa die Rede von einem Sicherheitsnetz sein. Es kann aber auch alles andere meinen.

Eine unklare Formulierung findet sich zudem in Abschnitt 5.3: »In Übereinstimmung mit den Internetstandards können wir auch bestimmte Informationen (einschließlich Ihrer IP-Adresse und der Ermittlung von Steam-Inhalten, auf die Sie zugreifen möchten) mit unseren externen Netzwerkanbietern teilen, die Verteilerdienst-Netzwerkservices und Gameserver-Services in Verbindung mit Steam bereitstellen.« In Übereinstimmung mit ... was? Natürlich ist der Begriff »Internetstandards« belegt, zum Beispiel mit IP, TCP oder HTML 5. In diesem Kontext drängt sich allerdings der Verdacht auf, ein Leerbegriff soll von dem Umstand ablenken, dass überhaupt nicht definiert wird, welche Art von Informationen Steam an Netzwerkanbieter weiterleitet.


Battlefield 2042 steht vor der Tür. Origin ist im Jahr 2021 deutlich sicherer als noch vor zehn Jahren.

Übrigens: Im Gegensatz zu GOG stellt Steam in Punkt 3.3 klar, dass personenbezogene Daten aus den privaten Chats der Plattform gesammelt werden. Freilich könnte man das Chatten unterlassen, womit wir bei einer Gemeinsamkeit dreier von uns unter die Lupe genommenen Plattformen wären. Sie empfehlen – und das ist schlau – die Nicht-Nutzung ihrer Dienste, sollte man mit einer oder mehreren Bedingungen nicht einverstanden sein. Am Ende halten wir fest: Es ist wirklich Origin, das uns mit den wenigsten Unklarheiten zurücklässt.



Der Origin-Store macht mit den wichtigsten Spielen von Electronic Arts auf.

Besser ist nicht gleich gut

Mit den weitgehend positiven Urteilen des Berliner Rechtsanwalts Thomas Schwenke und des Informatikers Chester Kollschen ist klar: Die Nutzung von Origin ist heute deutlich unbedenklicher als vor zehn Jahren. Auch im direkten Vergleich mit anderen Spieledistributionsplattformen schneidet EA gut ab. In diesem Sinne: Ende gut, alles gut? Nein, nicht ganz. Denn wer die Einleitung aufmerksam gelesen hat, dem wird aufgefallen sein, dass vor einer Dekade die Standards beim Verbraucher- und Lizenzrecht andere waren.

Zum großen Knall kam es bei Origin auch deswegen, weil Battlefield-Spieler sich über die DRM-Maßnahme Origin entrüsteten. Weil das Sammeln von Hardware-Informationen – insbesondere von Rechner-IPs – damals ein No-Go darstellte. Und weil Käufer von Battlefield 3 es als nicht hinnehmbar empfanden, zur Aktivierung des Spiels eine Online-Verbindung aufbauen zu müssen. Aber über so etwas lachen wir doch heute, oder? Sicher wird es uns bald auch gelingen, die Festplattenbesuche digitaler Spürhunde ein wenig humorvoller zu nehmen. ★

Im Battlelog sieht man beispielsweise seine Freischaltungen und verdienten Ränge.

Google
4,8 / 5 Sternen

one.de



Erhältlich bei ONE.de

one.de/nvidia-geforce-rtx-3060-ti

Alle Systeme optional mit Windows 11*

*Bei allen Systemen, welche die Hardwarevoraussetzungen erfüllen.

THE ULTIMATE PLAY

GEFORCE RTX 3060 TI IN DEINEM ONE GAMING PC



ONE GAMING ULTRA GS01

- AMD **Ryzen 5 3600** mit 6x 4.20 GHz
- **16 GB** (2x 8 GB) DDR4 mit 2666 MHz Crucial
- GeForce **RTX 3060 Ti** mit 8 GB GDDR6 ASUS
- **512 GB** GIGABYTE **NVMe SSD**

36 MONATE GARANTIE

1.199,99 €[1]

oder Finanzkauf[2] z. B. **21,91 €** mtl. Laufzeit: 72 Monate

Windows 10 Home

650W GIGABYTE P650B ATX
MSI B450M PRO-M2 MAX
inkl. Windows 10 Home
inkl. Far Cry 6 und Resident Evil VILLAGE
inkl. Marvel's Guardians of the Galaxy

optional auch mit Windows 11

Art-Nr. 60061



ONE GAMING ULTRA GS02

- AMD **Ryzen 5 5600X** mit 6x 4.60 GHz
- **16 GB** (2x 8 GB) DDR4 mit **3200 MHz** Corsair
- GeForce **RTX 3060 Ti** mit 8 GB GDDR6 ASUS
- **1 TB** WD Blue SN550 **NVMe SSD**

36 MONATE GARANTIE

1.499,99 €[1]

oder Finanzkauf[2] z. B. **27,39 €** mtl. Laufzeit: 72 Monate

Windows 10 Home

650W GIGABYTE P650B ATX
ASUS PRIME B550M-A (WIFI)
inkl. Windows 10 Home
inkl. Far Cry 6 und Resident Evil VILLAGE
inkl. Marvel's Guardians of the Galaxy

optional auch mit Windows 11

Art-Nr. 60062



ONE GAMING CUBE ALLROUND GS01

- Intel Core **i5-10400F** mit 6x 4.30 GHz
- **8 GB** (2x 4 GB) DDR4 mit 2666 MHz GoodRam
- GeForce **RTX 3060 Ti** mit 8 GB GDDR6 ASUS
- **256 GB** GoodRam **SSD + 1 TB** WD **HDD**

36 MONATE GARANTIE

1.249,99 €[1]

oder Finanzkauf[2] z. B. **22,82 €** mtl. Laufzeit: 72 Monate

650W GIGABYTE P650B ATX
GIGABYTE H410M H
inkl. BullGuard Internet Security (nicht vorinstalliert)
inkl. Marvel's Guardians of the Galaxy

optional auch mit Windows 11

Art-Nr. 60063



ONE GAMING PREMIUM GS03

- Intel Core **i5-11600K** mit 6x 4.90 GHz
- **32 GB** (2x 16 GB) DDR4 mit **3000 MHz** G.Skill
- GeForce **RTX 3060 Ti** mit 8 GB GDDR6 ASUS
- **500 GB** WD_BLACK™ **NVMe SSD + 500 GB** WD **SSD**

36 MONATE GARANTIE

1.649,99 €[1]

oder Finanzkauf[2] z. B. **30,13 €** mtl. Laufzeit: 72 Monate

Windows 10 Home

750W Corsair TX750M
GIGABYTE B560M DS3H
inkl. Windows 10 Home
inkl. Battlefield™ 2042
inkl. Marvel's Guardians of the Galaxy

optional auch mit Windows 11

Art-Nr. 60064

DIE WELT Online-Kauf
Nr. 1 in der Kundenzufriedenheit
one.de
Im Vergleich: 25 Anbieter für PCs & Notebooks
www.servicevalue.de 03|2021
Für Verbraucherbefragung und Auszeichnung verantwortlich: ServiceValue GmbH

Computer Bild TOP SHOP 2021

Computer Bild TOP SHOP 3 JAHRE 2019 2021

ONE.DE

0 44 61 / 74 87 - 4 00

amazon pay · PayPal · mastercard · giropay paydirekt · Klarna. · VISA · SEPA Lastschrift · RECHNUNG · RATENKAUF

ONE.de IT-Handelsgesellschaft mbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens
Informationen zu den Versandkosten findest Du unter: www.one.de/versandkosten

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich und von der gewählten Konfiguration abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. 1) Alle genannten Preise inkl. MwSt. zzgl. Versandkosten. Abbildung enthält Sonderausstattung. Der Käufer erhält ein 14-tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB. 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.

TRUSTPILOT
HERVORRAGEND
> 5.300 Bewertungen

CHAIR PRO RGB NEU!



- Hochwertiger Gaming Stuhl
- Maximaler Sitzkomfort
- Ergonomisch anpassbar
- Individuelle RGB Farbmodi

Artikel-Nr.: 71727

249,99 €[1]

Lass deinen Gaming Stuhl per Fernbedienung in **RGB** erstrahlen. Mit verschiedenen Farben, komfortabler Form und hochwertigen Materialien ist er der perfekte Begleiter in deinen Games.

GIGABYTE A7 X1-CDE1130SH



- AMD **Ryzen 9 5900HX** mit 8x 4.60 GHz
- **16 GB** DDR4 mit **3200 MHz**
- GeForce **RTX 3070** mit 8 GB GDDR6
- **512 GB NVMe SSD**

24 MONATE GARANTIE

1.999,00 €[1]

oder Finanzkauf[2] z. B. **36,50 €** mtl. Laufzeit: 72 Monate

Windows 10 Home

AX WLAN, BT 5.0, USB 3.2, USB 2.0, HDMI, Mini DP
Kopfhöreranschluss, Mikrofonanschluss
In weiteren Varianten online erhältlich.
inkl. Windows 10 Home
inkl. Marvel's Guardians of the Galaxy

optional auch mit Windows 11

Art-Nr. 72023

ONE GAMING K73-11NB-P2



- Intel Core **i7-11800H** mit 8x 4.60 GHz
- **32 GB** DDR4 mit **3200 MHz**
- GeForce **RTX 3080** mit 16 GB GDDR6
- **1 TB NVMe SSD + 500 GB NVMe SSD**

24 MONATE GARANTIE

2.499,99 €[1]

oder Finanzkauf[2] z. B. **45,65 €** mtl. Laufzeit: 72 Monate

Windows 10 Home

AX WLAN, BT 5.2, 3x USB 3.2, HDMI, Mini DP
Thunderbolt 4, HD Webcam, Fingerabdrucksensor
Kopfhörer + Mikrofon (Kombianschluss)
inkl. Windows 10 Home | inkl. Battlefield™ 2042
inkl. Marvel's Guardians of the Galaxy

optional auch mit Windows 11

Art-Nr. 24720

one.de

ONE.de IT-Handelsgesellschaft mbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens
Informationen zu den Versandkosten findest du unter: www.one.de/versandkosten

ONE.DE STREAMT
twitch.tv/onegaming

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich und von der gewählten Konfiguration abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. 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.

Extrem teure Grafikkarten

WAS GEBEN WIR DAFÜR AUS?



Noch nie haben wir so viel Geld investieren müssen, um eine halbwegs aktuelle GPU unser Eigen nennen zu können. Die Betonung liegt dabei auf halbwegs. Von Nils Raettig

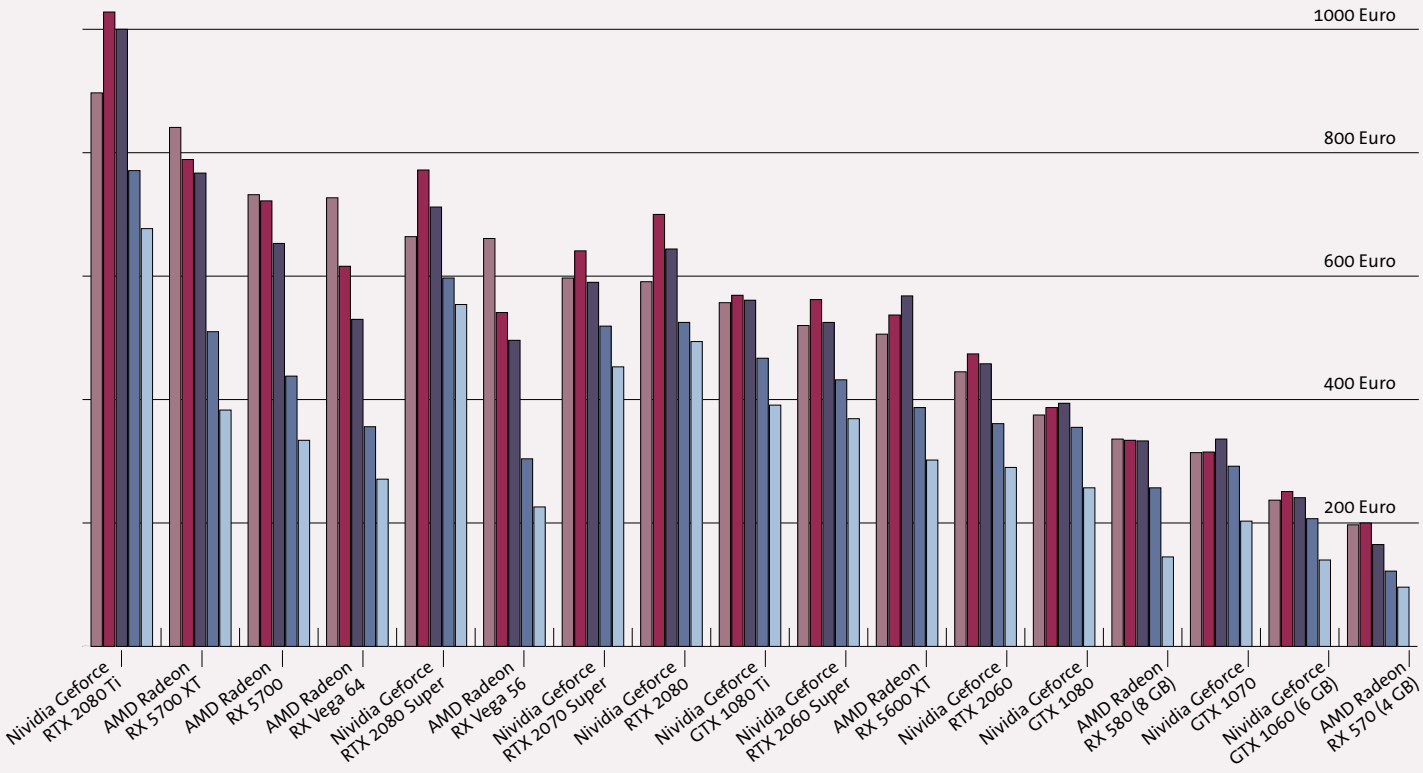
In einer Umfrage auf GameStar.de wollten wir wissen, in welchem Preisbereich ihr bei einer GPU zuschlagt. Gerade im Vergleich mit vergangenen Umfragen wird dabei deutlich, wie sehr sich die Zeiten geändert haben. Neben unserer Befragung mit über 11.000 Antworten haben wir uns die Ergebnisse der drei letzten Befragungen zu diesem Thema angesehen. Sie stammen aus den Jahren 2012 (ca. 4.200 Antworten), 2014 (ca. 8.000 Antworten) und 2016 (ca. 5.400 Antworten). Die aktuelle Marktlage spielt bei der unten skizzierten Entwicklung mit Sicherheit eine sehr große, aber vermutlich nicht die einzige Rolle.

Vom Sweetspot zur Nische

Eine steigende Zahlungsbereitschaft ist schon in den ersten drei Befragungen aus der Vergangenheit zu beobachten. Durch die recht große Lücke zwischen der aktuellen und der letzten Umfrage aus dem Jahr 2016 und die aktuellen Preise sticht der Anstieg im Jahr 2021 aber besonders hervor.

Während vor neun Jahren nur knapp sieben Prozent bereit waren, über 500 Euro für eine Grafikkarte auszugeben, sind es laut der aktuellsten Umfrage stolze 56,7 Prozent. Der viele Jahre lang besonders beliebte Preisbereich bis 300 Euro ist dagegen auf zehn Pro-

GRAFIKKARTENPREISE AUF EBAY FÜR ALTE KARTEN





zent abgesackt. An dieser Stelle zwei Hinweise: Die zu 100 Prozent fehlenden 1,7 Prozent im Jahr 2021 sind auf die Antwortmöglichkeit »Nichts davon« entfallen. Zudem waren die Antwortmöglichkeiten nicht bei jeder Befragung identisch, sie lassen sich aber jeweils zu den im Bild zu sehenden Preisbereichen zusammenfassen.

Warum geben wir so viel mehr aus?

Ein sehr wichtiger Aspekt ist das Angebot: So gab es im Jahr 2012 kaum Grafikkarten, die mehr als 500 Euro kosteten. Die bereits angesprochene extreme Marktsituation seit Ende 2020 hat gleichzeitig dazu geführt, dass momentan die meisten neuen GPUs über diesem Preispunkt liegen.

Ebenfalls denkbar ist, dass mehr Menschen in höherem Alter teilgenommen haben, beispielsweise treue GameStar-Leser. Wer an der ersten Umfrage 2012 mit 25 Jahren teilgenommen hat, dem bieten sich heute mit Mitte 30 vermutlich andere finanzielle Möglichkeiten. Weitere Faktoren wie die Inflation kommen hinzu.

Auch wenn unsere Umfrageergebnisse höchstens eine grobe Richtung aufzeigen können, ist darin insgesamt dennoch klar zu erkennen, dass die Zahlungsbereitschaft für Grafikkarten in den vergangenen neun Jahren deutlich zugenommen hat.

Was tun, wenn nichts verfügbar ist?

Ende 2020 sind die neuen Top-Modelle von AMD (RX 6000) und Nvidia (RTX 3000) erschienen. Mittlerweile haben es auch kleinere Varianten auf den Markt geschafft, aber selbst die Radeon RX 6600 XT und die Geforce RTX 3060 sind derzeit erst ab ungefähr 600 Euro aufwärts zu haben. Eine stolze Summe, die früher mal nur den absoluten Highend-Grafikkarten vorbehalten war. Wer nicht bereit ist, so viel Geld für eine neue GPU auszugeben, muss also entweder auf Besserung hoffen oder auf ältere Generationen ausweichen. Wie attraktiv (oder nicht) das ist, zeigt unsere aktuelle Preisübersicht.

Auf Ebay wird es immer absurder

Wir haben in den vergangenen zehn Monaten immer wieder überprüft, welche Preise für ältere GPU-Generationen auf Ebay gezahlt worden sind. Genauer gesagt geht es um die Reihen RX 5000 und RX 500 sowie RTX 2000 und GTX 1000. Im regulären Handel sind diese Karten größtenteils nicht mehr zu bekommen, daher bleiben nur Plattformen wie Ebay für den Kauf übrig. Wie unsere Übersicht zeigt, kennen vor allem die AMD-Grafikkarten in unseren Daten nur eine Richtung: nach oben. Das führt zu der aus Spielersicht absurden Situation, dass eine RX Vega 56 ähnlich viel kostet wie Nvidias RTX 2080 Super, obwohl die Geforce-Karte etwa 50 bis 60 Prozent schneller ist.

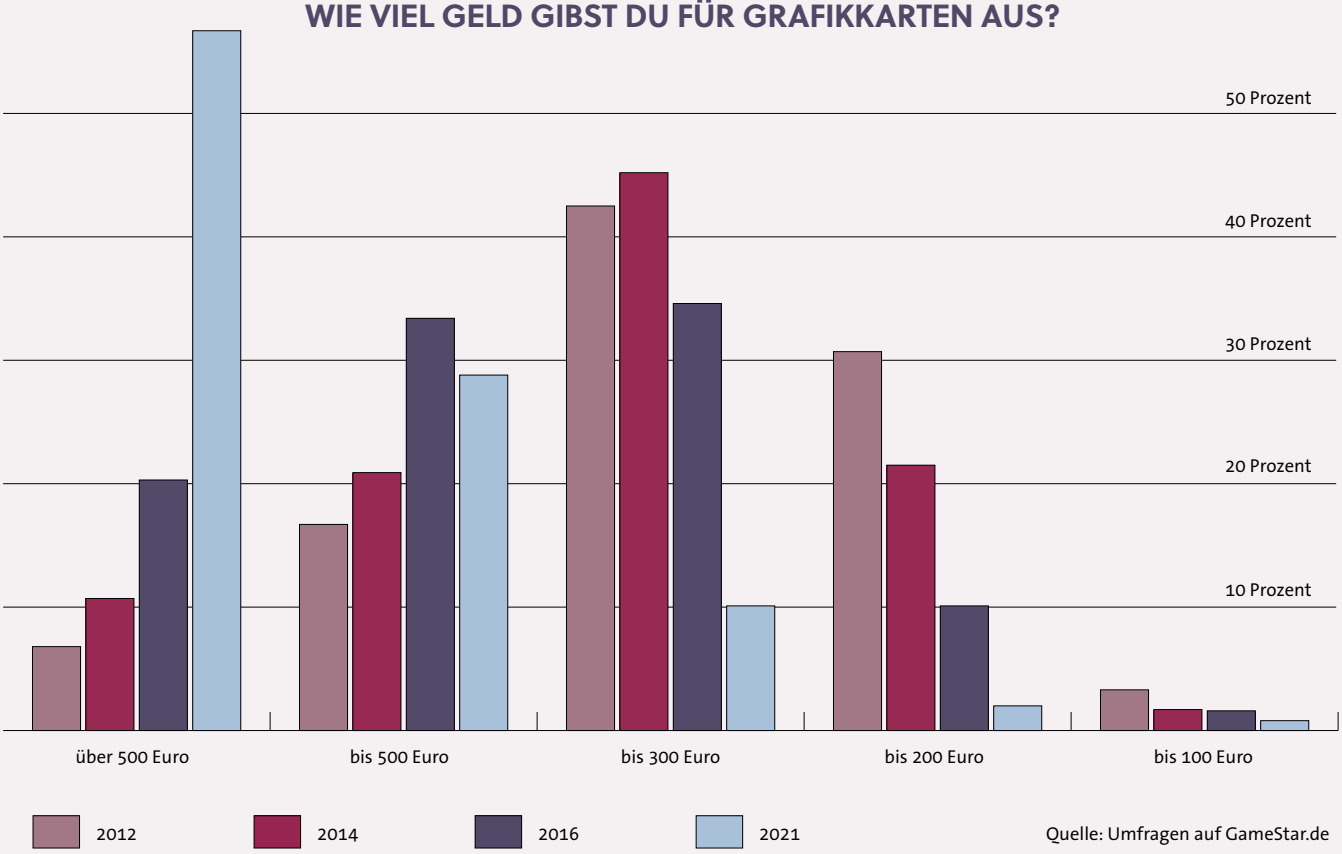
Die vergleichsweise hohe Mining-Leistung könnte dabei eine Rolle spielen, denn alte AMD-Karten stehen hier meist klar besser da als alte Nvidia-Modelle. Radeon-Grafikkarten werden außerdem generell deutlich seltener zum Verkauf angeboten als die insgesamt weiter verbreiteten Geforce-Karten.

Leichte Verbesserung bei Nvidia

Immerhin sind die Kosten für Nvidia-Modelle zuletzt leicht gesunken, aber auch hier liegen die Preise im Vergleich zu den Werten aus dem November 2020 immer noch sehr hoch. Wer die laut Steam-Hardware-Umfrage seit langer Zeit beliebteste Grafikkarte in Form der GTX 1060 kaufen will, muss für das Modell mit 6,0 GByte VRAM etwa 240 Euro zahlen – und damit ähnlich viel wie zum Release vor über fünf Jahren.

In Anbetracht der aktuellen Situation ist es dann auch kein Wunder, dass ihr mittlerweile deutlich mehr Geld für GPUs ausgebt als noch in der Vergangenheit. Auch bei Ebay bleibt die Situation schwierig: Der Grafikkartenmarkt für ältere Modelle bei Ebay und Co. ist also die einzige Alternative, wenn ihr eine GPU kaufen wollt, die deutlich unter 600 Euro kostet. Die Preise liegen aber auch hier immer noch sehr hoch. ★

WIE VIEL GELD GIBST DU FÜR GRAFIKKARTEN AUS?



Quelle: Umfragen auf GameStar.de

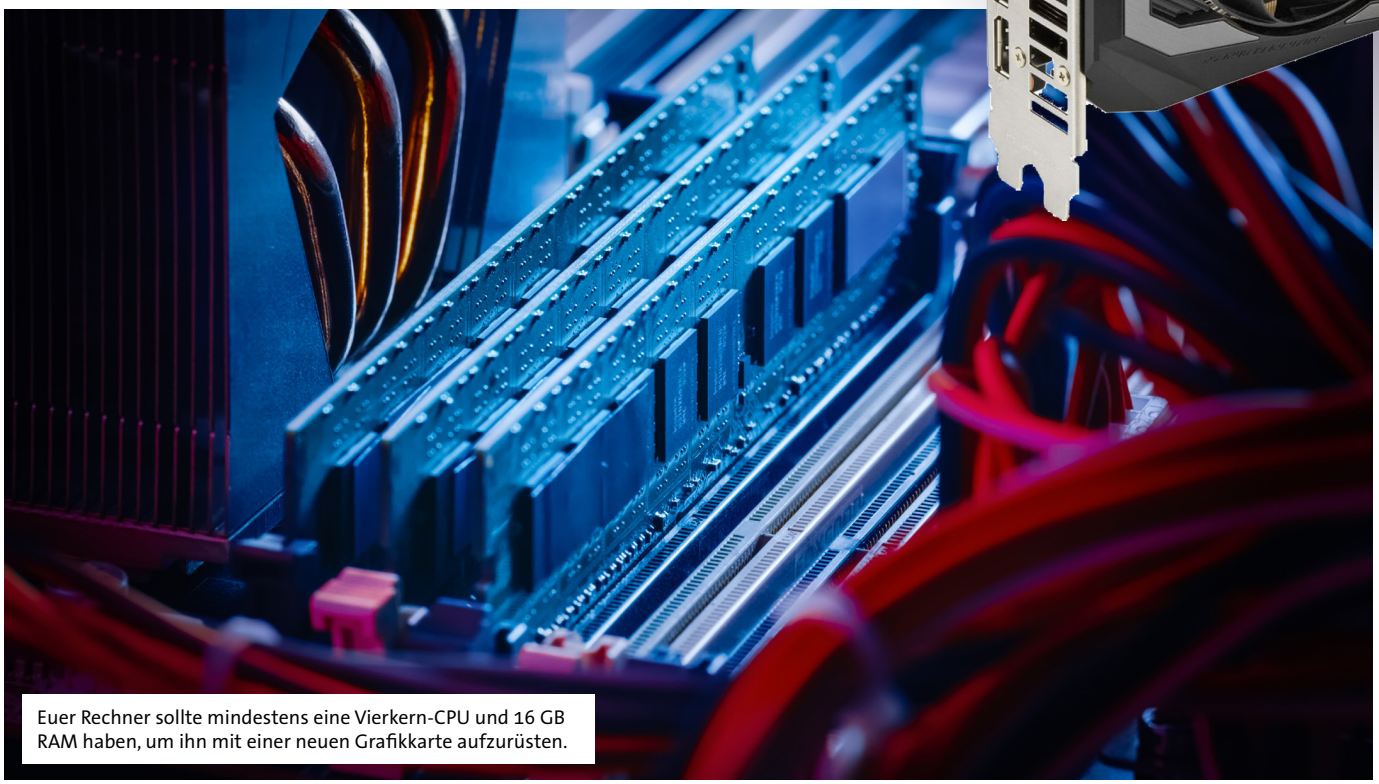
Wann sich das Aufrüsten lohnt

GRAFIKKARTE KAUFEN ODER NICHT?



Nichts macht einen Gaming-PC schneller als eine neue Grafikkarte, aber die Preise sind hoch und das Angebot groß. Wir sagen euch, worauf ihr beim Aufrüsten unbedingt achten solltet.

Von Nils Raettig



Euer Rechner sollte mindestens eine Vierkern-CPU und 16 GB RAM haben, um ihn mit einer neuen Grafikkarte aufzurüsten.

Die vorherigen Seiten haben gezeigt: Grafikkarten sind so teuer wie nie. Vor dem Aufrüsten eines Gaming-PCs stellt sich deshalb mehr denn je die Frage, welche GPU es sein soll und ob sich das Aufrüsten wirklich lohnt. Wie ihr das am besten herausfindet, erklären wir in diesem Guide.

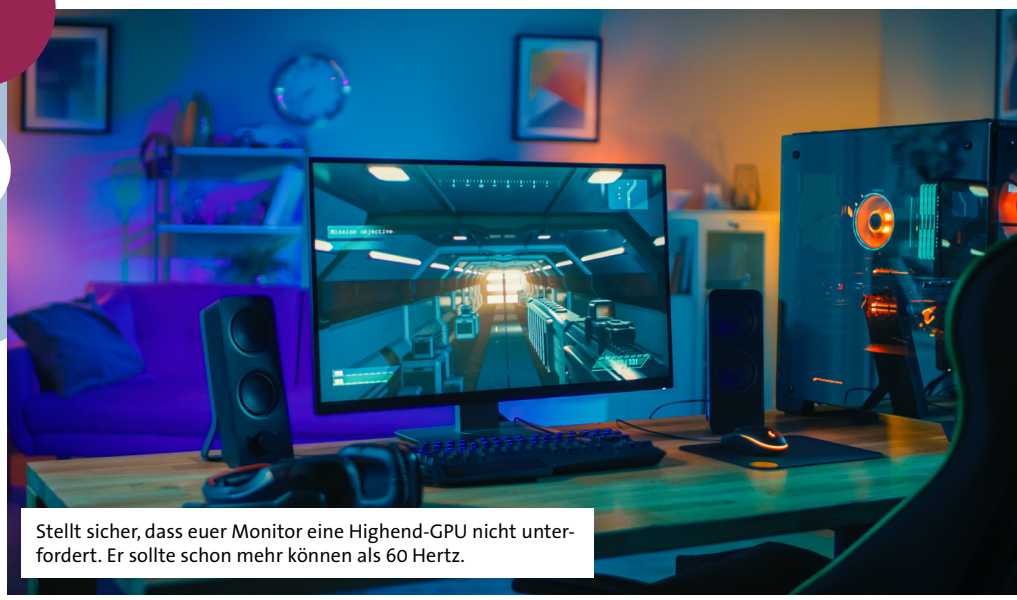
Da nicht nur die aktuell vorhandene Grafikkarte und eure Spielgewohnheiten, sondern auch die restliche Hardware und das Budget von Fall zu Fall entscheiden, haben wir zentrale Fragen zusammengestellt, die ihr vor dem Kauf einer neuen Gaming-GPU für euch selbst beantworten solltet. Statt mit einer individuellen Frage beginnen wir jedoch mit einer allgemeingültigen von sehr großer Bedeutung, die sich leider nicht mit endgültiger Gewissheit beantworten lässt.

Wann werden Grafikkarten wieder billiger?

Die Frage »Warten oder nicht?« gehört zum Aufrüsten im PC-Bereich seit jeher dazu. Bislang war ihr Hintergrund meist das Erscheinen neuer Hardware-Generationen mit entsprechenden Technologien, derzeit steht dagegen das Warten auf angemessene Preise im Vordergrund. Die Situation hat sich in den letzten Monaten zwar tendenziell gebessert, wie auch unsere Daten auf den vorangegangenen Seiten zeigen, die Preise der aktuellen RTX-3000-Modelle von Nvidia und der RX-6000-Grafikkarten von AMD liegen aber immer noch deutlich über den zum Release mal angedachten Kosten in Form der UVP. Aktuell sehen wir keine Anzeichen dafür, dass sich die Lage in absehbarer Zeit spürbar bessern wird, eher im Gegenteil. So geht etwa Nvidia davon aus, dass die Versorgungslage noch das gesamte nächste Jahr über angespannt bleiben wird.

Der Bedarf von Minern könnte zwar in ein paar Monaten sinken, wenn die beliebte Kryptowährung Ethereum zum Proof-of-Stake-Verfahren wechselt, die Chip-Nachfrage dürfte aber dennoch generell hoch bleiben, während der geplante Ausbau der Fertigungskapazitäten von Intel, Samsung und TSMC frühestens im Jahr 2023 abgeschlossen sein wird. Sichere Vorhersagen sind aufgrund der vielen Einflussfaktoren nicht möglich. Wir gehen momentan aber davon aus, dass es zu einer echten Geduldsprobe wird, auf niedrigere Preise insbesondere für neuere Grafikkarten zu warten.





Stellt sicher, dass euer Monitor eine Highend-GPU nicht unterfordert. Er sollte schon mehr können als 60 Hertz.



Spiele wie Hearthstone benötigen keine hohen FPS-Zahlen.

Braucht mein PC eine neue Grafikkarte?

Eine neue GPU kann deutlich mehr Leistung bieten, wirklich hilfreich ist das aber primär in den folgenden drei Fällen:

- Ihr stellt in den von euch bevorzugten Spielen Performance-Probleme fest beziehungsweise sie laufen euch nicht immer flüssig genug.
- Ihr spielt aktuell noch mit reduzierten Details, um für genug FPS zu sorgen, wollt aber in Zukunft nicht mehr auf höhere Detailstufen verzichten.
- Ihr plant die Anschaffung eines neuen Monitors mit höherer Auflösung und/oder Bildwiederholrate.

Der dritte Fall ist vergleichsweise simpel erklärt: Sowohl höhere Auflösungen als auch steigende Bildwiederholraten stellen größere Ansprüche an die Hardware eines PCs und insbesondere an die Grafikkarte. Hier kann sich der Wechsel zu einer flotteren GPU also sehr lohnen.

Die ersten beiden Fälle sind dagegen etwas schwerer zu fassen, weil es je nach eigenem Empfinden und Spielauswahl stark variieren kann, ab wann man ein Spiel als flüssig genug empfindet und ob man die höheren Detailstufen wirklich braucht. Darauf gehen wir später noch näher ein, zwei grobe Hinweise zur Orientierung geben wir aber schon an dieser Stelle: Wir empfehlen stabile 60 FPS für ein störungsfreies Spielerlebnis und raten eher davon ab, jede Grafikoption auf das Maximum zu stellen, weil das oft deutlich FPS kostet, ohne die Optik gegenüber einer Stufe niedriger dann auch nennenswert zu verschlechtern.

Bremst meine Hardware eine neue Grafikkarte aus?

Nichts ist ärgerlicher als eine teuer bezahlte Grafikkarte, die in Spielen durch die restlichen Komponenten ausgebremst wird. In diesem Fall spricht man auch von einem Flaschenhals für die Performance (englisch: Bottleneck). Bei einem Spiele-PC kann das hauptsächlich durch den Prozessor und den Arbeitsspeicher passieren. Da die Grafikkarte aber immer noch die mit Abstand wichtigste Komponente für die Gaming-Leistung ist, fallen die Anforderungen für ein GPU-Upgrade machbar aus. Es kommt zwar auch hier wieder stark auf den Einzelfall an, also unter anderem auf die genaue Hardware und Spielauswahl. Wir empfehlen aber die folgende Grundausstattung, bevor ihr über den Kauf einer neuen GPU nachdenkt:

- Prozessor: mindestens vier Kerne und nicht älter als vier Jahre
- Arbeitsspeicher: ab 16,0 GByte RAM

Eine neue Grafikkarte kann zwar auch bei einem PC mit älterer CPU und/oder lediglich 8,0 GByte RAM für deutlich höhere durchschnittliche FPS sorgen, aber je weiter ihr euch von der oben genannten Grundausstattung entfernt, desto weniger wird die neue GPU ihr volles Potenzial ausschöpfen. Vor allem mit Blick auf die minimalen FPS kann es dann zu einer schwankenden Performance kommen, was das Spielgefühl potenziell negativ beeinflusst.

Auch das Netzteil muss mitspielen

Neben CPU und RAM ist außerdem das Netzteil eures PCs beim Aufrüsten potenziell sehr wichtig. Gerade schnelle aktuelle Grafikkarten von AMD und Nvidia verbrauchen viel Energie. So werden etwa für die RTX

AUCH EIN AUFGERÄUMTES SYSTEM IST WICHTIG

Wenn ihr euren PC schon länger nutzt, kann eine saubere Neuinstallation von Windows für ein runderes Spielerlebnis sorgen. Mit der Zeit landen immer mehr Programme auf der Festplatte (beziehungsweise SSD), die teils von euch unbemerkt im Hintergrund laufen und unnötig Ressourcen binden. Nichts räumt hier so zuverlässig auf wie eine Neuinstallation von Windows, Wunder könnt ihr davon aber nicht erwarten. Denkt aber bitte daran, zuvor ein Backup wichtiger Daten anzulegen.



Wer bevorzugt Shooter wie Warzone spielt, sollte sich einen potenten Rechner mit entsprechender GPU zulegen.

3080 und die RX 6800 XT offiziell Netzteile mit 750 Watt empfohlen.

Wenn ihr ein qualitativ hochwertiges Gerät nutzt, kann dessen Leistung zwar erfahrungsgemäß auch problemlos eine Wattstufe unterhalb der Herstellerempfehlung liegen, ihr solltet euch aber vor dem Kauf einer neuen GPU stets informieren, ob euer aktuelles Netzteil genügend Leistung bietet. Hilfestellung liefern unsere Messungen zum Stromverbrauch bei den Grafikkartentests oder auch passende Netzteilrechner von Herstellern wie be quiet.

Welche Auflösung und Bildwiederholrate besitzt mein Monitor?

Die beste Bildqualität erhaltet ihr in der nativen Auflösung eures Monitors. Sie ist deshalb ein wichtiger Faktor bei der Wahl einer passenden Grafikkarte. Von hohen Bildwiederholraten profitiert ihr außerdem nur dann in vollem Umfang, wenn euer PC in Spielen grob die entsprechende FPS-Zahl erreicht. Das bedeutet gleichzeitig auch, dass eine Grafikkarte für einen bestimmten Monitor überdimensioniert sein kann. Wer beispielsweise einen der immer noch weit verbreiteten Full-HD-Monitore mit 60 Hertz besitzt, braucht keine Highend-Grafikkarte wie die Geforce RTX 3080 oder die RX 6800 XT. Diese würden sich unter diesen Bedingungen meist langweilen beziehungsweise nicht voll ausgelastet sein.

Welche Spiele spiele ich hauptsächlich?

Mehr Leistung und dementsprechend höhere FPS-Zahlen sind nicht in allen Spielen gleich wichtig. Als extreme Gegenüberstellung nennen wir das Kartenspiel Hearthstone auf der einen Seite und den schnellen Shooter Call of Duty: Warzone auf der anderen. Während sich Hearthstone auch mit sehr niedrigen zweistelligen FPS-Werten noch problemlos spielen lässt, sind für das möglichst genaue Zielen in Warzone dreistelligen FPS-Werten erstrebenswert. Auch Strategietitel wie Anno 1800 oder Humankind verzeihen eine geringere Performance deutlich eher als Shooter. Faustregel für den FPS-Anspruch von Spielen: Je schneller ihr reagieren müsst, desto wichtiger ist eine hohe FPS-Zahl für das flüssige Spielerlebnis, weil sie die Eingabeverzögerung spürbar minimieren kann. Für Titel aus der Ego-Perspektive gilt das besonders oft.

Neben dem Genre ist außerdem der generelle Hardware-Anspruch ein wichtiger Faktor. Indie-Titel laufen meist auch mit sehr langsamer Hardware problemlos flüssig. Aktuelle AAA-Titel wie Cyberpunk 2077 oder Watch Dogs Legion fordern eure PCs dagegen oft stark, auch dank des Einsatzes von neuen Technologien wie etwa Raytracing. Wann und in welchem Umfang solche Technologien in Spielen zum Einsatz kommen, ist allerdings schwer vorhersagbar.

Welche neue Grafikkarte lohnt sich für mich?

Wenn ihr nach der Klärung all dieser Fragen immer noch sicher seid, dass ihr eine neue Grafikkarte braucht, bleibt die wichtigste Frage übrig: Welche neue Grafikkarte soll es sein? Der wohl zentralste Aspekt ist dabei, dass der Leistungssprung groß genug ausfällt. Wann genau das der Fall ist, lässt sich nicht allgemeingültig sagen. Aus unserer Sicht sollte die Performance aber mindestens im Bereich von 30 Prozent zulegen. Um herauszufinden, für welche Grafikkarten das gilt, zieht ihr am besten GPU-Tests wie unsere eigenen zu Rate. Damit ein Upgrade sich lohnt, sollte die neue Grafikkarte mindestens zwei Klassen über der alten liegen. Je höher der Abstand, desto größer der Leistungsunterschied. Beachtet bei der Auswahl einer passenden GPU aber auch unsere Angaben zur erreichbaren Auflösung sowie FPS-Zahl, und berücksichtigt wie geschildert, welche Spiele ihr primär zockt. Ob ihr bereit seid, die aktuell extrem hohen Preise für die Mehrleistung zu zahlen, könnt ihr zu guter Letzt nur selbst entscheiden. ★

MEHR BILDQUALITÄT PER DOWNSAMPLING

Wenn ihr GPU-Leistung übrighabt, aber keinen neuen Monitor kaufen wollt, könnt ihr die Bildqualität in begrenztem Maße auch per Downsampling erhöhen. Dadurch werden Spiele intern in einer höheren Auflösung als der nativen Auflösung des Monitors berechnet, was für weniger Flimmern an Kanten und für eine insgesamt bessere Optik sorgen kann.

Sowohl AMD (»Virtual Super Resolution« beziehungsweise »VSR«) als auch Nvidia (»Dynamic Super Resolution« beziehungsweise »DSR«) bieten entsprechende Funktionen im Treiber an. Außerdem besitzen immer mehr Spiele von Haus aus in den Grafikeinstellungen eine entsprechende Option beziehungsweise einen Schieberegler zur Erhöhung der internen Renderauflösung. Das beste Ergebnis erzielt ihr aber immer noch mit einem Monitor, der nativ die entsprechende Auflösung darstellen kann.

DAS ULTIMATIVE KOMPENDIUM ZU ANNO 1800

MIT UPDATE-GARANTIE!





XXL DOPPEL POSTER

KOMPLETT ÜBERARBEITET

Mit allen DLCs (auch Speicherstadt!) und Update-Garantie für Season 3

VON INSIDERN DER ANNO-COMMUNITY

Unsere Autoren sind ausgewiesene Annoholiker und Aufbau-Profis

152 SEITEN GEBALLTES AUFBAUWISSEN

Guides, Praxistipps, Tools und Expertenkniffe

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

Ja, ich bestelle das GameStar Sonderheft »Anno 1800 Königsedition« für nur 7,99€ als E-Paper

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

oder ganz einfach online bestellen: www.gamestar.de/anno

Available on the App Store

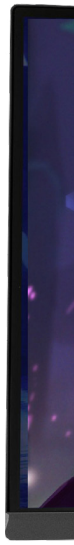
Get it on Google play

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

Nils' neuer Monitor

GLÜCK IN 32:10

Hardware-Redakteur Nils Raettig hat schon viele PCs gebaut und aufgerüstet, aber nichts hat sein Spielerlebnis in den letzten Jahren so sehr verbessert wie sein neuer Monitor. Von Nils Raettig



Ich glaube, dass der Bildschirm ein oft unterschätzter Teil eines Gaming-PCs ist. Damit euch das nicht passiert, schildere ich euch, wieso nichts mein Spielen und Arbeiten in den letzten Jahren so stark aufgewertet hat wie mein aktueller Monitor.

Nachdem bei mir zuvor jahrelang das immer noch sehr weit verbreitete 16:9-Verhältnis zum Einsatz kam, setze ich jetzt auf den XG43VQ von Asus. Entscheidend ist aber weniger das genaue Modell, sondern viel mehr die zentralen Eigenschaften des Bildschirms. Jeder einzelne dieser Aspekte hat für mich Vorteile, auf die ich im Folgenden näher eingehe. Gerade im Zusammenspiel sorgen sie damit für eine drastische Verbesserung der durchaus langen Zeit, die ich allein beruflich an meinem PC verbringe.

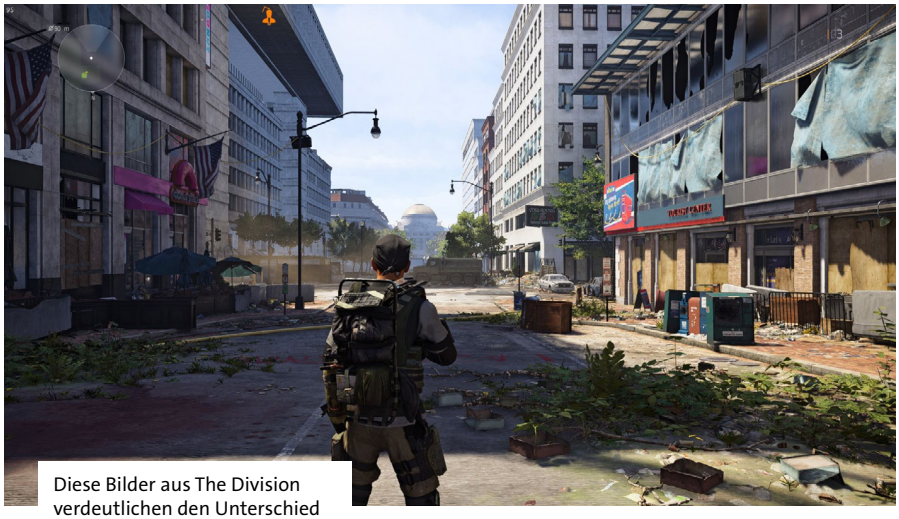
1. Extrem breites 32:10-Verhältnis

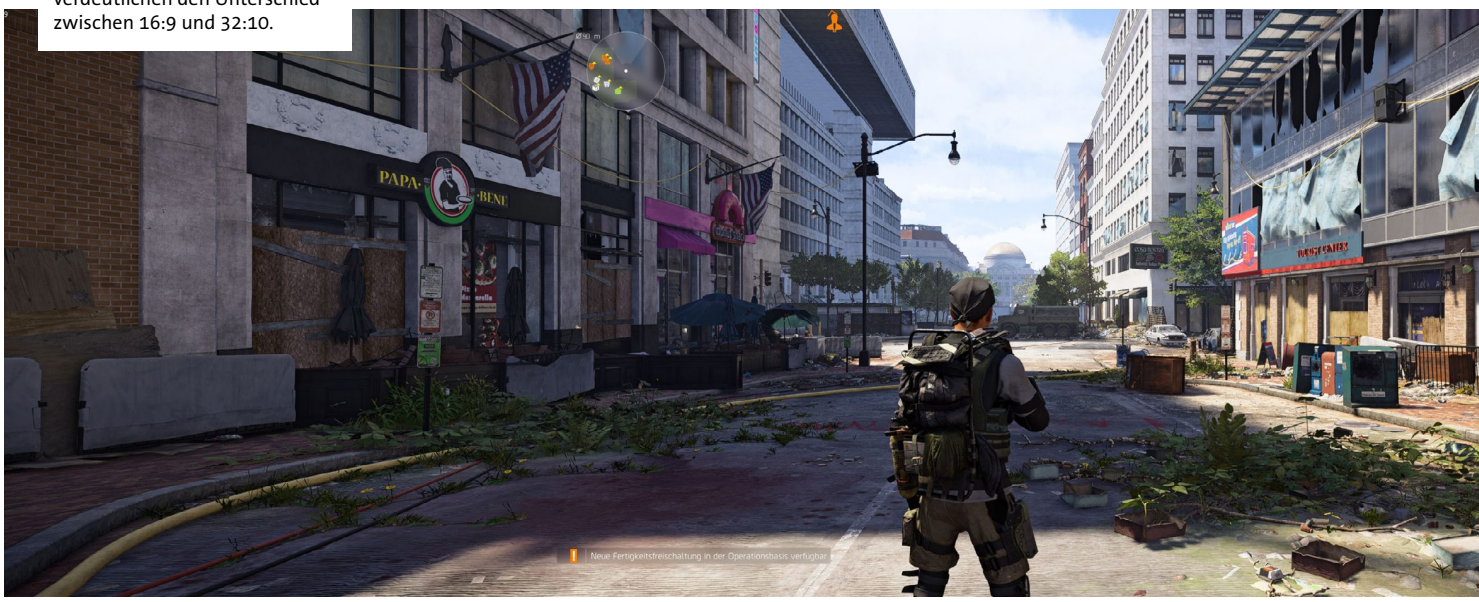
Ich kann mich noch gut daran erinnern, wie skeptisch ich bei meinem ersten Test eines derart breiten Monitors war, genauer gesagt beim Samsung C49HG90. Zu Beginn sieht die Bildfläche einfach ungewohnt schmal aus. Spätestens nach dem Start eines Spiels war ich aber sofort von dem Seitenverhältnis überzeugt, weil hier die viel zitierte Immersion zum Tragen kommt, also das Eintauchen in die Spielwelt. Das gelingt mir besser, wenn ich links und rechts auch noch viel vom Spiel sehe und nicht nur in der Mitte wie bei einem 16:9-Monitor.

Klar, an den Rändern kommt es zu Verzerrungen, nicht jedes Spiel unterstützt die passende Auflösung nativ, und durch die recht hohe Pixelzahl (siehe Tabelle) ist der Anspruch an die Hardware hoch, gerade in Kombination mit der hohen Bildwiederholrate (mehr dazu unter Punkt 2). Das nehme ich aber zu Gunsten der Immersion sehr gerne in Kauf. Einen Wermutstropfen gibt es allerdings: Ausgerechnet mein Lieblingsspiel League of Legends funktioniert für mich nicht gut in 32:10, weil ich den Bildausschnitt über das Wandern zum Rand per Mauszeiger verändere – und der Weg dahin ist in 32:10 sehr lang. Deshalb spiele ich LoL lieber in einem Fenster im 16:9-Verhältnis.

2. 120 Hertz

Für viele von euch ist das ein alter Hut. Ich kann aber dennoch gar nicht oft genug betonen, wie viel besser es sich mit dreistelligen Bildwiederholraten im Vergleich zu 60 Hertz spielt. Eingaben fühlen sich einfach deutlich direkter an, und es kommt seltener zu ei-





Diese Bilder aus The Division verdeutlichen den Unterschied zwischen 16:9 und 32:10.



PIXELMENGEN IM VERGLEICH

1920x1080 (16:9)	2.073.600
2560x1080 (21:9)	2.764.800
2560x1440 (16:9)	3.686.400
3840x1080 (32:9)	4.147.200
3840x1200 (32:10)	4.608.000
3440x1440 (21:9)	4.953.600
5120x1440 (32:9)	7.372.800
3840x2160 (16:9)	8.294.400

nem Zerreißen des Bilds (beziehungsweise zu Tearing). Diese Vorteile wiegen zwar nicht in jedem Spiel gleichermaßen stark, wer aber einmal 120 Hertz oder mehr in Aktion erlebt hat, der kann meiner Meinung nach nie wieder zurück. Bedenkt allerdings, dass ihr nur dann in Spielen von einer hohen Hertzanzahl profitiert, wenn ihr auch genug FPS erreicht. Meiner Erfahrung nach genügen zwar bereits Werte im Bereich von etwa 90 Bildern pro Sekunde, um einen deutlichen Unterschied zu spüren, der steigende Anspruch an die Hardware ist aber nicht zu unterschätzen.





Wer den Bildausschnitt in Spielen wie League of Legends mit der Maus verändert, bleibt besser bei 16:9.

3. Unterstützung von Adaptive Sync

Ein letztes Schmankerl des Monitors ist die Unterstützung von variablen Bildwiederholraten beziehungsweise Adaptive Sync. Diese Technik sorgt dafür, dass die Bildausgabe zwischen der Grafikkarte und dem Monitor synchronisiert wird. Das kann das Spielgefühl ebenfalls ein gutes Stück verbessern und Bildfehler verhindern. Auch in diesem Fall gilt allerdings, dass das nicht in jedem Spiel und bei jeder FPS-Zahl gleichermaßen wichtig ist. Am meisten profitiert ihr davon erfahrungsgemäß in schnellen Titeln und bei eher niedrigen FPS-Werten.

In meinem Fall muss ich außerdem noch einen gewissen Haken ansprechen: Ich nutze aktuell eine Geforce GTX 1080 Ti, der Monitor unterstützt allerdings nur die AMD-Technik FreeSync statt Nvidias G-Sync. Aktivieren kann ich G-Sync aber dennoch, dank G-Sync Compatible. Es kommt dann zwar manchmal zu einem Flackern des Bildes, was auch der Grund dafür sein dürfte, dass der Monitor nicht auf Nvidias offizieller Liste zu G-Sync-Monitoren ist, abseits davon funktioniert die Technik aber auch in Kombination mit der GTX 1080 Ti so, wie sie soll.

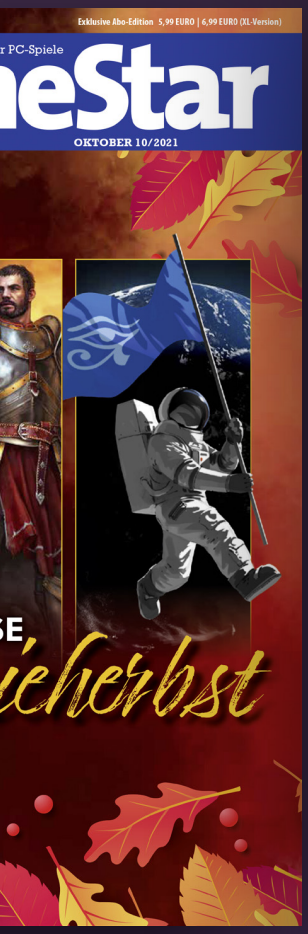
Auch bei der Arbeit profitiere ich

Zu guter Letzt will ich noch betonen, wie gut der Monitor beim Arbeiten funktioniert. Dank der PowerToys von Microsoft samt Bildschirm-Tool Fancy Zones kann ich drei ausreichend große Fenster ohne Ränder nutzen. Links sind Mails, der Kalender und andere Orga-Tools, in der Mitte der Browser, unser Artikeleditor und Tools zur Bildbearbeitung, rechts Microsoft Teams und der Explorer, um Dateien zu suchen und zu öffnen.

Derart breite Monitore sind aber teuer. Außerdem eignen sie sich mit ihren etwas langsamen VA-Panels nicht optimal für schnelle Shooter. Ich bin aber dennoch sehr, sehr glücklich mit meinem extrem breiten Monitor und kann mir nicht mehr vorstellen, je wieder auf 16:9 zu setzen. ★

JETZT TESTEN

DREI MONATE NUR 3,99€ PRO HEFT







VERSANDKOSTENFREI

Vor dem Kiosktermin zu Dir nach Hause

EXKLUSIVES COVER

Jeden Monat besonders elegant verpackt

ZWEI DVDs

Trailer, Videos und tolle Vollversionen ohne Ende

GAMESTAR.DE/MINIABO

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

Die Vorletzte

FAR CRY: **FORMULAR A38**

Aufwändige Pitching-Dokumente, seitenlange Powerpoints, mehrtägige Brainstorming-Meetings? All das braucht Ubisoft für die Far-Cry-Reihe schon lange nicht mehr! Stattdessen liegen in allen Studios des Publishers weltweit praktische Far-Cry-Formulare aus, die engagierte Mitarbeiter nur noch ausfüllen und bei ihrem Chef abgeben müssen. Hier sind die besten Vorschläge!

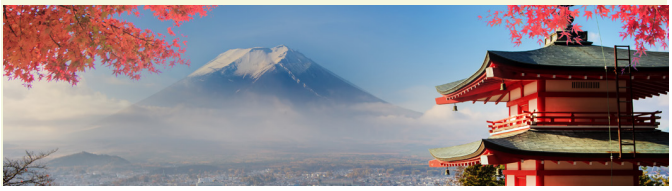
Far Cry: **Cosa Nostra**

Auf der paradiesischen Insel **Sizilien** gibt's Ärger. Ein skrupelloser **Vespamechaniker** hat sich zum Herrscher aufgeschwungen und unterdrückt die Untertanen. Unter schrecklichen Bedingungen müssen sie **grüne Oliven** produzieren, um den ausschweifenden Lebensstil des Tyrannen zu finanzieren. Den kümmert natürlich weder das Leid der Bevölkerung noch die schreckliche Nebenwirkung seines Exportschlagers: **Martinis ohne Oliven**. Als junger **Dorfcarabinieri** tretet ihr nun an, dem Despoten das Handwerk zu legen. Zum Glück stehen euch dabei **eine Flasche Rotwein** und **ein Fiat 500** zur Seite. Die Spielwelt soll dabei **zwei** mal so groß werden wie die von **Assassin's Creed 2**!



Far Cry: **Sashimi**

Auf der paradiesischen Insel **Honshu** gibt's Ärger. Ein skrupelloser **Imbisskoch** hat sich zum Herrscher aufgeschwungen und unterdrückt die Untertanen. Unter schrecklichen Bedingungen müssen sie **Tiefkühlsushi** produzieren, um den ausschweifenden Lebensstil des Tyrannen zu finanzieren. Den kümmert natürlich weder das Leid der Bevölkerung noch die schreckliche Nebenwirkung seines Exportschlagers: **Wasabivergiftung**. Als junger **Samurai h.c.** tretet ihr nun an, dem Despoten das Handwerk zu legen. Zum Glück stehen euch dabei **eure Nintendo Switch** und **Takeshi Kitano** zur Seite. Die Spielwelt soll dabei **1,5** mal so groß werden wie die von **Skyrim**!



Far Cry: **Geysir**

Auf der paradiesischen Insel **Island** gibt's Ärger. Ein skrupelloser **Ex-Walfänger** hat sich zum Herrscher aufgeschwungen und unterdrückt die Untertanen. Unter schrecklichen Bedingungen müssen sie **Stockfisch** produzieren, um den ausschweifenden Lebensstil des Tyrannen zu finanzieren. Den kümmert natürlich weder das Leid der Bevölkerung noch die schreckliche Nebenwirkung seines Exportschlagers: **Holzstockknappheit**. Als junger **Fischrechtler** tretet ihr nun an, dem Despoten das Handwerk zu legen. Zum Glück stehen euch dabei **Elfen** und **Trolle** zur Seite. Die Spielwelt soll dabei **0,03** mal so groß werden wie die von **GTA 5**!



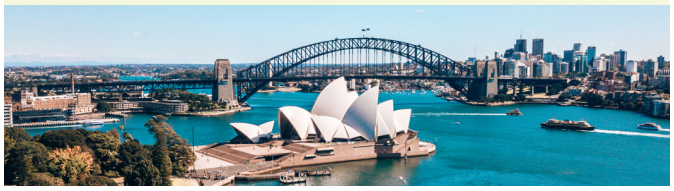
Far Cry: **Balneario**

Auf der paradiesischen Insel **Mallorca** gibt's Ärger. Ein skrupelloser **Systemgastronom** hat sich zum Herrscher aufgeschwungen und unterdrückt die Untertanen. Unter schrecklichen Bedingungen müssen sie **Billigbier** produzieren, um den ausschweifenden Lebensstil des Tyrannen zu finanzieren. Den kümmert natürlich weder das Leid der Bevölkerung noch die schreckliche Nebenwirkung seines Exportschlagers: **Brechreiz**. Als junger **Biersommelier** tretet ihr nun an, dem Despoten das Handwerk zu legen. Zum Glück stehen euch dabei **Degustiergläser** und **euer Hopfensortenverzeichnis** zur Seite. Die Spielwelt soll dabei **3,36** mal so groß werden wie die von **Prototype**!



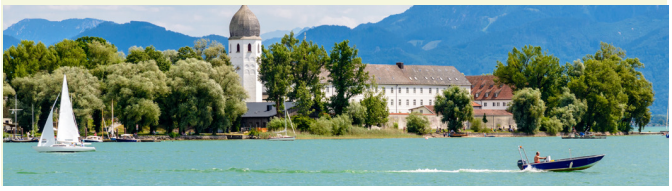
Far Cry: **Wallaby**

Auf der paradiesischen Insel **Australien** gibt's Ärger. Ein skrupelloser **Känguruzüchter** hat sich zum Herrscher aufgeschwungen und unterdrückt die Untertanen. Unter schrecklichen Bedingungen müssen sie **Sprungfedern** produzieren, um den ausschweifenden Lebensstil des Tyrannen zu finanzieren. Den kümmert natürlich weder das Leid der Bevölkerung noch die schreckliche Nebenwirkung seines Exportschlagers: **Knöchelbrüche**. Als junger **Orthopäde** tretet ihr nun an, dem Despoten das Handwerk zu legen. Zum Glück stehen euch dabei **Crocodile Dundee** und **fliegende Buschdoktoren** zur Seite. Die Spielwelt soll dabei **1.000** mal so groß werden wie die von **GTA 3**!



Far Cry: **König Ludwig**

Auf der paradiesischen Insel **Frauenchiemsee** gibt's Ärger. Ein skrupelloser **Tretbootverleiher** hat sich zum Herrscher aufgeschwungen und unterdrückt die Untertanen. Unter schrecklichen Bedingungen müssen sie **Räucherfischsemmeln** produzieren, um den ausschweifenden Lebensstil des Tyrannen zu finanzieren. Den kümmert natürlich weder das Leid der Bevölkerung noch die schreckliche Nebenwirkung seines Exportschlagers: **Touristenmassen**. Als junger **Schuhplattler** tretet ihr nun an, dem Despoten das Handwerk zu legen. Zum Glück stehen euch dabei **Maria Hellwig** und **eure Harmonika** zur Seite. Die Spielwelt soll dabei **fünf Viertel** mal so groß werden wie die von **Sleeping Dogs**!



VORSCHAU

Die GameStar-Ausgabe **12/2021** erscheint am 17.11.2021.



1 Age of Empires 4 TEST

Ist es wirklich der Heilsbringer eines darbenden Genres? Wir testen das heißerwartete Age of Empires 4 auf Herz und Pike.



2 Disciples: Liberation TEST

Düstere Fantasy-Rundenstrategie geht immer, gibt es aber nur selten. Umso mehr freuen wir uns auf Liberation.



3 Was vom Skandal übrig blieb REPORT

Die Branche steckt voller Skandale. Wir stellen die Frage, ob Spiele von ihren Entwicklern getrennt werden können.



4 Windows 11 HARDWARE

Wo unterscheidet sich das neue Windows vom alten, welche Hardware brauche ich? Und lohnt der Wechsel für Spieler?

webedia. GAMING WITH PASSION GameStar

IMPRESSUM

Verlag	Webedia Gaming GmbH Ridlerstraße 55 • 80339 München Tel.: 089 / 244 136 600 E-Mail: info@gamestar.de
Geschäftsführer	Marc-Andreas Albert – Anschrift des Verlags
Chefredakteur	Heiko Klinge (iSv. § 18 Abs.2 MStV) – Anschrift des Verlags
Jugendschutzbeauftragter	Rae Grimm – Anschrift des Verlags
Registergericht	Amtsgericht München Handelsregisternummer: HR B 218 859 USt-ID Nr.: DE 300 33 09 61 Gesellschafter der Webedia Gaming GmbH sind die Mehrheitsgesellschafter Webedia GmbH, (Amtsgericht Charlottenburg, HR B 114531 B), sowie PietSmiet Holding GmbH, (Amtsgericht Köln, HR B 84294) und die Connected 4 Media GmbH (Amtsgericht München, HR B 218234)
Adresse	Webedia Gaming GmbH Ridlerstraße 55 • 80339 München Tel.: 089 / 244 136 600
Druck und Beilagen	EDS Zrínyi Zrt. Nádas utca 8. 2600 Vác, Ungarn Technicolor Polska Sp. z o.o.

REDAKTION

Redaktion GameStar	Anschrift des Verlags Tel.: 089 / 244 136 600, E-Mail: info@gamestar.de
Head of Webedia Gaming	René Heuser
Director Sales	Daniel Loers
Head of Digital Publishing	Dawid Hallmann
Chefredakteur	Heiko Klinge
Chefredaktion	Michael Graf, Markus Schwerdtel
Senior Project Manager	Yassin Chakhchoukh
Produktionsleitung	Daniel Visarius, Sigrun Trier
Redaktion	Petra Schmitz (ltd.), Valentin Aschenbrenner, Peter Bathge, Philipp Elsner, Géraldine Hohmann, Dimitry Halley, Holger Harth, Nils Raettig, Natalie Schermann, Kai Schmidt, Elena Schulz, Fabiano Uslenghi, Alexander Köpf
Community Management	Mary Marx
Social Media	Laila Schmitt, Natascha Seuser
Director Business Development	Daniel Visarius
Medien-Produktion	Christoph Klapetek (ltd.), Alexander Beck, Natascha Becker, Michael Obermeier, Christian Schneider, Maurice Weber, Hannes Sulzberger, Axel Stankiewicz
Layout und Design	Sigrun Trier (ltd.), Eva Beck
Freie Mitarbeiter Layout und Design	Anita Blockinger, Alexander Wagner
Redaktionsassistenz	Nicole Zeugner, Janine Negele
Lektorat	Christian Neffe
Freie Mitarbeiter	André Baumgartner, Alexander Ney, Martin Dietrich, Sascha Penzhorn, Matthias Schmid, Daniel Ziegener
Fotos	Uwe Miethe, Petra Schmitz (Pressematerial ausgenommen), stock.adobe.com/de
Einsendungen	Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datensystemen ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.
Haftung	Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virenscanner zu prüfen.

ABO-SERVICE

Abonnement	Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Web: www.gamestar.de/shop
Kunden-Support	Jakob Erckert E-Mail: kundenservice@gamestar.de Telefon: +49 89 244 136-606
Jetzt bestellen	www.gamestar.de/shop XL-Version (2 DVDs): Inland: 74,50 € Österreich und sonstiges Ausland: 86,50 € Schweiz: 129,– SFR Preise jeweils inklusive Versand. Preise und Versand in Nicht-EU-Länder auf Anfrage. Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).
Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten	Postbank Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70, IBAN: DE43 6001 0070 0000 3117 04, BIC: PBNKDEFF
Vertrieb Handelsauflage	MZV GmbH & Co. KG Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113 E-Mail: info@mzv.de Web: www.mzv.de
ISSN-Nummern	DVD XL: ISSN 2193-4894, DVD: ISSN 1610-6547, Magazin: ISSN 1610-6520, PDF: ISSN 2193-4886
Erscheinungsweise:	GameStar erscheint monatlich.

ANZEIGEN

Anzeigen GameStar Ansprechpartner	Anschrift der Redaktion Martin Schmaus (-735) Pia Aschenbrenner (-750), Dominik Buhmann (-731), Christoph Walter (-734)
Anzeigenpreise	Es gilt stets die Preisliste unter www.webedia-group.de
Zahlungsmöglichkeiten	HypoVereinsbank München IBAN: DE17 7002 0270 0015 6610 67 SWIFT: HYVEDEMMXXX
Erfüllungsort, Gerichtsstand	München

GameStar gibt's auch für unterwegs:



GameStar und alle Sonderhefte auf allen Tablets und Smartphones mit iOS oder Android

Lest die digitale GameStar schon einige Tage vor offiziellem Erscheinungstermin



In unserem Medienhaus erscheinen auch diese Magazine:

GAMEPRO www.gamepro.de

GameStar BLACK

DAS ULTIMATIVE KOMPENDIUM ZU CYBERPUNK 2077

JETZT AM KIOSK





Titelbild kann von der finalen Version am Kiosk abweichen

NIGHT CITY DURCHGESPIELT

Mit unserer Komplettlösung verpasst ihr keine wichtige Entscheidung

DIE BESTEN WAFFEN FÜR EUREN SPIELSTIL

Power, Smart oder Tech? Die besten Knarren und wo ihr sie finden könnt

VERSTECKTE NEBENQUESTS UND ROMANZEN

So holt ihr das letzte Schnipsel Story (und Liebe) aus dem Spiel

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

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

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

oder online bestellen: www.gamestar.de/cyberpunk

Available on the App Store

Get it on Google play

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

LC-POWER™
www.lc-power.com



Sehe ULTRAscharf dank LC-Power!

**Erlebe das ultimative Gaming-Feeling mit unserem neuen 4K Ultra HD-Monitor!
Durch die 4K UHD-Bildschirmauflösung von 3840 x 2160 Pixeln liefert der Monitor unglaublich realistische Spielwelten.
Das hochwertige IPS-Panel bietet dir ein besonders großes Farbvolumen, welches auch bei sehr hellen Bildern satte Farben liefert und durch HDR 400 noch verstärkt werden kann.**

Du möchtest Dokumente im Hochformat lesen? Dann dreh den Monitor dank der Pivot-Funktion einfach um 90°!

Weitere Features unseres 27"-Monitors sind u.a. eine Bildschirmaktualisierungsrate von 144 Hz für eine sehr flüssige Darstellung, Adaptive Sync für einen reibungslosen Spieleablauf, Picture-by-Picture (PbP), Picture-in-Picture (PiP), ein höhenverstellbarer Standfuß sowie ein USB-C-PD-Port.







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