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

Die ganze Faszination der PC-Spiele

# GameStar

APRIL 04/2022



## DAS GROSSE KOMPENDIUM ZUM LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR 22

# JETZT BESTELLEN







### WIR MACHEN EUCH DEN HOF

Perfekter Einstieg plus Profi-Tricks
Baumodus und neue Helfer

### STARKES GERÄT

Fahrzeuge und Ausrüstung erklärt
Optimales Werkzeug für jeden Job

### VON PROFIS FÜR ALLE!

Guides & Tipps für Ackereinsteiger
und -Veteranen von LS-Kennern

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

**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**

* Versandkosten innerhalb Deutschlands 2,90 Euro • Versand außerhalb Deutschlands 4,90 Euro • 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

DVDs und Vollversionen sind nur Teil der GameStar-XL-Ausgabe 04/2022.
Eine DVD-Hülle zum Ausdrucken findet ihr auf www.gamestar.de/dvdhuelle042022.

# VOLLVERSIONEN 04/2022

ACHTUNG!
Die Spiele sind nicht auf den Datenträgern enthalten! Stattdessen Keys der Codekarte auf GameStar.de/codes gegen Spiel-Keys einlösen (gültig bis 31.05.2023)! Es wird ein kostenloses Steam-Konto benötigt.

## PRAETORIANS HD REMASTER




Praetorians: HD Remaster ist die Neuauflage des Echtzeitstrategiespiels von Pyro (Commandos). Ihr stürzt euch in die Zeit des Römischen Reiches und kämpft, um schließlich selbst zum Imperator aufzusteigen.

## DISCIPLES 3 GOLD EDITION




Vier Kampagnen, vier spielbare Völker, Meinungsverschiedenheiten und ein düsteres Fantasy-Reich: Disciples 3 Gold Edition bietet euch über 100 Stunden fesselnde Rundenstrategie à la Heroes of Might and Magic.

USK ab 16 freigegeben

# VIDEOS 04/2022

## VIDEOS

**Ghostwire: Tokyo**

**Stellaris in 2022**

**AC Valhalla – Die Zeichen Ragnaröks**

**Lost Ark**

**Total War: Warhammer 3**

**Rainbow Six Extraction**

**Rückblick 04/12**

## XL-VIDEOS

**The Last Oricru**

**Warhammer 40k: Chaosgate – Daemonhunters**

**Far Cry 6: Seasonpass**

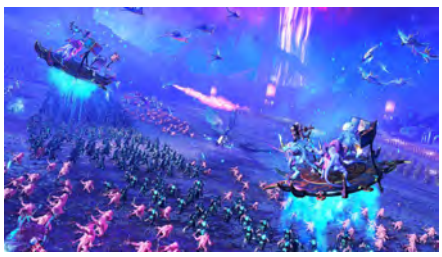
**Final Fantasy 14**

**Horizon: Forbidden West**

**Talk: Was ist bei Die Siedler schiefgelaufen?**

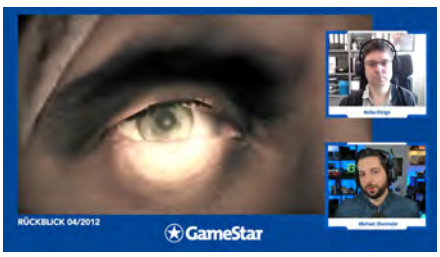
**Weltreise durch Elex 2**

## HIGHLIGHTS



### TOTAL WAR: WARHAMMER 3

Wie groß und gleichzeitig großartig Creative Assemblys Strategiemonstrum geworden ist, erfahrt ihr in unserem Test.




### RÜCKBLICK 04/12

Wir schauen auf Spiele von vor zehn Jahren: dieses Mal mit Mass Effect 3, Dear Esther, Alan Wake und Kingdoms of Amalur: Reckoning.

## XL-HIGHLIGHTS



### WELTREISE DURCH ELEX 2

Wie groß ist die Open World von Elex 2? Wir zeigen es euch, indem wir mit dem Jetpack durch beziehungsweise über das Rollenspiel sausen.



### FINAL FANTASY 14

Eine unglaubliche Geschichte: Wir erzählen euch, wie aus einem anfänglichen Flop eines der erfolgreichsten Online-Rollenspiele wurde.

# 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

Petra Schmitz
Leitende Redakteurin

# WENIGER NEWS, MEHR SPIELE

Vor ein paar Tagen habe ich die Kollegen noch darum gebeten, auf der Teamseite den Krieg in der Ukraine nicht zu thematisieren. Da war ich noch der Hoffnung, dass diplomatische Anstrengungen das Ruder rumreißen könnten. Dass alles bis zur Auslieferung der Hefte vorbei sei. Und im Grunde bin ich das nach wie vor. Vielleicht und hoffentlich ist der Krieg als solcher vorbei, wenn ihr diese Zeilen lest, die Welt wird danach aber eine andere bleiben. Ich stelle an mir selbst fest, wie sehr mich das alles belastet – und wie sehr mir Spiele helfen, diesen Irrsinn zumindest für ein paar Stunden auszublenden.

Es ist fast so, als hätte irgendwer gewusst, dass wir ausgerechnet jetzt viele gute und lange Titel benötigen, um nicht im vielzitierten Doom Scrolling auf Nachrichten-Websites und bei Twitter und Co. unterzugehen. Spiele wie Total War: Warhammer 3 (unsere Titelstory), Elden Ring (Seite 42), Lost Ark (Seite 52) oder Elex 2 (Test plus Leseproben aus unserem dicken Sonderheft ab Seite 60). Und für diese Ablenkung bin zumindest ich sehr, sehr dankbar.

**Eine letzte Kraftanstrengung**

Apropos Elden Ring: From Softwares neuer Ansatz des eigenen Souls-like-Konzepts hat nicht nur die zweithöchste Wertung in der GameStar-Geschichte (also vor Abzug wegen technischer Nickeligkeiten) kassiert, es wird nicht nur international als eines der besten Spiele der jüngeren Geschichte gehandelt, es ist auch Elenas letzte große Kraftanstrengung für uns. Wenn ihr ihren Test lest, arbeitet sie schon seit knapp zwei Wochen als Kommunikationsmanagerin bei Mimimi Games (Shadow Tactics, Desperados 3). Ja, wir freuen uns für Elena und wünschen ihr alles Gute, schauen aber grummelnd auf Mimimi, weil: Geht's euch noch gut?!? Aber ach, diese jungen Leute und ihre neuen Herausforderungen. Aber Abschiede bedeuten immer auch Neues. Und deswegen begrüßen wir an dieser Stelle Stephanie Schlottag als neue Juniorredakteurin, die einige von euch schon als freie Mitarbeiterin kennen dürften. In diesem Sinne: Bis bald, Elena! Und hallo, Steffi!

Und euch wünschen wir wie immer viel Spaß beim Lesen und Spielen.









## Alles zum Riesen-RPG!

In unserer großen Black Edition zum Riesen-Rollenspiel Elex 2 findet ihr alles zum neuesten Werk von Piranha Bytes. Unsere Tippsautoren haben für euch jeden Stein im Spiel umgedreht. Neben einer Komplettlösung liefern wir euch Guides für Charakter-Builds, Fertigkeiten und Crafting. Dank uns werdet ihr zum Elexit-Millionär, erfahrt alles über die Fraktionen und lernt, wie man das Jetpack beherrscht. Obendrein haben wir Tipps, wie Elex 2 auf eurem PC optimal läuft, erklären die Vorgeschichte und verraten euch, warum die Elex-2-Toiletten eine fast schon philosophische Bedeutung haben. Unsere Karte auf dem XXL-Poster hilft bei der Orientierung und zeigt alle wichtigen Locations, Schätze und Geheimnisse. Oder ihr hängt die andere Seite mit einem lässigen Artwork auf. Die große GameStar Black Edition zu Elex 2, jetzt am Kiosk oder gleich bestellen unter

**www.gamestar.de/elex2**




## Starkes Gerät!

Endlich ist Erntezeit, denn der Landwirtschafts-Simulator 22 ist erschienen. 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 sowie den Traktor-Skin Fendt 900 Vario Black Beauty! Das GameStar-Sonderheft zum Landwirtschafts-Simulator 22, jetzt bestellen unter

**www.gamestar.de/ls22**

# INHALT

## TITELSTORY


**14** **Total War: Warhammer 3**
*Der Abschluss der Trilogie macht nahezu alles besser als seine Vorgänger.*

**18** Die Völker im Überblick

**20** Die Besonderheiten der Schlachtentypen

**22** Die alte KI-Frage


## AKTUELL


**8** Fallout: New Vegas 2

**8** Steam im Auto

**9** GTA 6

**10** Kolumne: Der neue Shooter-Trend


## RUBRIKEN


**3** DVD-Inhalt

**5** Editorial

**6** Inhalt

**14** Feedback

**40** Das Team

**129** Die Vorletzte

**130** Vorschau / Impressum


## PREVIEWS


**26** **Dune: Spice Wars**
*Bisher war nur wenig bekannt. Jetzt wissen wir mehr – und bleiben skeptisch.*

**30** Diplomacy is Not an Option

**34** Kommende Star-Wars-Spiele
















## TESTS


**42** **Elden Ring**
*From Software tauscht lineare Levels gegen eine Open World. Das hat sich gelohnt.*

**52** Lost Ark

**60** Elex 2

**62** Leseprobe aus dem Sonderheft: Clever handeln

**64** Leseprobe aus dem Sonderheft: Der Nahkämpfer

**68** **Dying Light 2: Stay Human**
*Großartiges Gameplay, starke Story, aber die Zombie-Apokalypse hat zwei Probleme.*

**74** Sifu

**80** Grid Legends

**82** Kontrollbesuch: Cyberpunk 2077

**86** Road 96

**90** Kubifaktorium

**94** Boyfriend Dungeon

**96** Factory Town


## MAGAZIN


**98** So muss Civ 7 werden

**104** Eine Demo weist den Weg

**108** Gaming Virgin: Arcania

**112** Frauen über Sexismus in der Spielebranche, Teil 2


## HARDWARE


**120** **Das Steam Deck im Test**
*Valves Handheld ist längst nicht perfekt, aber birgt großes Potenzial in sich.*

# AKTUELL



Fallout: New Vegas 2 könnte unter Microsoft und dank Obsidian endlich Realität werden. Daumen drücken!

## Fallout: New Vegas 2

# KOMMT ES BALD?

Fallout: New Vegas 2 ist für viele Rollenspiel-Fans ein Traum, der nun vielleicht tatsächlich in Erfüllung gehen könnte. Das behauptet zumindest ein etablierter Insider. Jeff Grubb vom GrubbSnax-Podcast zufolge soll es bei Microsoft aktuell Gespräche geben, in denen starkes Interesse an Fallout: New Vegas 2 bekundet wird. In diesem Zusammenhang wird auch das Studio Obsidian Entertainment genannt, das bereits das erste Fallout: New Vegas verantwortete. Grubb spekuliert außerdem, dass Microsoft die Fallout-Reihe nicht zu lange liegenlassen möchte. Immerhin ist Bethesda selbst aktuell mit Starfield beschäftigt, danach wird The Elder Scrolls 6 das Studio viele weitere Jahre auslasten und kaum Raum für ein neues Fallout lassen. Für den Kollegen Grubb wäre die logische Konsequenz, dass Microsoft einen neuen Teil einem anderen Studio überlässt – warum also nicht dem hauseigenen Obsidian Entertainment? Fans sollten dabei aber bedenken, dass damit natürlich noch nichts offiziell bestätigt ist. Grubb selbst betont, dass es sich um sehr, sehr frühe Gespräche handele und der Release eines potenziellen Fallout: New Vegas 2 noch in weiter Ferne liege.

Immerhin: Grubb gilt durchaus als verlässlicher und ziemlich gut informierter Insider. Seine Aussagen und potenziellen Informationen bezüglich neuer Spiele oder Entwicklungen innerhalb großer und kleiner Studios können also durchaus als glaubwürdig eingestuft werden. Tatsächlich standen die Chancen für Fallout: New Vegas 2 nie besser als jetzt. Den ersten Teil entwickelte Obsidian Entertainment im Auftrag von Bethesda. Doch trotz Obsidians Interesse an einer Fortsetzung, kam es nie dazu. Mit dem Kauf von Bethesda durch Microsoft im März 2021 befinden sich Obsidian und die Fallout-Lizenz aber nun unter einem Dach.

## Tesla

# STEAM IM AUTO



Mit Anschaffungskosten von mindestens 90.000 US-Dollar dürfte Teslas Model S eine sehr teure Alternative zum Steam-Deck werden.

Wenn Elon Musk auf Twitter sein Unwesen treibt, kommt dabei oft viel Quatsch, aber auch einiges über seine Zukunftspläne raus. So auch jetzt wieder: Musk plant, nicht nur einzelne Spiele, sondern sogar eure gesamte Spielebibliothek von Steam in Autos von Tesla zu bringen. Getweetet hat Musk das als Antwort auf die Frage von IGN-Chefredakteur Ryan McCaffrey, wann eine Portierung von Cyberpunk 2077 in das neue Model S und X komme. Musk sagt: »Wir arbeiten eher daran, Steam-Spiele auf dem Tesla lauffähig zu machen, als einzelne Titel. Ersteres sollte offensichtlich das langfristige Ziel sein.« Die Modelle S und X spricht McCaffrey hier wahrscheinlich deshalb gezielt an, da die neuesten Versionen dieser Autos über einiges an Rechenpower verfügen. In neueren Teslas ist nämlich ein Grafikchip von AMD mit der RDNA-2-Architektur verbaut. Das ist die gleiche Architektur, die auch die aktuellen Grafikkarten von AMD verwenden. Noch genauer soll es sich hier um den Navi-23-Chip handeln, was den schwächsten Chip der Architektur darstellt. Laut Tesla verfügt dieser aber immer noch über bis zu zehn Teraflops an Rechenpower. Dass Spiele, die relativ wenig Rechenpower brauchen, im Tesla laufen, wissen wir bereits. So könnt ihr zum Beispiel Stardew Valley, Cuphead oder Beach Buggy Racing 2 im Elektroauto spielen.

### Gleiche Basis wie das Steam Deck

Eine weitgehende Portierung der Steam-Bibliothek ist theoretisch möglich. Das zeigt uns Valves neuester Handheld, das Steam Deck (Seite 120). Sowohl die Software des Tesla als auch das Betriebssystem des Steam Deck basieren auf Linux. Das Steam Deck portiert die Windows-Versionen der Spiele mit einer Kompatibilitätsschicht namens Proton aufs eigene Linux-basierte System. Dadurch laufen viele (wenn auch längst nicht alle) Steam-Games ohne Anpassungen der Entwickler auf dem Steam Deck. Tesla könnte es mit dem eigenen E-Auto ähnlich machen. Die Idee ist also nicht komplett aus der Luft gegriffen. Die Umsetzung dürfte aber nicht so einfach sein, wie es sich zunächst vielleicht anhört. Bis wir Steam-Spiele in Teslas sehen, dürfte es also noch lange dauern.



Praktisch: Dank der zwei Bildschirme im Auto sollte man auch auf der Rückbank spielen können. (Bilder: Tesla)

GTA 6

# IN ENTWICKLUNG

Rockstar hat im Februar 2022 endlich das bestätigt, was viele schon vermuteten. Das nächste Spiel des kultigen Studios wird tatsächlich ein neues Grand Theft Auto sein. Bisher haben sie nur Folgendes dazu gesagt: »Wir freuen uns sehr, bestätigen zu können, dass die aktive Entwicklung des nächsten Kapitels der Grand-Theft-Auto-Serie in vollem Gange ist.« Das war es auch schon mit der Ankündigung des nächsten GTA-Spiels.

Auch wissen wir noch nicht, ob es wirklich GTA 6 heißen wird oder einen anderen Titel bekommt. Ein mögliches Release-Datum (beziehungsweise -Jahr) dürfte aktuell wohl den meisten Fans der Action-Reihe unter den Nägeln brennen, schließlich liegt der ursprüngliche Release des letzten Serienablegers GTA 5 schon mehrere Jahre zurück.

Einschätzungen zu einem Termin für GTA 6 gab es in der Vergangenheit bereits mehrere, unter anderem vom Analysten Alex Giaimo, laut dem der Release noch in weiter Ferne liegt. Take Two, der Mutterkonzern von Rockstar Games, hat zuletzt auch mit der Aussage, dass sie mit ihren Spielen »auf Perfektion warten«, einen zeitlich nahen Release eher ausgeschlossen. Es könnte also sein, dass es noch einige Jahre dauern wird, bis GTA 6 wirklich erscheint. Das wäre für Rockstar auch sinnvoll, denn bis dahin werden sich die neuesten Konsolen von Sony und Microsoft so weit verbreitet haben, dass das Spiel ausschließlich für diese erscheinen kann, ohne eine große Fan-Basis links liegen zu lassen.



Rockstar Games hat mit GTA 6 keine Eile, schließlich verdient man aktuell noch gut an GTA Online.


DER HELD DEN WIR BRAUCHEN!




neu **PURE** POWER 11 FM

**Außerordentlich leise, überlegene Features**

Die Rettung naht! In Zeiten, in denen Computer immer mehr Energie benötigen, erscheinen zwei starke Varianten des Pure Power 11 FM. Die neuen Modelle mit 1000 und 850 Watt verfügen über alle Merkmale der Serie, wie 80 PLUS® Gold Effizienz, einen geräuschoptimierten 120mm be quiet! Lüfter und modulare Kabel. Die perfekte Wahl für aktuelle High-Performance-Systeme.

- Zwei neue Varianten mit 1000 oder 850 Watt
- 80 PLUS® Gold Effizienz (von bis zu 93,3%)
- Modulare Kabel für maximale Flexibilität
- Fünf Jahre Herstellergarantie

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

be quiet!®

## Der neue Shooter-Trend

# ER STEHT LÄNGST FEST

**Wo geht die Reise der Multiplayer-Shooter als Nächstes hin? Phil Elsner meint: Schaut man sich die kommenden Releases an, ergibt sich ein ziemlich klares Bild.**



**Phil Elsner**
Eine ganze Weile lang war Phil Feuer und Flamme für PUBG und konnte sogar über die hakelige Steuerung und die mittelmäßige Grafik hinwegsehen, so spannend war dieses neue Battle Royale. Dann kam Warzone und machte alles noch viel besser: geschmeidige Animationen, eine fantastische Map – alles war perfekt. Zumindest bis Activision entschied, Warzone mit Content zu überladen. Als das Waffenarsenal begann, aus allen Nähten zu platzen, die Balance vollends zerbröselte und immer mehr Cheater ihr Unwesen trieben, entdeckte Phil mit Hunt: Showdown ein neues Shooter-Zuhause, in dem er jetzt seine Abende verbringt. Zumindest bis Ende 2022 dann Modern Warfare 2 kommt.

Mal ehrlich, niemand rastet heute mehr aus vor Freude, wenn wieder ein neues Battle Royale angekündigt wird, oder? Stattdessen ernten Entwickler oft kollektives Augenrollen: »Können die nicht mal was Neues machen, anstatt immer den alten Käse zu kopieren?« Das war durchaus mal ganz anders: PUBG, Warzone, Apex Legends und Co. dominierten Spiele-Charts und Schlagzeilen der Gaming-Landschaft gleichermaßen – und tun das zum Teil noch heute. Trotzdem hat eine gewisse Battle-Royale-Müdigkeit eingesetzt. Man fragt sich: Was ist wohl der neue Trend nach Battle Royale? Welches neue Shooter-Rezept wird den Markt als Nächstes aufwirbeln? Die Antwort liegt in meinen Augen bei zwei Spielen, die es schon lange gibt.

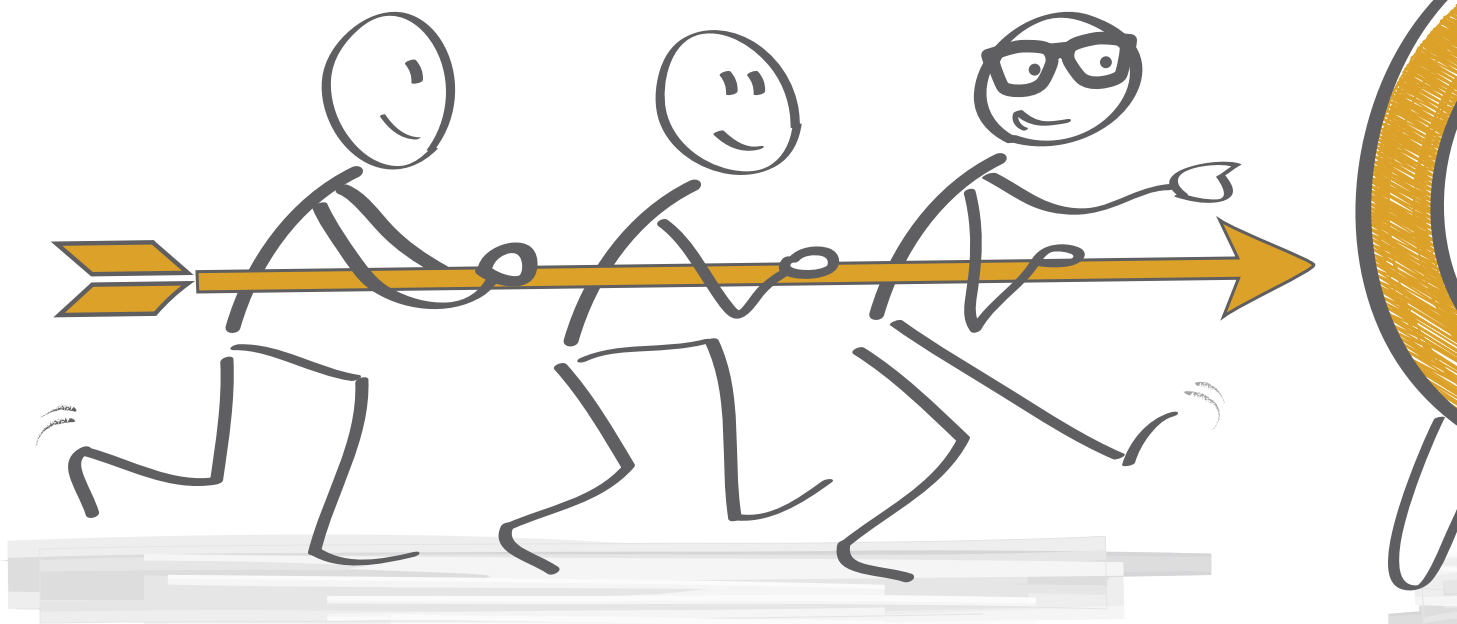
### Bei welchen denn?

Die Rede ist von Escape from Tarkov und dessen Wildwest-Bruder Hunt: Showdown. zwei Spiele, die heimlich und fast unbemerkt von großen Studios und Publishern ein ganz eigenes Subgenre der Shooter geprägt haben. Wie man dieses Genre eigentlich nennt, daran scheiden sich übrigens noch die Geister: Ist es ein PvPvE-Shooter? Ein Raid-Shooter? Oder doch ein Extraction-Shooter? Aber wie man es nun auch nennen mag, das Prinzip ist eigentlich gleich: Spieler werden allein oder in kleinen Squads auf eine große Map geschickt, auf der es Loot zu sammeln und Aufgaben zu erledigen gilt. Im Weg stehen uns dabei nicht nur KI-Gegner, sondern auch andere Teams, die hinter der gleichen Beute her sind. Wer es nicht lebendig von der Karte schafft, verliert seinen Charakter mitsamt Hab und Gut. Was wir mit unserer Zeit im Match anfangen, bleibt dabei uns überlassen: Anderen Spielern auflauern? So schnell wie möglich das Missionsziel finden? Oder doch lieber mit leeren Händen extrahieren, weil es zu brenzlig wird?

Der Reiz dieses neuen Genres liegt auf der Hand: Hohes Risiko bringt auch mehr Spannung ins Spiel. Außerdem übertragen Hunt und Tarkov den Spielern viel mehr Eigenverantwortung als andere Multiplayer-Shooter. Über den Weg, den ich einschlage, entscheide ich genauso wie über die Ausrüstung, die ich bei mir trage. Es gibt keinen Respawn, keinen Match-Ansager, keine Icons auf der Übersichtskarte weisen den Weg. Das Motto ist klar: Du bist auf dich gestellt. Mach was draus!

### Das Rennen beginnt

Jetzt entdecken auch immer mehr AAA-Hersteller die Faszination dieser Raid-Shooter – und stellen die Weichen für den nächsten Hype. Längst ist klar, dass große Marken aus der Nische einen Massenmarkt machen wollen. Das Rennen darum, wer Hunt und Tarkov am besten adaptieren und zum Mainstream-Erfolg füh-





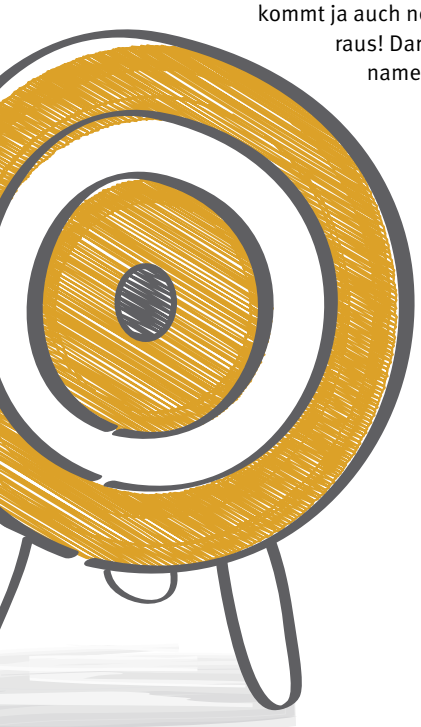
Ghost Recon Frontline will in die Fußstapfen von Hunt treten, ergänzt das Spielprinzip aber um Soldatenklassen mit Spezialfähigkeiten.

ren kann, ist bereits in vollem Gange. Es treten große Namen an. Da wäre zum Beispiel Call of Duty: Modern Warfare 2, das nicht nur mit traditionellem Multiplayer und einer neuen Warzone-Version, sondern auch mit einem Modus namens DMZ um die Ecke kommen soll. Darin erkunden Spieler in vielen kleinen Teams eine Art Open World und treffen dabei auf feindliche Squads und KI-Gegner. Klingt vertraut? Dann dürfte euch auch der Plan für Ghost Recon Frontline nicht überraschen. Ubisoft beschreibt das Projekt als Taktik-Shooter, in dem 102 Spieler in Dreiertrupps eine riesige Insel erkunden, Wrackteile sammeln und … na ja, ihr wisst schon.

Aber die Liste geht weiter: The Cycle vom deutschen Entwicklerstudio Yager in Berlin erfindet sich ebenfalls nach einer langen Beta-Phase als The Cycle: Frontier neu – mit starken Tarkov-Bezügen. Diesmal aber in einem SciFi-Setting. Spieler jagen hier auf einem fremden Planeten Aliens, sammeln Ressourcen und bringen ihr Loot zu einem Evakuierungsschiff. Das Prinzip bleibt gleich: Nur wer sich gegen die Konkurrenz durchsetzt und es zurück ins Menü (oder die Basis) schafft, darf mit dem erbeuteten Krempel neue Sachen craften. Ach ja, und dann kommt ja auch noch The Division: Heartland raus! Darin gibt es einen PvPvE-Modus namens Storm und … ich denke, ihr erratet alle, worum es darin geht. Große Karte, es wird geplündert, andere Spieler. Das ganze Programm eben.

## Am Ende entscheiden wir

Ich könnte die Liste weiter fortsetzen. Worauf ich hinaus will: Das Genre mag vielleicht noch keinen eindeutigen Namen haben, aber wer in den letzten Jahren mal Hunt: Showdown oder Escape from Tarkov ausprobiert hat, hat bereits eine sehr gute Vorstellung davon, wie signifikante Teile der Shooter-Landschaft der nächsten Jahre aussehen könnten. Ob das bei den Spielern auch gut ankommt, steht aber natürlich auf einem anderen Blatt. Der erste Versuch abseits der bekannten Titel ging schon mal nach hinten los: Mit Hazard Zone wollte Battlefield 2042 sein eigenes Tarkov-like (nein, so nennen wir das nicht, das ist nur ein Platzhalter) am Markt etablieren, inzwischen spielt den eher lieblos umgesetzten Modus aber fast niemand mehr. Ist das Genre der Raid-Shooter also schon am Ende, noch bevor es richtig losging? Nicht unbedingt. Immerhin war auch Battle Royale nicht für jeden Hersteller automatisch ein Erfolgsgarant! Battlefields Versuch mit Firestorm endete ruhmlos auf dem Friedhof der leeren Server, und Ubisoft beerdigte Hyper Scape ebenfalls nur 18 Monate nach Release. Was sich am Ende durchsetzt, entscheidet letztlich nur eine Gruppe: wir, die Spieler. ★





In Hunt: Showdown braucht man Geduld. Das ist nichts für jeden, trotzdem wachsen die Spielerzahlen langsam immer weiter an.



# FEEDBACK

## Frauen über Sexismus in der Spielebranche, Teil 1

Puh! Das war echt mal ein anstrengender Artikel. Das Lesen hat mir keine Freude bereitet, und ich habe mich ständig dabei erwischt, wie ich Sätze überflogen habe, weil ich zum Frühstück eigentlich viel lieber triviale, kleine Wohlfühlhäppchen zu irgendwelchen Games lese, die ich aus Zeitgründen wahrscheinlich eh nie spielen werde. Mir kommt es mittlerweile so vor, als würde ich diesen Artikel seit zehn Jahren lesen, und ich möchte gar nicht wissen, wie es sich anfühlen muss, diesen Artikel seit zehn Jahren zu schreiben oder gar zu leben. **El-Fauxio**

Wir wollen doch nur spielen! Lasst doch die Politik raus und dieses ganze Feminismusgedöns! Es ist doch scheißegal, ob Spiele die Geschichte korrekt wiedergeben. Und in anderen Jobs geht's auch nicht immer schön zu. Schreibt über die Spiele – und lasst mich mit dem Rest in Ruhe! Solche Zuschriften werdet ihr für die 03/22 wohl zuhauf bekommen. Deshalb ist es mir als Gegenpol wichtig, euch für diese Ausgabe ausdrücklich zu danken. Spieletests bekomme ich im Netz an jedem Eck. Aber aufwendig recherchierte Hintergrundberichte, die dazu noch den Finger in Wunden legen, nicht. Dafür gebe ich sehr, sehr gerne monatlich acht Euro aus. Wie geschrieben – Danke dafür! Bei der Gelegenheit möchte ich mich übrigens auch noch offiziell freuen, dass eure Redaktion seit einiger Zeit kontinuierlich immer vielfältiger wird. **Daniel Sissenich**

Sehr guter und wichtiger Artikel. Alle wichtigen Ereignisse der Vergangenheit sehr schön eingebracht mit neuen Interviews und Einblicken sowie Auswirkungen auf die Branche. Top! Hat aus meiner Sicht das Zeug zum Standardwerk für einen umfassenden Einstieg in die Thematik. Ich als Mann finde es beschämend, wie einige Geschlechtsgenossen mit Frauen umgehen, und kann das auch absolut nicht nachvollziehen. Auch ich bin dagegen, kleine Neckereien im Arbeitsumfeld zu verteufeln, wenn dies zum Arbeitsklima passt, aber die hier gebrachten Beispiele sind allesamt wirklich widerlich, und es ist eine Schande, dass die betreffenden Personen lange Zeit ohne persönliche Konsequenzen davongekommen sind. Ich bin froh, dass hier ein Umdenken eingesetzt hat. Für mich, der selbst als Projekt- und Teammanager arbeitet, ist es absolut unverständlich, wieso dieses Machogehabe so lange firmenintern gedeckt wurde. Das ist schändlich gegenüber den Betroffenen und auf lange Sicht auch niemals gut für das Unternehmen, ganz davon abgesehen, dass ich mich frage, wie man überhaupt ruhig schlafen kann, wenn man weiß, dass unter seiner Aufsicht anderen Menschen so grobes Unrecht getan wurde. **Hermiod**

## Microsoft kauft Activsion Blizzard: Ein Fluch

Der so beliebte und immer wieder positiv beleuchtete Game Pass schmeckt mir nicht wirklich. Natürlich ist es verlockend, für eine monatliche Gebühr Tausende Spiele gratis zu bekommen. Aber ich sehe das auch hier ähnlich, auf kurz oder lang werden sich die Spiele dem Abomodell anpassen. Immer weniger gute, klar strukturierte Singleplayer-Games, immer mehr Service-Games oder Singleplayer-Spiele gestreckt mit unnötigem Grind oder uninspirierten Open Worlds, nur um den Kunden bei der Stande zu halten. **Malkav Demoriel**

Toller Kommentar. Ich bin gespannt, wann ich das erste Mal fluche. Aktuell kaufe ich, wann immer möglich, bei GOG und im Notfall bei Steam. Auf Abo und Game Pass habe ich keine Lust. **matssa**

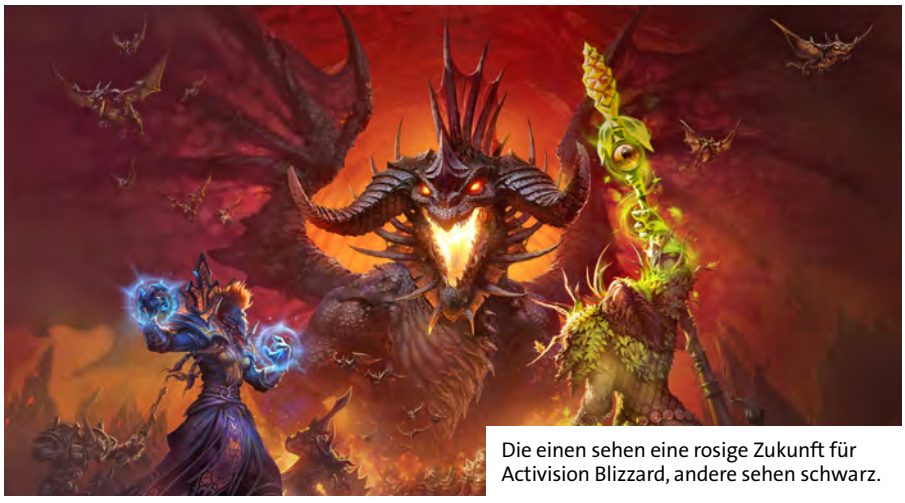
Sehr gut geschrieben und fasst meine eigenen Befürchtungen gut in Worte. Ein Aspekt, der für mich noch besondere Relevanz hat, ist: »Ein guter Anfang wird noch wichtiger.« Der Umkehrschluss heißt nämlich: Das Ende eines Spiels wird noch unwichtiger, und als jemand, dem eine gute Story inklusive gutem Ende sehr wichtig ist, ist das eine verschissene Entwicklung. **Gibor**

## Microsoft kauft Activsion Blizzard: Ein Segen

Ich sehe es auch eher positiv. Microsoft hat quasi unendliche finanzielle Reserven und gerade durch AoE 4 wirklich viel an Sympathie (auch bei mir!) gewonnen! Wenn man das Potenzial ausschöpft, könnten uns wieder mehr tolle und vor allem zu Ende entwickelte Spiele erwarten. Und nicht die x-te Ubisoft-Formel oder CoD mit der immer gleichen Grafik alle neun bis zwölf Monate. **EuropeanDingo**

Ich traue Microsoft definitiv zu, bei einem passenden Konzept ein Warcraft 4 zu genehmigen. Daneben hoffe ich, dass Raven endlich wieder mehr leisten darf als eine reine Support-Rolle für CoD zu übernehmen. Und wie geil ist bitte, dass Raven und id unter einem Dach sind? Ganz grundsätzlich gehe ich davon aus, dass viele Studios von den Kontakten und Erfahrungen anderer Studios aus demselben Mutterkonzern profitieren werden. Obsidian, Inxile und Bethesda unter einem Dach? Ich sehe gewaltige kreative Potenziale und Synergien! **skywalker657**

Danke, Peter. Du machst mir Hoffnung, dass für uns Spieler, die vor allem die guten alten Blizzard-Spiele mögen, die Übernahme eher Vorteile als Nachteile bringen kann. Der Game Pass lohnt sich für mich aktuell noch nicht. Spätestens wenn das Cloud Gaming richtig funktioniert, bin ich mit dabei. Bis dahin kann der Game Pass gerne gut gefüllt werden. **Heli112**



Die einen sehen eine rosige Zukunft für Activision Blizzard, andere sehen schwarz.

# TERMIN-UPDATE

| | Spiel | Genre | Entwickler | Preview(s) | Termin |
|---|---|---|---|---|---|
| | Against the Storm | Aufbauspiel | Eremite Games | 02/22 | 2022* |
| | Alan Wake 2 | Action-Adventure | Remedy | - | 2023 |
| | Arc Raiders | Free2Play-Shooter | Embark Studios | - | 2022 |
| | Avowed | Rollenpiel | Obsidian | - | 2022 |
| | Baldur's Gate 3 | Rollenspiel | Larian | 08/19, 04/20, 11/20 | 2022 |
| | Broken Roads | Rollenspiel | Drop Bear Bytes | - | 2022 |
| | Builders of Egypt | Aufbaustrategie | Strategy Labs | 06/20 | 1. Quartal 2022 |
| UPDATE | Company of Heroes 3 | Echtzeitstrategie | Relic | 08/21, 02/22 | 4. Quartal 2022 |
| | Crimson Desert | Action-Adventure | Pearl Abyss | 02/21 | - |
| | Der Herr der Ringe: Gollum | Action-Adventure | Daedalic | 06/20 | 4. Quartal 2022 |
| | Diablo 4 | Action-Rollenspiel | Blizzard | 04/21 | - |
| NEU | Diplomacy is Not an Option | Strategiespiel | Door 407 | 04/22 | 2022 |
| | Dorfromantik | Strategie | Toukana Interactive | - | 2022 |
| | Dragon Age 4 | Rollenspiel | Bioware | - | 2023 |
| NEU | Dune: Spice Wars | Strategiespiel | Shiro Games | - | 2023 |
| UPDATE | Everspace 2 | Weltraum-Action | Rockfish | 10/19, 03/21 | 2023* |
| | Exekiller | Ego-Shooter | Paradark Studio | 12/21 | - |
| | Falling Frontier | Weltraumstrategie | Stutter Fox Studios | 03/21 | 2022 |
| | Forspoken | Action-Adventure | Square Enix | - | 24.5.2022 |
| | Frostpunk 2 | Aufbaustrategie | 11 Bit Studios | - | 2022 |
| NEU | GTA 6 | Open-World-Spiel | Rockstar | - | - |
| UPDATE | Ghostwire: Tokyo | Action-Adventure | Tango Games | - | 25.3.2022 |
| UPDATE | Homeworld 3 | Echtzeitstrategie | Blackbird Interactive | - | 4. Quartal 2022 |
| | Honey, I Joined a Cult | Wirtschaftssimulation | Sole Survivor Games | - | 2022 |
| | Jagged Alliance 3 | Rundentaktik | Haemimont | 11/21 | 2022 |
| | Knights of Honor 2: Sovereign | Echtzeitstrategie | Black Sea Games | 10/19 | 2022 |
| | Lego Star Wars: The Skywalker Saga | Action-Adventure | TT Games | - | 5.4.2022 |
| UPDATE | Marvel's Midnight Suns | Rundentaktik | Firaxis | - | 3. Quartal 2022 |
| | Men of War 2 | Echtzeitstrategie | Best Way | - | 2022 |
| | Mount and Blade 2: Bannerlord | Rollenspiel | Taleworlds Entertainment | 06/17, 10/18, 10/19, 06/20 | 2. Quartal 2022* |
| | Nightingale | Multiplayer-Action | Inflexion | 02/22 | 2023 |
| | Night is Coming | Strategie | Wild Forest Studio | 12/21 | 2022 |
| | 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 |
| | Payday 3 | Koop-Shooter | Overkill | - | 2023 |
| | Pharaoh: A New Era | Aufbaustrategie | Triskell Interactive | 12/20 | 2022 |
| | Redfall | Koop-Shooter | Arkane Austin | - | September 2022 |
| | Saints Row | Actionspiel | Volition | 10/21 | 23.8.2022 |
| | Scorn | Actionspiel | Ebb Software | - | Oktober 2022 |
| | Stalker 2 | Ego-Shooter | GSC Game World | - | 8.12.2022 |
| | 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 | - |
| | Starfield | Rollenspiel | Bethesda | - | 11.11.2022 |
| | Synced: Off-Planet | Multiplayer-Shooter | Next Studios | - | 2022 |
| | The Invincible | Action-Adventure | Starward Industries | - | 2022 |
| | Tiny Tina's Wonderlands | Loot-Shooter | Gearbox | - | 25.3.2022 |
| UPDATE | Two Point Campus | Wirtschaftssimulation | Two Point Studios | 08/21 | 17.5.2022 |
| | Valheim | Survival-Spiel | Iron Gate Studios | 04/21 | 2022* |
| | Vigilance 2099 | Action-Adventure | Envoidant | 10/21 | 2023 |
| | Wronged Us | Ego-Shooter | Delusional Studios | - | 2023 |

## EVERSPACE 2




Eigentlich hätte Rockfishs Weltraumspiel schon Mitte dieses Jahres aus dem Early Access austreten sollen, jetzt wird es 2023.

## MARVEL'S MIDNIGHT SUNS




Eigentlich sollte Firaxis' Superheldenrundenstrategie ursprünglich schon im März erscheinen. Jetzt wird es doch Herbst 2022.

## TWO POINT CAMPUS




Der Nachfolger von Two Point Hospital hat ein Release-Datum. Er kommt Mitte Mai. Ein Addon zu Two Point Hospital schon früher.



*Spiele in einer Early-Access-Phase.




## Total War: Warhammer 3

# ES IST GEWALTIG!

Genre: **Strategiespiel** Publisher: **Sega** Entwickler: **Creative Assembly** Termin: **17.2.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **–**

Der fulminante Abschluss der Warhammer-Trilogie macht nahezu alles besser als seine beiden Vorgänger, aber wiederholt auch einen alten Fehler. Von Fabiano Uslenghi



Ich hasse Tutorials. Nein wirklich, ich kann diese Dinger nicht ausstehen. Ich schalte selbst bei Brettspielen auf Durchzug, sobald mir jemand länger als fünf Sekunden die Regeln erklären muss. Das erklärt auch, wieso ich selten ein neues Brettspiel in der ersten Runde gewinne. Trotzdem bin ich heilfroh, dass ich bei Total War: Warhammer 3 den Prolog gespielt habe. Eigentlich dachte ich mir nämlich erst, ich bräuchte keine Übungsrunde für eine Reihe, die ich seit fast 20 Jahren aus dem Effeff spiele, und obendrein zu einem Spiel, das ich bereits in diversen Preview-Ausführungen angezockt habe. Zeitverschwendung! Aber von wegen. Der Prolog von Total War: Warhammer 3 ist richtig gut. Unabhängig davon, wie geschickt Anfängern hier die wichtigsten Handgriffe beigebracht werden. Vielmehr legt der Prolog (daher der Name), die erzählerische Grundlage für die Einzelspielerkampagne. Und macht das auf eine Art und Weise, vor der ich meinen Hut ziehe.

Das Schöne daran: Der Prolog ist vor allem so gut, weil er überrascht, Stärken ausspielt – und einfach eine Menge drin steckt. So gesehen gibt er euch nicht nur einen Vorgeschmack auf die Story von Warhammer 3, er steht exemplarisch für die Herangehensweise an das ganze Spiel. Denn Warhammer 3 schafft es fast sechs Jahre nach dem Release des ersten Teils, die Formel nahezu zu perfektionieren. Und glaubt mir, ich ärgere mich sicherlich am meisten, dass sich ein »nahezu« in diesem Satz verbirgt. Denn im Test hat sich auch gezeigt, dass in einem wichtigen Bereich das letzte bisschen Feinschliff fehlt. Zumindest fürs Erste.

## Ein Umfangsmonster

Anders als die Qualität des Prologs hat mich eine andere Sache ganz und gar nicht überrascht: dass Warhammer 3 ein gewaltiges Strategiespiel ist. Das zeichnete sich bereits in den Woche und Monaten vor Release ab. Nein, eigentlich zeichnete sich das bereits seit dem ersten Warhammer von 2016 ab. Denn es ist nur die logische Konsequenz, wenn man sich den Umgang der Entwickler mit ihrem Projekt anschaut. Seit sechs Jahren werden hier dauerhaft neue Inhalte nachgereicht, nicht nur für harte Währung als DLC, sondern immer auch als kostenlose Updates. So wuchs und wuchs die Welt von Warhammer – und Warhammer 3 wuchs mit. Das bedeutet auch, dass sich hier am grundsätzlichen Spielkonzept nichts ändert: Wir verwalten unser Reich rundenbasiert auf der

**Eignet sich für euch, wenn ...**

... ihr gewaltige Echtzeitschlachten erleben wollt.
... ihr viel Wert auf große Vielfalt legt.
... euch der Sinn nach ausufernder Fantasy steht.

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

... ihr am liebsten ungestört die Welt erobert.
... ihr Diplomatie wie in Three Kingdoms wollt.
... ihr eine brillante Kampagne erwartet.



Keine Strategieserie inszeniert Massenschlachten so gut wie Total War. Auch Warhammer 3 führt diese Stärke fort.

Weltkarte, schlagen Gefechte wahlweise aber in großen und imposanten Echtzeitschlachten. Dieses Spiel ist schließlich darauf ausgelegt, irgendwann mit den beiden Vorgängern zusammenzuwachsen. Und die Auswirkungen sind jetzt sichtbar.

Das Team hat schon in Warhammer 2 aus »Fehlern« des Vorgängers gelernt und bot eine viel ausgefallenere Riege an spielbaren Fraktionen. Warhammer 3 denkt das Ganze noch weiter und verdoppelt die von Beginn an verfügbaren Völker. Während in Warhammer 2 ursprünglich lediglich vier Fraktionen spielbar waren, bietet Warhammer 3 aus dem Stand ganze acht (wobei die Oger als DLC nur für Vorbesteller und kurz nach Release inklusive sind). Das sind verflucht viele, und zumindest bei Kislev, Cathay und den Ogern gibt es sogar noch jeweils zwei unterschiedliche Anführer mit ganz anderen Startorten auf der Karte. Obwohl ich nach Hunderten von Stunden mit der Reihe daran gewöhnt sein sollte, bläst mich Total War: Warhammer 3 mit seiner immensen Vielfalt trotzdem direkt vom Stuhl.

Die einzelnen Völker sind nicht nur zahlreich, sondern zudem komplett unterschiedlich. Es macht einen spürbaren Unterschied, ob ich als Tzarina Katarina das gespaltene Kislev vereine, dabei geflügelte Reiter anführe, Eismagier ausbilde und dann den Kampf ins Reich des Chaos trage oder ob ich mit dem Khorne-Dämon Skarbrand vom




Khorne gehört zu den mächtigsten Fraktionen. Immerhin kann er mit jeder zerstörten Siedlung eine Armee erschaffen. Der reinste Schneeballeffekt.



Türme, Statuen, Stoßzähne und eine riesige Mauer – vor allem Cathay sieht blendend aus.

Fleck weg mein komplettes Umland mit Krieg überziehe, feindliche Siedlungen plattwalze und mit dem Blut der Gefallenen neue Armeen entstehen lasse.

Die Mechaniken jeder Fraktion sind so gut durchdacht, so stimmungsvoll und einzigartig, dass nicht nur Fans der Vorlage damit ihre Freude haben werden. Alles passt einfach wunderbar in diese Welt. Da macht es auch nichts, dass fünf der sieben Fraktionen des Hauptspiels Variationen der Chaosdämonen sind. Denn sowohl auf dem Schlachtfeld als auch auf der Kampagnenkarte sind die Unterschiede schlicht nochmal größer als zwischen Zwergen und Menschen.

So eine Vielfalt hat aber auch ihre Schattenseite. Beispielsweise sind einige Fraktionen schlicht stärker als andere, bei denen die Balance eher hinkt. Das ist im Einzelspieler kein katastrophaler Beinbruch, im Multiplayer stört es schon mehr. Außerdem ist auch nicht unbedingt ersichtlich, welche Fraktion höhere Anforderungen stellt als andere. Es gibt zwei Fraktionen, die für den ersten Durchgang empfohlen werden, doch Slaanesh und Khorne werden etwa gleich gewichtet, obwohl man mit Letzterem deutlich leichteres Spiel hat.

## Besserer Look auch ohne Grafikrevolution

Um so vielen Fraktionen Platz zu bieten, braucht der rundenbasierte Strategieteil na-



Alle Einheiten sind hervorragend designt und weisen individuell kleine Detailunterschiede auf.

türlich auch eine große Karte. Und bei Väterchen Nurgle, die hat er! Die Welt erstreckt sich von Altdorf ganz im Südwesten bis nach Cathay im Nordosten, wo zwischen schwebenden Gebirgen, fruchtbaren Ebenen und staubigen Wüsten viel Platz herrscht, um sich auszubreiten. Die neue Weltkarte hat zwar in Sachen Vielfalt im Vergleich zu Warhammer 2 das Nachsehen (viele Gebiete rund um Kislev kennen wir außerdem bereits aus dem ersten Teil), doch die Dichte an geografisch markanten Details hat deutlich zugenommen.

Warhammer 3 mag objektiv gesehen technisch keine großen Sprünge im Vergleich mit den Vorgängern hinlegen, macht das mit seinen großartigen Designs, den stimmungsvollen Animationen, den professionellen Sprechern und der wirklich abwechslungsreichen Musik aber mehr als wett. Das trägt zur Atmosphäre bei, da jede Fraktion und sogar jede Einheit eine eigene Persönlichkeit bekommt. Na ja, fast. Echte Charaktere dürft ihr nicht erwarten. Aber die winzigen Nurglinge ballen sich beispielsweise immer wieder zu Klumpen zusammen, bilden aus ihren Körperchen kleine Golems und johlen dabei den Namen ihres Gottes. Da will man direkt mitmachen. Nurgle! Nurgle! Nurg… ähm, okay, weiter im Text. Insgesamt sieht Warhammer 3 dadurch schöner und schlichtweg beeindruckender aus als beide Vorgänger. Allein ein Blick auf eine Nebensiedlung kann einen schon zum Staunen bringen. Neben! Siedlung!

### Endlich wieder Nebensiedlungen

Und wenn ich von Nebensiedlungen spreche, dann meine ich nicht deren Miniaturvarianten auf der Strategiekarte. Ich rede von komplett ausgearbeiteten Kleinstädten, die in richtigen Echtzeitgefechten zu bestaunen sind. Das war einer der größten Kritikpunkte an den beiden Vorgängern. Hier gab es nämlich keine Schlachten in Nebensiedlungen, das waren immer normale Feldschlachten. Jetzt lohnt es sich wieder, sich in so einen Ort zurückzuziehen. Die Bezeichnung Klein-

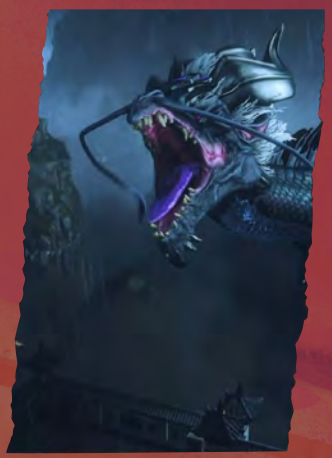


Je nach Tageszeit und Karte sorgen Lichteffekte für tolle Stimmung.

## DIE VÖLKER IM ÜBERBLICK



Das Zarenreich Kislev erinnert an osteuropäische Herrschaftsgebiete. Hier streiten Flügelhusaren an der Seite von Streltsi-Schützen.



Cathay ist von China inspiriert. Die Armeen müssen eine gute Mischung aus Fern- und Nahkämpfern aufweisen.



Nicht nur der Anführer der Chaosdämonen ist facettenreich. Die Fraktion hat auch potenziell mehr Einheiten als alle anderen.



Khornes Hauptfraktion wird von dem verstoßenen Dämon Skarbrand angeführt. Der vielleicht stärkste Held der ganzen Reihe.



Erst mit der vierten Edition lagen den Regeln auch Spielfiguren und -utensilien bei.

stadt ist dabei übrigens fast schon eine Untertreibung. Die Orte sind nämlich überraschend groß. Allein die von Brücken und Pagoden geprägten Orte Cathays machen so mancher echten Festung Konkurrenz.

Dass diese Schlachtform nun wieder Einzug hält, ist wohl auch der größten Innovation bei den Echtzeitkämpfen zu verdanken. Creative Assembly hat nämlich Geschmack am Bau von Strukturen gefunden. Bei Belagerungen, Gefechten in Nebensiedlungen und den neuen Überlebensschlachten im Chaosreich gilt es, Kontrollpunkte zu erobern oder zu halten. Darüber generiert der Verteidiger nämlich Ressourcen, die für den Bau von Türmen oder Barrikaden an vorbestimmten Stellen ausgegeben werden können. Das macht das Erobern deutlich kniffliger, da manche Türme heftigen Schaden anrichten können. In der Praxis spielt das Ringen um Kontrollpunkte zwar eine untergeordnete Rolle, trotzdem muss ich viel mehr darauf achten, meine Truppen nicht versehentlich in einer von einem Turm überschatteten Gasse zu parken. Und sei es nur, um die Verluste zu vermeiden. Doch selbst ohne dieses neue Feature sind Schlachten in Nebensiedlungen etwas Feines, auf die wir bitte in Zukunft nie wieder verzichten müssen. In keinem Total War.

Abgesehen davon bleibt bei den Echtzeitschlachten vieles beim Alten. Es gibt zwar noch Kämpfe in magischen Stürmen, die ein paar Nebeneffekte hervorrufen, die sind aber keine Revolution. Revolution braucht Total War: Warhammer 3 in diesem Bereich auch überhaupt nicht. Die fehlenden Gefechte in den Nebensiedlungen waren da bislang das größte Problem, ansonsten bleiben die Massenschlachten mit Magie, Monstern oder Flugeinheiten ebenso strategisch anspruchsvoll wie filmreif inszeniert, wie es schon in den Vorgängern der Fall war.




Der Zahlenwert unten rechts gibt an, ob die KI ein Angebot annimmt oder nicht. Neu ist in Warhammer 3 jetzt auch die Option, Siedlungen zu tauschen.

## Noch mehr tut sich auf der Kampagnenkarte

Analog zu den verbesserten Echtzeitbelagerungen wurden auch die Belagerungen auf der Strategiekarte etwas angepasst. Armeen erleiden jetzt schon nach der ersten Runde Verschleiß, was den Vorteil durch die neuen Barrikaden ausgleichen soll. Das hat nur zur Folge, dass sich ein früher Ausfall oft mehr lohnt. Zumindest wenn keine Verstärkung in der Nähe ist. Aber keine Sorge, richtige Belagerungsgefechte mit Mauern finden nach wie vor statt – nur sind die Verteidiger dabei viel seltener auf Sollstärke. Diese Überarbei-




Verbündete Einheiten kosten Unterhalt, aber haben keine Rekrutierungskosten. Stattdessen brauchen wir die Wertschätzung unseres Bündnispartners.



Nurgles Armeen sind langsam, dafür aber sehr zäh. Außerdem verseuchen sie selbst nach einer verlorenen Schlacht die Feinde.



Slaanesh gehört zu den komplizierteren Fraktionen. Seine Armeen sind extrem schnell, aber halten fast nichts aus.



Tzeentch ist hinterhältig. Sowohl auf der Strategiekarte als auch in den Schlachten muss man ein Auge auf die Fraktion haben.



Die Oger sind für Vorbesteller und eine Woche nach Release für alle Käufer kostenlos. Danach muss man für die Riesen blechen.

## DIE BESONDERHEITEN DER SCHLACHTENTYPEN



Im offenen Feld gilt es vor allem, die natürlichen Gegebenheiten zu berücksichtigen. Wälder und Hügel zum Beispiel.



Nebensiedlungen haben zwar kleine Mauern, aber keine automatisch schießenden Türme und auch keine Tore.



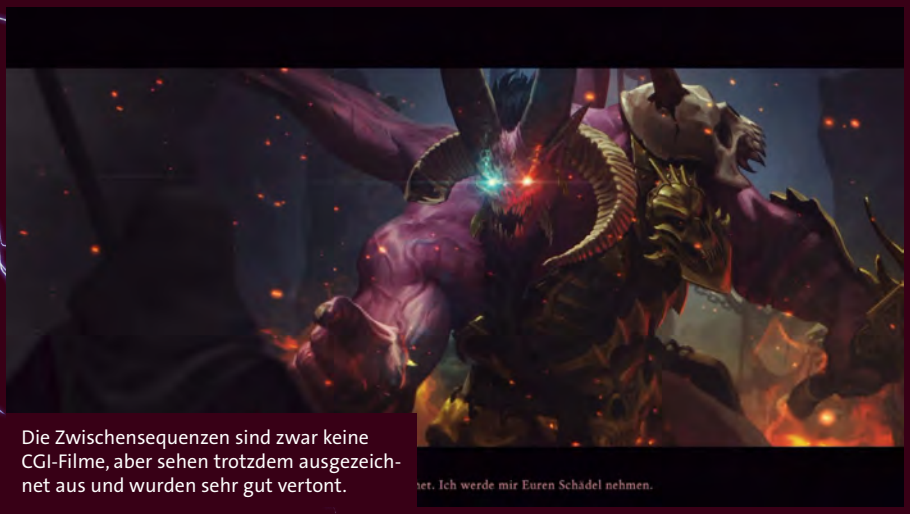

Größere Städte werden von einer Mauer geschützt. Weiterhin sind sie wegen des Terrains nicht von allen Seiten aus angreifbar.



Hinterhalte sind recht selten. Der Verteidiger darf sich in dieser Feldschlacht nicht formieren, und Feinde kommen von überall.




In den neuen Überlebensschlachten müssen wir drei Kommandopunkte erobern und dann den Dämonenprinzen erschlagen.




Die Zwischensequenzen sind zwar keine CGI-Filme, aber sehen trotzdem ausgezeichnet aus und wurden sehr gut vertont.




Während des Prologs müssen wir gelegentlich Entscheidungen fällen, auf das Ende wirken die sich aber nicht aus.

tung ist eine der (zahlreichen) kleineren Neuerungen auf der Kampagnenkarte. Allgemein hat Creative Assembly vor allem von Total War: Three Kingdoms gelernt und versucht in Warhammer 3, das hochgelobte Diplomatiesystem einzubringen.

Das gelingt auch und macht die Verhandlungen so viel besser. Sie sind dank konkreter Zahlenwerte jetzt deutlich nachvollziehbarer, außerdem darf ich nach schnellen Handelsmöglichkeiten suchen und mit einem Klick exakt so viel Gold anbieten, um das Gebot auszugleichen.

Ganz das Niveau von Three Kingdoms erreicht Warhammer 3 bei der Diplomatie aber nicht. Beispielsweise ist es weiterhin nicht möglich, Items zu tauschen, und mit vielen Feinden lässt sich schlicht nicht verhandeln. Die Chaosreiche befinden sich mit Cathay oder Kislev immer auf Kriegsfuß.

Komplett neu für Total War sind die Auswirkungen militärischer Bündnisse. Auch hier war eine Überarbeitung mehr als notwendig. Gelegentlich musste man sich in früheren Serienteilen nämlich fragen, was solch ein Bündnis überhaupt bringt, und spürbar war die Verbundenheit der Reiche fast nie. In Warhammer 3 ist das anders. Bündnispartner erlauben es mir jetzt, Außenposten in ihren Städten zu errichten.



Rein optisch gehören die Schlachtkarten in den Chaosreichen ebenfalls zu den Highlights.

## MEINUNG



Heiko Klinge
@HeikosKlinge

Total War: Warhammer gehört zu den Spieleserien, die ich in der Theorie eigentlich lieben müsste, mit denen ich in der Praxis aber nie wirklich warm geworden bin. Bis dato reichte es gerade mal für eine durchgespielte Zwergenkampagne in Warhammer 1. Und was macht der Prolog von Warhammer 3? Er nimmt meine Skepsis und haut sie mir links und rechts um die Ohren! Die Vorgeschichte gehört in Sachen Inszenierung nicht nur zum Besten, was ich im Globalstrategiegenre je erlebt habe, sie schafft es vor allem, Faszination für die Feinheiten des Spielprinzips zu wecken, die mir bislang verborgen blieben.

Ich hätte außerdem nie gedacht, wie viel Spaß es mir macht, mit einer Chaosfraktion in die Schlacht zu ziehen. Tzeentch auszuprobieren war für mich anfangs lediglich eine Pflichtaufgabe, aber mit jedem Zug wuchs die Identifikation mit meinem Reich. Weil Tzeentch eben nicht nur der Herrscher des Wandels und größter Zauberer der Chaosgötter ist, sondern sich auch so spielt. Ich lasse meine Feinde in Feuerstürmen vergehen, initiiere Rebellionen und zerschlage Bündnisse. Jedes Volk erzählt nicht nur seine eigene Geschichte, sondern spielt sich auch grundlegend anders. Die Kritik an der Kampagnenmechanik kann ich deshalb zwar nachvollziehen, für mich wiegt sie aber deutlich weniger schwer als für Warhammer-Veteranen. Als Quasi-Serienneuling macht es mir zu viel Spaß, die unterschiedlichen Perspektiven auf die Geschehnisse zu entdecken, als dass mich die spielerischen Schwächen groß stören würden. So kurios es klingen mag: Warhammer 3 ist der beste Einstieg in die Welt von Total War.

Steht so ein Gebäude, darf ich Einheiten aus der Riege meines Bündnispartners rekrutieren oder ganze Armeen kurzfristig übernehmen. Das ist vor allem auch deshalb toll, da ich so sogar an Einheiten aus Völkern rankomme, die in Warhammer 3 gar nicht spielbar sind. Meine Kisleviten kämpften bei ihrem Krieg gegen das Chaos beispielsweise Seite an Seite mit den Zwergen.

Übrigens schließen sich auch meine Einheiten dann den Garnisonstruppen der Städte an, in denen meine Außenposten stehen, und umgekehrt. Das macht die Garnisonstruppen einer Stadt nicht zahlreicher oder wehrhafter, aber es suggeriert einen viel größeren Zusammenhalt. Hier stellen sich zwei Verbündete wirklich gemeinsam demselben Feind entgegen.

### Die Kampagne ist die größte Herausforderung

Bis zu diesem Punkt wurde hoffentlich einigermaßen deutlich, dass Warhammer 3 in




Chaosportale generieren Korruption in den Provinzen. Das ist auch optisch sichtbar, diese Magierissen gehören da eigentlich nicht hin.

seinen Grundzügen wirklich hervorragend ist. Es macht eigentlich alles besser als der ohnehin schon sehr unterhaltsame Vorgänger. Bisher bin ich allerdings um den größten Kritikpunkt herumgetänzelt. Denn in einer Sache ist Warhammer 3 seinem Vorgänger leider zu ähnlich: Die Einzelspielerkampagne enttäuscht. Erneut geht es jeder Fraktion nicht darum, die gesamte oder zumindest einen großen Teil der Spielwelt zu erobern. Stattdessen soll eine Geschichte erzählt werden, die im Kern für jede Fraktion gleich verläuft, aber in der jedes Volk eine andere Motivation hat.

Der anfängliche Prolog führt in das Dilemma ein. Ursun, der Bärengott Kislevs, wurde von dem Schattendämon Belakor gefangen und tödlich verwundet. Die legendären Anführer der Fraktionen trachten jetzt danach, zu dem im Sterben liegenden Gott durchzudringen. Während Tzarina Katarina von Kislev ihren Gott retten will, plant Ku'Gath Plagenvater, Nurgle zu Liebe aus dem Kadaver eine Götterseuche zu kreieren. Der verstoßene Blutdämon Skarbrand will derweil einfach den Schädel des Gottbären über Khornes Schädelthron hängen. Das ist jetzt keine komplexe Geschichte, aber doch ein stimmungsvoller Rahmen, der dank der schick inszenierten Zwischensequenzen durchaus fesselt. Die Probleme der Kampagne verstecken sich woanders.

## Ins wimmelnde Chaos

Um zu Belakor und Ursun zu gelangen, gilt es, vier Seelen von Dämonenprinzen zu ernten. Dafür reisen die Fraktionsanführer samt Streitmacht in eines der vier Reiche der Chaosgötter. Zu diesem Zweck reißt Ursun gelegentlich einige Runden lang Chaosportale auf, die überall entstehen können. Diese Portale sind übrigens auch untereinander verbunden, was also hinterlistige Sprünge ins Herz fremder Völker erlaubt. Hauptsächlich wollen die Fraktionen damit aber ins Reich des Chaos gelangen. Hier stellen sie sich den individuellen Herausforderungen von Khorne, Nurgle, Tzeentch und Slaanesh.

Und das ist im ersten Moment sehr cool. Dass Total War: Warhammer verstanden hat, wie ein Setting gekonnt mit dem Gameplay verbunden wird, haben ja schon die Fraktionen gezeigt. Die Chaosreiche sind ein weiteres Beispiel dafür. Denn während im Reich des Blutgottes Khorne eine Schlacht nach der nächsten geschlagen wird, verführt mich Slaanesh mit den Versprechen von haufenweise Gold oder seltenen Items. Nurgles Reich verpestet meine Streitmacht derweil, und in Tzeentchs Hoheitsgebiet stehe ich in einem Labyrinth aus magischen Portalen. Alles davon passt hervorragend, und wer die Prüfungen besteht, muss eine große Schlacht gegen Horden an Dämonen des jeweiligen Gottes schlagen. Das macht deutlich mehr Spaß als die Rituale der Mahlstrom-Kampagne in Warhammer 2. Trotzdem fühlt es sich irgendwann nach Gängelung an.

## Alternativloses Zeitlimit

Wer sich für Total War interessiert oder allgemein ein Interesse an globalen Strategiespielen hat, der findet Expandieren vermutlich erst einmal ganz attraktiv. Und genau das macht die Kampagne mit ihren Chaosrissen schwer. Es zeigt sich nämlich schnell, dass es die KI ziemlich eilig hat. Da kann es gut passieren, dass mindestens eine Fraktion nach 60 Runden bereits beängstigend viele Seelen bunkert. Um nicht das Nachsehen zu haben, muss ich also mit der Armee der jeweiligen Anführer möglichst bald die Chaosreiche abschließen und darf mir hier selten einen Fehltritt erlauben. Im besten

## DIE ALTE KI-FRAGE

Es hat sich bei Total War etabliert, stets auch die KI zu hinterfragen. Allerdings gab es hier seit einigen Jahren auch keine gewaltigen Probleme mehr. So schlimm wie anfangs in Total War: Rome 2 war die künstliche Intelligenz jedenfalls nie wieder. Und auch in Warhammer 3 bleibt das der Fall. Die KI verhält sich ähnlich wie in den beiden Vorgängern. Heißt: Sie reagiert gut auf unsere Manöver, versteht, welche Einheiten welche kontern, und fährt sogar Flankenangriffe. Wer etwas Erfahrung hat, kann die Manöver der Computergegner zwar trotzdem noch recht leicht vorhersehen. Komplette Aussetzer während der Partien sind jedoch sehr selten.

Auf der Strategiekarte werden Armeen ähnlich kompetent verschoben. Die KI schätzt gut ein, wann sich ein Angriff lohnt und wann nicht, und nutzt jede Gelegenheit. Einziges Ärgernis: Dass die KI selbst auf normal spielerische Vorteile genießt, ist hier teilweise zu offensichtlich. Da werden zuweilen Armeen unterhalten, für die eine Fraktion niemals die Ressourcen haben kann.

## MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Es ist fast zum Lachen. Im Grunde könnte ich Maurice' Fazit unter dem Test für Warhammer 2 einfach wiederholen, müsste nur ein paar Wörter austauschen, und es würde ganz gut auf Warhammer 3 passen. Denn im Kern sind hier die gleichen Dinge geglückt wie misslungen. Warhammer 3 macht im spielerischen Kern schlicht und ergreifend alles besser als sein Vorgänger. Es sind von Anfang an deutlich mehr Völker spielbar, und deren Mechaniken heben sich noch deutlicher voneinander ab als zuvor. Mehr noch als über den Umfang freue ich mich aber über die allgemeinen Verbesserungen – insbesondere auf der Kampagnenkarte. Ich hatte wirklich ein wenig Sorge, dass Creative Assembly den Fehler macht und die tolle Diplomatie von Three Kingdoms aus Warhammer raushält. Es gäbe dafür zwar gute Gründe, denn Diplomatie ist in der Warhammer-Welt schlicht weniger bedeutsam. Aber spätestens wenn man Warhammer 3 gespielt hat, will man nicht mehr darauf verzichten. Ähnlich verhält es sich mit den Schlachten in Nebensiedlungen, deren Verlust ich nie so ganz nachvollziehen konnte. Klar, neu ist das für Total War nicht, aber die Gefechte sind nochmal eine Ecke aufwändiger als in älteren Teilen. Insbesondere die wundervollen Designs der Ortschaften heben sie hervor. Und nach all dem stolpert dieses imposante Strategiespiel erneut über seine Kampagne. Dabei muss man jedoch loben, wie Creative Assembly versucht, mehr Vielfalt in den Total-War-Trott zu bringen. Trotz all dieser Parallelen zu Teil 2 hat sich Warhammer 3 damit eine höhere Wertung verdient. Denn die Kampagne ist immer noch unterhaltsamer als im zweiten Teil, und die Verbesserungen sind eine ganze Ecke tiefgreifender. Ich bin jetzt sehr gespannt zu sehen, wie nach der Warhammer-Trilogie die Zukunft von Total War aussieht.



In Warhammer 3 stehen von Beginn an die Chaoshorden vor den Toren der Sterblichen.

Fall ist besagte Armee also nicht gerade damit beschäftigt, an der Front zu kämpfen, sondern darf sich ein paar Runden lang verkrümeln. Das kann einen Feldzug schon einmal ausbremsen, und letztlich lohnt es sich nicht, mehr Regionen zu erobern als nötig. Klar, man braucht Ressourcen, um die Armee aufzustocken, aber irgendwann ist gut. Dann ist es sinnvoller, einfach in der Heimat auf die Risse zu warten. Zumal daraus ohnehin Armeen strömen, die niemand im Rücken haben will – glücklicherweise lassen sich die Portale auch mithilfe von Agenten schließen. Am Ende wirkt das alles trotzdem wie ein nerviges Zeitlimit. Denn hat eine andere Fraktion alle Seelen gesammelt und Belakor besiegt, ist das Spiel sofort vorbei. Neuladen kann helfen, etwa um die finale Armee an der Seelenschmiede noch abzufangen. Spätestens dann bin ich aber in einem Hamsterrad, da nach einigen Runden die KI wieder mit einer Armee vor Belakor steht. Diese Abfangschlachten sind meistens auch keine riesige Herausforderung, solange die eigene Armee des legendären Kommandanten voll aufgestockt wurde. Das war ja schon bei der Mahlstrom-Kampagne ein Problem. Diese Siegbedingungen klingen meist ganz nett, sind aber oft auch echt frustrierend. Und spätestens bei der zweiten Kampagne hatte ich es dann auch satt, ständig die Chaosreiche abschließen zu müssen, und wäre am liebsten nur noch mit Eroberung beschäftigt gewesen. Nur gibt es keine alternative Singleplayer-Kampagne, in der ich nur erobern darf. Wer das will, muss auf das Mortal-Empires-Update warten und braucht dann immer noch die Vorgänger, um so die vereinigte Riesenkarte zu erobern.

### Trotzdem ein Strategiegenuss

Was ich klipp und klar sagen will: Die Chaoskampagne macht mehr Spaß und gibt mir mehr Möglichkeiten, als das bei der Mahlstrom-Kampagne von Warhammer 2 der Fall war. Gelegentlich entstehen nämlich durchaus sehr spannende Verläufe. Zum Beispiel wenn es gelingt, eine führende Fraktion einfach komplett dem Erdboden gleichzumachen, statt verzweifelt Seelen nachzurennen. Und wie gesagt sind die Chaosreiche durchaus stimmungsvoll. Dass es im Grundspiel aber schlicht keine Alternative gibt, hinterlässt einen sauren Beigeschmack. Denn eigentlich hätte es nur das gebraucht, um Warhammer 3 bedingungslos zu einem der besten Total-War-Teile überhaupt zu ernennen. Eines der besten Strategiespiele des Jahres ist es auch so schon, aber es hätte noch mehr sein können! Es hätte problemlos die 90er-Wertung geknackt, wenn die Kampagne etwas weniger Frustfallen bieten würde oder es eben dasselbe Spiel mit einer anderen Siegbedingung gäbe.

Letztlich kann man über dieses Ärgernis auch hinwegsehen. Schließlich stapelt Total War: Warhammer 3 seine anderen Qualitäten verflixt hoch. Es gibt aktuell nicht viele Strategiespiele, die mit so einem Umfang aufwarten können. Fraktionen, Einheiten und Zauber hab ich ja schon ausgeführt. Aber es gibt zusätzlich noch einen überarbeiteten Multiplayer, der acht Spielerinnen und Spieler gleichzeitig zulässt sowie zusätzliche Simultanrunden mit einem dedizierten Host. Hier wurde sich sehr viel Mühe gegeben. Es ist spürbar, wie viel Zeit die Entwicklerinnen und Entwickler hatten, um coole Ideen zu ersinnen und diese dann umzusetzen. Das macht es in seiner Summe dann doch leicht, trotz der etwas frustrierenden Kampagne Total War: Warhammer 3 die meiste Zeit über zu genießen. ★

## TOTAL WAR
### WARHAMMER 3

**SYSTEMANFORDERUNGEN**

| MINIMUM | EMPFOHLEN |
|---|---|
| i3 6320 / Ryzen R3 1200 | i5 6600 / Ryzen 5 1400 |
| GTX 950 / RX 460 | GTX 1660 Ti / RX 5600 XT |
| 6 GB RAM, 120 GB Festplatte | 8 GB RAM, 120 GB Festplatte |

**PRÄSENTATION** ★★★★★

+ Schlachten voller einzigartiger Einheiten + toll gestaltete Weltkarte + detailreiche Städte + gelungene Animationen + erstklassige Soundkulisse

**SPIELDESIGN** ★★★★☆

+ Fraktionen unterschiedlich + mehr Diplomatie + verschiedene Taktiken + bessere Belagerungen − Kampagne weniger spaßig als Eroberung

**BALANCE** ★★★☆☆

+ Fraktionen mit Stärken und Schwächen + KI nutzt Gelegenheiten + lehrreiches Tutorial − Kampagne mit Frustfallen − einige Völker benachteiligt

**ATMOSPHÄRE / STORY** ★★★★★

+ einnehmende Fantasy + Hintergrund hervorragend mit Gameplay verknüpft + Völker mehr als Hüllen + Massenschlachten + Rahmenhandlung

**UMFANG** ★★★★★

+ sieben (acht) Fraktionen + Vorgängerfraktionen als Kontrahenten + zahlreiche Einheiten und Zauber + riesige Weltkarte + neue Multiplayer-Modi

**FAZIT**

Warhammer 3 ist ein fulminanter Abschluss für die Trilogie, dem lediglich ein wenig Feinschliff in der Kampagne fehlt.






Das ist seit ungefähr 2019 aber fest etabliert und erfreut sich immer größerer Beliebtheit.




one.de

Intel Core Laptop-Prozessoren der 12. Generation

# Entworfen für Gaming der nächsten Generation.

intel CORE i5 | intel CORE i9 | intel CORE i7

one.de/intel-laptop-cpus

## ONE GAMING COMMANDER V56-12NB-PN3




- Intel Core **i5-12500H** mit 12x 4.50 GHz
- **8 GB** DDR4 mit **3200 MHz**
- GeForce **RTX 3050 Ti** mit 4 GB GDDR6
- **500 GB** M.2 PCIe 3.0 x4 **NVMe SSD**

24 MONATE GARANTIE

**1.099,00 €**[1]

oder Finanzkauf[2] z. B. **20,07 €** mtl. Laufzeit: 72 Monate

Windows 11 Home

Full HD 144 Hz IPS-Level Display
Wi-Fi 6E, BT 5.2, USB 2.0, 2x USB 3.2 (Typ-A)
USB 3.2 (Typ-C), HDMI, Mini DP, DP
**inkl. Windows 11 Home**
**inkl. 1 Gratis-Monat Adobe CC**

Art-Nr. 25072

## ONE GAMING COMMANDER V56-12NB-PN2




- Intel Core **i7-12700H** mit 14x 4.70 GHz
- **16 GB** DDR4 mit **3200 MHz**
- GeForce **RTX 3060** mit 6 GB GDDR6
- **1 TB** M.2 PCIe 3.0 x4 **NVMe SSD**

24 MONATE GARANTIE

**1.399,00 €**[1]

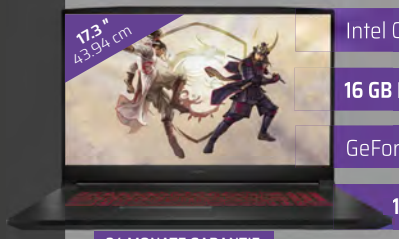
oder Finanzkauf[2] z. B. **25,55 €** mtl. Laufzeit: 72 Monate

Windows 11 Home

Full HD 144 Hz IPS-Level Display
Wi-Fi 6E, BT 5.2, USB 2.0, 2x USB 3.2 (Typ-A)
USB 3.2 (Typ-C), HDMI, Mini DP, DP
**inkl. Windows 11 Home**
**inkl. 1 Gratis-Monat Adobe CC**

Art-Nr. 25071

## MSI KATANA GF76 - 12UE




- Intel Core **i7-12700H** mit 14x 4.70 GHz
- **16 GB** DDR4 mit **3200 MHz**
- GeForce **RTX 3050 Ti** mit 4 GB GDDR6
- **1 TB** M.2 PCIe 4.0 x4 **NVMe SSD**

24 MONATE GARANTIE

**1.449,00 €**[1]

oder Finanzkauf[2] z. B. **26,46 €** mtl. Laufzeit: 72 Monate

Windows 11 Home

Full HD 144 Hz Wide-View-Display
AX WLAN, BT 5.2, USB 2.0, 2x USB 3.2 (Typ-A)
USB 3.2 (Typ-C), HDMI
Kopfhörer + Mikrofon (Kombianschluss)
**inkl. Windows 11 Home**

Art-Nr. 73192

## MSI KATANA GF76 - 12UE




- Intel Core **i7-12700H** mit 14x 4.70 GHz
- **32 GB** DDR4 mit **3200 MHz**
- GeForce **RTX 3060** mit 6 GB GDDR6
- **1 TB** M.2 PCIe 4.0 x4 **NVMe SSD**

24 MONATE GARANTIE

**1.819,00 €**[1]

oder Finanzkauf[2] z. B. **33,22 €** mtl. Laufzeit: 72 Monate

Windows 11 Home

Full HD 144 Hz Wide-View-Display
AX WLAN, BT 5.2, USB 2.0, 2x USB 3.2 (Typ-A)
USB 3.2 (Typ-C), HDMI
Kopfhörer + Mikrofon (Kombianschluss)
**inkl. Windows 11 Home**

Art-Nr. 73186

TEST Bild TOP SERVICE-QUALITÄT AUSGABE 3/2021 Konsumentenbefragung ★★★★★ 2021/22 ONE.DE 1. Platz IN DER KATEGORIE COMPUTER (ONLINEHANDEL)

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 | Sofort | VORKASSE | VISA | SEPA Lastschrift | Rechnung | Ratenkauf | Lastschrift

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.



## **ONE GAMING** ULTRA IN08

POWERED BY ASUS

Intel Core **i5-11600K** mit 6x 4.90 GHz

**16 GB** (2x 8 GB) DDR4 mit **3200 MHz** Corsair

GeForce **RTX 3060** mit **12 GB GDDR6** ASUS

**512 GB** M.2 PCIe 3.0 x4 GIGABYTE **NVMe SSD**

36 MONATE GARANTIE

**1.499,99 €**[1]

oder Finanzkauf[1] z. B. **27,39 €** mtl. Laufzeit: 72 Monate



750 WATT ASUS TUF GAMING 750B
ASUS PRIME Z590M-PLUS
**ASUS TUF GAMING COMBO SET**
**inkl. Windows 11 Home**

Art-Nr. 25070



## **ONE GAMING** ULTRA AN18

POWERED BY ASUS

AMD **Ryzen 5 5600X** mit 6x 4.60 GHz

**16 GB** (2x 8 GB) DDR4 mit **3200 MHz** Corsair

GeForce **RTX 3060** mit **12 GB GDDR6** ASUS

**1 TB** M.2 PCIe 3.0 x4 WD Blue **NVMe SSD**

36 MONATE GARANTIE

**1.649,99 €**[1]

oder Finanzkauf[1] z. B. **30,13 €** mtl. Laufzeit: 72 Monate



COOLER MASTER MASTERLIQUID ML240L ARGB V2
750 WATT ASUS TUF GAMING 750B
ASUS PRIME B550-PLUS
**ASUS TUF GAMING COMBO SET**
**inkl. Windows 11 Home**

Art-Nr. 24770



## **ONE GAMING** HIGH END ELITE IN 27

POWERED BY ASUS

Intel Core **i7-12700KF** mit 12x 4.90 GHz

**32 GB** (2x 16 GB) DDR4 mit **3200 MHz** Patriot **RGB**

GeForce **RTX 3080** mit **10 GB GDDR6X** ASUS

**1 TB** M.2 PCIe 4.0 x4 Samsung **NVMe SSD**

36 MONATE GARANTIE

**2.799,99 €**[1]

oder Finanzkauf[1] z. B. **51,13 €** mtl. Laufzeit: 72 Monate



COOLER MASTER MASTERLIQUID ML240L ARGB V2
850 WATT ASUS ROG STRIX 850G
ASUS PRIME Z690-P D4
**inkl. ASUS TUF GAMING COMBO SET**
**inkl. Windows 11 Home**

Art-Nr. 24771



## **ONE GAMING** HIGH END EXTREME IN11

POWERED BY ASUS

Intel Core **i9-12900K** mit 16x 5.10 GHz

**32 GB** (2x 16 GB) DDR4 mit **3200 MHz** Patriot **RGB**

GeForce **RTX 3090** mit **24 GB GDDR6X** ASUS

**2 TB** M.2 PCIe 4.0 x4 Samsung **NVMe SSD**

36 MONATE GARANTIE

**4.499,99 €**[1]

oder Finanzkauf[1] z. B. **82,18 €** mtl. Laufzeit: 72 Monate



COOLER MASTER MASTERLIQUID ML240L ARGB V2
1000 WATT ASUS ROG STRIX 1000G
ASUS TUF GAMING Z690-PLUS WIFI D4
**inkl. ASUS ROG GAMING COMBO SET**
**inkl. Windows 11 Home**

Art-Nr. 25080




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.

## Dune: Spice Wars

# EINE (PASSENDE) SCHWÄCHE

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Funcom** Entwickler: **Shiro Games** Termin: **2. Quartal 2022**

Über das konkrete Gameplay des neue Strategiespiels im populären Dune-Universum war noch recht wenig bekannt. Jetzt wissen wir mehr, sind aber noch leicht skeptisch. Von Fabiano Uslenghi



Lasst uns Wüstenmacht kultivieren! In Dune: Spice Wars streiten Adelsfamilien um den sandigsten Planeten des Universums.

Ein wenig kurios ist es ja schon. Folgt ihr dem Fluss der Echtzeitstrategiespiele zu seiner Quelle, entdeckt ihr dort immer Dune 2. Genrekenner denken bei Echtzeit und Strategie zwar in der Regel als Erstes an Glanzlichter wie Warcraft, Command & Conquer oder Age of Empires, doch keines davon hat das Konzept aus Echtzeitschlachten, Ressourcen sammeln und Basenbau in seinen Grundzügen geprägt. Das kann sich Dune 2 aufs Banner pinnen. Diese Errungenschaft hat nicht gereicht, um Dune-Spiele in den Jahren danach zu einem großen Namen neben Warcraft und Co. gedeihen zu lassen. Trotzdem reicht dieser Hintergrund, um interessiert die Ohren zu spitzen, sobald wieder von einem neuen Echtzeitstrategiespiel namens Dune die Rede ist. Es fühlt sich an wie die Rückkehr des Urvaters. Zumindest unter den GameStar-Lesern scheint das der Fall zu sein, denn die Ankündigung von Dune: Spice Wars konnte überraschend viel Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Auch wenn konkrete Infos zum Gameplay bislang unter einer dicken Sandschicht verborgen blieben.

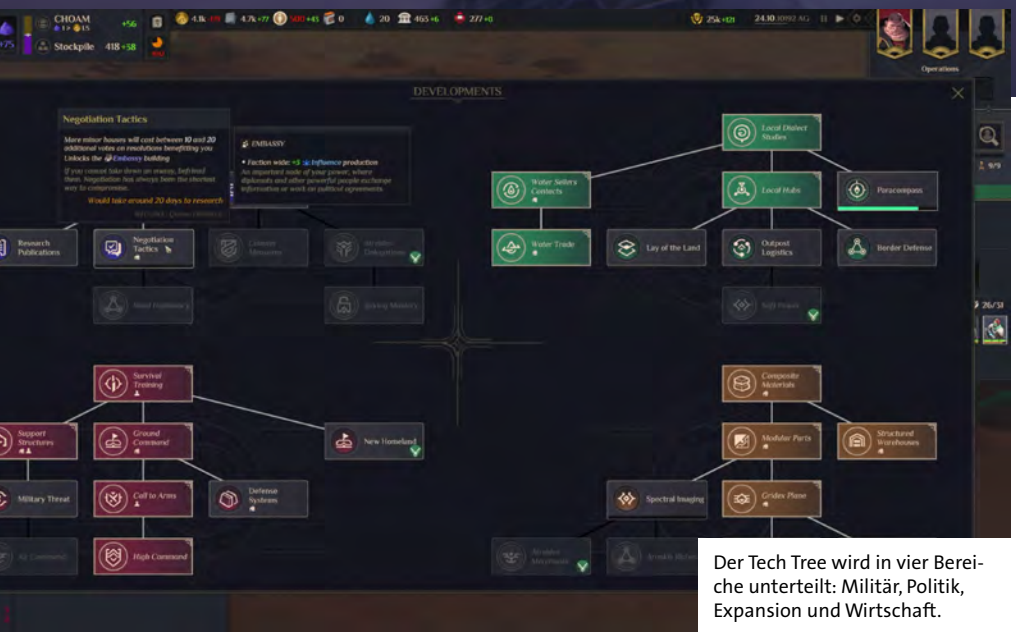
Doch keine Sorge. Heute ist der Tag, an dem wir anfangen zu graben und versuchen herauszufinden, wie viel Echtzeitstrategie da überhaupt drin steckt. Wir hätten nur etwas mehr Wasser mitbringen sollen, denn unser Trip in die Wüste war trocken. Also noch trockener als anfänglich gedacht.

### Was ist denn das?

Mit unserem Gerede von Dune 2, Basenbau und Echtzeitstrategie haben wir euch bewusst ein wenig in den Treibsand gelockt (GameStar übernimmt ab dieser Stelle keine weitere Verantwortung für etwaige Sandmetaphern). Denn Spice Wars wirbt zwar mit dieser Genrebezeichnung und das nicht zu Unrecht, es hat mit Dune 2 oder Age of Empires 4 aber nur sehr wenig gemeinsam. Spice Wars erinnert viel stärker an Civilization in Echtzeit und mit einem vorherrschenden Geländetyp. Lasst ihn uns Wüste nennen. Gleichzeitig soll Spice Wars seine Spielerinnen und Spieler keineswegs dutzende Stunden lang an dieselbe Partie binden. Hier vergehen von Anfang bis Ende keine Tage, in denen unsere Wäsche in der Maschine muffig wird oder in den Regalen eine Staubschicht entsteht. Eine Partie Spice Wars soll zwischen drei und fünf Stunden

## 2022 IM EARLY ACCESS

Dune: Spice Wars soll noch dieses Jahr erscheinen, aber erst einmal nur im Early Access. Hier sind zum Start lediglich losgelöste Partien gegen KI-Gegner geplant. Ein Multiplayer soll erst durch Updates nachgereicht werden. Gleiches gilt für die Storykampagne. Bis zum Release kann es zudem sein, dass noch weitere Fraktionen ins Spiel kommen. Fürs Erste sind nur vier angedacht. Der Early Access soll laut Entwickler zwischen neun und zwölf Monaten andauern.




Der Tech Tree wird in vier Bereiche unterteilt: Militär, Politik, Expansion und Wirtschaft.

dauern. Spice Wars sitzt hier also zwischen den Sandbänken. Um es als klassische Echtzeitstrategie zu bezeichnen, sind der Basenbau schlicht nicht ausgeprägt und die Kämpfe nicht präsent genug. Und wer ein vollumfängliches Globalstrategiespiel auf dem Wüstenplaneten erwartet, liegt damit ebenfalls ein Stück weit daneben. Das neue Dune ist beides. Und darin liegt eine Herausforderung, aber auch großes Potenzial.

### Nebel kann auch hübsch sein

Das Erste, das uns bei der Gameplay-Präsentation von Dune: Spice Wars ins Auge fällt, ist der vorherrschende Nebel des Krieges. Und das nicht nur, weil zu Beginn einer Partie die ganze Karte davon bedeckt ist und lediglich eine winzige Zone mit der Hauptstadt unserer Fraktion verschont wird. Er sieht auch ganz banal gesagt recht hübsch aus. Das mag jetzt nach einer eigentümlichen Faszination für Sandwolken klingen, aber wie die dicke, hellbraune Staubmasse über die Landschaft suppt und sich dabei gleich einer großen Gewitterwolke stetig wiegt und wölbt, hat fast schon etwas Hypnotisierendes. Allgemein sehen insbesondere die Landschaften von Spice Wars super aus, und das, obwohl es hier großflächig vorlagengetreu nur – wir erwähnten es schon – Wüste zu sehen gibt. Wie gut euch die teilweise sehr überzeichneten Charaktere gefallen, ist eine andere Frage. Gerade in den ersten Spielminuten geht es aber nun mal darum, besagte Sandwolken mithilfe der libellenartigen Ornithoptoren zu vertreiben. Darunter verbergen sich immerhin allerlei Fragezeichen, die es zu erkunden gilt. Im besten Fall entdecken wir auch direkt neben der Hauptstadt schon eine lila getünchte Fläche – eine Ressourcenquelle für das im Dune-Universum alles bestimmende Spice, logisch. Und jetzt endlich Krieg?

### Ressourcen ausgraben

Dass Spice in irgendeiner Form eine Rolle in einem Dune-Spiel hat, steht außer Frage. Es ist allerdings bei weitem nicht die einzige Ressource, um die wir uns bemühen sollten. Tatsächlich nimmt Spice im Großen und Ganzen auch gar keine so übermäßig wichtige Rolle ein, die alles andere in den Schatten stellt. Wasser soll beispielsweise mindestens ebenso wichtig sein wie die begehrte Droge. Geht das Wasser aus, fangen die Untertanen an zu rebellieren.

Spice hat in erster Linie den Zweck, dass wir damit eine weitere Ressource gewinnen, nämlich Solari. Das ist schnöder Mammon, der bekanntermaßen in globalen Strategiespielen immer wichtig ist. Sei es, um Soldaten zu bezahlen, Gebäude zu bauen oder Agentenaktionen zu finanzieren. Wahlweise können wir das Spice aber auch horten, was laut den Entwicklern noch wichtiger ist. Regelmäßig verlangt der Imperator einen Anteil, und sollte dann nicht genug vorhanden sein, hat das negative Folgen für unser Ansehen im Landsraad. Ein Ort, an dem sich alle Adeligen des Imperiums zum Streiten treffen. Ausnahmslos Drogen, Wasser und Geld sind aber auch nicht das Wahre. In



Die Hauptrolle (Paul Atreides) spielte Kyle MacLachlan, der später vor allem durch »Twin Peaks« bekannt wurde.

Dune brauchen wir für den Bau von Gebäuden zusätzlich noch eine Ressource namens Plascrete und um Soldaten zu rekrutieren Manpower – also Untertanen. Die meisten dieser Ressourcen werden durch das Entdecken von Wracks, Ruinen oder Karawanen gesammelt oder abgebaut. Insbesondere fürs Abbauen müssen wir zusätzlich nahe Dörfer übernehmen. Das geht normalerweise mit Waffengewalt, die Fraktion des Hauses Atreides kann potenzielle Verbündete aber auch mit Worten weichkochen.

## Jeder Adelige für sich

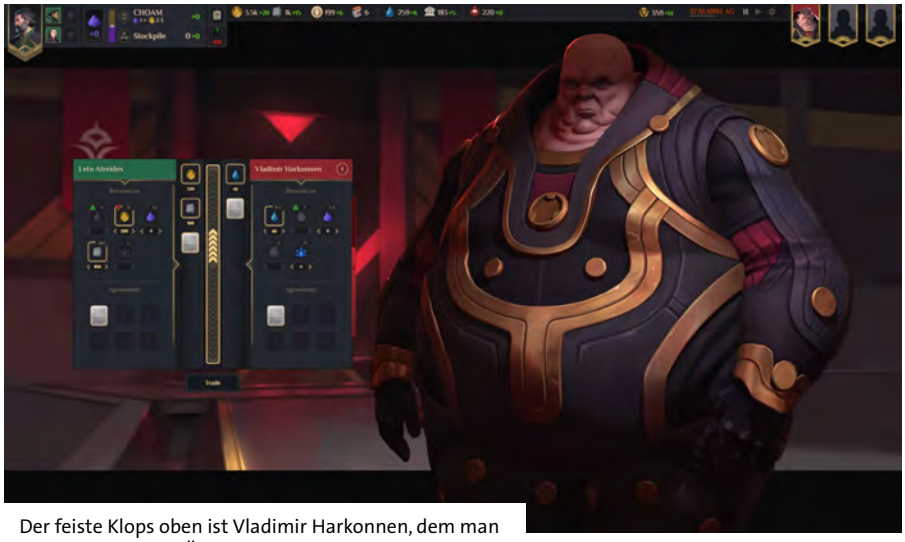
Ein Dorf zu umgarnen, anstatt die Bevölkerung zum Anschluss zu zwingen, ist ein Beispiel dafür, wie sich jede der insgesamt vier Fraktionen von den anderen abheben soll. Namentlich bekannt sind bisher lediglich Haus Atreides und Haus Harkonnen. Die alten Streithähne. Während das diplomatisch versierte Haus Atreides Wert auf Loyalität sowie Ehre legt, kennt man Haus Harkonnen unter dem kugelrunden Anführer Vladimir als gewissenlose Opportunisten, die militärischer Macht den Vorzug geben sowie mit Spionage oder gar Meuchelmord liebäugeln. Jede Fraktion kann sich aber von Spiel zu Spiel nochmal leicht unterscheiden, da wir gleich zu Beginn zwei von insgesamt vier Beratern auswählen. Jeder davon gibt nochmal passive Vorteile. Beispielsweise können wir uns entscheiden, ob wir in der Rolle des Hauses Harkonnen unseren diplomatischen Nachteil mit einem in diesem Bereich versierten Politiker ausgleichen oder die militärische Stärke dieser Fraktion dank eines beinharten Generals noch weiter optimieren.

Jede Fraktion bekommt außerdem eine komplett einzigartige Auswahl an Einheiten an die Hand. Die Streitkräfte der Atreides setzen auf eine gute Verteidigung und haben die Möglichkeit, sich gegenseitig zu unterstützen – Harkonnens Truppen gehen hingegen äußerst brutal vor, können in Berserkerwut verfallen oder richten immensen Schaden auch auf Kosten der eigenen Leute an. Dune: Spice Wars ist nicht gerade subtil darin, zu zeigen, wer die Sympathie trägt. Aber das war in der Vorlage auch nie anders.

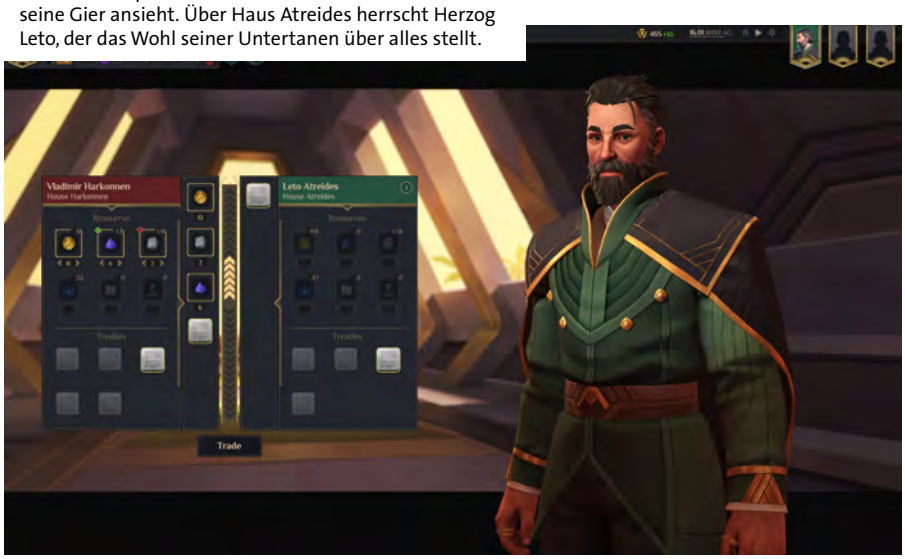
Die Kämpfe in Dune sind allerdings nicht gerade das emotionale Highlight der Präsentation. Hier soll die richtige Positionierung und gutes Mikromanagement zwar notwendig sein, bislang wirkt das alles aber nicht nach einer fulminanten Schlacht. Die Figuren hauen sich ein wenig, bis die anderen Staub fressen. Solche Gefechte können übrigens auch Sandwürmer anlocken, die dann mal eben ganze Regimenter verspeisen. Das wiederum sieht dann doch eindrucksvoll aus.

## Fürsten, Händler, Intriganten

Sicherlich kann sich an den Kämpfen bis zum Release noch einiges ändern, schließlich wird weiterhin an den Effekten gefeilt, und ob es spannende strategische Entscheidungen gibt, zeigt spätestens eine Anspiel-Session. Aber klar ist auf jeden Fall, dass

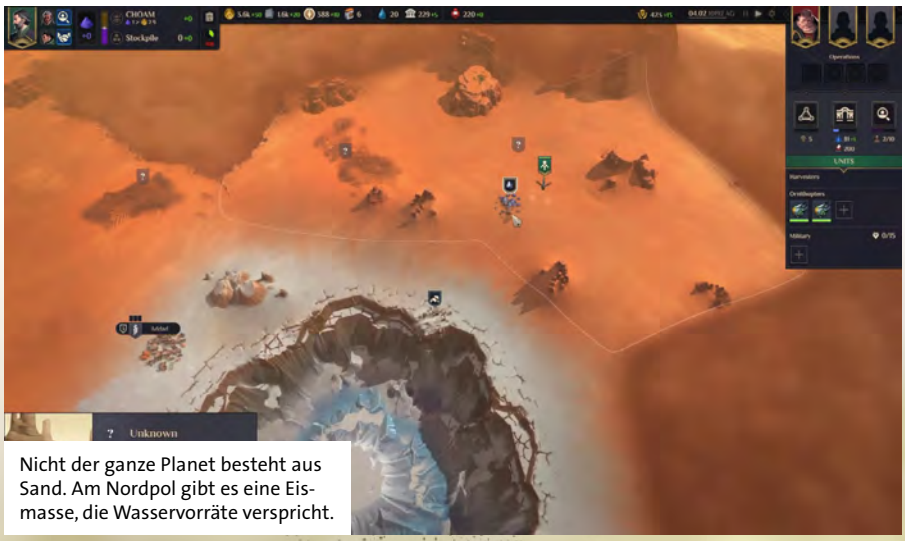



Der feiste Klops oben ist Vladimir Harkonnen, dem man seine Gier ansieht. Über Haus Atreides herrscht Herzog Leto, der das Wohl seiner Untertanen über alles stellt.




Schlachten in Dune: Spice Wars den Spielspaß nicht alleine schultern müssen. Da wären wir auch wieder beim Punkt: Spice Wars ist zwar ein RTS, aber eines mit sehr präsenten 4X-Mechaniken. Deshalb wird es neben Kämpfen auch wichtig, unsere Kontrahenten diplomatisch in die Schranken zu weisen. Dafür bietet Spice Wars drei Möglichkeiten:

- Diplomatie: Ganz klassisch können wir mit anderen Fraktionen auf der Karte einfach in Kontakt treten. Harkonnen und Atreides müssen sich also nicht zwangsweise bitterbös bekriegen. Im Diplomatiefenster werden dann hauptsächlich Waren ausgetauscht oder Abkommen geschlossen. Beispielsweise kann man sich darauf einigen, die gegenseitige Autorität zu steigern. Dafür darf keine der beiden Fraktionen im Landsraad gegen die andere stimmen. Solche Verträge werden im Forschungsbaum freigeschaltet.
- Der Landsraad: Im Verlauf einer Partie Spice Wars sammelt unsere Fraktion politi-



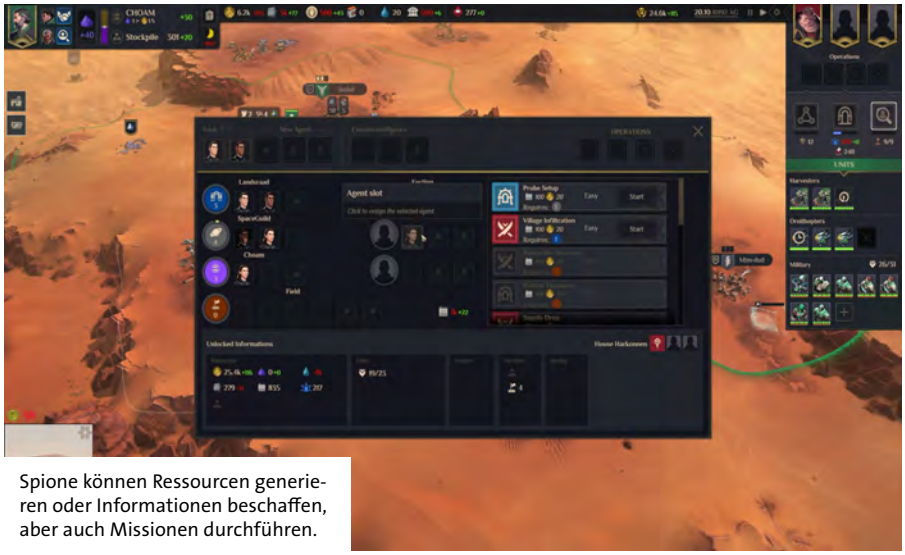

Nicht der ganze Planet besteht aus Sand. Am Nordpol gibt es eine Eismasse, die Wasservorräte verspricht.

schen Einfluss. Entweder durch gute Beziehungen mit anderen Fraktionen, pünktliche Spice-Abgaben an den Imperator, besondere Gebäude oder Spionage. Mehr Einfluss bedeutet mehr Stimmen im Landsraad, der Adelsversammlung des Imperiums. Hier werden regelmäßig Verordnungen gewählt, die immer eine bestimmte Fraktion betreffen. Die können negativ oder positiv ausfallen. Eine Verordnung erhöht beispielsweise sämtliche Baukosten der gewählten Fraktion um 50 Prozent.

- Spionage: Jede Fraktion kann bis zu neun Agenten mit Missionen beauftragen. Dafür werden die Charaktere einfach zu einer anderen Fraktion oder einer Institution gesandt. Als Spion beim Feind sammelt der Agent Informationen zu Ressourcen und Militär, im Landsraad hingegen wird Einfluss generiert, während Orte wie die Space Guild oder die CHOAM Manpower beziehungsweise Geld generieren.

Das klingt zunächst mal nach sehr viel, in Sachen Komplexität bleibt aber jede dieser Optionen recht seicht – zumindest nach unseren bisherigen Eindrücken. Spice Wars will eben keine tagelangen Partien lostreten, sondern sich auf die anfangs schon erwähnten fünf Stunden reduzieren.

Dieser Sieg nach fünf Stunden ist ebenfalls nicht ausnahmslos militärisch zu erreichen. Wir können natürlich die anderen Fraktionen vollständig vom Planeten kegeln und uns dann diebisch grinsend in sämtlichen Spice-Vorkommen von Arrakis wälzen, dafür braucht es aber nicht immer Soldaten. Neben der totalen Vernichtung gilt eine Fraktion auch dann als ausgeschaltet, wenn uns mit einem Agenten eine extrem ressourcenaufwändige Meuchelmordaktion gelingt. Noch unblutiger ist der diplomatische Sieg. Mit genug Einfluss können wir die anderen Fraktion im Landsraad dann schließlich dazu zwingen, unseren Herrscher zum Gouverneur von Arrakis zu bestimmen. Ach, und einen Punktesieg gibt es ebenfalls, der hier Hegemonie heißt. Aber wer will denn schon nach Punkten gewinnen!?



Spione können Ressourcen generieren oder Informationen beschaffen, aber auch Missionen durchführen.

## Trocken wie die Wüste

Diese Mischung aus Echtzeit- und Globalstrategie hat ihren Reiz, keine Frage. Es gibt immerhin Menschen, die vielleicht nicht ihr ganzes Wochenende für eine einzige Partie Civilization opfern wollen. Und wer Dune kennt, dem werden all die politischen Feinheiten im Hintergrund sicherlich gut gefallen. Es geht in dieser Welt eben oft um mehr als Krieg und Spice.

Gemessen an den Gameplay-Szenen besteht aber aktuell noch die Gefahr, dass Diplomatie, Handel und Spionage in ihrer aktuellen Form nicht reichen, um dauerhaft Spannung zu erzeugen. Denn Dune: Spice Wars wirkt noch sehr trocken. Das liegt nicht nur an den etwas unspektakulären Kämpfen, auch die etwas schnöden Landsraad- und Spionageaktionen lassen unseren Paracompass nicht unbedingt auf Richtung Spielspaß steuern. Und außerdem ist da ja auch noch diese endlose Wüste! Aber komplett einschätzen können wir das bislang noch nicht. Einmal wird das Interface noch überarbeitet, und zusätzlich muss ein solches Strategiespiel eigenständig erschlossen werden, bevor wir uns ein Urteil bilden. Vielleicht entwickeln Militär, Basenbau, Landsraad und Spionage ja so gut verzahnte Wechselwirkungen, dass der Strategos in uns gar nicht mehr aufhören will. Allein um das herauszufinden, wollen wir unbedingt an dem Spiel dranbleiben. Der zweite Grund ist schlichtweg, dass Spice Wars einfach eine so interessante Genremischung ist. Kenner der Vorlage würden an dieser Stelle vielleicht eher Melange sagen. Und diesbezüglich wüssten wir nur zu gern, ob das Konzept tatsächlich aufgeht. ★



Wer nicht aufpasst, wird bei Kämpfen in der Wüste leicht zu Wurmfutter.

## MEINUNG



Fabiano Uslenghi
@StillAdrony

Ich bin gerade noch dabei, mir das Dune-Universum ein wenig zu erschließen. Bislang hatte ich dafür noch nicht die Gelegenheit. Dune hatte schließlich seinen kulturellen Höhepunkt, bevor ich geboren wurde. Deshalb muss ich zu meiner Schande auch gestehen, dass ich Dune 2 nie gespielt habe. Aber ich bin dabei, das so langsam aufzuarbeiten. Da kam mir auch die neue Verfilmung aus dem letzten Jahr gerade recht. Spice Wars ist meine nächste Gelegenheit. Ich will gerne verstehen, was die Fans an diesem Universum so fasziniert. Schon jetzt verstehe ich auf jeden Fall, wieso sich einige womöglich lieber ein lupenreines RTS gewünscht hätten anstatt diese doch recht ungewöhnliche Mischung mit Mechaniken der Globalstrategie. Aber Dune 2 ist ja nicht bis heute berühmt, weil es die RTS-Konventionen von 1992 seelenruhig weitertrug. Es hat sich neu orientiert und eine eigene Untergattung geschaffen.

Ob Spice Wars etwas Ähnliches gelingt? Na ja, da darf man getrost dran zweifeln. Irgendwie reizt mich aber die Vorstellung, das selbst zu spielen. Zu erfahren, ob man Globalstrategie wirklich auf maximal fünf Stunden umfassende Partien runterdampfen kann. Bislang ist mein Eindruck, dass es zu trocken wirkt für so schnelllebige Partien. Aber hey, das passt ja auch irgendwie ganz hervorragend zum Setting.

## Diplomacy is Not an Option

# DIPLOMATIE IST … SCHWIERIG

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **–** Entwickler: **Door 407** Termin: **2022**

Im neuen Mittelalterspiel treffen Echtzeitstrategie und Survival auf unnachgiebige Feinde. Unglaublich unzählige unnachgiebige Feinde. Von Jonas Gerhardt



**Jonas Gerhardt**
Als Stronghold vor gut zwei Jahrzehnten erschien, fehlte Jonas zunächst das nötige Taschengeld, um seine damals noch bescheidene Strategiespielesammlung zu erweitern. Also musste die Demo-CD herhalten. Rauf und runter spielte er diese eine einzige Mission, bis er endlich das komplette Spiel in den Händen hielt. Seitdem bilden Burgen und Strategie für ihn ein heiliges, untrennbares Gefüge, und umso mehr freut er sich, mit Diplomacy is Not an Option ein Spiel anschauen zu können, das genau auf diese Tugenden setzt.




In den Endlosszenarien von Diplomacy is Not an Option können Festungen gigantische Ausmaße annehmen.



»Seid gegrüßt, Sire!« Wer bei diesen Worten schwärmerisch an die glorreichen Tage von Stronghold zurückdenkt, dem wird bei Diplomacy is Not an Option schnell das Herz aufgehen. Bereits das Menü macht die kühnsten Strategenträume wahr. Es gibt eine vielversprechende Kampagne, zeitfressende Endlosspielszenarien, das obligatorische Tutorial. Sogar die Spieloptionen lassen freudig schmunzeln. Unter dem Reiter »Diplomatie« wird die Wahl gelassen zwischen »Nein«, »Aus« und »Ist keine Option!«. Hah! Netter Gag, liebe Entwickler, als wahrer Strategieexperte will ich sowieso voller Tatendrang auf ins Gefecht! Mehrere verzweifelte Stunden inklusive vieler erfolgloser Neustarts später wünsche ich mir aber möglicherweise, ganz vielleicht dann doch so etwas wie eine Diplomatiefunktion.



Anfangs müssen wir mit einfachen Holzmauern vorliebnehmen.

## Trügerische Idylle

Dabei startet jede Partie so beschaulich und unschuldig. Im putzigen Polygon-Look laufen Bürger geschäftig zwischen den Gebäuden, Hühner jagen am Kornspeicher umher, und am Waldrand verschwinden Hirsch und Reh im strahlenden Grün. Das Hofleben floriert. Zumindest bis vor kurzem. Ausgerechnet an Gold mangelt es derzeit, denn der Pöbel möchte neuerdings steuerfrei leben! Die Rebellion der Untertanen ist der Ausgangspunkt der Kampagne. Die ist aktuell noch alles andere als riesig, sondern beinhaltet während der Early-Access-Phase des Spiels nur zwei Missionen. Der Entwickler Door 407 verspricht aber ordentlich Nachschub zum vollständigen Release. Die Missionskarte, auf der wir unsere nächsten Schritte planen, zeigt schon viele zurzeit nicht zugängliche Regionen und gar Kontinente. Der aktuelle Mangel an Content ist ohnehin halb so wild, denn für die zweite Mission habe ich bereits so viel Zeit und Nerven gebraucht wie für manch andere komplette Strategiekampagne (bis zu 20 Stunden).



Im späteren Spielverlauf greifen die Schergen von mehreren Seiten an.



Sogar Meteoriten können wir auf unsere Feinde feuern.

## Unsere Burg gegen die Welt

Nach bitterbösen, humorvollen Zwischensequenzen besteht für jede Mission die Wahl aus drei Schwierigkeitsgraden. Als Veteran des Genrekollegen They Are Billions spricht mich der mittlere an: »Herausforderung angenommen«. Ziel ist es, die eigene Festung gegen die immer größeren Angriffswellen der Rebellen zu verteidigen. In ordentlicher Tower-Defense-Manier ziehen wir dafür etliche Türme und Mauern hoch, die wir mit zahlreichen Soldaten und Katapulten bestücken. Fantastische Elemente finden auch ihren Einzug, dann dürfen wir auf Gegnermassen Lichtblitze und Meteoriten schleudern.

Zeitgleich benötigen wir eine funktionierende und wachsende Infrastruktur, um unser Heer zu vergrößern. Dafür müssen wir expansiv handeln und uns ausbreiten, da Ressourcen wie Holz und Stein endlich sind. Ein wachsendes Reich bedeutet auch breitere Fronten. Eine Schwäche, die unser Gegner gnadenlos ausnutzt. Ab einem gewissen Zeitpunkt schicken die Rebellen pausenlos Truppen aus allen Richtungen.

Wer nicht rechtzeitig mit den Aufsässigen fertig wird, hat keine Verschnaufpause bis zur nächsten, teils gigantischen Gegnerwelle. Schnelles Agieren und viel Multitasking sind daher gefragt, um stets Herr oder Herrin der Lage zu bleiben. Die schwache, teils selbstmörderisch wirkende Wegfindung der eigenen Truppen macht einem da nicht selten einen Strich durch die Rechnung, was zu einigen Frustmomenten führt. Erst durch mehrmalige Neustarts, das Justieren meiner Truppenaufstellung und die Optimierung meiner Baureihenfolge durfte ich am Ende wieder glücklich die Steuern meiner geläuterten Bevölkerung eintreiben.

Hardcore-Strategen werden mit Diplomacy is Not an Option ihre wahre Freude haben. Übrigens: Der leichteste Schwierigkeitsgrad »Ein Spaziergang durch den Park« ist definitiv keine entspannte Auszeit, sondern bietet bereits herausfordernde Belagerungen und ähnelt somit eher »normal« statt »leicht«.




Nahrung, Holz, Stein und Eisen bilden die Grundressourcen.

## Überlebenskampf

Der Kern und das Prunkstück von Diplomacy is Not an Option sind die unglaublich riesigen, schön in Szene gesetzten Schlachten. Die schiere Masse an Gegnern, die sich einem entgegenwirft, versetzt einen regelmäßig ins Staunen und lässt schnell vergessen, dass gerade die eigene Festung in Schutt und Asche gelegt wird und sich Leichenberge türmen. Beides, aber vor allem Letzteres sollte tunlichst vermieden werden, denn Gefallene müssen auf einem Friedhof bestattet werden. Wer das aufschiebt, riskiert eine Seuche und besiegelt damit den langsamen, leidvollen Untergang der Bevölkerung.

Ebenso müssen wir als vorbildlicher Lord dafür sorgen, dass unsere verblendeten, treuen Untertanen stets genug Futter auf den Teller bekommen. Immerhin helfen uns zahlreiche Mikromanagement-Features.

Apropos Nahrungsversorgung: Wer sich vom Spiel den Tiefgang eines Städtebau- oder Wirtschaftssimulators erhofft, der wird enttäuscht. Statt einer Produktionskette erzeugen beispielsweise unsere Farmen Weizen, Mehl und das finale Brot einfach als eine Art All-Inclusive-Gebäude.

Die Ressourcenbeschaffung findet ohne Umwege statt. Zwar gibt es Technologiestufen für mächtigere Gebäude und Waffen sowie einen Forschungsbaum. Von den 32 Forschungen ist aber knapp die Hälfte nahezu nutzlos. Insgesamt wirken somit Aufbau, Wirtschaft und Forschung zu simpel.

## Mehr. Immer mehr!

Mehr unterschiedliche Einheiten, noch größere Burgen, noch größeres Spektakel. Genau diese Punkte rückt Door 407 in der Entwicklung bis zum finalen Release weiter in den Mittelpunkt. Noch nicht einzuschätzen ist, ob die Kampagne langfristig motivieren kann. Wird die Story mehr Tiefgang entwickeln? Kann das Spielprinzip immer aufs Neue motivieren? They are Billions ist genau in diesen Punkten gescheitert. Ein spannender, bereits vorhandener Ansatz ist die Möglichkeit, ab der zweiten Mission die Seiten zu wechseln und der Rebellion beizustehen. Fortan kämpfen wir für die gerechte Sache des Pöbels auf der Missionskarte. Abgesehen vom nochmals gestiegenen Herausforderungslevel ändert sich aktuell sonst aber nichts am Aufbau- und Verteidigungsprinzip. Und auch nichts an der Wegfindung. ★



Die Lichtwechsel zwischen Tag und Nacht sind hübsch anzusehen.

## MEINUNG



Jonas Gerhardt
@GameStar_de

Egal ob in Starcraft, Warcraft oder Age of Empires: Ich liebe Verteidigungsmissionen! Die anfangs winzige Basis zu einer stattlichen Festung umzuwandeln, um gegen zahlreiche Feindeshorden zu bestehen, ist für mich das Highlight jeder Kampagne. Und wenn ein Spiel wie Diplomacy is Not an Option sich noch von Klassikern wie Stronghold inspirieren lässt, dann steht dem Verkaufserfolg doch eigentlich nichts mehr im Wege. Tatsächlich aber stand meinem persönlichen Siegeserfolg in der zweiten Mission vieles im Wege. Diplomacy is Not an Option ist ein spaßiges, aber extrem kniffliges Echtzeitstrategiespiel, das Fehler gnadenlos bestraft. Meine anfängliche Naivität wich dem eisernen Willen, die Kampagne auf den höheren Schwierigkeitsgraden zu meistern. Trial&Error, viel Schweiß und Herzblut standen auf der Tagesordnung. Wer eine Herausforderung sucht, der wird sie hier garantiert finden.

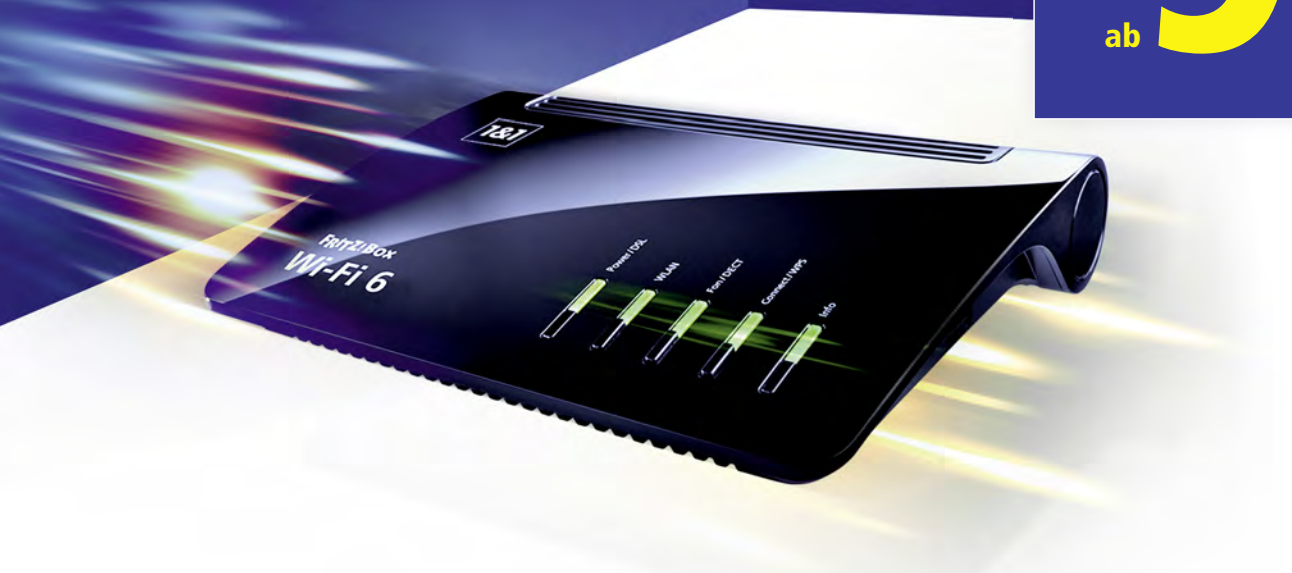
# 1&1 DSL und Glasfaser

connect
SEHR GUT
FESTNETZTEST
BUNDESWEITE ANBIETER
1&1
Heft 8/2021
www.connect.de

DIE WELT
Service-Champions
im erlebten Kundenservice
1&1 DSL
Nr. 1 der Internet-Provider
Im Ranking:
11 Internet-Provider
www.service-champions.de
ServiceValue GmbH 10|2021

**INTERNET & TELEFON**

ab **9,99** €/Monat*
16 MBit/s Tarif für 6 Monate, danach 29,99 €/Monat




## 1&1 DSL oder Glasfaser – Highspeed für jeden Anspruch!

Wechseln Sie jetzt unterbrechungsfrei zu 1&1 und erleben Sie schnelles WLAN in allen Räumen. Sie brauchen sich um nichts zu kümmern – 1&1 übernimmt alle Formalitäten und kündigt auf Wunsch Ihren bestehenden Internet-Vertrag. Anschließend schalten wir pünktlich Ihren neuen DSL- oder Glasfaser-Anschluss. Sichern Sie sich 1&1 Highspeed-Internet und Telefon zum besten Preis.

Inklusive




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

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

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

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

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

1&1
**1und1.de**
**02602/9690**

MEMBER OF united internet

*1&1 DSL 16 für 9,99 €/Monat für 6 Monate, danach 29,99 €/Monat. Internet-Flat: Unbegrenzt surfen mit bis zu 16 MBit/s. Tarife je nach Verfügbarkeit als DSL- oder Glasfaser-Tarif. Für Glasfaser-Tarife: In vielen Regionen möglich. Im Vergleich zu DSL-Tarif gleicher Geschwindigkeitsklasse Danach-Preis jeweils 5,– € Aufpreis/Monat. Sofern keine Glasfaserleitung vorhanden ist, Ausbau und Eigentümergenehmigung erforderlich. Aktion: Baumaßnahmen aktuell kostenfrei. Für alle Tarife gilt: Telefon-Flat: Rund um die Uhr kostenlos ins dt. Festnetz telefonieren. Anrufe in alle dt. Mobilfunknetze 19,9 ct/Min. Mögliche Hardware: z. B. 1&1 HomeServer+ für 6,99 €/Monat. Der Preis fällt zu den zusätzlichen monatlichen Tarifleistungen an, die zusammen mit der Hardware angeboten werden. Router-Versand: einmalig 9,90 €. Bereitstellungspreis: einmalig 49,95 € (DSL) bzw. 69,95 € (Glasfaser). Mindestlaufzeit: 24 Monate. Kündigungsfrist: 1 Monat zum Ende der Vertragslaufzeit. 30 Tage testen: Sonderkündigung im ersten Monat. Abbildung ähnlich, Änderungenund Irrtümer vorbehalten. Preise inkl. MwSt. 1&1 Telecom GmbH, 56403 Montabaur.



Star Wars zum Mitspielen

# DIE GAMING-ZUKUNFT VOM KRIEG DER STERNE

Auf welche neuen Star-Wars-Spiele können sich SciFi-Fans freuen? Wir listen euch alle kommenden Titel auf – bestätigte wie unbestätigte. Von Lego Star Wars über Jedi: Fallen Order 2 bis zum Remake von Knights of the Old Republic. Von Elena Schulz und Valentin Aschenbrenner

Ihr fragt euch vielleicht, welche Abenteuer in einer weit, weit entfernten Galaxis euch nach Jedi: Fallen Order, Squadrons oder Battlefront 2 erwarten? Da können wir helfen: Auf den folgenden Seiten stellen wir euch alle Star-Wars-Spiele vor, die in den kommenden Jahren erscheinen werden. Ob einige davon aber nicht doch auf der Oberfläche des Todessterns aufschlagen und vaporisiert werden, ist nicht auszuschließen.

Das ist der Lauf der Spieleentwicklung, wie etwa das eingestellte Star Wars: 1313 zeigt, in dem ihr euch als Boba Fett durch die kriminelle Unterwelt Coruscants kämpfen solltet. Dabei listen wir nicht nur alle bestätigten Titel auf, sondern auch diejenigen, die noch angekündigt werden müssen – sofern die Quelle vertrauenswürdig ist.

Und falls ihr es noch nicht mitbekommen habt: Nicht nur kehrte mit Lucasfilm Games ein legendäres Label zurück, gleichzeitig beendete Disney den Star-Wars-Exklusiv-Deal mit EA. Das bedeutet, dass sich Fans in Zukunft über sehr viel mehr und sehr viel abwechslungsreichere Krieg-der-Sterne-Spiele von verschiedenen Entwicklern wie Publishern freuen können. Von EA kommen in den nächsten Jahren trotzdem mindestens drei neue Star-Wars-Spiele, wie wir nach der jüngsten Ankündigung wissen. ★

## STAR WARS: ECLIPSE

**Release:** unbekannt • **Entwickler:** Quantic Dream



Entwickler Quantic Dream hat zwar einige Bilder veröffentlicht, allerdings handelt es sich dabei um Designstudien.

Auf den Game Awards 2021 wurde ein neuer Star-Wars-Titel angekündigt: Eclipse spielt zur Zeit der High Republic, also etwa 200 Jahre vor den Ereignissen von »Episode 1«. Die Galaktische Republik befindet sich in dieser Ära noch in ihrer Blütezeit, und die Jedi fungieren wie ursprünglich vorgesehen als Hüter der Gerechtigkeit und des Friedens. Mehr ist offiziell nicht bekannt. Als Entwickler fungiert das französische Studio Quantic Dream, das für die story- und emotionsgetriebenen Adventures Heavy Rain, Beyond: Two Souls und Detroit: Become Human verantwortlich zeichnet.

Der Twitter-Account @accngt hat angebliche Details zu Eclipse veröffentlicht, ist inzwischen aber nicht mehr verfügbar. Dass es sich bei dem Leak um glaubwürdige Informationen zum Spiel von Quantic Dream handelt, liegt durchaus im Bereich des Möglichen: Vom selben Account wurde schon die Ankündigung von Star Wars: Eclipse mit einem Trailer korrekt vorhergesagt, @accngt scheint also zumindest über glaubhafte Quellen zu verfügen. Eclipse soll angeblich ein Action-Adventure mit einer frei erkundbaren Welt werden. Das Spiel soll dabei auf Action-Gameplay setzen, die Kämpfe spielen sich angeblich ähnlich wie in Jedi: Fallen Order. Außerdem basiere es auf »interaktivem Storytelling« und einer nicht linearen Geschichte, die aber noch geschrieben werde. Bei der Mischung aus Story und Gameplay habe man sich The Last of Us zum Vorbild genommen. Es soll außerdem mehr spielbare Charaktere als in anderen Spielen von Quantic Dream geben. Mit dabei sind zudem angeblich auch kompetitive Multiplayer-Elemente. Die Entwicklung sei Anfang 2021 gestartet. Allerdings sei diese sehr aufwendig, da die Engine umfangreich angepasst werden müsse. Dazu kommen wohl Schwierigkeiten bei der Anwerbung von Mitarbeitern.

Insgesamt scheint es sich laut den bisherigen Informationen bei Eclipse um ein ambitioniertes Spiel zu handeln. Wenn der Leak im Großen und Ganzen zutrifft, ist das möglicherweise aber auch ein Grund zur Sorge: Wenn nämlich das ohnehin schon anspruchsvolle Projekt mit zusätzlichen Problemen zu kämpfen hat, könnte das der Entwicklung empfindlich schaden.

# LEGO STAR WARS: THE SKYWALKER SAGA

**Release:** 5. April 2022 • **Entwickler:** TT Games



Das Lego-Spiel führt euch durch alle neun Kapitel der Hauptsaga von Star Wars.

Kennt man ein Lego-Spiel, kennt man alle Lego-Spiele, möchte man meinen. Immerhin spielen sich sämtliche Titel der Entwickler TT Games tatsächlich relativ ähnlich. Egal ob es sich gerade um Harry Potter, Indiana Jones oder Jurassic Park dreht. Für Lego Star Wars: The Skywalker Saga hat man sich aber Großes vorgenommen und Größeres in Aussicht gestellt.

Wir können erstmals nicht nur alle neun Episoden der Skywalker-Saga am Stück spielen, auch wird uns ein überarbeitetes und komplexeres Gameplay als noch in den Vorgängern versprochen. So gibt es nun Nahkampfkombos, die mehr Schaden verursachen, und das Schießen mit Blastern wirkt fast wie in einem Third-Person-Shooter. Unter anderem gibt es außerdem richtige Skill-Trees, diverse Charakterklassen und unterschiedliche Lösungswege für einzelne Kapitel. Außerdem sollt ihr wieder eine große Menge unterschiedlicher Charaktere spielen können, von über 300 freischaltbaren Figuren ist die Rede. Wer wollte nicht schon immer einmal in der Rolle von Sy Snoodles oder Coleman Trebor Todessterne in die Luft jagen und galaktische Imperien stürzen? Niemand? Na gut, wir haben ja nur gefragt ...

# KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC REMAKE

**Release:** unbekannt • **Entwickler:** Aspyr



Außer einem relativ nichtssagenden Teaser-Trailer gibt es noch kein Material zum KotOR-Remake.

Entwickler Aspyr legt mit Knights of the Old Republic eines der besten Rollenspiele überhaupt neu auf. Nachdem sich recht lange hartnäckige Gerüchte um das Projekt rankten, wurde die Neuauflage endlich im September 2021 auf Sonys PS5-Showcase bestätigt. Es wird aber wohl noch ein ganzes Weilchen dauern, bis wir das KotOR-Remake spielen dürfen. Die Entwicklung stand zum Zeitpunkt der Enthüllung noch recht am Anfang. Spannend ist dabei allemal, dass Knights of the Old Republic wirklich von Grund auf neu geschaffen wird, statt einfach nur die Auflösung anzupassen. Wie weitreichend die Änderungen letztendlich ausfallen, lässt sich zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht sagen.

Entwickler Aspyr hat bereits so einiges an Erfahrung mit Neuauflagen alter Star-Wars-Spiele gesammelt. Das Studio war in der Vergangenheit für Portierungen klassischer Star-Wars-Spiele wie Republic Commando oder Jedi Knight 2 verantwortlich. Mit dem Remake von KotOR wagt sich das Team nun an eine deutlich größere Aufgabe.

# OPEN-WORLD-SPIEL VON UBISOFT

**Release:** unbekannt • **Entwickler:** Massive Entertainment



Noch gibt es keine Bilder von Ubisofts Spiel, doch EAs eingestelltes Project Ragtag war wohl ähnlich angelegt.

Was für ein Spiel wird der Star-Wars-Titel der Division-Macher? Gute Frage, wir wissen es schlichtweg noch nicht. Aktuell ist lediglich bekannt, dass Massive Entertainment an einem im Star-Wars-Universum angesiedelten Open-World-Spiel arbeitet. In welcher Ära sich der Titel abspielt, welche Charaktere auftreten und sonstige Details lassen noch auf sich warten. Ebenso offen bleibt, wann das Projekt erscheinen soll. Die Entwickler von Spielen wie Far Cry 3 oder The Division 1 und 2 unterstehen für den kommenden Titel Julian Gerighty (The Crew, The Division 2), es soll die Snowdrop-Engine zum Einsatz kommen. Das Ubisoft-Spiel wurde am 13. Januar 2021 angekündigt. Die Enthüllung ging Hand in Hand mit der Info, dass die Star-Wars-Lizenz nicht länger exklusiv bei Electronic Arts liegt.



Seit 2018 wird Quantic Dream vorgeworfen, ein rassistisches und sexistisches Arbeitsumfeld zu fördern.

# STAR WARS JEDI: FALLEN ORDER 2

**Release:** unbekannt • **Entwickler:** Respawn Entertainment



Entwickler Respawn möchte die Abenteuer von Cal Kestis fortsetzen – wir haben nichts dagegen!

Schon lange wurde vermutet, dass eine Fortsetzung zu Jedi: Fallen Order kommen soll oder bereits in Entwicklung ist. Am 25. Januar 2022 verkündete EA dann schließlich, dass der Nachfolger zu Fallen Order tatsächlich in Arbeit sei. So weit, so erwartbar, denn der erste Teil des Jedi-Abenteuers war EAs bisher erfolgreichster Star-Wars-Launch überhaupt und wurde von Kritikern wie Spielern gefeiert. Zwar ist nun bekannt, dass die Star-Wars-Jedi-Serie fortgesetzt wird, viel mehr Informationen gibt es aber zum nächsten Spiel noch nicht. Als Game Director für den Nachfolger von Fallen Order soll Stig Asmussen fungieren, der bereits an der Entwicklung des ersten Spiels und an der God-of-War-Serie mitwirkte. Dass die Entwickler die Geschichte von Cal Kestis und seinem Droidenbegleiter BD-1 gerne weitererzählen würden, ist ebenfalls bekannt. Sofern die Entwicklung von Jedi: Fallen Order 2 bereits im Dezember 2019 begonnen hat, dürfte es trotz vorhandener Assets und Tools noch ein Weilchen dauern, bis wir den Nachfolger tatsächlich spielen können.

# EGO-SHOOTER VON RESPAWN

**Release:** unbekannt • **Entwickler:** Respawn Entertainment

Zusammen mit Jedi: Fallen Order 2 wurde im Januar 2022 auch ein Shooter angekündigt, der ebenfalls von Respawn Entertainment entwickelt werden soll. Bereits bekannt ist, dass Peter Hirschmann als Game Director für den neuen Shooter zuständig ist. Hirschmann hatte zuvor schon an den alten Shootern Star Wars: Battlefront (2004) und Battlefront 2 (2005) in führender Position mitgearbeitet. Außerdem trat er bereits als Produzent des ersten Medal of Honor auf. Als Personalie für einen neuen Star-Wars-Shooter ist Peter Hirschmann wohl eine passende Wahl. Ob das neue Spiel ein Multiplayer-Shooter wird oder auf eine Singleplayer-Kampagne setzt, muss sich noch herausstellen. Anscheinend wird das Team aber eine neue Marke entwickeln. Einem neuen Battlefront hat EA ohnehin bereits eine Absage erteilt, da die Lizenzkosten zu hoch ausfielen. Wann der Shooter von Respawn erscheinen soll, ist bisher unbekannt, eine Weile dürfte es aber noch dauern. Denn laut EA hat das zuständige Team gerade erst mit der Arbeit an dem Titel begonnen.



Im Star-Wars-Universum gab es schon einige tolle Shooter: Hier seht ihr Jedi Knight 2.

# STAR WARS: HUNTERS

**Release:** 2022 • **Entwickler:** Zynga



Im Mobile-Spiel Hunters haut ihr euch mit Star-Wars-Charakteren gegenseitig auf die Omme.

Kein Release für PC und Next-Gen-Konsolen: Hunters wird ein Multiplayer-Titel, angesiedelt im Star-Wars-Universum, der ausschließlich für Nintendo Switch und Mobilgeräte erscheint. Seit kurzem könnt ihr im Gameplay-Trailer sehen, wie das Ganze aussehen wird. Zwei Teams mit jeweils vier »Huntern« werden in von Filmschauplätzen inspirierten Arenen gegeneinander antreten. Hier müsst ihr die unterschiedlichen Kampfstile und Fähigkeiten der verschiedenen Figuren nutzen, um die Oberhand zu gewinnen. In Hunters steht euch eine Palette recht bunter Charaktere zur Auswahl. So gibt es den Mandalorianer Aran Tal, die Sith-Kriegerin Rieve, Kopfgeldjägerin Imara Vex, Ughnaut Slingshot, Ex-Stormtrooper Sentinel, Rebellenkämpferin Zaina, Wookiee Grozz, den ... Roboter-Jedi J-3DI und zwei Jawas in einem Trenchoat mit dem gemeinsamen Namen Utooni – eine Anspielung auf den bekannten Jawa-Ausruf »Utinni!«.

# STRATEGIESPIEL VON RESPAWN

**Release:** unbekannt • **Entwickler:** Bit Reactor

Zusammen mit den vorherigen beiden Titeln kündigte EA im Januar 2022 auch ein Strategiespiel im Star-Wars-Universum an, das ebenfalls im Hause Respawn produziert werden soll. Dabei arbeitet man mit dem neu gegründeten Studio Bit Reactor zusammen, das den Titel entwickeln wird. Die Arbeit an dem Strategiespiel hat bereits begonnen, allerdings sucht man noch nach weiteren Mitarbeitern. Mit dabei sind bereits ehemalige XCOM- und Civilization-Entwickler. Deshalb ist es möglich, dass es sich bei dem Titel um ein Rundenstrategiespiel handelt. Die Entwickler selbst sprechen davon, dass ihr Spiel das Genre neu definieren soll. Mehr Informationen zum Inhalt oder Release des Spiels sind bisher noch nicht verfügbar. Und so warten wir gespannt darauf, wie die Entwickler das Star-Wars-Universum als Strategiespiel umsetzen. Wie gut das funktionieren kann, zeigte bereits Empire at War auf dem PC. Eine Konsolenumsetzung davon wurde trotz zunehmender Zahl von Strategiespielen auf PlayStation, Xbox und Co. nicht in Angriff genommen.



Empire at War hat auf dem PC eindrucksvoll bewiesen, dass Star Wars und Strategie sich nicht gegenseitig ausschließen.

# VR-SPIEL ZU THE HIGH REPUBLIC

**Release:** unbekannt • **Entwickler:** unbekannt

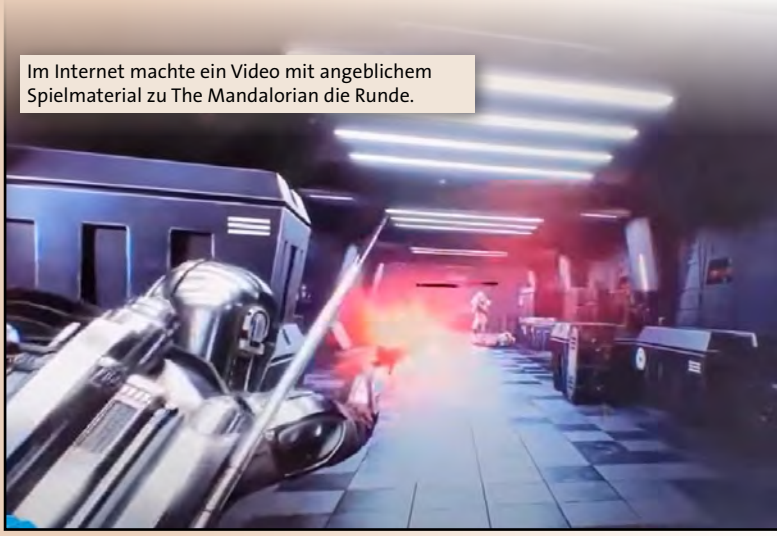

Star Wars und VR? Wer Squadrons in VR gespielt hat, weiß, dass in der Kombination viel Potenzial steckt.

Der Website Cinelinx zufolge ist bei Disney aktuell ein VR-Spiel zu The High Republic in Arbeit, der neuen Star-Wars-Ära, die aktuell primär in Romanen und Comics erkundet wird. Kinofilme sind dazu fürs Erste nicht geplant, dafür soll die neue TV-Serie »The Acolyte« auf Disney+ ebenfalls in dieser Zeit angesiedelt sein. Das Gerücht ist allerdings mit Vorsicht zu genießen. Die Geschichte des Titels soll sich genau wie Star Wars: Eclipse ungefähr 200 Jahre vor den Ereignissen von »Episode 1: Die dunkle Bedrohung« abspielen. Zu dieser Zeit befindet sich die Galaktische Republik auf ihrem Höhepunkt, die Jedi agieren als eine Art Texas Ranger und patrouillieren einzelne Sektoren des Universums. Allerdings ist in der High Republic nicht alles Friede, Freude, Eierkuchen, und die Weltraum-Wikinger der Nihil bringen die Ordnung aus den Fugen.

# THE MANDALORIAN

**Release:** unbekannt • **Entwickler:** unbekannt

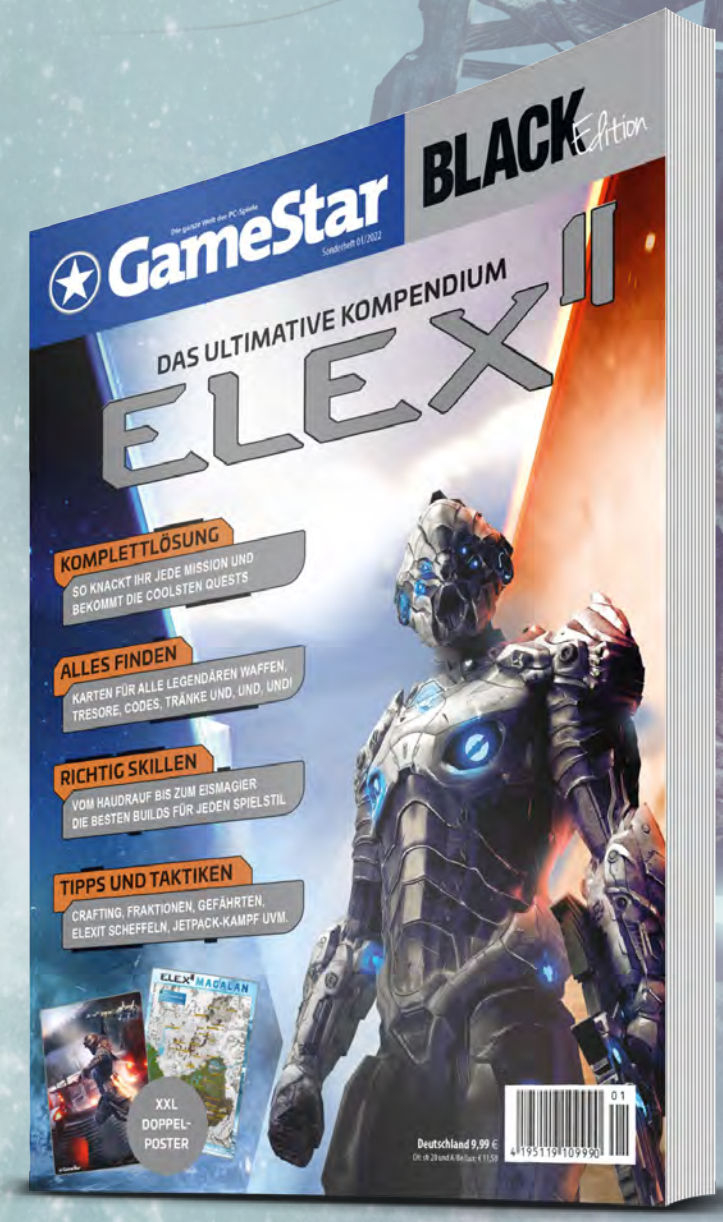
Die Disney-Serie »The Mandalorian« hat sich schnell als großer Erfolg herausgestellt und wird zukünftig mit weiteren Staffeln ausgebaut. Möglicherweise verschlägt es den titelgebenden Mandalorianer Din Djarin bald auch in ein Videospiel, denn Gerüchte dazu gibt es schon länger. Erstmals im April 2021 behauptete ein Insider, dass sich ein Spiel zu »The Mandalorian« in Entwicklung befinde. Details verriet er aber nicht. Offiziell ist ein Videospiel zu »The Mandalorian« bislang nicht angekündigt. Disney und Lucasfilm Games schweigen zu dem Thema und beteiligen sich an keinen Spekulationen. Neuen Schwung erhielten die Gerüchte dann wieder im August 2021, als es einen vermeintlichen Gameplay-Leak gab, der einen recht klassischen Third-Person-Shooter zeigte. Die Betonung liegt jedoch auf vermeintlich, denn bei den Spielszenen handelt es sich wahrscheinlich nur um den aufwendigen Fake eines Fans.


Im Internet machte ein Video mit angeblichem Spielmaterial zu The Mandalorian die Runde.


Das Unternehmen wird seit 2018 nicht nur durch die Vorwürfe, sondern auch durch damit verbundene Prozesse gebeutelt.

DAS ULTIMATIVE KOMPENDIUM ZU ELEX 2

# JETZT AM KIOSK







## ALLE QUESTS SCHAFFEN

Mit unserer Komplettlösung entreißt ihr dem Rollenspiel alle Geheimnisse

## XXL-POSTER MIT KARTE

Magellan komplett kartiert So findet ihr alle Locations!

## 148 SEITEN INSIDER-WISSEN

Guides und Tipps von erfahrenen Rollenspielern und Elexperten




## PERFEKTE ORIENTIERUNG

Wir kennen jeden Stein im Spiel und liefern Koordinaten für alle Lehrer, Waffen, Schätze etc.




## NIE WIEDER VERSKILLEN

So stimmt ihr die Fertigkeiten optimal auf euren Spielstil ab – ohne ärgerliche Fehlinvestitionen!




## FREUND ALLER VÖLKER

Mit fünf Fraktionen ist Magellan ein gefährlicher Ort, mit uns werdet ihr zum Top-Diplomaten

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

**Ja, ich bestelle das Sonderheft »Elex 2« 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/Elex2**

* Versandkosten innerhalb Deutschlands 2,90 Euro • Versand außerhalb Deutschlands 4,90 Euro • 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

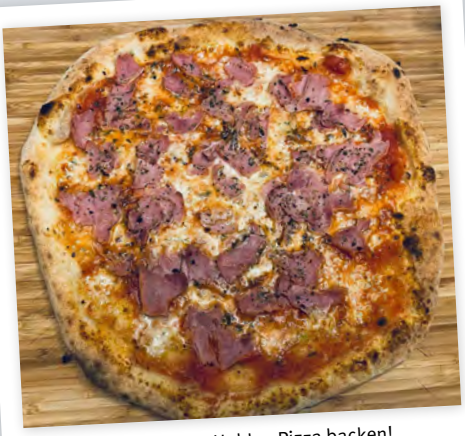
## Mag auch Schach – und Fußball



### Dennis Zirkler, freier Autor

@YungWerner

**ZULETZT GESPIELT:** Karnevalsmusik. Da kommt man als Kölner nicht drumrum, egal wie sehr man sich anstrengt.
**ZULETZT ZUFÄLLIG MITBEKOMMEN:** Auf einer Karnevalsparty: »Guck mal, das ist doch dieser Elm-Street-Typ… Mike Krüger!«
**ZULETZT GEDACHT:** Wie unheimlich Nightmare on Elm Street wäre, wenn Freddy Krueger von Mike Krüger gespielt worden wäre.
**DER LANGE WINTER IST BALD VORBEI. EURE AUSHÄUSIGEN FRÜHLINGSAKTIVITÄTEN:** Falls es klappen sollte: zwei Wochen Urlaub in Korea. Seoul, Busan, Geojedo, Jeju – alles schon durchgeplant!



Mein liebstes Hobby: Pizza backen! Das Ergebnis kann sich, nach jahrelangem Training, meines Erachtens durchaus sehen lassen.

# UNSER Team



### Heiko Klinge, Chefredakteur

@HeikosKlinge

**ZULETZT GESPIELT:** Bislang habe ich jedes From-Software-Spiel nach spätestens 15 Stunden abgebrochen, aber Elden Ring hat aktuell gute Chancen, dass ich dieses Mal tatsächlich dranbleibe.
**ZULETZT GEHÖRT:** Amorphis: Halo. Ich bin sicher: Wer Metal ohne Scheuklappen mag und kein Problem mit Growls hat, wird dieses Album lieben.
**ZULETZT GEDACHT:** Dieses Mal bin ich stark genau, um den Boss zu packen … okay, vielleicht doch noch nicht.
**DER LANGE WINTER IST BALD VORBEI. EURE AUSHÄUSIGEN FRÜHLINGSAKTIVITÄTEN:** Habe mir zu Beginn des Jahres vorgenommen, bei jedem schönen Wetter mit dem Fahrrad zur Arbeit zu fahren. Und bis jetzt halte ich durch.

### Markus Schwerdtel, Chefredaktion

@kargbier

**ZULETZT GEROCHEN:** Üble Dämpfe aus diesem verstopften Abfluss. Wo ist eigentlich der verdammte Pömpel?!
**ZULETZT GESCHAUT:** Space Force, 2. Season. Musste aber abbrechen, die Serie ist trotz des lustigen Themas einfach zu öde. Schade um die Idee!
**ZULETZT GEDACHT:** Das Blöde am Sonnenschein ist, dass man den Dreck auf den Fenstern besser sieht.
**DER LANGE WINTER IST BALD VORBEI. EURE AUSHÄUSIGEN FRÜHLINGSAKTIVITÄTEN:** Zählt rauslehnen zum Fensterputzen schon als aushäusig? Wenn nicht: Radltour zum Biergarten!





### Elena Schulz, Redakteurin

@Ellie_Libelle

**ZULETZT GESPIELT:** Elden Ring – was für ein wilder Ritt! Und das nicht nur, weil man ein Pferd hat. Dass ich nach diesem Test immer noch Lust auf die Open World habe, spricht für dieses Meisterwerk.
**ZULETZT GEGESSEN:** Massenhaft Fertigkram und Bestellessen, um während der ganzen Bosskämpfe zu überleben.
**ZULETZT GEDACHT:** Petra kriege ich auch noch dazu, Elden Ring zu spielen, wenn ich ihr einen besonders schönen Test schreibe. Wetten?!
**DER LANGE WINTER IST BALD VORBEI. EURE AUSHÄUSIGEN FRÜHLINGSAKTIVITÄTEN:** Ich will endlich mal einen Tauchkurs machen, um in Zukunft meine Hai-Fakten selbst überprüfen zu können. Das geht mit Neoprenanzug auch im Winter, wirkt bei warmem Wetter aber sehr viel gemütlicher.

### DU VERLÄSST UNS IN RICHTUNG BRANCHE. WAS WIRST DU GAR NICHT UND WAS WIRST DU BESONDERS VERMISSEN?

Nicht fehlen werden mir stressige Testsituationen. Es ist so schade, ein großartiges Spiel wie Elden Ring in Rekordzeit durchzocken zu müssen und dabei so viel am Wegesrand liegen zu lassen! Privat nehme ich mir lieber viel Zeit für jedes Spiel, gerade bei Open Worlds. Besonders vermissen werde ich natürlich meine Kollegen … wobei, die seh ich ja noch, wenn auch nicht am Arbeitsplatz. Genauso sehr wird mir das Analysieren und Zerpflücken von Spielen für die GameStar fehlen. Stimmt euch das wehmütig, könnt ihr aber auf meinem YouTube-Kanal The Last Pixel vorbeischauen, wo ich das öfter in Videoform tue.



## Géraldine Hohmann, Redakteurin

@mighty_dinomite

**ZULETZT GESPIELT:** Elden Ring. Als alte Souls-Veteranin kann mich nichts erschüttern. Und nach den ersten 30 Stunden ist man emotional genug abgestumpft, um jeden weiteren Bosskampf zu überleben.
**ZULETZT GEBASTELT:** Eine abenteuerliche Konstruktion aus Adaptern und Stromkabeln, um mit Fabiano mal wieder Silent Hill 2 auf der PS2 zu spielen.
**ZULETZT GEDACHT:** Wer hat diese Panzersteuerung für James Sunderland verbrochen, in der man via Steuerkreuz erst die gewünschte Laufrichtung auf der Stelle auswählt und dann mit vorwärts oder rückwärts langsam einparkt?
**DER LANGE WINTER IST BALD VORBEI. EURE AUSHÄUSIGEN FRÜHLINGSAKTIVITÄTEN:** Ganz oben auf meiner Liste steht mal wieder ein Mittelaltermarktbesuch. Und weitere Museums-Action mit Natalie, wir haben ein ganzes Google Doc mit Plänen!

## Michael Graf, Chefredaktion

@Greu_Lich

**ZULETZT GESEHEN:** Unsere beiden Katzen, die vom gegenseitigen Schlecken fließend in einen epischen Beißkampf übergehen.
**ZULETZT GEHÖRT:** Die Baustelle, die sich genau jetzt durch den Gehweg vor dem Haus fräsen muss. Da macht das Podcasten besonders Spaß.
**ZULETZT GEDACHT:** Könnte die Welt vielleicht mal fünf Minuten lang nicht durchdrehen? Ja? Das wäre schön.
**DER LANGE WINTER IST BALD VORBEI. EURE AUSHÄUSIGEN FRÜHLINGSAKTIVITÄTEN:** Haha, das Haus verlassen, so weit kommt's noch! Wie soll ich denn da bitteschön Vampire Survivors spielen? Wobei, es gibt ja jetzt dieses Steam Deck ...





## Dimitry Halley, Redakteur

@dimi_halley

**ZULETZT GESCHAUT:** Man of Tai Chi. Ein Film von Keanu Reeves, in dem Keanu Reeves der Böse ist und gegen seinen besten Freund kämpft, der auch im echten Leben sein bester Freund ist und ... nun, es war interessant.
**ZULETZT GESPIELT:** Nach dem mörderischen Sifu-Test wollte ich wissen, ob ich andere saumäßig schwere Fighting Games der 90er nun leichter packe. Nein.
**ZULETZT GEDACHT:** Dass der Umstieg auf Sodastream-Sprudel sich wie eine große Zäsur in meinem Leben anfühlt, sagt viel über mein Leben aus.
**DER LANGE WINTER IST BALD VORBEI. EURE AUSHÄUSIGEN FRÜHLINGSAKTIVITÄTEN:** Ich habe mir vorgenommen, häufiger wandern zu gehen. Die Alpen sollen sehr schön sein ... nach neun Jahren in München kann ich mir die ja mal angucken.

## Fabiano Uslenghi, Redakteur

@StillAdrony

**ZULETZT GELESEN:** Ich bin mal wieder nach Mittelerde zurückgekehrt und lese jetzt Beren und Lúthien.
**ZULETZT GEHÖRT:** Parallel höre ich mir erneut die Komplettlesung zu Herr der Ringe an. So schön, dass der deutsche Gandalf Achim Höppner Die Gefährten liest.
**ZULETZT GEDACHT:** Wie konnte jemand jemals der Meinung sein, dass es eine deutsche Übersetzung von Herr der Ringe braucht, in der Sam seinen lieben Frodo Chef nennt? Was soll das?
**DER LANGE WINTER IST BALD VORBEI. EURE AUSHÄUSIGEN FRÜHLINGSAKTIVITÄTEN:** Als Erstes muss ich meinen Balkon putzen, den ich monatelang komplett gemieden habe. Danach reicht es mir schon, ein wenig spazieren zu gehen und »Die Straße gleitet fort und fort« zu summen.





## Petra Schmitz, Leitende Redakteurin

@Flausensieb

**ZULETZT GEKOCHT:** Kohlrabi-Pommes. Erstaunlich gut geworden. Aber: Die dürften gar nicht Pommes heißen. Sprache, pfff!
**ZULETZT GESCHAUT:** Nach x Jahren endlich mal wieder die ollen Dr.-Who-Folgen mit Tennant. Kann inzwischen schmerzfrei Dalek- und Cybermen-Folgen überspringen.
**ZULETZT GEDACHT:** Ich habe keine Zeit für Elden Ring, ich habe keine Zeit für Elden Ring, ich habe keine Zeit für Elden Ring ... aaaaaargh ... Elena!
**DER LANGE WINTER IST BALD VORBEI. EURE AUSHÄUSIGEN FRÜHLINGSAKTIVITÄTEN:** Mit dem Steam Deck auf der Terrasse ... nein, natürlich nicht. Ich schnapp mir meine Kniffte und fotografiere Bäume, Blumen, Felsen, bis sie mir zu den Augen rauskommen. Es wird grandios.

## Natalie Schermann, Redakteurin

@theycallme_lie

**ZULETZT GESPIELT:** Elden Ring. Als kompletter Souls-Noob schlage ich mich gar nicht so schlecht.
**ZULETZT BESUCHT:** Das Staatliche Museum Ägyptischer Kunst in München. Unfassbar faszinierende Sammlung!
**ZULETZT GEDACHT:** Warum hab ich mich damals nur gegen das Archäologiestudium entschieden?! Warum?!
**DER LANGE WINTER IST BALD VORBEI. EURE AUSHÄUSIGEN FRÜHLINGSAKTIVITÄTEN:** Die Open World erkunden! Erst neulich habe ich einen komplett neuen Aussichtspunkt ganz in meiner Nähe entdeckt. Jetzt stehen ganz viele Spaziergänge in noch unbekannte Gegenden an.





## Valentin Aschenbrenner, Redakteur

@valivarlow

**ZULETZT GESPIELT:** Zuerst Dying Light 2, dann Cyberpunk 2077, jetzt Elden Ring. Dieser Februar hatte es wirklich in sich.
**ZULETZT BEOBACHTET:** Vom Balkon aus mit meinen beiden Miezen die Nachbarskatze, wie sie unverschämterweise in UNSEREN Garten stiefelt.
**ZULETZT GEDACHT:** Wenn sich meine Katzen bei unserem Vermieter beschweren könnten, würden sie es tun.
**DER LANGE WINTER IST BALD VORBEI. EURE AUSHÄUSIGEN FRÜHLINGSAKTIVITÄTEN:** Hofflohmärkte warten darauf, von mir um ihre Schallplatten erleichtert zu werden. Die kann ich dann wiederum drinnen hören. So schließt sich der Kreis.

## Peter Bathge, Redakteur

@GameStar_de

**ZULETZT GESTÖHNT:** Über zu viele Artikel und Videos zu Elex 2.
**ZULETZT GESTAUNT:** Darüber, wie umfassend die Kollegen im Sonderheft Elex 2 auseinandergenommen haben!
**ZULETZT GEDACHT:** Ich könnte jetzt einen neuen Elex-2-Durchgang anfangen ...
**DER LANGE WINTER IST BALD VORBEI. EURE AUSHÄUSIGEN FRÜHLINGSAKTIVITÄTEN:** Ich schwimme im Mittelmeer, denn Ende März fliegen wir eine Woche nach Sizilien. Hochzeitsvorbereitungen und so.



Elden Ring

# DER BESTE RING SEIT TOLKIEN



Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **From Software** Termin: **25.2.2022** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **–**

From Software riskiert viel bei Elden Ring und tauscht perfekt komponierte Levels gegen eine Open World aus. Im Test klären wir, warum ausgerechnet diese Entscheidung einen Meilenstein unter den Souls-like-Spielen hervorbringt. Von Elena Schulz

Als ich die steinernen Tore nach Limgrave aufstoße, bin ich fest entschlossen. Der Schild ist glänzend gewachst, die Klinge geschärft, ich will alle Bosse erledigen. Einer nach dem anderen werden sie fallen. Mit eiskalter Methodik meuchle ich mich durch träge Skelettritter und Wölfe, bis mein Beutel fast vor Runen platzt, ich zwinge riesige Trolle in die Knie und stürme auf dem Rücken meines Pferdes todesmutig einem Drachen entgegen, der danach nicht mal mehr als Kaminanzünder taugt.

Seine Seelen – pardon, es sind Runen, wie die Dark-Souls-Währung in Elden Ring heißt – lassen meine Levelkasse klingeln, wenn ich sie nicht durch unachtsame Tode opfere. Mit jedem Aufstieg werde ich stärker, halte mehr aus, komme meinem Ziel näher. Bis Elden Ring mir plötzlich wie Rafiki aus »König der Löwen« seinen Stab über die Rübe zieht und mir sagt, dass es mehr gibt, als ich sehe. Okay, vielleicht ist es auch ein Priester in einem Talar aus Menschenhaut mit Rattenschwanz und riesigem Degen, der mich unter keinen Umständen vorbeilassen wollte. Aber der elende Knilch hat Recht! Den wahren Sieg in Elden Ring erringe ich erst, als ich meine Bossjagd pausiere, meine Ambitionen vergesse und mich einfach treiben lasse. Dann entfaltet das Action-Rollenspiel eine Open-World-Magie, die ich so zuletzt in einem Zelda: Breath of the Wild erlebt habe. Mit dem Opfern vieler Stärken der Souls-Spiele geht From Software ein gewaltiges Risiko ein. Dieses Risiko zahlt sich in Elden Ring nicht nur aus, sondern es setzt einen neuen Genremeilenstein, der vermutlich auf Jahre Bestand haben wird.

## (K)ein Abschied von alten Tugenden

Dark Souls, Bloodborne oder auch Sekiro setzen auf zwei große Säulen: Herausforderungen, durch die ich mich durchbeißen muss, und ein genial verzahntes Leveldesign, das mich an der Nase herumführt und am Ende doch die rettende Abkürzung oder ein neues Leuchtfeuer offenbart. From Softwares Elden Ring muss darauf verzichten, weil ich in einer Open World leicht vor jedem zu starken Gegner flüchten kann und längst nicht so manipulierbar durch ihre Erschaffer bin. Wo sie mich vorher mit präzisem Level- und Monsterdesign als ihre Marionette tan-





Schon der Blick auf das erste Gebiet Limgrave offenbart zu Spielbeginn viele interessante Orte und Details wie einen goldenen Reiter.




Diesen Boss trefft ihr zu Beginn. Er ist blitzschnell, sodass nur Souls-Veteranen ihm etwas anhaben können.

**Eignet sich für euch, wenn ...**
... ihr gerne erkundet und Dinge herausfindet.
... ihr fordernde Kämpfe mögt.
... ihr es liebt, mit Optionen zu experimentieren.

**Eignet sich für euch nicht, wenn ...**
... ihr Bosskämpfe doof findet.
... ihr eine klare Struktur mögt.
... ihr ungern an Builds herumtüftelt.

zen ließen, schneiden sie nun die Fäden ab, reißen die Mauern ein und lassen mich frei.

Anfangs habe ich die offene Welt deshalb als einen großen Fehler gesehen. Als ein Risiko, bei dem sich From Software gehörig verkalkulieren könnte. Aber mit jedem der sechs großen Gebiete dämmert mir mehr, dass die Entwickler mich erneut ausgetrickst haben. Denn sie brauchen keine Levelschläuche, um mich in die Irre zu führen und mit meinen Erwartungen zu spielen. Im Gegenteil: Das Design blüht ohne Eingrenzungen sogar erst richtig auf, weil in Elden Ring der letzte Hauch Berechenbarkeit verpufft. Damit das wirken kann, muss man sich aber darauf einlassen. Wer Elden Ring genauso geradlinig wie ein Dark Souls spielt, verpasst die Magie der offenen Welt. Wer wiederum im Ubisoft-Stil einfach alles abgrast und stumpf Aufgabe für Aufgabe abhakt, wird genauso wenig verstehen, was die Open World von der Konkurrenz abhebt. Was sie so genial macht, ist nämlich nicht das Was, sondern vielmehr das Wie.

## Die Open World ist ein Vertrauensbeweis

Elden Ring vertraut mir als Spielerin. Ich fühle mich wie ein Kind, dem man einen Stock in die Hand gibt, bevor man es zum Toben in den Garten schickt. Natürlich wird das Haus eine Burg, der Matsch unter der Schaukel ein Sumpf und der Ast ein mächtiges Schwert – ohne dass mir das jemand sagen muss. Diese kindliche Mischung aus Neugierde, Fantasie und Staunen leitet mich durch die Open World. Selbst nach 60 Stunden mit Elden Ring entdecke ich noch Neues, das ich so nicht erwartet habe. So erhebt sich vor mir ein gewaltiger Turm, der im nächsten Augenblick verschwunden ist. Habe ich mir das nur eingebildet? Ich suche die Gegend ab, finde ein magisches Buch mit einer Karte darin, folge den Hinweisen zu versteckten Siegeln. Und auf einmal schraubt sich das verzauberte Gemäuer inklusive Treppenaufgang zurück in die Realität. Ich folge ihm Stufe für Stufe nach oben, genieße einen Moment den Blick über den nebelverhangenen Wald und öffne dann ächzend eine morsche Holztruhe. Darin wartet passenderweise ein Unsichtbarkeitszauber, den ich auf ewig mit diesem einzigartigen Ort verbinde, den ich ganz allein

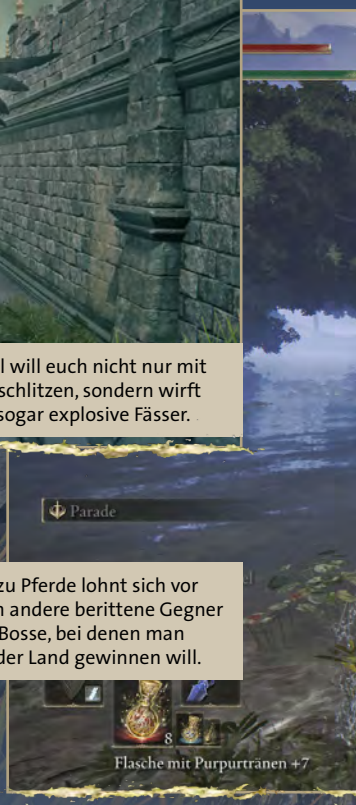
entdeckt habe. Auf einem Schlachtfeld gespickt mit Leichen, Dreck und gebrochenen Schwertern, erblicke ich nach vielen Stunden einen Soldaten, der über einem toten Kameraden kauert. Vielleicht sehe ich zum ersten Mal wirklich hin, und mein Gewissen meldet sich mit all den menschlichen Gegnern, die ich zuvor für ein paar läppische Runen ohne mit der Wimper zu zucken im Vorbeigehen umgehauen habe. Ohne dass mir das Spiel diese Emotion aufdrängt, es passiert einfach. Ich fühle.

Ich falle vor Schreck fast vom Pferd, als ich die verstörend organischen Felsformationen um mich herum als (hoffentlich) tote Drachen erkenne und schnappe erstaunt (und leicht erbost) nach Luft, als Kollege Michi mir von einem Dungeon berichtet, in dem er die lästigen Skelette erst zu Fall bringen konnte, als er ihre gemeinen Nekromantenmeister aufgespürt und erledigt hatte. So eine Frechheit, die begegnen einem sonst nämlich nirgends im Spiel!

Die Open World von Elden Ring ist ein nicht versiegender Quell an Geschichten und ganz intimen, persönlichen und denkwürdigen Momenten, die sich in die eigene Erinnerung brennen. Ich brauche keine Map gespickt mit Marker-Stecknadeln, um Orte und Momente zu finden und, keine Questgeber-Fremdenführer, die mich stets in die richtige Richtung schubsen.



Dieser Vogel will euch nicht nur mit Klingen aufschlitzen, sondern wirft manchmal sogar explosive Fässer.



Der Kampf zu Pferde lohnt sich vor allem gegen andere berittene Gegner oder große Bosse, bei denen man schnell wieder Land gewinnen will.

Ja, mir begegnen immer wieder Nebencharaktere, die Bitten an mich richten. Aber wo genau ich hin muss und was von mir erwartet wird, soll ich unterwegs allein herausfinden. Dadurch fühlt sich keine Aktivität in der Spielwelt nach Beschäftigungstherapie oder Arbeit an. Alles ist stimmungsvoll in die Umgebung eingebunden und motiviert mich von allein, der Sache auf den Grund zu gehen. Die Welt steckt ähnlich wie Skyrim voller markanter Orte – Burgen, Türme, riesige Bäume oder Brücken, an denen ich mich orientieren kann und die schon aus der Ferne mit ihren Geheimnissen locken.

## Eine Welt, die mit mir spielt

Selbst sich wiederholende Spielelemente kaschiert From Software geschickt. Banditenlager und Mini-Dungeons in Katakomben oder Minen sind oft sehr ähnlich konstruiert. Egal ob mich Skelette oder magische Statuenwichte angreifen – im Prinzip weiß ich stets, wo ich hin und was ich tun muss. Schalter umlegen, Aufzug finden, Tür öffnen, Boss besiegen, Belohnung kassieren! Aber eben nur im Prinzip! Denn auf einmal stehe ich vor dem Problem, dass ich irgendwie an die Nekromanten rankommen muss, die durch die Gänge über mir huschen. Und in einem Gegnerlager fällt mir aus dem Nichts ein nacktschneckenartiger Bossgegner auf den Kopf, der mich mit seiner schleimigen Ekelhaftigkeit daran erinnert, dass ich öfter mal nach oben gucken sollte. Oder unten – selbst aus dieser Richtung überraschte mich mal ein Gegner, von dem Michi und ich seitdem Albträume haben. Haltet euch also auch in Elden Ring an die gute alte Ampel-Etikette und From-Software-Regel: erst schauen, dann loslaufen.

Die Entwickler spielen ebenso brillant wie perfide mit dem Wissen, das ich bereits aus anderen Open Worlds mitbringe. Türme, Dungeons oder Lager sind wiederkehrende Elemente, die eigentlich durchschaubar sein sollten, es aber nicht sind. Und dann thront über jedem Gebiet unübersehbar jeweils noch ein Legacy Dungeon als mächtige Festung oder filigranes Märchenschloss. Eine ganz eigene Sphäre und mit ihren verwinkelten Wegen, Fallen, Abkürzungen, Leitern und Vorsprüngen eine Hommage an das klassische Dark-Souls-Design. Bevor ich ei-

## SO FUNKTIONIERT DER MULTIPLAYER-MODUS





Ein bisschen gehört es ja zum Charme der Souls-Spiele. Trotzdem gestaltet sich der Multiplayer von Elden Ring unnötig kompliziert – gerade wenn man den Komfort durch Schnellreise oder Karte bedenkt. Grundsätzlich läuft der Multiplayer aber sehr ähnlich wie in Dark Souls ab:

- Ihr wählt zwischen Koop, PvP und Invasionen. Bei ersterem spielen bis zu drei Spieler per Drop-in-Drop-out zusammen, erkunden die Welt oder legen Bosse gemeinsam. Bei PvP-Duellen treffen sich zwei Spieler, um ehrenhaft zu kämpfen, während bei einer Invasion heimlich in die andere Spielwelt eingedrungen wird. Der Betroffene darf aber Koop-Verstärkung zu Hilfe rufen!
- Jede Variante benötigt eine eigene Item-Kombination, für die ihr die passenden Gegenstände früh im Spiel findet. Wollt ihr mit einer bestimmten Person spielen, solltet ihr ein Gruppenpasswort setzen und dann euer Zeichen mit dem Krummfinger des Befleckten an einem abgesprochenen Ort hinterlassen. Der Gegenpart kann dann per Krummfingermedizin das Rufsymbol sichtbar machen und euch zu sich holen. Alternativ nutzt ihr die kleine goldene Statue. Dann wandert ihr in eine Herbeirufungsreserve, die sämtliche Spieler aktivieren können, die an einem Punkt nicht weiterkommen. Dazu muss allerdings die kleine graue Statue in der Umgebung aktiviert sein und der Gebietsboss noch lebendig.
- Außerdem findet ihr wieder Nachrichten anderer Spieler in der Open World und den Dungeons, sowie Blutflecke mit Spielertoden als Warnung oder ihre Geister, die vielleicht einen Schatz oder interessanten Pfad zeigen. Sie sind nicht umsonst gestorben!

Wollt ihr mit alldem nichts zu tun haben, lässt sich der Online-Modus im Menü auch kurzerhand deaktivieren. Dann erscheinen weder Hinterlassenschaften anderer Spieler noch Invasoren oder Helfer. Das ganze Gewusel kann schließlich ziemlich der Atmosphäre schaden. Andererseits erleichtern andere Spieler besonders knackige Bosskämpfe enorm. Steckt ihr lange irgendwo fest, solltet ihr den Hilferuf also in Erwägung ziehen.

Beachtet aber unbedingt, dass der Fortschritt nur beim Gastgeber gespeichert wird, während die Besucher lediglich ihre Beute für die eigene Partie mitnehmen dürfen. Außerdem müssen Gäste mit der Hälfte ihrer Heil- und Magieflaschen eine saftige Reisesteuer bezahlen.





Nicht jeder will euch umbringen: Manche NPCs wie diese Hexe hier lassen mit sich reden und scheinen freundlich gesinnt.

nen Zwischenboss und schließlich den Hauptgegner legen darf, muss ich mir hier erst den Weg freikämpfen und beispielsweise über einem Lavastrom von Dach zu Dach springen, mich zentimeterweise an Erkern entlangtasten und punktgenau auf Vorsprünge fallen lassen, um endlich den Ort der Gnade als Checkpoint freizuschalten.

Während letztere in der Open World vor allem komfortable Schnellreisen von überall dorthin ermöglichen und mit ihrem goldenen Leuchten ähnlich wie die Windstöße in Ghost of Tsushima interessante Orte anzeigen, sind sie hier mein Rettungsanker in der Not. Wo in der offenen Welt meine Lust am Entdecken überwiegt, treibt mich in den Verliesen von Elden Ring wohlige Anspannung voran, die mich wachsam und gründlich macht – beides intensive Erfahrungen, die sich harmonisch ergänzen.

## Wo ihr Abstriche machen müsst

Weil alles so durchdacht wirkt und die Entwickler jeden meiner Schritte vorherzusehen scheinen, schmerzt es umso mehr, wenn Elden Ring dann doch mal durchschaubar wird. Denn obwohl selbst kleine Festungen und Höhlen mich oft mit neuen Ideen überraschen, sticht rein optisch anders als beispielsweise bei einem The Witcher 3 heraus, dass sie oft aus den gleichen Bausteinen entstanden sind. Hier fehlt dann doch der letzte Feinschliff, der die Orte nicht nur aus der Ferne, sondern auch im kleinsten Detail organisch und glaubwürdig wirken lässt.

Auch bei den Gegnern musste From Software offenbar einige Open-World-Kompromisse eingehen. Dabei sind Ideenreichtum, Vielfalt und Design grundsätzlich ebenso genial wie in den Souls-Spielen. Ich stelle mich sirenenhaften Harpyien mit ihrem trügerisch lieblichen Gesang, verkrümmten dunklen Reitern auf klapprigen Gäulen oder deformierten Alien-Babys, die sich in der Dunkelheit durch einen markerschütternden Schrei und gleichermaßen tapsige wie gruselige Schritte ankündigen. Guckt euch nicht nur um, sondern achtet auch immer auf Geräusche, ihr werdet es mir danken!

Aber es macht eben einen Unterschied, ob ich diese Gegnervielfalt in zwei Handvoll Dungeons oder in offenen und großen Welten verteile. Und so begegne ich dem schaurigen Priester vom Anfang gleich in mehreren Konfektionsgrößen und bekämpfe auch einen feurigen Magmadrachen mit Hacke-

## WAS HABEN WIR GETESTET?

Wir haben mit drei Testerinnen und Testern weit über 100 Stunden mit der Testversion von Elden Ring verbracht, einen großen Teil der Bosse gelegt und die gesamte offene Welt ausgiebig erkundet. Dabei kam es auf sämtlichen Testrechnern zu vereinzelten technischen Problemen wie Rucklern, Freezes, seltenen Abstürzen oder aufploppenden Elementen in der Spielwelt. Deshalb vergeben wir zwar mit einer 93 die zweithöchste Wertung der GameStar-Geschichte, müssen wegen des Zustands unserer Testversion aber vorerst zwei Punkte abziehen, bis die Probleme gefixt werden. Zwar lieferte From Software kurz vor Embargo noch einen Patch, dieser brachte allerdings nicht auf all unseren Testsystem die nötige Besserung. Wir bleiben natürlich dran und prüfen auch die Launch-Version gründlich auf ihren technischen Zustand. Falls ihr euch bezüglich eurer Hardware-Konfiguration unsicher seid und ein Bug-freies Spiel erwartet, empfehlen wir, noch unseren Technik-Check (bit.ly/3K01C7k) zu lesen.

Warum nur Screenshots aus dem ersten Spieldrittel? Tests auf Basis der Testversion (und damit zum Embargo) wurden von Bandai Namco nur genehmigt, wenn wir ausschließlich Bilder und Videoszenen aus den ersten beiden Gebieten zeigen. Grund dafür sei das Vermeiden von Spoilern. Da wir das gesamte Spiel aber komplett erleben konnten und es ansonsten keinerlei Beschränkung bei der Berichterstattung gab, haben wir diesem Embargo zugestimmt. Zum Release am 25. Februar. Wer weitere Bilder und Inhalte aus späteren Gebieten Elden Rings vor einem Kauf benötigt, dem empfehlen wir einen Besuch von GameStar.de. Dort versorgen wir euch außerdem mit Guides, beispielsweise zu den besten Waffen im Spiel.

# DIE WELT VON ELDEN RING







Der Sumpf fügt euch schon bei bloßer Berührung lästigen Giftschaden zu, den Rest erledigen die Skelettsoldaten und diese ungehaltene Krabbe, die aus dem Schlaf gerissen wurde.




In der großen Festung warten viele starke Gegner. Zeit, einen nützlichen Geistergehilfen als Verstärkung zu rufen.




Niedere Erdbäume findet ihr in allen Gebieten. Hier warten Bosse mit ganz bestimmten Belohnungen auf euch, die ich nicht vorwegnehmen will. Der Besuch lohnt sich aber!




Hinter den grauen Kreisen verbergen sich Siegelgefängnisse mit Bossen darin. Viele dieser starken Monster findet ihr aber auch in Höhlen, Katakomben oder einfach in der offenen Welt.




Die Open World ist nicht nur weitläufig, sondern auch vertikal. Mit dem Pferd könnt ihr euch vorsichtig an solchen Klippenvorsprüngen hinabtasten oder per Sprungportal in die Luft katapultieren.




Manchmal müsst ihr regelrechte Gegnerblockaden durchbrechen. Wenn ihr hier nicht aufpasst, überrennen euch die Soldaten oder ihr seid bald mit Pfeilgeschossen gespickt.




Beim Erkunden findet ihr immer wieder Orte der Gnade, die Leuchtfeuer von Elden Ring. Hier heilt ihr euch, setzt Gegner zurück, levelt auf und findet neue spannende Orte, wenn ihr den goldenen Strahlen folgt, die vom Speicherpunkt wegführen.




Im versiegelten Turm versteckt sich ein Schatz. Um ihn zu öffnen, müsst ihr aber erst ein Rätsel lösen.




Auch was es mit den geheimnisvollen Schildkröteninseln auf sich hat, die durch die Welt wandern, müsst ihr erst herausfinden. Beeindruckend sind sie aber so oder so.




Auch abseits markanter Punkte warten Überraschungen wie versteckte Eingänge, Crafting-Materialien, Tiere, NPCs oder Gegner.

beil ganze drei Mal. Im Gegensatz zu den Baumwächtern und Seefahrern, die eine eigene Questreihe mitbringen, wirken diese Gegner zufällig vervielfältigt und dort platziert, wo noch ein Feind gefehlt hat. Das raubt diesen Konfrontation ein wenig Gewicht und Bedeutung.

Weil ich außerdem überall hin kann, wo mich die Abenteuerlust hintreibt, kann ich natürlich auch viel verpassen. Läuft es blöd, finde ich den neuen Zauberstab, den ich dringend brauche, erst nach 30 Stunden. Vorher schlage ich mich mit meinem lahmen Standardmodell inklusive 08/15-Spruch durch. Denn auch neue Magieangriffe wie Drachenflammen oder blaue Schimmersteinspeere fallen einem nicht in den Schoß. Die Beute passt logisch zu den Arealen, und das erste Gebiet beherbergt mit seinen Burgen und Ruinen eher raubeinige Haudrauftypen, die für flinke Banditen oder schöngeistige Zauberer nur wenig zu bieten haben.

Wertet ihr eure Ausrüstung in der Schmiede auf, bleibt die aber lange nützlich. Und je mehr ihr von der Welt erkundet, desto mehr verflüchtigt sich dieses anfängliche Balancing-Problem. Und falls ihr dann schon frustriert von eurer anfänglichen Klassenwahl umgeschwenkt seid, lassen sich die Punkte auch unkompliziert neu verteilen.

Elden Ring schreibt Freiheit und Experimentierfreude groß. Egal ob Klasse, Ausrüstung oder Fähigkeiten – nichts davon ist dauerhaft in Stein gemeißelt. Und weil das Herumprobieren so großen Spaß macht, stören mich auf lange Sicht nicht mal die vereinzelten Schablonengegner und -schauplätze, weil ich immer wieder meine Herangehensweise neu variieren kann.

## Kämpfe für Todesmutige und reaktionsschnelle Tüftler

Deutlich mehr Souls-Tradition als bei der Spielwelt atmet Elden Ring in den Kämpfen: Ihr blockt, pariert, kontert, rollt euch weg,

## DAS KÖNNT IHR VON TECHNIK UND GRAFIK AUF DEM PC ERWARTEN





Elden Ring lässt euch bei der Grafik zwischen unterschiedlichen Presets wählen oder Details wie Tiefenschärfe und Schattenqualität selbst einstellen. Egal an welchem Regler ihr dreht, zu einem Next-Gen-Erlebnis wie Demon's Souls auf der PS5 wird das Open-World-Spiel selbst dann nicht, wenn ihr alles auf Anschlag stellt. Wie schon bei den Vorgängern kaschieren die Entwickler kleine Schönheitsfehler wie kahle Flecken oder hier und da fehlende Details aber stilsicher mit beeindruckenden Lichtstimmungen, meisterlichen Designs und einer zum Schneiden dichten Atmosphäre. Das gelingt so gut, dass man beim Spielen regelmäßig innehält, die Umgebung in sich aufsaugt und im Kopf dabei schon den Winkel für das nächste Desktop-Wallpaper festlegt. Trotzdem hat sich grafisch viel getan: Die Texturen sind scharf und wichtige Orte oder (Gegner-)Modelle detailliert ausgearbeitet. Dank des neuen Editors könnt ihr außerdem eine wirklich ansehnliche Spielfigur zusammenbasteln.

Weniger leicht ignorieren lassen sich da die technischen Probleme, die sämtliche Tester beim Anspielen erlebten. Objekte ploppen hin und wieder verspätet vor einem auf, und es kommt zu gelegentlichen Abstürzen, Freezes oder Rucklern, wenn es besonders effektreich auf dem Bildschirm zugeht, was in Bosskämpfen schon mal für Schweißperlen auf der Stirn sorgt. Allerdings passierte der technische Schluckauf so selten, dass keiner von uns beim Spielen dadurch gravierende Einschränkungen erlebte. Eine leichte Abwertung müssen wir dennoch vornehmen. Abseits dieser Aussetzer erreichte der Test-PC mit RTX 3070 und Ryzen-7-Prozessor aber bei maximalen Details durchgängig flüssige 50 bis 60 FPS.

Bezüglich der Steuerung solltet ihr auf jeden Fall auf einen Controller setzen. Schließlich kommt es auf blitzschnelle Reaktionen und butterweiche Bewegungen an, bei denen man mit Maus und Tastatur auch nach kurzer Eingewöhnung noch hier und da ins Stocken gerät, obwohl sie grundsätzlich funktioniert. Die etwas umständliche Standardbelegung (Leertaste für die Ausweichrolle, F zum Springen), lässt sich frei anpassen. Ärgerlich ist nur, dass dann beim Test weiterhin die Controller-Buttons angezeigt wurden. Solange dieser Fehler nicht behoben ist, müsst ihr ständig selbst mitdenken, was das Pendant auf der Tastatur ist.



Nachts könnt ihr euch leichter anschleichen. Dafür tauchen an manchen Orten aber auch mehr Gegner oder sogar neue Bosse auf.

stecht, schnetzelt und schlagt, zaubert oder schießt euch mit leichten und schweren Angriffen durch eure Gegner. Dabei verinnerlicht ihr mit der Zeit mühsam Timing und Animationslänge jeder Aktion. Weil ihr nichts abbrechen dürft, zählt jede Entscheidung und jede Position, eine Millisekunde bestimmt oft über euren Tod oder euer Leben, über Sieg oder Niederlage.

Diese unbarmherzige Wucht schwitzt natürlich Dark-Souls-Gene aus jeder Pore. From Software flechtet aber Ideen aus anderen Spielen wie Bloodborne zwischen die DNA-Stränge. Wer beispielsweise Gegnergruppen legt, gewinnt zwar keine Gesundheit zurück, allerdings weitere Aufladungen der Heiltränke. Und Waffen bringen zwar nicht mehrere Modi mit, dafür aber Spezialfähigkeiten, die sich über die Kriegsasche zum Teil noch individualisieren und austauschen lassen. Ganz ähnlich wie die Waffenkünste in Dark Souls 3 verleiht die einem Schwert zum Beispiel Blitzschaden, einem Schild einen heiligen Abwehrkonter, an dem Untote zerbröseln, oder einem Speer einen schwindelerregenden Wirbelangriff. Insgesamt dürft ihr ganze drei Waffen oder Schilde für die linke Hand ausrüsten und drei für die rechte, die ihr bei Bedarf über ein Schnellwahlmenü durchtauscht. Über das ruft ihr außerdem komfortabel Heiltränke, Magie-Elixiere oder das Reittier auf. Nur zu schwer solltet ihr euer Ausrüstungspaket nicht schnüren, wenn ihr einem wieselflinken Todesritter noch davonrollen wollt.

Zusammen mit Ausrüstungsboni, Skill-Punkten in Stärke, Weisheit, Geschick und so weiter, Item-Buffs oder auch Talismanen, die zum Beispiel für eine schnellere Ausdauerregeneration sorgen, ergeben sich so enorm flexible Charakter-Builds, bei denen ihr unterwegs jederzeit einzelne Elemente austauschen und neu kombinieren dürft. Nur zusätzliche Zauber müsst ihr an Orten der Gnade lernen, wo ihr auch die Kriegsasche tauscht. Beißt ihr euch an einem Boss die Zähne aus, ist also nicht sofort Frust angesagt. Jetzt beginnt das Tüfteln und Knobeln, bis ihr die richtige Konfrontrationsstrategie für euren aktuellen Fähigkeiten-



Orte der Gnade sind eure Speicherpunkte im Spiel. Ihr findet sie überall und nutzt sie für Schnellreise, Aufleveln und mehr.



Geistergefährten wie diese Wölfe machen mit schwächeren Gegnern kurzen Prozess. In Bosskämpfen dienen sie eher als Ablenkung.



Werkzeugkasten findet. Oder eben die Suche nach dem einen Zauber oder Schild, der euch endlich die Oberhand gewinnen lässt.

In Kämpfen habt ihr es ebenfalls leichter, wenn ihr viel erkundet: Ein Großteil der optionalen Bosse in Welt oder Dungeons wirft erlesene Waffen und Rüstungen ab. Oder auch Tränen, die euch personalisierte Arzneien brauen lassen, mit denen ihr zum Beispiel einen einzigen Angriff vollständig blocken und parallel noch eure Lebensleiste füllen könnt. Alternativ jagt ihr Tiere und sammelt Pflanzen und Erze, die sich unterwegs per Crafting-Kit bequem zu Feuerbomben, Schlafpfeilen, Giftglasur für die eigene Klinge und mehr verarbeiten lassen.

Ihr dürft all das selbstverständlich ignorieren und euch einfach mit zusammengebissenen Zähnen durchprügeln. Schon solche Feinjustierungen können aber das Zünglein an der Waage sein, das den scheinbar unbesiegbaren Gegner zu Fall bringt.

## Warum Elden Ring zugänglicher ist

Genau diese Vielfalt gepaart mit der Open World macht Elden Ring letztlich einsteigerfreundlicher als seine Souls-Vorgänger, ohne dass dies auf Kosten des Anspruchs der Kämpfe geht. Aber ihr wählt eure Route und Herausforderung stets selbst, genauso wie den für euch richtigen Zeitpunkt.

Seid ihr für einen Boss noch zu schwachbrüstig, könnt ihr einfach später wiederkommen, weil die Welt drumherum noch viel mehr bietet – manchmal sogar einen geheimen Pfad um den Boss herum, für den ihr dann stattdessen ein Sprungrätsel mit eurem Geisterpferd Sturmwind meistern müsst. Das dürft ihr außerhalb von Dungeons und Multiplayer-Session überall zur Hilfe rufen. Oder ihr schleicht euch an Gegner an, um sie mit einem besonders starken Angriff aufzuspießen, lockt sie in Abgründe oder betäubt sie mit Schlafpfeilen, statt die direkte Konfrontation zu suchen.

Fleißig Leveln und Trainieren ist genauso möglich, da die Gegner sinnvollerweise nicht mitskalieren. Zu einfach wird Elden Ring so aber nie, weil Bosse tief in die Trickkiste greifen. Ich will hier nicht zu viel vorwegnehmen, aber wenn ein blitzschneller Wolf mit Fernkampfzaubern und Riesenschwert angreift, nützt es mir herzlich wenig, dass ich theoretisch viel Schaden austeile – ich komme ja nicht mal zum Zug. Wer keine Lust darauf hat, Angriffsmuster zu lernen, wird in Elden Ring genauso scheitern wie in allen anderen From-Software-Spielen. Bis auf die Story- und Zwischenbosse in den

## MEINUNG

Michael Obermeier
@GameOvermeier



Obwohl ich große Freude an den anspruchsvollen Kämpfen eines Sekiro hatte, waren's bei From Software schon immer eher die Welt und ihre trostlose Atmosphäre, die mich reingezogen haben. Aber passt diese einsame Melancholie denn wirklich zum vor allem durch diverse Ubisoft-Blockbuster zur kunterbunten Fleißtretmühle verkommenen Genre der Open-World-Spiele? Natürlich nicht, denn bei Elden Ring findet das japanische Entwicklerteam einen ganz eigenen Weg, wie man eine offene Spielwelt gestalten kann. Eine Welt, die mir als Spieler was zutraut, mich fordert, mich scheitern lässt und dadurch jeden noch so hart erkämpften Sieg noch süßer macht.

Seit den ersten Spielstunden gehen mir die Zwischenlande nicht mehr aus dem Kopf. Selten hat mich zuvor der Sog bei einem Spiel dermaßen stark gepackt wie bei Elden Ring, in dem ich ohne es zu merken dutzende Stunden am Stück die wildesten Abenteuer erlebe. Dabei immer mit dabei: die Abwägung, ob mir der Blick hinter den nächsten Hügel das zusätzliche Risiko, all meine Runen zu verlieren, wert ist. Dadurch hat aber auch alles ein gewisses Gewicht, eine Bedeutung, in der meine Entscheidungen bestimmen wie die Reise weitergeht – und ich damit ein ganz anderes Abenteuer erlebe als alle anderen.

Für mich öffnet Elden Ring mit seinem offenen Ansatz nicht nur das einstige Nischengenre der Soulsborne-Spiele für ein ganz neues Publikum, sondern zeigt auch der versammelten Konkurrenz, worauf es bei einer guten Open World ankommt. Und das macht hoffentlich Schule.

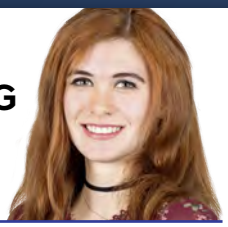



Wer sich anschleicht, darf Gegner mit einem besonders gemeinen Angriff von hinten zu Boden strecken.




Wenn ihr Schriftrollen und Handbücher findet, könnt ihr sie bei bestimmten NPCs abgeben und dafür neue Kampftechniken und Zauber lernen.

## MEINUNG



Elena Schulz
@Ellie_Libelle

Skyrim, Zelda: Breath of the Wild und jetzt auch Elden Ring. Es gibt ganz besondere Open-World-Spiele, die das schaffen, was der Konkurrenz nicht gelingt: Die Welt ist mehr als eine Kulisse, ein Spielplatz oder Freizeitpark. Sie fühlt sich organisch an, authentisch und steckt so voller Geschichten und Abenteuer, dass man am nächsten Morgen an der Kaffeemaschine seinen Kollegen und Kolleginnen sofort wie früher auf dem Schulhof aufgeregt alles darüber berichten will. Das erlebte ich tatsächlich mit meinen Mit-Testern: In jedem Meeting wollten wir uns gegenseitig übertrumpfen mit überraschenden Erlebnissen, denkwürdigen Augenblicken und völlig absurden Aktionen, mit denen wir gerade so einen Boss zum Fall gebracht hatten. Und oft fiel die ungläubige Reaktion gleich aus: Was? Das geht wirklich? Elden Ring hat uns erfinderisch gemacht. Und das nicht nur, weil es so schwer ist und wir deshalb überall nach Schlupflöchern und alternativen Wegen gesucht haben. Auch die Open World ist dafür gemacht, zu experimentieren, neugierig zu sein und vom Weg abzukommen.

Ich könnte euch hier locker zehn Dinge aufzählen, ohne dass es ein großer Spoiler wäre, weil es einfach hunderte solcher Situationen im Spiel gibt. Sei es zum Beispiel, dass ich ahnungslos einen Weg hinab reite und plötzlich eine schwere Eisenkugel hinunter rollt. Nachdem sie mich plattgewalzt hat, möchte ich unbedingt wissen, welcher Frechdachs dahintersteckt. Oder ich erblicke in weiter Ferne einen riesigen Turm und will ihn sofort erklimmen. Dort angekommen gibt es keine Leiter oder Tür, aber Wurzeln und schmale Vorsprünge. Ich fasse mir ein Herz und wage den unmöglich scheinenden Aufstieg ins Ungewisse.

Jede dieser Erfahrungen fühlt sich einzigartig an, handgemacht und besonders, weil es kein typisches Muster gibt, nach dem diese Open-World-Aktivitäten ablaufen. In diese Falle tappen andere Spiele mit offener Welt viel zu oft: Weil sich alles geplant anfühlt, ständig wiederholt und klar lesbar ist, klappere ich irgendwann nur noch eine To-do-Liste ab, und selbst tolle Geschichten wie in einem The Witcher 3 können nur schwer über die gleichförmige Suche nach den Skellige-Fässern hinwegtrösten. Elden Ring rutscht viel seltener in diese Formelhaftigkeit ab und überlegt sich oft selbst dann noch eine Überraschung, die genau mit meiner Erwartung daran spielt, dass ich jetzt eine dieser generischen Füllaufgaben absolviere. Das macht die Welt für mich zum Highlight des Action-Rollenspiels – etwas, womit ich vorher niemals gerechnet hätte. Ich ziehe meinen Hut vor From Software, dass sie ausgerechnet die für mich scheinbar größte Schwäche des Spiels zu seiner wahren Stärke gemacht haben.



Wer sich Zeit zum Erkunden nimmt, entdeckt an jeder Ecke eine neue Überraschung wie etwa diesen Steingolem.

Dungeons bleiben allerdings sämtliche Endgegner optional. Habt ihr euch trotzdem stur festgebissen und kommt nicht weiter, seid ihr nicht auf euch allein gestellt. Der Koop-Modus nimmt naturgemäß viel Last von euren Schultern, weil Gegnermenge und -stärke nicht eins zu eins mitskalieren. Einsame Wölfe wissen sich mit der Asche gefallener Gegner aber ebenfalls zu helfen. Die findet man in der offenen Welt, tauscht sie bei Händlern gegen Runen oder gewinnt sie als Siegesbeute. Mit den Überbleibseln beschwört ihr Skelettsoldaten, fliegende Scheusale mit Pfeil und Bogen oder gar einen Magier, wenn ihr selbst lieber hautnah mit dem Beil draufkloppt.

So gleicht ihr eventuelle Schwächen aus, erweitert eure Kampfstrategie und lenkt den Boss ab. Auch wenn die kleinen Helfer nicht viel aushalten oder austeilen, können diese Sekunden zum Sondieren der Lage entscheidend sein. Möglich ist das Beschwören immer, wenn ein kleiner Obelisk in der Nähe ist – sowohl bei Endgegnern als auch in der Open World. Seltener dürft ihr parallel auch noch kampfstarke NPCs dazu holen, sofern ihr sie vorher bereits getroffen habt. Noch ein Grund mehr gründlich zu erkunden!

Die Miniaturmonumente sind übrigens nicht mit den Pfählen der Marika zu verwechseln – kleine Statuen, die euch als zusätzliche Checkpoints die Laufwege vor Bossen verkürzen. So manchem Hardcore-Souls-Spieler mag das vielleicht weichgespült vorkommen, aber für mich haben die Entwickler damit einen idealen Weg gefunden, sich ein Stück weit mehr all jenen zu öffnen, die fasziniert von Lore und Story der Souls-Spiele sind, aber bislang an den Kämpfen scheiterten.

### Ein Ring, sie zu rühren

Für die lohnt es sich auch, Elden Ring als kompletter Neuling eine Chance zu geben. Denn hier beschreitet das Action-Rollenspiel erneut einen kompromissbereiten Mittelweg. Der übergreifende Handlungsbogen steckt euer Abenteuer überraschend deutlich ab: Als Befleckter seid ihr ein Ausgestoßener, der die Gunst der Stunde nutzt. Weil der Elden Ring zerbrochen ist, versinken die Zwischenlande im Chaos, Königin Marika ist verschwunden, und ihre Halbgottkinder reißen sich die Splitter des heiligen Artefaktes unter den Nagel, um selbst an ihre Stelle zu treten. Das Machtvakuum könnt ihr selbst füllen, wenn ihr euch zum Eldenfürsten erhebt. Also macht ihr euch auf und fordert einen Abkömmling nach dem anderen auf dem Weg zur Krone heraus. Im jeweiligen Gebiet erfahrt ihr dann von NPCs und Items mehr über euren aktuellen Gegner und seht im Endkampf dank vereinzelter Zwischensequenzen auch mehr von ihm als nur seine Klauen oder Speerspitze – manchmal sogar einen Funken Menschlichkeit.




Manche Bosse begegnen euch mehrmals. Das enttäuscht manchmal, im Fall des Tibiaseefahrers steckt aber eine Questreihe dahinter.



Auch im Singleplayer greifen euch manchmal Phantome an. Sie sind meist flink und sehr gefährlich, werfen dafür aber oft starke Waffen ab.



Wer einen versteckten Weg findet, gelangt zum Teil in komplett neue Gebiete wie diese beeindruckende unterirdische Stadt.

Außerdem versucht ihr weitere Befleckte als Verbündete zu gewinnen, die dann in der Tafelrunde (ein Rückzugsort außerhalb der Karte) ihre Dienste und Waren anbieten oder einfach mit euch plaudern. Aber euch begegnen auch deutlich zwielichtigere Gestalten wie zum Beispiel eine mysteriöse Schneehexe, die mit einem süßen Lächeln auf den Lippen davon spricht, den Tod selbst zu überlisten. Verlockend, aber ist das wirklich eine gute Idee?

Hier bleiben die Entwickler bewusst vage und verlassen sich wie in den Souls-Spielen auf eure Neugierde. Nach wie vor müsst ihr vieles immer noch aus kryptischen Dialogen, Item-Beschreibungen, Gegnerdesigns oder der Umgebung selbst herauslesen. Wer sich darauf einlässt, wird allerdings reich belohnt, wenn sich scheinbar unwichtige Details auf einmal ins große Ganze einfügen und ihr plötzlich begreift, was passiert ist und wen ihr da gerade bekämpft. Verzichtet ihr darauf, erlebt ihr durch den roten Storyfaden dennoch eine stringent erzählte Geschichte mit Anfang und Ende. Außerdem erzählt das beispiellos atmosphärische Weltendesign von Elden Ring ohnehin so viel mehr, als es Zwischensequenzen und Dialoge jemals könnten.

Land und Menschen sind mürbe vom Krieg, alles bröckelt und zerfällt unter der Baumkrone des Erdbaums, dessen goldener Glanz vage an bessere Zeiten erinnert. Sklaventreiber peitschen riesige Trolle durch die Straßen oder hängen sie an Bäumen auf, an denen wiederum an anderer Stelle Bären ihre Krallen wetzen, die für mich als bedrohliche Schatten aus dem Nebel emporragen. Ein gewaltiger Krater zeugt von einer Katastrophe mit ungeahnten Ausmaßen, während ein geheimer Pfad mich einen Brunnen hinab und plötzlich in ein neues, unterirdisches Reich führt, in dem Sterne an der Höhlendecke glitzern und Tempelsäulen aus ihren Spiegelbildern im klaren Wasser emporwachsen. Wie das aussieht!

Würde man sämtliche Spielmechaniken entfernen, würde ich die Open World trotzdem weiter erkunden wollen. Denn selbst in ihren tiefsten Winkeln begleiten mich noch sphärische Klänge und melancholische Melodien, die mich abseits der orchestralen Bossgewalt daran erinnern, dass dieses sterbende Land in Wehmut und Bedauern ertrinkt und ich es retten will.

Und trotz all dieser erdrückenden Emotionen kann ich befreit neben drolligen Pinguinen an einer Steilklippe stehen und einen Sonnenaufgang bewundern oder mit einem Kampfgefährten reden und kurz Hoffnung und Lebenslust spüren – oder über den Knecht eines Adligen lachen, der nach seinem Ableben wütend auf seinem ehemaligen Arbeitgeber herumtrampelt, um sich anschließend höflich bei mir für sein ruppiges Benehmen zu entschuldigen.

Diese Welt hat eine Geschichte und eine Seele, die tiefer schürft und sich nicht damit zufriedengibt, mir lediglich eine gefällige Kulisse für Story und Mechaniken zu geben. From Software wollte offenbar nicht nur ein Dark Souls mit offener Welt entwickeln, sondern ein Open-World-Spiel, das nicht nur seine Vorgänger versteht, sondern auch begreift, wie man mit diesem Vorsatz eine eigene Identität schmiedet. Und genau diese Herangehensweise macht Elden Ring zu einem wahren Meisterwerk. ★




Wer als Ritter beginnt, kann später auch Punkte investieren, um Magie zu lernen und einem Drachen wie hier aus sicherer Entfernung zu trotzen.

## ELDEN RING

### SYSTEMANFORDERUNGEN

| MINIMUM | EMPFOHLEN |
|---|---|
| i5 8400 / Ryzen 3 3300X | i7 8700K / Ryzen 5 3600X |
| GTX 1060 / Radeon RX 580 | GTX 1070 / Radeon RX Vega 56 |
| 12 GB RAM, 60 GB Festplatte | 16 GB RAM, 60 GB Festplatte |

### PRÄSENTATION

+ bemerkenswerte Welt + voller markanter Orte + faszinierendes Gegnerdesign + präzise Surround-Effekte – teils Recycling bei Bossen und Dungeons

### SPIELDESIGN

+ erbarmungslose Kämpfe + flexible Builds + in sich motivierende Spielwelt + keine stumpfen Aktivitäten + fesselnder Spielfluss

### BALANCE

+ anspruchsvoll, aber fair + Rücksetzpunkte + Koop und Geistergefährten + viele Routen – für Magier anfangs ungünstige Loot-Verteilung

### ATMOSPHÄRE / STORY

+ tiefe Geschichte + überraschende Momente + intensive Bosskämpfe + Raum für eigene Interpretationen + dichte, melancholische Atmosphäre

### UMFANG

+ riesige Open World + Koop- und PvP-Multiplayer + zahlreiche Gegnertypen + zig Items + viele versteckte Schätze und Geheimnisse

### ABWERTUNG

Wegen aufploppender Objekte, gelegentlicher Abstürze, Freezes und Rucklern werten um zwei Punkte ab.

93 -2

### FAZIT

Steckt voller Überraschungen und harter Kämpfe mit kreativen Möglichkeiten, die jede Entscheidung bedeutsam machen.

91



Der Metascore beträgt 95 Punkte für die Xbox Series X und den PC und 97 Punkte für die PlayStation 5.

## Lost Ark

# KEIN ÜBLICHES MMORPG

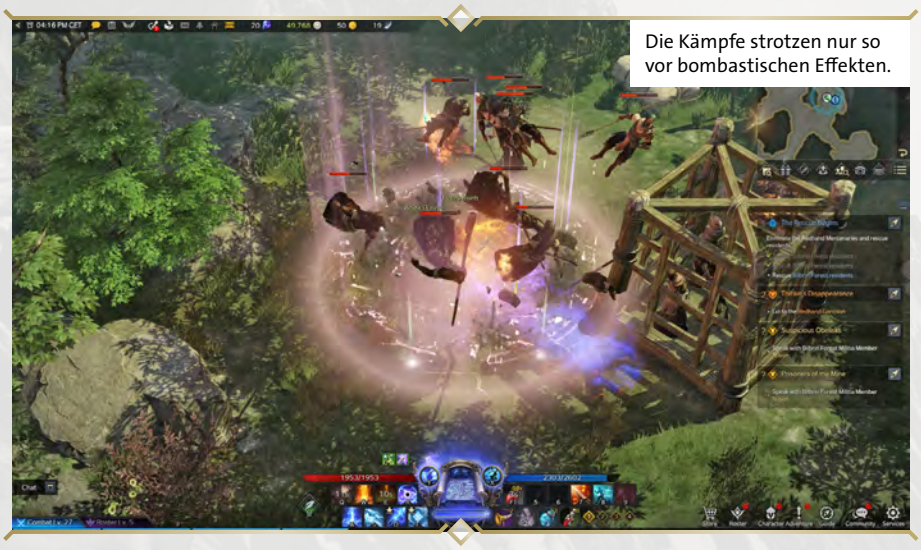


Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Amazon** Entwickler: **Smilegate, Tripod** Termin: **11.2.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **Free2Play** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **–**

**Lost Ark beeindruckt uns mit phänomenalen Kämpfen, einer Menge Inhalte und einer gelungenen Story. Aber für einen Award reicht es dann doch nicht.** Von Dennis Zirkler

Als Lost Ark 2014 erstmals mit einem umwerfenden Gameplay-Trailer angekündigt wurde, staunten wir nicht schlecht. Vollkommen überraschend präsentierte uns der koreanische Entwickler Smilegate den feuchten Traum eines jeden Action-Rollenspielers: riesige Monsterhorden, fulminante Fertigkeiten und eine wunderschöne Spielwelt. Zwar wusste damals noch niemand so genau, was für ein Spiel Lost Ark einmal werden sollte, aber bei einer Sache waren sich alle einig: dass dieses Spiel so schnell wie möglich auch zu uns kommen muss! Über sieben Jahre hat es dann aber noch gedauert, bis wir auch hierzulande offiziell unser Abenteuer in der Spielwelt Arkesia beginnen dürfen – und das gratis, denn Lost Ark kostet keinen Cent, es ist Free2Play.

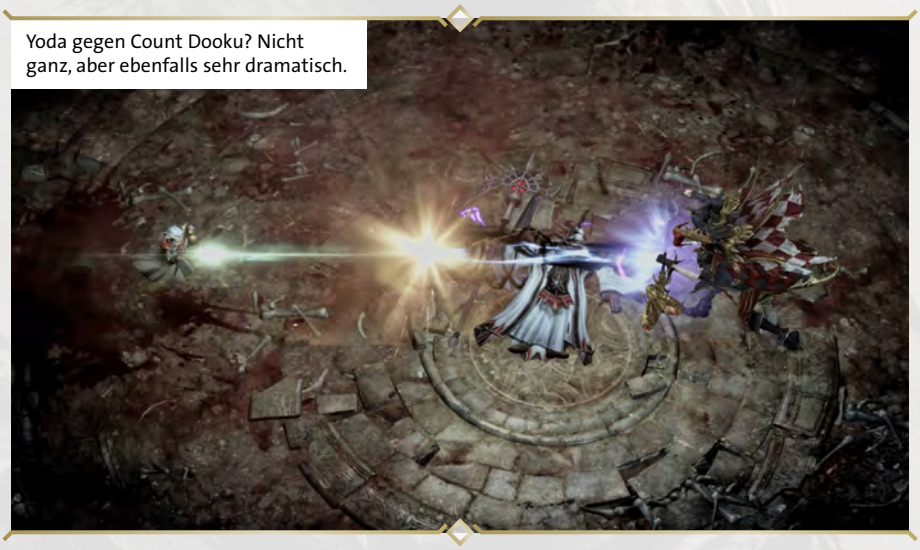
Zuvor ging Lost Ark bereits in Südkorea, Russland und Japan erfolgreich an den Start, und wir konnten immer nur neidisch hinüberblicken. Doch diese Zeiten sind jetzt vorbei. Was euch Lost Ark zum Europa-Release bietet und ob hinter der hübschen Grafik mit den tollen Effekten auch ein genauso gutes Spiel steckt, klären wir im Test.



Die Kämpfe strotzen nur so vor bombastischen Effekten.

### Sieht aus wie Diablo, aber …

Wer zum ersten Mal Spielszenen aus Lost Ark zu Gesicht bekommt, wird zunächst ganz sicher an Action-Rollenspiele wie Diablo denken – schließlich bewegt man hier ebenfalls seinen Charakter per Mausklick in der Iso-Perspektive durchs Spiel und zerlegt teilweise riesige Horden von Monstern mit Magie und Waffengewalt. Aber das war's dann auch schon mit den Gemeinsamkeiten. Statt eines klassischen Action-RPGs bekommt ihr mit Lost Ark nämlich ein waschechtes MMORPG à la World of Warcraft serviert. Und das fängt schon bei der Charaktererstellung an, in der Perfektionisten stundenlang am Aussehen ihres Charakters feilen und jedes noch so kleine Detail feintunen können: Ganze 15 verschiedene Klassen sind zum EU-Release an Bord, von der jede ihren ganz eigenen Spielstil bietet. Krieger, Bogenschützen, Magier, Kampfkünstler und Schurken stehen in verschiedenen Varianten zur Auswahl.



Yoda gegen Count Dooku? Nicht ganz, aber ebenfalls sehr dramatisch.

**Eignet sich für euch, wenn …**
… euch der Sinn nach effektreichen Kämpfen steht.
… ihr ein kurzweiliges MMO sucht.
… ihr euer MMO auch in Iso-Perspektive mögt.

**Eignet sich für euch nicht, wenn …**
… ihr eine Loot-Spirale wie in Diablo erwartet.
… ihr vor Level 50 eine Herausforderung erwartet.
… ihr dem Asia-Look nichts abgewinnen könnt.

Arche – das ist Latein und heißt so viel wie Kasten oder Truhe.




Dungeon-Bosse verlangen von euch Agilität, um ihren Angriffen auszuweichen.

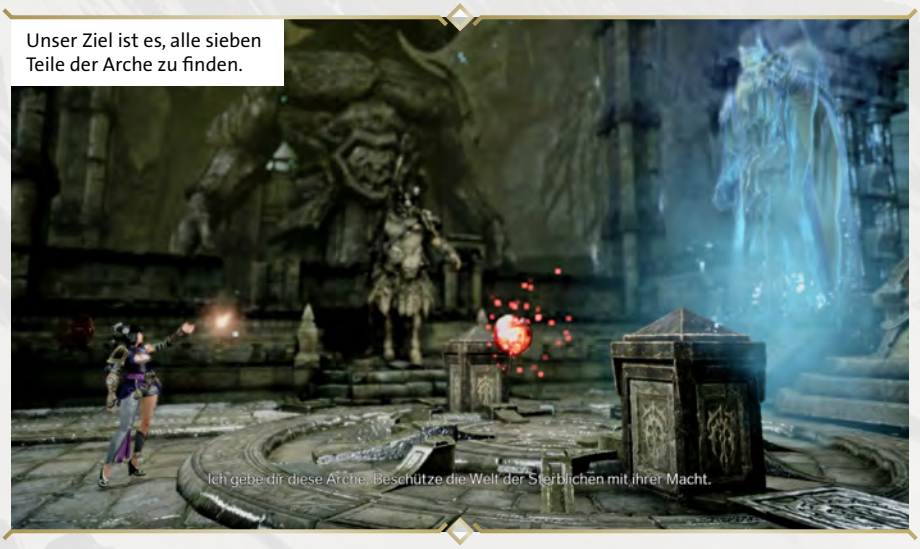
Die typische MMO-Dreifaltigkeit aus Tank, Heiler und DPS müsst ihr bei eurer Wahl jedoch nicht beachten. Alle Klassen teilen genügend Schaden aus, ähnlich wie in Guild Wars 2. Jedoch werden Klassen wie der Paladin, der Pistolenlanzer und die Bardin, die ihre Gruppe mit Schilden und anderen Support-Fertigkeiten unterstützen können, gern gesehene Gruppenmitglieder sein.

## Tolle Kämpfe

Sobald ihr – direkt auf Level 10 und ohne wirkliche Einführung in die Story – erstmals die Spielwelt Arkesia betretet, werdet ihr umgehend bemerken, dass die grundlegenden Gameplay-Funktionen von Lost Ark eine extrem hohe Qualität aufweisen. Allen voran die Kämpfe, die naturgemäß das wichtigste Element in einem guten Hack&Slay sind, können uns im Test überzeugen.

Egal ob als Zauberin oder Krieger: Das Wirken eurer Fertigkeiten funktioniert stets butterweich, die aufwendigen Animationen und Effekte vermitteln euch ein tolles Machtgefühl, und ihr könnt euch an ihnen wahrscheinlich gar nicht sattsehen, weil das Zerlegen der Feinde einfach unheimlich befriedigend ist.

Die Skills knallen auch noch nach 30 Stunden Spielzeit genauso beeindruckend wie beim ersten Mal – wenn nicht sogar noch mehr. Jede Fähigkeit lässt sich nämlich mit Talentpunkten verstärken und haut dann nochmal etwas eindrucksvoller rein. Ihr könnt dieses System aber auch nutzen, um eure Helden noch weiter an eure eigenen Vorlieben anzupassen. Als Beispiel: Die Schattenjägerin kann sich etwa nach dem Aufladen ihrer ultimativen Klassenfähigkeit in eine mächtige Dämonin verwandeln. Das muss sie aber nicht, wenn ihr das nicht wollt. Stattdessen könnt ihr ihre Skills so anpassen, dass sich der Ladebalken ihres Ultimate-Angriffs überhaupt nicht mehr füllt und sie stattdessen in ihrer Menschengestalt spürbar stärker ist.




Unser Ziel ist es, alle sieben Teile der Arche zu finden.

Insgesamt laufen die Gefechte deutlich taktischer als in Diablo oder Path of Exile ab: Alle Fertigkeiten besitzen Abklingzeiten und wollen gut getimt eingesetzt werden, um mächtige Kombos ausführen zu können. Das stumpfe Spammen eines Haupt-Skills, auf den euer kompletter Build ausgelegt ist? Das funktioniert in Lost Ark nicht.

Ein weiterer großer Unterschied zu klassischen Action-RPGs ist das Loot-System: In Lost Ark dreht sich alles um euer Item-Level. Das erhöht ihr, indem ihr neue Ausrüstung mit höheren Werten anlegt. Große Aha-Momente wie etwa beim Ausrüsten von einzigartigen Items in Path of Exile, die eure Spielweise komplett ändern können, gibt es nicht. Stattdessen schaut ihr immer wieder in euer Inventar, ob an irgendeinem Teil euer gefundenen Beute ein kleiner Pfeil nach oben zu sehen ist. So werdet ihr stärker, wirklich spürbar ist das allerdings nicht – was auch daran liegt, dass die Feinde in der semi-offenen Spielwelt bis Level 50 sehr leicht zu bezwingen sind.

## Die Inszenierung

Doch bevor ihr überhaupt an den Punkt gelangt, an dem ihr euch in den Endgame-Dungeons durch Hunderte Monster pro Minute metzelt, steht euch erstmal ein langer Weg bevor, denn zunächst warten Story und Quests auf euch. Die Geschichte von Lost Ark ist schnell erklärt, wenn man nicht zu viel spoilern will. Vor langer Zeit erschuf der Gott Regulus zwei Welten: Arkesia steht für Licht und Ordnung, Petrania für Dunkelheit und Chaos. Während die Spielwelt Arkesia durch die Macht der Arche, einem mächtigen Artefakt der Götter, wächst und gedeiht, leidet Petrania und versinkt im Chaos.

Der Dämonenkönig Kazeros, Herrscher über die Unterwelt, fällt deshalb mit seiner



Mit unserem eigenen Schiff erledigen wir Nebenquests auf Inseln und bereisen neue Kontinente.

Legion in Arkesia ein, und das Land versinkt im Krieg. Den Göttern wird es zu bunt, sie zerschlagen die Arche, verteilen ihre Einzelteile auf den sieben Kontinenten Arkesias und sperren Kazeros in ein Gefängnis unter einem Vulkan ein. Nach 500 Jahren des Friedens wollen die anderen Dämonenfürsten ihren Anführer nun befreien – und um dies zu verhindern, müssen wir als Spieler alle Teile der Arche in der Welt finden und wieder zusammensetzen.

Euer Abenteuer beginnt im Königreich Rethramis, und schnell werdet ihr merken, weshalb in Lost Ark deutlich mehr von World of Warcraft als von Diablo 3 steckt. Der Leveling-Prozess sieht nämlich genauso wie in jedem anderen Themepark-MMORPG aus: Die Geschichte, die mit Inhalts-Updates fortgesetzt wird, führt euch über diverse Kontinente durch die sehr abwechslungsreiche Spielwelt. Wälder, Wüsten, Eiswelten und sogar futuristische Steampunk-Zonen durchquert ihr auf dem Weg zu Level 50, in denen Hunderte von Quests erledigt werden wollen.

Die Qualität schwankt dabei allerdings stark. Zuerst mal die positiven Beispiele: Viele Aufträge der Haupthandlung treiben die Geschichte rund um die Suche nach der verlorenen Arche immer wieder mit opulent inszenierten Kämpfen und vollständig auf Deutsch vertonten Zwischensequenzen voran. Als großes Highlight konnten uns insbesondere die Story-Dungeons überzeugen, die ihr alleine, mit Freunden oder zufälligen Mitspielern absolviert.

## Nebenmissionen aus dem Zufallsgenerator

Weniger überzeugend sind hingegen die Nebenaufgaben, die ihr überall in den Questgebieten annehmen könnt. Hin und wieder gibt es durchaus kreative Ideen, etwa wenn wir als dämonischer Clown verkleidet eine feindliche Basis infiltrieren. Aber die überwältigende Mehrheit sind genretypische Fleißaufgaben vom Typ »Töte zehn Feinde«. Immerhin müssen wir Lost Ark hier aber zugutehalten, dass die Nebenquests jederzeit smart und benutzerfreundlich umgesetzt wurden. Wann immer wir eine Nebenquest annehmen, lässt sie sich in der Nähe der nächsten Hauptquest oder auf dem Weg dahin erledigen – und keine der Aufgaben dauert im Normalfall länger als ein, zwei Minuten. Müssen wir zum Beispiel zehn Feinde umhauen, stehen diese passenderweise immer in Fünfergruppen herum. Dadurch schafft es Lost Ark, dass sich der Grind – also das ständige Wiederholen von ähnlichen Aufgaben – oftmals gar nicht so sehr nach nerviger Fleißarbeit anfühlt. Das schafft so nicht jedes MMO.



Als Clown verkleidet schleichen wir uns in einen dämonischen Zirkus.

Das komplette Abenteuer bis Level 50 und dem damit verbundenen Start des Endgames dauerte bei uns rund 18 Stunden. Wer wirklich alle optionalen Missionen erledigt und viel Zeit mit den Nebenbeschäftigungen verbringt, wird aber deutlich länger brauchen. Die meiste Erfahrung bekommt ihr nämlich für das Abschließen der Storyaufgaben, von denen es jederzeit genügend gibt.

So oder so wird es euch aber nie an Abwechslung mangeln, denn Lost Ark steckt bis obenhin voll von spannenden Aktivitäten: Überall auf der Welt könnt ihr nach gut versteckten Mokokosamen suchen, Handwerksberufen wie Bergbau und Angeln nachgehen, in eurem Piratenschiff kleine Inseln mit Extraquests abklappern und eure persönliche Festung mit neuen Gebäuden und Dekorationen zubauen.

All diese Sachen müsst ihr natürlich nicht machen, aber sie belohnen euch mit allerlei coolem Kram wie Haus- und Reittieren, Verbrauchsgegenständen wie Heiltränken und sogar kleineren permanenten Boni, die euren Charakter stärker machen.

## PvP ist mehr als nur Nebensache

Eine der besten Nebenbeschäftigungen im ganzen Spiel ist das PvP. Hier treten wir in drei unterschiedlichen Modi entweder alleine oder als Team gegen andere Spieler an. Der wichtigste und meistgespielte Modus ist allerdings das Team-Deathmatch: Vier Minuten lang hauen sich hier zwei Teams aus je drei Spielern in einer kleinen Arena gegenseitig auf die Rübe, am Ende gewinnt das Team mit den meisten Kills. Klingt erstmal ziemlich simpel, ist aber überraschend anspruchsvoll. Wie bereits beschrieben, laufen die Kämpfe in Lost Ark deutlich taktischer ab, als es auf den ersten Blick scheint – und besonders im PvP wird das schnell offensichtlich, wenn man sich mal selbst ins Colosseum wagt. Im Grunde könnt ihr euch die Gefechte wie eine Mischung aus dem Arena-Brawler Battlerite und den Team-Fights in League of Legends vorstellen: Die eigene Positionierung, das Timen von Abklingzeiten und das Antizipieren von feindlichen Bewegungsabläufen spielt eine bedeutende Rolle.

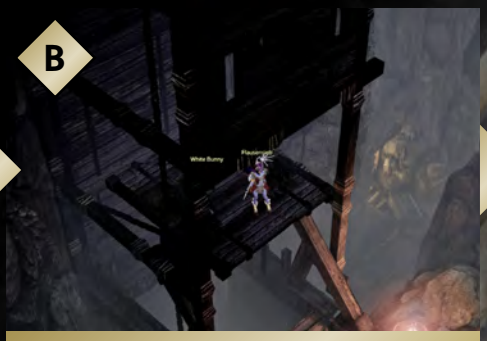
Aufgrund des hohen Tempos müsst ihr innerhalb von Sekundenbruchteilen Entscheidungen am laufenden Band treffen. Als Beispiel: Seht ihr etwa eine feindliche Zauberin, die euer Team aus der Distanz ungestört zerlegt, solltet ihr als Nahkämpfer versuchen,

## GRAY HAMMER MINE

Die Dungeons in Lost Ark haben ziemlich oft einen Indiana-Jones-Vibe. Wir zeigen euch das mal am Beispiel der Gray Hammer Mine.




Ganz zu Beginn müssen wir die Ranken, die den Weg versperren, mit zuvor eingesammelten Feuerfliegen vertreiben.




Im Anschluss nehmen wir einen großen hölzernen Aufzug tiefer in die Mine hinein.




Vor einem großen Tor müssen wir nun 32 Gegner ausschalten, damit sich der Weg für uns öffnet.







Nachdem wir weitere Gegner vermöbelt und Gefangene befreit haben, füllen wir Sprengstoff in ein Fass.




Damit sprengen wir einen Haufen Felsen, die uns dummerweise den Pfad zur Minenlore versperren.




Mit der Lore geht es dann fast wie Indiana Jones auf Schienen zum letzten Abschnitt des Dungeons.




Kurz vor dem Ziel müssen wir noch einen gefährlichen Zwischenboss und seine Gang besiegen, um an einen Schlüssel zu gelangen.




Unsere letzte Aufgabe in der Gray Hammer Mine ist es, den Boss auszuschalten. Das ist Lost-Ark-typisch nicht sonderlich schwierig, der Dungeon hat aber trotzdem Spaß gemacht.



Wer mal schauen möchte, wie die Arche ausgesehen haben soll, kann einen Nachbau in den Niederlanden besuchen.




Neben Erzen sammeln wir auch Holz und Pflanzen.



In den Chaos-Dungeons warten kurzweilige Gemetzel mit hunderten von Gegnern.

## MEINUNG



Peter Bathge
@GameStar_de

Euch kann ich es ja sagen: Ich hatte Angst vor Lost Ark. Das hatte mit den üblichen Klischees zu tun (»liieh, japanische Anime-Figuren!«), aber auch mit der Furcht, der In-Game-Shop könnte ähnlich viele Vorteile zum Kauf anbieten wie in den asiatischen Versionen. Am Ende hat sich nur eine Angst bewahrheitet: die um meine Freizeit. Denn Lost Ark ist gut. Richtig gut. Meine Zauberin entfesselt ein Effektfeuerwerk, das mir kein anderes Hack&Slay bietet, ich fühle mich wie ein blutrünstiger Gandalf auf Speed und säge mich durch die Monsterhorden, als gäbe es kein Morgen. Das Spielgefühl ist einfach großartig, und es steckt so viel in diesem Spiel – komplett für lau! Schätze suchen, mit dem eigenen Piratenschiff über die Weltmeere schippern, meine eigene Basis aufbauen, Dungeons, Bosse, eine überraschend coole Story, wow. Wenn man den ungewöhnlichen Einstieg (jeder Charakter steigt sofort auf Level 10 ein) verkraftet und sich damit zufriedengibt, dass Lost Ark einen vor dem Endgame nicht wirklich fordert, dann gibt's keinen Grund, die nächsten Wochen nicht in diesem ausgezeichnet kurzweiligen MMO zu versinken. Es sei denn, ihr habt Angst?!

sie zu jagen und Druck auf sie aufzubauen. Dabei müsst ihr aber ständig viele Sachen im Hinterkopf behalten. Kann sie gerade ihre Ausweichfähigkeit nutzen? Welche ihrer Fähigkeiten klingen gerade ab und vor welchen muss ich mich bei meinem Angriff in Acht nehmen? Welche ihrer Teamkameraden sind in der Nähe, um meine Verfolgung gegebenenfalls zu unterbrechen? Wir sehen hier definitiv einen Modus, der das Potenzial hat, mehr als nur eine kleine Nebenbeschäftigung zu sein, zumal eure Ausrüstung dabei überhaupt keine Relevanz hat und alle mit den gleichen Karten spielen. Auch wenn die vielen Stuns und Crowd-Control-Fähigkeiten anfangs etwas überwältigend sind, ist bei uns mit jeder weiteren Partie der Ehrgeiz gestiegen, den PVP zu meistern.

### Einstieg ins Endgame

Während die Leveling-Phase bis Stufe 50 hauptsächlich aus viel zu einfachen Dungeons und noch einfacheren Quests besteht, wendet sich das Blatt rapide, sobald man erst einmal im Endgame von Lost Ark angekommen ist. Ja, auch hier könnt ihr weiterhin questen, beispielsweise auf den vielen im Meer verteilten Inseln oder in fortgeschrittenen Zonen, und wirklich anspruchsvoll wird es auch dort nicht.

Doch viele der Endgame-Inhalte, die ihr für weiteren Charakterfortschritt absolvieren müsst, haben es wirklich in sich. Wir gehen sogar so weit und sagen: Lost Ark wird gegen Ende vielen Spielern zu hart sein – sie wissen es nur noch nicht. Aber fangen wir mit den einfachen Sachen an.



Die Bosse in den Abgrund-Dungeons haben spezielle Mechaniken. Hier müssen wir etwa in kurzer Zeit einen Schild zerstören.




Der Erfolg beim Schleifen der Fähigkeitssteine basiert auf reinem Glück.

Kein Problem sollten zumindest die Chaos-Dungeons darstellen, in denen ihr einfach nur in kurzer Zeit hunderte Monster vernichten müsst. Diese erinnern an die Rifts aus Diablo 3, können optional auch mit bis zu drei Mitspielern bestritten werden, sind innerhalb weniger Minuten erledigt und lassen sich beliebig oft wiederholen. Hier bekommt ihr endlich das riesige Gemetzel in bester Action-RPG-Manier, das die Storykampagne viel zu selten geboten hat. Aber auch hier gibt es noch keine wirkliche Herausforderung für euch.

Die Wächter-Raids sind die zweite der drei großen Endgame-Säulen: Auch hier könnt ihr als Gruppe aus bis zu vier Spielern auf Beutejagd gehen. Doch statt hordenweise Kanonenfutter geht es lediglich einem einzigen mächtigen Boss an den Kragen. Diesen müsst ihr wie in den Monster-Hunter-Spielen zunächst ausfindig machen und dann bekämpfen, bis er die Flucht ergreift und ihr erneut die Verfolgung aufnehmt. Hier zieht der Schwierigkeitsgrad merklich an: Nicht nur stehen eurer Gruppe insgesamt nur drei Wiederbelebungen und eine begrenzte Anzahl an Heiltränken zur Verfügung, auch erfordern die Kämpfe mit den Wächtern ein wachsendes Maß an Taktik und Reaktionsschnelligkeit, das mit jedem neuen Boss zunimmt. Jeder der aktuell 19 im Spiel befindlichen Wächter erfordert eine eigene Herangehensweise: Der Riesenskorpion Nacrasena erhellt etwa das Kampfgebiet mit Blitzschlägen, verbuddelt sich und verfolgt euch unter der Erde, beschwört kleine Skorpione, schlägt mit Klauen und Schwanz um sich und, und, und. Er ist also eine echte Gefahr. Allerdings könnt ihr ihm viele dieser Fertigkeiten nehmen, wenn ihr gezielt seinen Schwanz attackiert. Solche Feinheiten, die über das bloße Erhöhen von Lebenspunkten und Schadenzahlen hinausgehen, machen jede Begegnung zu einer einzigartigen und spaßigen Herausforderung.

Die größte Stärke des Endgames sind allerdings die aufwendig inszenierten Abgrund-Dungeons, die man noch am ehesten mit den Schlachtzügen eines WoW oder anderer MMORPGs vergleichen kann. Dementsprechend wird hier auch erstmals eine Gruppe vorausgesetzt, die ihr per Matchmaking-Funktion innerhalb weniger Sekunden finden könnt.

Wir würden euch aber raten, es lieber direkt mit einer gut koordinierten Gruppe aus (Gilden-)Freunden zu versuchen – denn hier wird es bockschwer. Die Bosse in den Wächter-Raids besitzen lediglich bestimmte Fähigkeiten und Spezialangriffe, die ihr euch einprägen müsst. In den Abgrund-Dungeons kommen jetzt noch zusätzliche Bossmechaniken hinzu, die von der kompletten Party beachtet werden müssen. Ein einziger Spieler kann hier im Alleingang dafür sorgen, dass ihr stundenlang mit demselben Encounter beschäftigt seid.

Als Beispiel der Kampf mit dem König der Phantomlegion: Sobald dieser eine bestimmte Anzahl an Lebenspunkten verloren hat, teleportiert er sich in die Mitte des Raumes,



Eine weitere Mechanik: Die Wächter zeigen euch durch ihre Färbung, wie man gegen sie vorgehen kann.

## MEINUNG



Petra Schmitz
@Flausensieb

Ich bin jetzt auf Level 27 und fühle … nichts. Mir sind die Charaktere egal, allen voran vermutlich meiner. Mir ist die Handlung egal. Mir ist egal, ob ich einen dieser Samen übersehen oder irgendeine Vista (man kennt sie aus Guild Wars 2) verpasst habe. Mir ist egal, welche Klamotten ich trage und welche Gegner ich umhaue. Und der Grund dafür ist ganz, ganz simpel: Ich kann diese Welt nicht spüren. Moment, doch, kann ich. Ich spüre mich nämlich eingesperrt. In Levelschläuchen und repetitiven Aufgaben. Ich kann kaum etwas entdecken, das abseits von Kartenmarkierungen liegt. Ich werde einerseits geführt wie in einem Rail-Shooter, aber andererseits mit Mechaniken überhäuft, die dem Spiel wohl eine Art Tiefe verleihen sollen, deren Sinn sich mir aber zumindest jetzt noch nicht erschließen will. Warum soll ich gleich NPCs mit Tand und Songs bewerfen? Damit die mich mögen und irgendwann nett zu mir sind? Kurz und bündig: Lost Ark ist nichts für mich. Ich werde es nicht weiterspielen, auch wenn ich ein bisschen Lust aufs PvP hätte. Aber hey, ich habe schon das Spiel genannt, an dessen PvP-System sich Lost Ark orientiert. Bleibe ich doch einfach bei dem.




Im Shop unserer Testversion finden sich hauptsächlich unbedenkliche Cosmetics.

hüllt sich in eine Barriere und beschwört Geisterschwerter, die euch verfolgen. Euer Ziel ist es nun, diese Barriere zu zerstören.

Wie geht das? Sobald ein Spieler ein Geisterschwert berührt, bekommt er für zwei Sekunden einen Debuff, der es ihm ermöglicht, den Boss anzugreifen. Greift man ohne diesen Debuff an, stirbt das komplette Team. Nimmt ein zweiter Spieler das Geisterschwert auf, bevor der Debuff des vorherigen Spielers abgelaufen ist, stirbt das komplette Team. Wird die Barriere nicht zerstört, bevor das knappe Zeitlimit abgelaufen ist – nun ja, ihr könnt es euch wohl denken.

## Das komplizierte Meta-Game

Auch wenn diese Endgame-Aktivitäten alle ihren Reiz haben und insbesondere die Abgrund-Dungeons mit ihren harten, aber immer verständlichen Mechaniken für große Frust- wie auch Erfolgsmomente sorgen, kann uns der Endgame-Grind nicht vollends motivieren. Und das liegt gar nicht daran, dass die Inhalte keinen Spaß machen, sondern vielmehr an der Art und Weise der Progression. Denn statt neue Ausrüstung oder Item-Sets, die euch einen merkbaren Stärkezuwachs gewähren, bekommt ihr überall nur Upgrade-Materialien. Damit könnt ihr eure vorhandenen Gegenstände aufwerten, spürbare Veränderungen halten sich aber in Grenzen, da alle Items lediglich Stat Sticks sind. So nennen MMO- und Action-RPG-Spieler Ausrüstung, die zwar tolle, hohe Werte bringt, aber darüber hinaus keine nennenswerten Eigenschaften besitzt. Uns fehlt hier einfach dieser Aha-Moment, wenn man nach zig Durchläufen sein Wunsch-Item endlich in den Händen hält.

Besondere Talente gibt es zwar auch in Form der Gravuren, aber das System dahinter ist unnötig verkompliziert: Diese Gravuren werden mit Büchern gelernt und anschließend im Charakterfenster angelegt. Damit erhaltet ihr eine bestimmte Anzahl Gravurpunkte. Je mehr Punkte, desto höher der Bonus. Allerdings stecken diese Punkte nicht nur in den ausrüstbaren Gravuren, sondern auch auf Accessoires wie Ohrringen, Ringen, Halsketten und Fähigkeitssteinen. Die Steine müsst ihr vorher aber erstmal schleifen, und der Zufallsfaktor entscheidet dabei, wie viele Punkte ihr so bekommen könnt. Später kommen dann Juwelen und Runen hinzu, die ihr in eure Fertigkeiten dübeln könnt, um diese mit höherem Schaden, kürzeren Wirkzeiten oder verringerten Abklingzeiten zu tunen. Eine motivierende Loot-Spirale sucht man in Lost Ark also vergeblich.

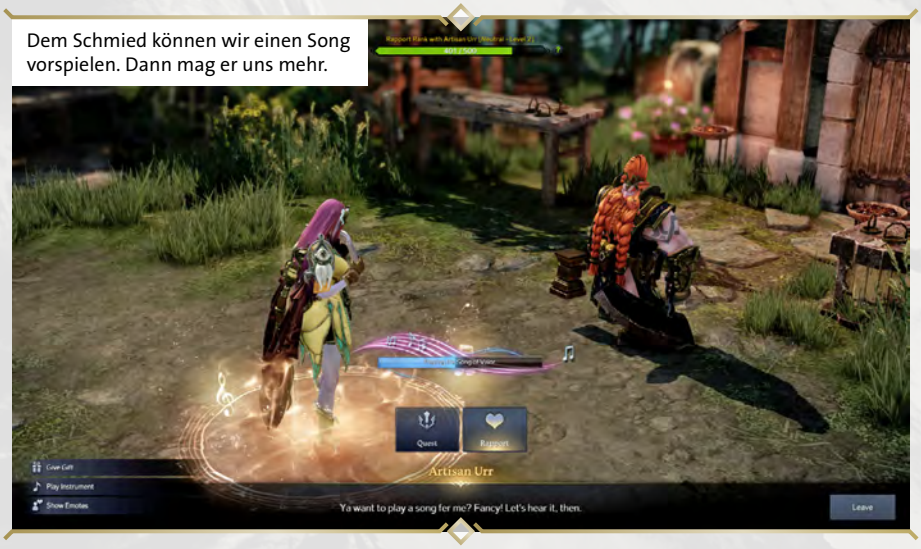
## Das steckt im In-Game-Shop

Auch wenn sich Lost Ark unserer Meinung nach als ein gutes und auf Hochglanz poliertes MMO herausgestellt hat, steht und fällt das alles mit dem In-Game-Shop. Lassen sich hier mit echtem Geld handfeste Pay2Win-Vorteile kaufen, kann man das Spiel trotz des fehlenden Preisschilds quasi direkt wieder vergessen – egal wie toll und hübsch es ist.

Zum Glück ist sich Publisher Amazon Games aber der Tatsache bewusst, dass westliche Spieler extrem empfindlich auf jegliche Form von Pay2Win reagieren, und hat den in Asien allgegenwärtigen Shop für die hiesigen Spieler deutlich entschärft. Zusätzliche Versuche für Chaos-Dungeons oder Wächter-Raids, wie man sie in anderen Regionen kaufen kann, gibt es in Europa nicht. Im Shop finden sich hauptsächlich Dekorationen für eure im Spielverlauf ausbaubare Festung sowie verschiedene Haustiere. Manche dieser Pets könnt ihr euch auch per Twitch Drops verdienen. Die Haustiere gewähren kleinere passive Boni, aber andere Pets mit den gleichen Boni lassen sich auch durchs Spielen freischalten.

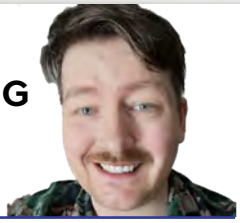
Lediglich die Kristalline Aura – also der 30-tägige Premium-Status für umgerechnet zehn Euro – sticht heraus. Zwar sind fast alle der hier enthaltenen Boni mehr oder weniger irrelevant, allerdings seid ihr beim Erforschen von neuen Festungs-Upgrades und beim Abschließen von Festungsmissionen – dem Lost-Ark-Pendant zu WoWs Missionstisch – zehn Prozent schneller.

Wirklich ausschlaggebend ist allerdings keiner dieser Vorzüge. Theoretisch schreitet man hier etwas schneller voran, in der Praxis




Dem Schmied können wir einen Song vorspielen. Dann mag er uns mehr.

## MEINUNG



Dennis Zirkler
@YungWerner

Eigentlich habe ich als hartgesottener Path-of-Exile-Spieler bislang darauf gewartet, dass Diablo 4 oder Path of Exile 2 irgendwann endlich mal frischen Wind ins Genre bringen. Alle drei Monate immer wieder die zehn Akte der (für mich) total abgenutzten PoE-Kampagne durchzuspielen, fühlt sich halt irgendwann wie Arbeit an. Doch dann kam Lost Ark, das ich bis zur ersten Beta im vergangenen Sommer gar nicht mehr so richtig auf dem Schirm hatte – und hat mich jetzt voll in seinen Bann gezogen. Klar, Lost Ark ist kein richtiges Action-Rollenspiel, sondern ein waschechtes MMO mit Kämpfen aus der Iso-Perspektive. Und ein bisschen vermisse ich schon, dass ich hier nicht mit viel Glück plötzlich ein super seltenes Unique Item finden kann. Aber Smilegate macht dennoch enorm viel richtig, und man merkt schon in den ersten Stunden, welche Qualitäten in diesem Spiel stecken. Meine einzige Sorge ist der In-Game-Shop: Dieser ist in seinem aktuellen Zustand äußerst fair gestaltet, aber was hindert Amazon daran, nicht in Zukunft in Pay2Win-Gefilde vorzustoßen? Ich drücke jedenfalls die Daumen, dass dieses Spiel nicht irgendwann dadurch kaputtgemacht wird.

## SERVERPROBLEME

Amazon und Smilegate haben es nicht geschafft, zum Release ausreichend Kapazitäten zur Verfügung zu stellen, geschweige denn angemessen schnell auf den riesigen Spieleransturm zu reagieren. Die Folge: Käufer der Founder's Packs sind an die Server-Region Mitteleuropa gebunden und können aufgrund extremer Server-Last nur mit starken Einschränkungen spielen: Warteschlangen auf beliebten Servern, überlastete Log-in-Server und kaputtes Matchmaking. Außerdem verschwindet bei einigen Spielern zeitweise die Kristalline Aura. Dafür ziehen wir drei Wertungspunkte ab.



An bestimmten Stellen bietet Lost Ark Vistas nach dem Vorbild von Guild Wars 2 an.

machen sich diese Tempoboni aber nicht bemerkbar. Nur wer wirklich rund um die Uhr spielt und immer zum Ablauf eines Forschung-Timers parat steht, bekommt hier einen kleinen Vorteil gegenüber Nichtzahlern. Außerdem werden mit der Aura einige Komfortfunktionen eures Pets freigeschaltet, sodass ihr von überall in der Spielwelt auf Dienste wie den Briefkasten oder das Auktionshaus zurückgreifen könnt. Praktisch, aber nicht spielentscheidend.

### Ist Lost Ark Pay2Win?

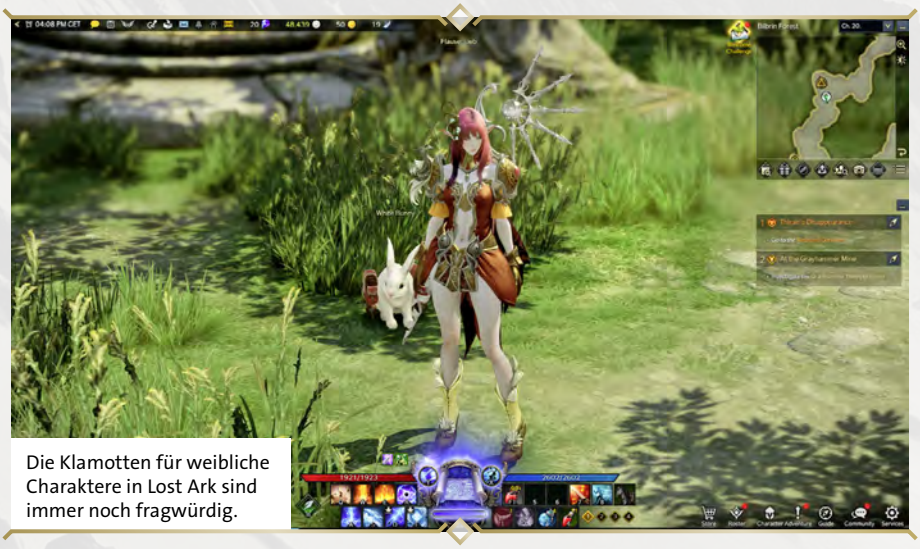
Neben dem In-Game-Shop gibt noch zwei weitere Optionen, in denen ihr eure mit Echtgeld gekauften königlichen Kristalle investieren könnt. Zum einen wäre da die Währungstauschbörse, in der Spieler die Prämiumwährung für Gold an andere Spieler verkaufen. Und ausgerechnet dieses Gold spielt im Endgame eine große Rolle, denn hiermit kann man im Auktionshaus wichtige Upgrades wie Gravuren oder Upgrade-Materialien kaufen.

Außerdem existiert mit Maris Geheimladen ein zweiter In-Game-Shop in Lost Ark, dessen Angebot alle 16 Stunden wechselt. Hier könnt ihr für blaue Kristalle, die ihr gegen königliche Kristalle, In-Game-Gold oder als Questbelohnung bekommt, Upgrade-Materialien kaufen, die ihr ansonsten nur aus den Endgame-Aktivitäten erhaltet. Das Angebot hier ist allerdings stark begrenzt, und durch reines Spielen bekommen wir deutlich mehr Ressourcen, als zu kaufen sind. Ein schnellerer Fortschritt im Endgame ist vor allem dank des Auktionshauses durchaus möglich, wenngleich auch sehr kostspielig, Theoretisch kann man sich, wenn man viele tausende Euro in die Währungsbörse und anschließend ins Auktionshaus steckt, sogar komplett bis zum maximal möglichen Gear-Score-Level kaufen. Dennoch sehen wir hier kein klares Pay2Win vorliegen, da es einfach keine entscheidenden Vorteile gegenüber Free2Play-Spielern gibt.

Auch ohne den Einsatz von Echtgeld könnt ihr in Lost Ark alle Inhalte erleben und mit erspieltem Gold jedes Item im Spiel erlangen, selbst die Charakter-Skins aus dem Echtgeld-Shop oder den Founder's Packs. Ihr werdet nie an eine harte Paywall stoßen, die euch dazu nötigt, Kristalle zu kaufen. Als normaler Durchschnittsspieler bekommt man allerdings nichts davon mit und hat erst recht keine Nachteile, wenn sich andere Leute durch den Content kaufen wollen.

Im PvP – dem einzigen Modus, in dem ihr direkt gegen andere Spieler antretet – sind sowieso alle Werte genormt. Daher basiert die Klassenwahl hier mehr auf persönlichen Vorlieben als auf dem Balancing. Wer echtes Geld investiert, bekommt in Lost Ark Komfortfunktionen und schnelleren Fortschritt im PvE. Und wer im Endgame voranschreiten will, muss ohnehin gut genug spielen, um die immer anspruchsvoller werdenden Inhalte bezwingen zu können.

Abschließend können wir euch Lost Ark aber getrost empfehlen: Das grundlegende Gameplay macht extrem viel richtig, es gibt mehr als genug Inhalt, um wochenlang beschäftigt zu sein. Und auch ohne Echtgeldeinsatz kann hier jeder ans Ziel gelangen. ★



Die Klamotten für weibliche Charaktere in Lost Ark sind immer noch fragwürdig.

## LOST ARK

### SYSTEMANFORDERUNGEN

| MINIMUM | EMPFOHLEN |
|---|---|
| Core i3 / AMD Ryzen 3 | Core i5 / AMD Ryzen 5 |
| GTX 460 / AMD HD 6850 | GTX 1050 / Radeon RX 560 |
| 8 GB RAM, 50 GB Festplatte | 16 GB RAM, 50 GB Festplatte |

### PRÄSENTATION

⊕ hübsche Iso-Perspektive ⊕ eindrucksvolle Fertigkeiten ⊕ butterweiche Animation ⊕ gute Zwischensequenzen ⊕ gelungene Synchronisation

### SPIELDESIGN

⊕ wuchtige Kämpfe ⊕ jede Klasse spielt sich einzigartig ⊕ gelungene Endgame-Bossmechaniken ⊖ belanglose Nebenquests ⊖ repetitives Endgame

### BALANCE

⊕ kein übertriebener Grind ⊕ gut ausbalancierte Klassen ⊕ zieht im Endgame massiv an ⊖ bis Level 50 zu einfach ⊖ unnötig kompliziertes Meta-Game

### ATMOSPHÄRE / STORY

⊕ stimmiger Soundtrack ⊕ Dungeons mit Indy-Flair ⊕ solide Geschichte mit überraschenden Wendungen ⊕ einprägsame Storycharaktere ⊖ abrupter Einstieg

### UMFANG

⊕ 15 Klassen ⊕ über 2.000 Quests ⊕ motivierende Collectibles ⊕ viele optionale Endgame-Aktivitäten ⊕ motivierender und anspruchsvoller PvP-Modus

### ABWERTUNG

82 -3

Warteschlangen, überlastete Log-in-Server und kaputtes Matchmaking. Außerdem verschwindet bei einigen Spielern zeitweise die Kristalline Aura.

### FAZIT

79

Lost Ark ist ein gutes MMO mit haufenweise Inhalten, aber auch mit unnötig komplizierten und repetitiven Mechaniken.



Wer nicht nach Huizen will, schaut sich den grässlichen »Evan Almighty« mit Steve Carell an.

Elex 2

# DAS NACHFOLGER-DILEMMA



Genre: Rollenspiel Publisher: THQ Nordic Entwickler: Piranha Bytes Termin: 1.3.2022 Sprache: Deutsch
USK: ab 16 Jahren Spieldauer: 80 Stunden Preis: 45 Euro DRM: ja (Steam) Enthalten in: –

GameStar für Umfang

Nach unserem riesigen Vorabtest in der vergangenen Ausgabe ist es nun Zeit für eine Wertung. Elex 2 ist besser als der Vorgänger, aber … Von Peter Bathge

2017 war ein fantastisches Jahr für Open-World-Fans. Mit The Legend of Zelda: Breath of the Wild, Horizon: Zero Dawn und Assassin's Creed Origins erschienen gleich drei Spiele, von denen jedes auf seine Weise eine bemerkenswerte Spielwelt auf kleine und große Bildschirme zauberte. Und dann war da noch Elex, der Gegenentwurf zur durchdesignten, modernen Open World. Gemacht von Gothic-Fans für Gothic-Fans und genauso sperrig, wie man es von einem 20 Jahre alten Spielprinzip erwarten durfte. 85 Spielspaßpunkte war uns der Trip auf den Planeten Magalan damals wert. Nun rächt sich diese Wertung. Denn das 2022 veröffentlichte Elex 2 ist in vielen Belangen besser als sein Vorgänger. Der Spielstart ist fairer, die Steuerung geschmeidiger, das Jetpack nützlicher. Es gibt mehr Fraktionen als je zuvor in einem Piranha-Bytes-Spiel. Alles wirkt eine Ecke runder, ein bisschen polierter. Aber das ist auch das Problem: »Ein bisschen« ist nach fünf Jahren nicht genug für eine Wertung jenseits der 85.



Mit dem Jetpack erforscht ihr nicht nur die Welt, auch als Transportmittel innerhalb der Siedlungen ist es praktisch.



Die Skyands sind typische Alien-Bösewichte … oder? Die Geschichte hält ein paar Wendungen parat.

Schließlich ist die Zeit zwischen 2017 und 2022 nicht stehengeblieben. Open-World-Fans erwarten heute zu Recht mehr, bei Präsentation und Inszenierung sind die Standards um einiges höher als damals. Auch in der GameStar-Redaktion. Das paradoxe Ergebnis: Der Nachfolger bekommt eine schlechtere Wertung als sein Vorgänger, obwohl er eigentlich besser ist. Aber was heißt schon »schlechtere«? Elex 2 ist nämlich für Rollenspieler immer noch eine dicke Empfehlung. Jedenfalls dann, wenn ihr bereit seid, Abstriche zu machen.

## Die Aliens kommen

In Elex 2 spielt ihr erneut Held Jax. Der hat's nicht leicht, weil ihm niemand so recht dabei helfen will, eine Alien-Invasion abzuwehren. Im Spielverlauf sammelt ihr neben Ausrüstung und Erfahrungspunkten daher vor allem Verbündete und schlagt schließlich gegen die Angreifer zurück.

Was grundsätzlich gut funktioniert, gerät immer dann ins Wanken, wenn Elex 2 versucht, emotional zu werden. Die hüftsteife Inszenierung der Dialoge und Zwischensequenzen mixt sich dabei auf ungute Weise

**Eignet sich für euch, wenn …**
… ihr gern jedes Geheimnis entdeckt.
… ihr gerne möglichst viel Freiheit in Spielen habt.
… ihr gerne mit Ausrüstung experimentiert.

**Eignet sich für euch nicht, wenn …**
… ihr die Politur eines AAA-Spiels erwartet.
… euch ein modernes Kampfsystem wichtig ist.
… ihr ein befriedigendes Ende wollt.



## MEINUNG



Peter Bathge
@GameStar_de

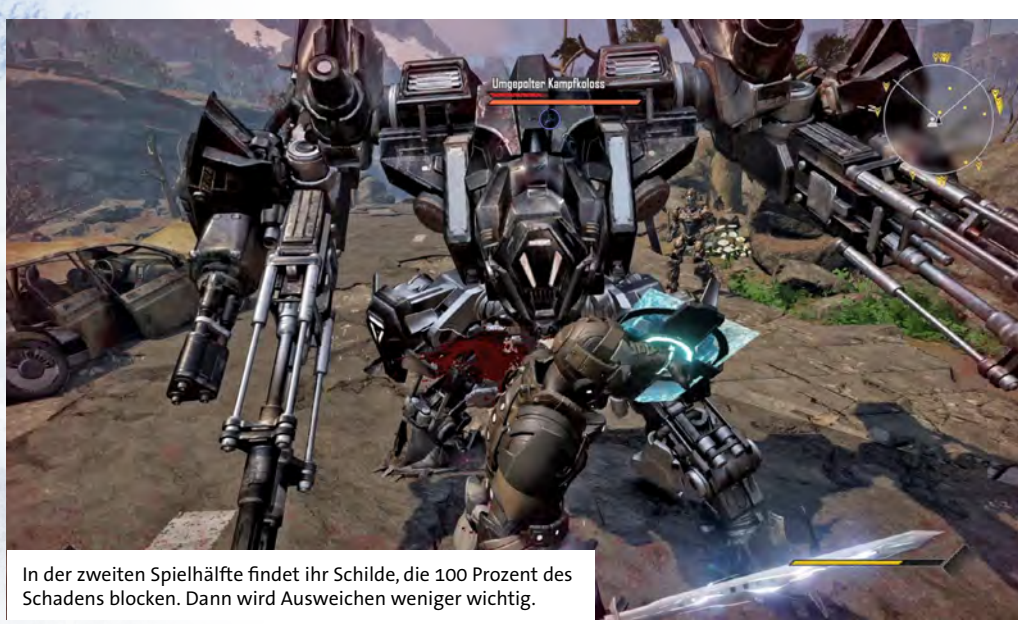
Elex 2 ist das Äquivalent von Bratwürstchen mit Kartoffelsalat. Nicht nur weil es ein typisch deutsches Rollenspiel ist. Sondern auch weil ich von beidem nicht genug bekommen kann. Elex 2 ist zwar sehr groß und beschäftigt einen viele Stunden lang, aber an keinem Punkt im Spiel habe ich mir gedacht: »Meh, jetzt habe ich keine Lust mehr!« Im Gegenteil schafft es Piranha Bytes wieder einmal sehr gut, dass sich alle Quests und Orte harmonisch ins Spiel einfügen. Die Inhalte sind so eng mit der Hauptstory verwoben, dass es anders als in vielen formelhafteren Spielen keinen einzigen Aspekt gibt, den ich gerne überspringen würde. Alles hat seine Berechtigung, alles bringt mich voran – auch wenn der ein oder andere Auftrag eher Füllmaterial ist. Am Ende bin ich dennoch stolz wie Oskar, mit meinem Jax alles erledigt zu haben – und dank des Jetpacks hat es mit in neun von zehn Fällen auch viel Spaß gemacht. Klar, Elex 2 ist bei der Technik und den Kämpfen längst nicht mehr auf der Höhe der Zeit. Aber wer Bratwürstchen mit Kartoffelsalat mag, dem schmeckt auch dieses bodenständige Rollenspiel garantiert.

mit den plastikähnlichen Gesichtern einiger Charaktere. Das Ergebnis ist eher unfreiwillig komisch als packend, zumal wenn die ansonsten kompetenten deutschen Sprecher seltene Aussetzer haben.

### Per Direktflug in die Kampfzone

Spielerisch gibt's eine große Neuerung in Elex 2, und die nennt sich Jetpack. Die verbesserte Steuerung und der horizontale Boost machen aus dem im Vorgänger eingeführten Raketenrucksack das mit Abstand beste Feature von Elex 2. Mit dem Jetpack kommt ihr nicht nur schneller voran, ihr erkundet dadurch auch die Open World ganz anders. Schon bald saust ihr wie selbstverständlich durch den Himmel, visiert interessante Orte an und katapultiert Jax sogar direkt aus der Luft in den Nahkampf.

Kämpfe sind immer noch kein Highlight der Elex-Serie, aber das Gekloppe fühlt sich weitaus besser an als im Vorgänger. Weil die Ausdauerleiste diesmal länger und die Steuerung nicht ganz so hakelig ist, verzweifelt man weitaus seltener an den Gegnern als noch im ersten Elex. Der Mix aus ausweichen, blocken und draufhauen funktioniert, und der eigene Charakter wird immer stärker. Gegen Ende der Story stehen schließlich Massenkämpfe gegen einstmals unbesiegbar scheinende Feinde an. Bis dahin kennt ihr längst alle Angriffsmuster aus dem Effeff, dadurch wird der Nahkampf eher langweilig. Fernkampfwaffen und Zauber sorgen zumindest für etwas Abwechslung.




In der zweiten Spielhälfte findet ihr Schilde, die 100 Prozent des Schadens blocken. Dann wird Ausweichen weniger wichtig.

### Licht und Schatten

Für ein so großes Rollenspiel ist Elex 2 erstaunlich bugfrei. Abseits kleiner Clipping-Fehler und gelegentlicher KI-Aussetzer konnten wir keine Probleme ausmachen. Lediglich die Performance schwankt zuweilen, speziell wenn die Sichtweite ganz hoch eingestellt ist. Das ist angesichts der eher bescheidenen Grafikpracht dann doch ein bisschen ärgerlich. Besonders schwach sind die Animationen, etwa im Kampf. Feinde schieben sich wie auf Schienen an Jax heran, das sieht nicht mehr zeitgemäß aus. Außerdem nervt das Fehlen der manuellen Zoom-Funktion aus Elex 1. Diese Ärgernisse sind aber schnell vergessen, wenn ihr durch die von Minute eins an komplett frei begehbare Spielwelt marschiert. Deren Erkundung fühlt sich tatsächlich noch nach Abenteuer an. Beispiel: Auf der Karte bekommt ihr nicht von vornherein alle Schätze und Locations angezeigt, sondern dürft eure eigenen Markierungen vornehmen. Statt künstlicher Grenzen erwarten euch stimmiges Design und nützliche Belohnungen.

Elex 2 bietet eine der motivierendsten Upgrade-Mechaniken im gesamten Rollenspielgenre. Das beginnt bei den Attributen, die diesmal tatsächlich die Charakterwerte wie den verursachten Schaden beeinflussen. Außerdem erhaltet ihr beim Levelaufstieg Lernpunkte. Die investiert ihr bei Lehrern in neue Fähigkeiten. Davon gibt es etliche, und sie fühlen sich fast alle nützlich an.

Auch das Crafting wird so freigeschaltet. Jax braut Tränke, stellt selbst Munition her oder kombiniert Waffen, um stärkere Versionen davon herzustellen. Die Handwerksoptionen sind zu jedem Zeitpunkt transparent und machen viel Laune, auch weil das Inventar keine Platzbegrenzung kennt und ihr alles einsteckt, was nicht festgelötet ist.

### Gruppenwahl

Ein großes Plus von Elex 2 sind zudem die fünf Fraktionen, von denen ihr euch einer anschließen könnt. Alternativ macht Jax seine eigene Gruppe auf. Bei der letzten Option müsst ihr aber auf einige der stärksten Rüstungen und Fähigkeiten im Spiel verzichten.

Die Endsequenz ändert sich je nach Gruppierungswahl, und eure Entscheidungen haben tatsächlich Auswirkungen. Quests dürft ihr auf unterschiedliche Arten abschließen, auch in den Dialogen könnt ihr Jax' Fähigkeiten einbringen. Außerdem sorgt ein Moralsystem dafür, dass jeder auf die von ihm gewünschte Weise spielen kann.

Der gewaltige Umfang wird durch diesen enormen Wiederspielwert noch gesteigert. Da bekommt die Bezeichnung »dicke« Empfehlung vom Anfang doch gleich nochmal eine zusätzliche Bedeutung. ★

## ELEX 2

### SYSTEMANFORDERUNGEN

| MINIMUM | EMPFOHLEN |
|---|---|
| i5 7400 / Ryzen 3 3100<br>GTX 1060 / RX 5600 XT<br>12 GB RAM, 45 GB Festplatte | i5 9500F / Ryzen 7 2700<br>GTX 2060 / RX 5700 XT<br>16 GB RAM, 45 GB Festplatte |

**PRÄSENTATION** ★★★☆☆

⊕ schöne Landschaften ⊕ passender Soundtrack ⊕ Tag-Nacht-Wechsel ⊖ holprige Cutscenes ⊖ einige schlechte Sprecher und künstliche Gesichter

**SPIELDESIGN** ★★★☆☆

⊕ hohe Mobilität ⊕ motivierende Charakterentwicklung ⊕ Quests mit mehreren Lösungswegen ⊖ Kämpfe hakelig ⊖ keine manuelle Zoom-Funktion

**BALANCE** ★★★☆☆

⊕ vier Schwierigkeitsgrade ⊕ fairer als der Vorgänger ⊕ hilfreiche NPCs ⊖ gelegentlich frustrierende Gruppenkämpfe ⊖ am Ende Dauergehacke

**ATMOSPHÄRE / STORY** ★★★★☆

⊕ lädt zum Erkunden ein ⊕ SciFi-Fantasy-Mix ⊕ Welt und Figuren glaubwürdig ⊕ sympathische Begleiter ⊖ wirkt manchmal unfreiwillig komisch

**UMFANG** ★★★★★

⊕ riesige offene Spielwelt ⊕ sehr viele Quests ⊕ Wiederspielwert ⊕ auch ohne Gruppenzugehörigkeit spielbar ⊕ zwischen 40 und 80 Stunden

**FAZIT**

Großartige Open World mit tollem Jetpack, aber die Technik ist nicht mehr auf der Höhe der Zeit.






Auf dem Friedhof hinter der Kraterstadt findet ihr in Elex 2 eine Anspielung auf den Terminator.

## Clever Handeln

# ZEIG MIR DEINE WARE!

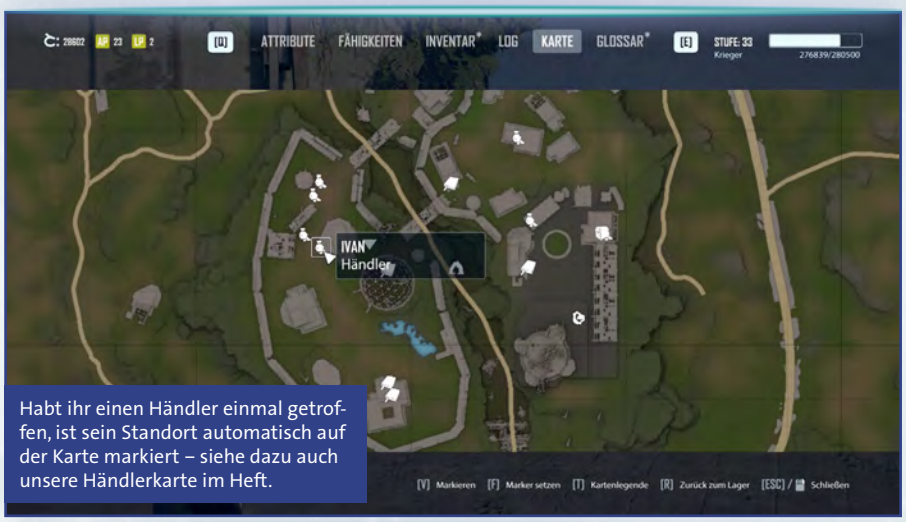


Wenn dieser Händler wüsste, dass ihr mit unserem Guide gewappnet seid...

Der Handel mit anderen Charakteren ist ein wichtiger Bestandteil in der Welt von Elex 2 – aber wie macht ihr den besten Deal? Wir verraten euch, was ihr wo am besten ein- und verkauft, welche Talente sich lohnen und welche Geheimtipps es gibt. Von Christian Schwarz

Einen Guide über die Händler in Elex 2 zu verfassen ist doch gar nicht so schwer: teuer verkaufen, günstig einkaufen, fürs Abenteuer ausstatten – fertig. Im Prinzip war es das tatsächlich schon, aber natürlich haben wir Tipps für euch, **wie**, **wo und bei wem** ihr teuer verkauft und günstig shoppen geht. Zum Beispiel mit passenden Talenten.

Das fängt ganz trivial damit an, dass ihr die Händler überhaupt findet und später wisst, wo sie sich aufhalten. Einmal kennengelernte Händler werden mit dem Symbol eines Geldsäckchens nebst ein paar Münzen auf der Karte angezeigt. Eine eigene Markierung könnt ihr für sie nicht setzen. Mit der Taste M öffnet ihr die Weltkarte und seht sofort, welcher Händler sich wo befindet. Geht ihr mit der Maus über das Symbol, seht ihr zunächst den Namen der Figur sowie deren Spezialisierung (etwa »Händler«, »Schrotthändler« oder »Waffenhändler«). Die Standorte der Händler haben wir euch außerdem auf der entsprechenden Magalan-Karte hier im Heft markiert.




Habt ihr einen Händler einmal getroffen, ist sein Standort automatisch auf der Karte markiert – siehe dazu auch unsere Händlerkarte im Heft.



Die meisten Händler in Magalan haben einen eigenen Stand. Das Pendant dazu sind die Reisenden Händler, denen ihr in der Wildnis begegnet.

Was fürs ganze Spiel gilt, trifft auch auf die Kaufleute zu: Wer einen Namen hat und nicht nur »Händler« heißt, ist etwas Besonderes. So könnt ihr etwa bei Ivan in Tavar nicht nur ein- und verkaufen, sondern auch gleich eine spannende Questreihe absolvieren, die euch zu den Morkons führt.

### Geben und nehmen

Bei allen Händlern könnt ihr sowohl kaufen als auch verkaufen – und das solltet ihr auch! Die genannten Spezialisierungen der NPCs geben nur Auskunft darüber, mit welchem Warenangebot ihr beim **Einkauf** rechnen könnt (dass ein Waffenhändler Unmengen an Dosenfleisch verkauft, ist relativ unwahrscheinlich). Das **Verkaufen** der Gegenstände aus eurem unendlich großen Inventar geht hingegen bei jedem Händler. Einen Preisabzug habt ihr dabei nicht zu befürchten: Eine einzelne Rakete ist immer vier Splitter wert – egal, ob ihr sie beim Waffenhändler, Alchemisten oder Schmied verkauft.

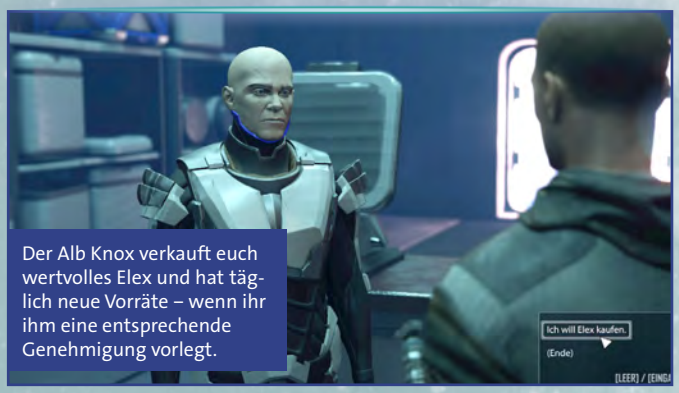
Was ihr euch aber vor allem zu Beginn des Spiels gut merken solltet, sind die Händler mit Verbrauchsgegenständen fürs Überleben in der Wildnis. Bei Waffenhändlern bekommt ihr Pfeile, die ihr bei jeder Gelegenheit nachfüllen solltet. Der clevere Einsatz eines Bogens kann euch in den ersten Spielstunden oft den Sieg über eigentlich zu starken Gegner bescheren, aber dafür braucht ihr auch genug Pfeile im Köcher. Alchemisten versorgen euch mit Tränken, die sollten also auch zu euren wiederkehrenden Zielen gehören. Sobald ihr die Bastion in Betrieb genommen habt, könnt ihr Waffen, Rüstungen und Munition beim Schmied kaufen. Nach den ersten Bastions-Missionen rekrutiert ihr Baumeister Gardok. Der ist nicht nur Lehrer für Schlösser und Bergbau, sondern verkauft auch hilfreiche Tränke, Materialien, Pfeile und mehr.




Bessere Rüstung geht ordentlich ins Geld. Wenn ihr das »Feilscher«-Talent lernt, spart ihr bis zu zehn Prozent beim Kauf.




Die Jägerin Astrid lebt in der Wildnis im Umland von Tavar. Sie freut sich über Leder und zeigt sich äußerst zahlungsfreudig.




Der Alb Knox verkauft euch wertvolles Elex und hat täglich neue Vorräte – wenn ihr ihm eine entsprechende Genehmigung vorlegt.

## Anhaltende Geschäftsbeziehungen

Die Händler in Magalan bekommen regelmäßig neue Waren. Habt ihr etwa alle Pfeile in ganz Tavar aufgekauft und verschossen, sind die Vorräte spätestens nach ein paar Spieltagen wieder aufgestockt. Aber auch aus einem anderen Grund solltet ihr regelmäßig bei den Geschäftsleuten eures Vertrauens vorbeischauen: Je nach Fortschritt aktualisiert sich auch das Repertoire der Händler, sodass ihr stärkere Waffen, Rüstungen oder Baupläne findet. Die besten Waffen bekommt ihr zwar (am besten mit unseren Karten im Heft) direkt in der Spielwelt, aber es kann nicht schaden, eine für ein Schmiede-Upgrade benötigte Waffe beim Händler zu kaufen, um sofort härter zuzuschlagen.

Im Gegensatz zu allen anderen Spielen von Entwickler Piranha Bytes ist es möglich, Elex 2 ohne die Zugehörigkeit einer Gilde abzuschließen. Das bedeutet, dass ihr die im späteren Spielverlauf benötigten Rüstungen entweder direkt von den Fraktions- oder den freien Händlern bekommt. Allerspätestens hier solltet ihr über das Talent **Feilscher** im Bereich »Persönlichkeit« nachdenken. In der zweiten von zwei Stufen erhaltet ihr satte zehn Prozent Rabatt. Wenn die ersten besseren Rüstungen um die 30.000 Splitter kosten, wirkt sich die Ermäßigung spürbar aus. Da Kleinvieh aber bekanntlich auch Mist macht, ist die Fähigkeit grundsätzlich jedem zu empfehlen, der viel handelt und die eigenen Splitter sparsam einsetzen will.

## Besondere Händler

Manche Charaktere werden im Spiel als Händler gelistet, bieten aber wenig bis kein eigenes Sortiment. Ein Beispiel dafür ist der Koch Skinny in der Berserkerstadt. Bei ihm könnt ihr euch einmal pro Tag eine warme Mahlzeit abholen. Dem gegenüber stehen Figuren, die euch ganz besondere Konditionen bieten, wenn ihr die richtigen Voraussetzungen mitbringt.

Zum einen gibt es die Jägerin Astrid. Ihr findet sie in ihrer Hütte nordwestlich von Tavar. Geht einfach von Thorhilds Setzerfarm weiter in Richtung des ehemaligen Konverters, dann seid ihr bald dort (Koordinate I8 auf unserem Poster). Sie kauft euch einfaches und schweres Leder zu einem sehr guten Preis ab. Das Leder bekommt ihr von Tieren, allerdings nur wenn ihr das Talent **Tiertrophäen** aus dem Reiter »Handwerk« gelernt habt. Eine Investition lohnt sich aber: Damit gewinnt ihr nicht nur mehrere hochwertige Trophäen von besiegten Gegnern, sondern Astrid bezahlt euch sehr gut für die begehrten Tierhäute (20 statt zehn Splitter für einfaches Leder und 80 statt 50 Splitter für schweres Leder).

Zum anderen ist Knox ein lohnender Händler. Ihr findet ihn bei der Elexausgabe im Depot der Albs (N23). Anfangs möchte er mit euch keine Geschäfte machen, da ihr dafür keine Genehmigung besitzt. Wenn ihr aber clever seid – oder unsere schlaue Lösung nutzt – haltet ihr ihm bald den benötigten Wisch unter die Nase. Ab sofort hat er für euch mehr als 60 Einheiten Elex im Inventar und stockt seinen Vorrat an jedem weiteren Tag mit 20 bis 25 Einheiten wieder auf.

Astrid und Knox solltet ihr auf eurem Abenteuer unbedingt aufsuchen, um entweder von ihren besonderen Angeboten zu profitieren oder eine regelmäßige Quelle für das begehrte Elex zu bekommen. Letzter Tipp: in einer neuen Umgebung grundsätzlich jeden Charakter ansprechen – es könnte ein Händler sein, den ihr dann mit Markierung auf eurer Karte wiederfindet. ★

## Skillguide: Brachialer Nahkämpfer

# SCHLAG, SCHLAG, FERTIG

Morkon-Schüler wissen: Echten Schmerz bringt nur der hautnahe Kontakt mit der Waffe. Und echter Schmerz ist es doch, was Morkons wollen! Aber auch als Nicht-Morkon werdet ihr mit unserem Nahkampf-Guide ein Volles-Pfund-aufs-Maul-Held. Von Mario Donick

Elex 2 fährt ein stolzes Arsenal von 120 Nahkampfwaffen in diversen Formen auf: Schwerter, Äxte, Hämmer, Streitkolben und Klobürsten. Darunter auch schwere Zweihänder. Und alle helfen Jax, sich seiner diversen Feinde zu erwehren. Falls die mal zu heftig zurückschlagen, kann er auch auf zehn verschiedene Schilde zurückgreifen. Fast alle dieser Waffen können wir in zwei Stufen verbessern, außerdem gibt es natürlich legendäre Items, die besondere Eigenschaften besitzen.

Wesentliche Attribute für den Nahkampf sind **Stärke**, **Geschicklichkeit** (Einhandwaffen mit und ohne Schild) und **Konstitution** (für Zweihandwaffen, logischerweise ohne Schild). Es empfiehlt sich, diese Werte frühzeitig zu steigern, damit ihr gefundene Waffen auch schnell nutzen könnt.

Konstitution (bis zu 50 Punkte) ist übrigens auch wichtig, falls ihr die Nahkampf-affinen Rituale der Morkons lernen wollt; dann braucht ihr zusätzlich noch **Gerissenheit** (in unserem Beispiel-Build bis zu 30 Punkte).

Eure Geschicklichkeit sollte mindestens bei 15 liegen, auch wenn ihr später nur schweres Gerät einsetzen wollt, damit ihr den Skill Nahkampfspezialist lernen könnt, der die Anforderungen an Nahkampfwaffen senkt (siehe unsere Tabelle rechts).

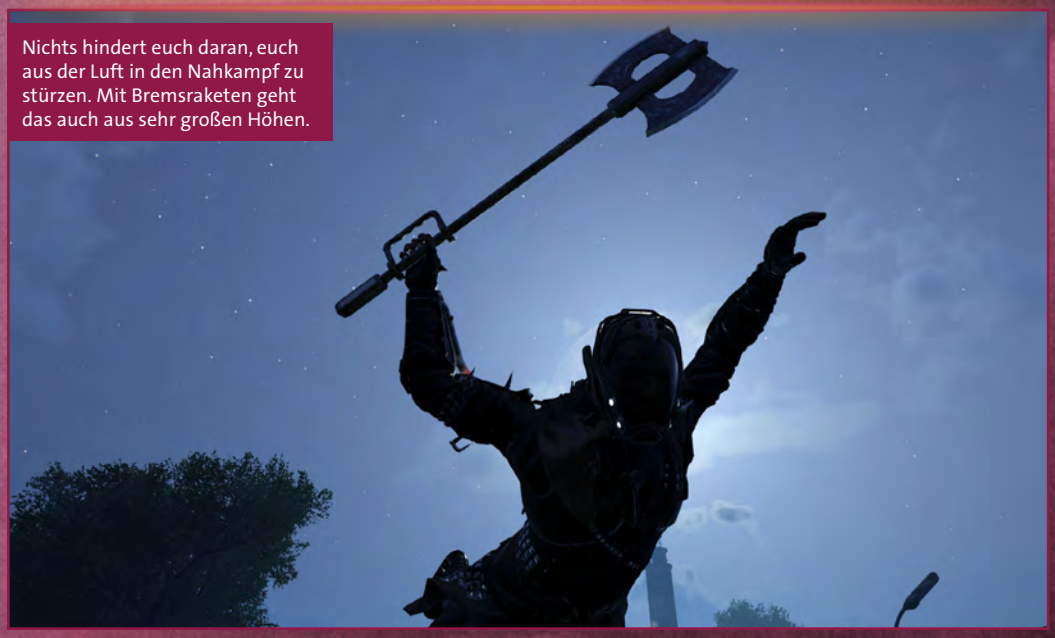
Ob ihr eher der agile Einhandkämpfer mit Schild und Schwert seid, oder mit schwerfälligen, viel Ausdauer verschlingenden Hämmern und Streitkolben agiert, bleibt euch überlassen. Ich empfehle aber, dass ihr euch nach einer kurzen Findungsphase auf eine Variante festlegt – das Spiel hat genug Wiederspielwert, um in weiteren Durchgängen Alternativen auszuprobieren.

Übrigens lege ich in diesem Guide nicht viel Wert auf Resistenzen. Oft reichen auch die zahlreich vorhandenen Nahrungsmittel, sich besonderer Zustände zu erwehren. Und was ein echter Morkon ist ...

Optional könnt ihr auch als Nahkämpfer wenigstens 25 Punkte in **Intelligenz** stecken, um das Jetpack ausbauen zu können. Denn damit könnt ihr fliegende Gegner schwe-




Schwere Zweihänder sind nicht nur langsam, sondern gehen schnell auf die Ausdauer. Aber es gibt genug Möglichkeiten, sie zu trainieren.



Nichts hindert euch daran, euch aus der Luft in den Nahkampf zu stürzen. Mit Bremsraketen geht das auch aus sehr großen Höhen.

Heiße Waffe im Schneegestöber: Da wird Jax gleich warm ums Herz.

## DIE NAHKAMPFWAFFENTYPEN

| WAFFE | PRO | CONTRA | MAX. ANFORDERUNG | PASST THEMATISCH ZU |
|---|---|---|---|---|
| **Schwerter** | schnell | – | Stärke 74, Geschicklichkeit 57 | Berserker, Albs, Kleriker, Outlaws |
| **Einhandäxte** | schnell | – | Stärke 72, Konstitution 56 | Berserker, Morkons, Outlaws |
| **Zweihandhämmer und -äxte** | mächtig gewaltig | langsam; verhindert Schild | Stärke 90, Konstitution 36 | Morkons |
| **Streitkolben und Einhandhämmer** | effektiv | langsam | Stärke 84, Konstitution 45 | Albs, Kleriker, Morkons |

bend im Nahkampf bekämpfen. Wie praktisch das wäre, zeigen euch schon zu Spielbeginn die lästigen Glutfliegen, auch wenn die keine Gefahr mehr sind, wenn euer Jetpack so weit ist.

Zum Luft-Nahkampf aktiviert das Jetpack und steigt auf die Höhe des Gegners. Wechselt dann auf die Schwebentaste und haltet diese gedrückt, während ihr ganz normal draufhaut. Weicht Angriffen elegant zur Seite aus.

Mehr zum Ausbau des Jetpacks erfahrt ihr in unserem gesonderten Guide. Aber: Ganz so wichtig wie für Fernkämpfer und Magier ist das Jetpack für Hau-drauf-Jax nicht, sondern eher unter Nützliches zu verbuchen.



Dank Kartoffelsalat konnte uns das Gift dieses Gesellen nichts anhaben.

## SKILLPUNKT-VERTEILUNG UNSERES NAHKÄMPFERS






Bei Tialg lernen wir Nahkampf- und Überlebensfähigkeiten.



Für den Anfang reichen auch Bratpfannen.

### Lernen, um zu kämpfen

Zu Beginn der wichtigste Skill ist logischerweise **Nahkampfwaffen** (benötigt 15 Stärke und 10 Geschicklichkeit). Der Skill erhöht in bis zu fünf Stufen euren Nahkampfschaden: Stufe 1 erhöht den Schaden um 10, Stufe 2 um 20, und so weiter. Der Skill ist auch Voraussetzung für die Spezialisierung **Nahkampfspezialist** (benötigt 25 Stärke und 15 Geschicklichkeit). Der senkt die Anforderungen für das Anlegen von Nahkampfwaffen um zehn Prozent. Die beschädigte Klobürste etwa setzt 74 Stärke voraus – als Spezialist für die »Reinigung eurer Feinde« (wie es das Spiel liebevoll beschreibt) nutzt ihr dieses wunderschöne Utensil für nur 67 Stärke. Unter den Überlebensfähigkeiten sind **Ausdauer** und gegebenenfalls **Ausdauer-**

### DIE BESTE FRAKTION FÜR NAHKÄMPFER

Rein von den Skills her sind die Morkons die ideale Fraktion für Nahkämpfer, da sie mit erlittenem Schmerz besser kämpfen. Um Zugriff auf diese Skills zu erlangen, müsst ihr zumindest den Beginn der Morkon-Questreihe absolvieren (»Die Werte der Morkons«, siehe unsere Komplettlösung), um Zugriff auf Morkon-Lehrer zu haben. Die findet ihr in der Morkon-Grotte, die sich im Osten der Karte unter der zerstörten Stadt Tomsontown befindet (Eingang bei Poster-Koordinaten S8/S9).

Denkt dran, dass ihr Konstitution und Gerissenheit braucht, um die Morkon-Skills zu lernen – je nach Skill sind jeweils zwischen 30 und 50 Punkte nötig.

- Den **Ritus der Schlacht** solltet ihr auf jeden Fall mitnehmen, denn der Skill kostet nichts und verursacht mehr Schaden durch Nahkampf. Wichtiger aber: Der Ritus ist nötig für die weiterführenden Morkon-Riten des Schmerzes, des Kampfes und der Ausdauer.
- **Raserei** macht 150 Sekunden lang »deutlich mehr« (wie das Spiel äußerst präzise formuliert) Nahkampfschaden, kostet euch aber 30 Blut (also Gesundheit). Voraussetzung sind 50 Konstitution und 30 Gerissenheit.
- **Schmerz ignorieren** ist sozusagen das defensive Gegenstück – für 10 Blut wird 150 Sekunden lang der erlittene Schaden halbiert. Voraussetzung für diese Morkon-Fähigkeit sind 30 Konstitution und 30 Gerissenheit.
- Die **Riten des Schmerzes** (45 Konstitution und 30 Gerissenheit) selbst bringen nicht direkt etwas, sind aber ein Zwischenschritt unter anderem zum Ritus des Kampfes und zum Ritus der Ausdauer. Die beiden sind am deutlichsten mit Nahkampf an sich verbunden. Der **Ritus des Kampfes** ermöglicht euch nämlich schnellere Schläge, und der **Ritus der Ausdauer** hilft euch dabei, selbige während des Kampfes nicht so schnell zu verlieren. Beide Riten setzen jeweils 30 Konstitution und 30 Gerissenheit voraus.

KAMPF: 17 LERNPUNKTE

| FÄHIGKEIT | ELEXIT | STUFEN | LP | ATTRIBUT 1 | ATTRIBUT 2 | EFFEKT |
|---|---|---|---|---|---|---|
| FRAKTIONSUNABHÄNGIG (10 LP) | | | | | | |
| **Nahkampfwaffen** | 500/1.000/2.000/ 4.000/8.000 | 1/2/3/ 4/5 | 5 | Stärke 15 | Geschicklichkeit 10 | Erhöht den Schaden um 10/20/30/40/50 Punkte. |
| **Nahkampfspezialist** | 500 | 1 | 1 | Stärke 25 | Geschicklichkeit 15 | Anforderungen für Nahkampfwaffen -10% |
| **Ausdauer** | 500 | 1/2/3 | 3 | Konstitution 30 | – | Erhöht die Ausdauer um 20/40/60 Punkte. |
| **Hinterhältiger Angriff** | 500 | 1 | 1 | Stärke 25 | Geschicklichkeit 15 | Schaden x2 |
| MORKON-SKILLS (7 LP) | | | | | | |
| **Raserei** | 500 | 1 | 1 | Konstitution 50 | Gerissenheit 30 | Für 150 Sekunden mehr Nahkampfschaden |
| **Schmerz ignorieren** | 500 | 1 | 1 | Konstitution 30 | Gerissenheit 30 | Der Schaden wird für 150 Sekunden halbiert. |
| **Ritus der Schlacht** | 0 | 1 | 0 | – | – | Nahkampfangriffe verursachen mehr Schaden; nötig für Ritus des Schmerzes. |
| **Ritus des Schmerzes** | 0 | 1/2/3 | 3 | Konstitution 45 | Gerissenheit 30 | Erlaubt 1/2/3 Riten des Schmerzes zu nutzen; hier nötig für Ritus des Kampfes und der Ausdauer. |
| **Ritus des Kampfes** | 500 | 1 | 1 | Konstitution 30 | Gerissenheit 30 | Unsere Schläge sind schneller. |
| **Ritus der Ausdauer** | 500 | 1 | 1 | Konstitution 30 | Gerissenheit 30 | Das erhöht nochmals unsere Ausdauer. |

## ALLE FÄHIGKEITEN IM ÜBERBLICK

NÜTZLICHES: 6 LERNPUNKTE

| FÄHIGKEIT | ELEXIT | STUFEN | LP | ATTRIBUT 1 | ATTRIBUT 2 | EFFEKT |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Jetpack-Manöverdüsen*** | 500 | 1 | 1 | Intelligenz 25 | – | Ermöglicht Seitwärtsbewegungen mit dem Jetpack – ideal für Ausweichmanöver. |
| **Jetpack-Schweben** | 500 | 1 | 1 | Intelligenz 25 | – | Ihr könnt mit dem Jetpack auf der Stelle schweben und kämpfen. |
| **Jetpack-Zusatztank** | 500 | 1 | 1 | Intelligenz 25 | – | Ihr könnt die Treibstoffkapazität durch Zusatztanks erhöhen. |
| **Sockel einsetzen** | 250 | 1 | 1 | Intelligenz 25 | Geschicklichkeit 15 | Ihr könnt Sockelsteine in Waffen einsetzen. |
| **Waffenschmied** | 500/1.000 | 1/2 | 2 | Stärke 10/40 | Konstitution 10/30 | Ihr könnt einfache Waffen selbst herstellen. |

* auch wenn das Schweben per Jetpack manchmal hilfreich ist, sind die Jetpack-Skills für den Nahkämpfer eher unter Nützliches zu verbuchen und anders als bei Fernkämpfer oder Magier kein essenzielle Kampffähigkeit.

**regeneration** nützlich, wenn ihr Waffen nutzt, bei denen euch schnell die Puste ausgeht.

Mit **Waffenschmied** (zu Beginn Stärke und Konstitution 10) könnt ihr die einfachen Startwaffen verbessern, sodass ihr zumindest die weniger starken Gegner rund ums Bersekerfort und Tomsontown (aber Vorsicht, da sind starke und schwache Gegner oft gemischt) gut besiegen könnt. Einen Lehrer für Schmiedekunst findet ihr schon frühzeitig am Weltenherz.

Wenn ihr euch mal wie Sam Fisher fühlen wollt, investiert auch gerne den einen Punkt in **Hinterhältiger Angriff**. Die Voraussetzungen sind niedrig (25 Stärke, 15 Geschicklichkeit), und damit könnt ihr ahnungslose Gegner von hinten angreifen, was wie in vielen Spielen mehr Schaden verursacht.

### In der Defensive

Ausweichen und Blocken beziehungsweise Paraden gehören zu den Standardfähigkeiten von Jax. Gewöhnt euch an, sie zu nutzen, um gegnerischen Angriffen auszuweichen oder feindliche Schläge abzuwehren. Als Einhandkämpfer könnt ihr zusätzlich einen Schild verwenden. Der funktioniert aber nur am Boden; in der Luft bleibt er auf dem Rücken festgeschnallt.

Falls Ihr euch gerne flügelt (= fliegend prügelt), denkt an die Möglichkeit zum Ausweichen zur Seite, die ihr mit den Jetpack-Manöverdüsen erhalten könnt. ★



Auf dem Boden sind die Schilde sehr nützlich ...



... aber in der Luft bleiben sie auf dem Rücken.

## Dying Light 2: Stay Human

# KEIN 500-STUNDEN-SPIEL

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Techland** Termin: **4.2.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **–**

Dying Light 2 bietet großartiges Gameplay und eine überraschend starke Story. Allerdings nagen Open-World-Monotonie und ein großes Loot-Problem am Zombie-Spiel. Von Valentin Aschenbrenner

Eigentlich braucht kein Mensch Zombies. Sie stinken, lassen Körperteile liegen und fressen Gehirne, die die Menschheit wirklich dringend nötig hat! Und dann ist mein Lieblings-Setting eigentlich schon seit Jahrzehnten hoffnungslos übersättigt: Auf jedes noch so gute Resident Evil, The Last of Us, The Walking Dead oder »Dawn of the Dead« folgt mindestens dreimal so viel Quatsch, den es nie gebraucht hätte. Aber mal abgesehen von Trash-Perlen stellt sich doch die Frage, ob 2022 überhaupt noch Platz für eine gute Zombie-Geschichte bleibt? Dying Light 2 liefert hierauf eine klare Antwort, und ich wage sogar zu behaupten, dass es sich in seinen besten Momenten sogar mit The Witcher 3 messen kann – ich weiß, welch Frevel!

Aber bevor ihr mich jetzt empört in den Zug nach Busan verbannt, gebt mir zumindest einen Test lang Zeit zu erklären, warum sich Dying Light 2 auch für euch eignet, wenn ihr Zombies total langweilig findet. Denn egal ob ihr den Titel wegen seiner Story oder seines Gameplays spielt: Ihr werdet es nicht bereuen – auch wenn ihr dabei über Probleme stolpert, die ich 2022 eigentlich in keinem Open-World-Spiel mehr sehen will.

### Eine richtig gute Story

Reden wir zuerst über das Beste: Dying Light 2 erzählt eine richtig gelungene Geschichte. Das überrascht mich gleich doppelt, konnte man die des Vorgängers doch getrost vergessen. Und auf den ersten Blick wirkt auch die des Nachfolgers eher zweckmäßig, entfaltet sich aber mehr und mehr, bis sie endlich Fahrt aufnimmt und man davon gar nicht mehr loskommt.

Worum es überhaupt geht? In Dying Light 2 schlüpfe ich in die Rolle von Aiden. Der Held des Spiels streift als sogenannter Pilger durch eine Welt, die bereits seit knappen 15 Jahren den Untoten gehört. Er befindet sich auf der Suche nach seiner verschollenen Schwester Mia. An beiden wurden im Kindesalter grausame Experimente durchgeführt, in deren Zuge sie voneinander getrennt wurden. Diese Infos bekommt ihr übrigens allesamt in den ersten paar Minuten, bevor hier wer »Spoiler!« ruft. Aidens Suche nach Mia führt ihn nun in die Stadt Villedor,



Das Parkour-Feeling bringt das Spiel erstaunlich super rüber.

### MUSS ICH DIE STORY DES VORGÄNGERS KENNEN?

Um Dying Light 2 in seiner Gänze zu verstehen, müsst ihr die Story des Vorgängers nicht kennen. Das Abenteuer um Protagonist Aiden spielt mehr als 15 Jahre nach den Geschehnissen des Vorgängers. Die wichtigsten Infos über die Welt von Dying Light 2 werden außerdem in einer Intro-Sequenz nach dem Starten des Spiels für euch zusammengefasst.



Wer sich in Dying Light 2 nachts auf die Straßen traut, sammelt mehr Erfahrungspunkte, stirbt aber auch schneller.

auch einfach nur als »die Stadt« bekannt. Denn dabei handelt es sich um die womöglich letzte Bastion der Menschheit. Vor Ort findet Aiden aber erstmal keine Antworten, sondern sich in einem tödlichen Ränkespiel unterschiedlicher Fraktionen wieder. Hier kämpft man nämlich nicht nur gegen Zombies und Banditen, sondern ebenso um die Vorherrschaft und die ewige Frage, wer den dicksten Knüppel hat.

Als Aiden bin ich aber kein stiller Teilnehmer einer Handlung. Stattdessen habe ich die Wahl und nehme oft Einfluss auf den weiteren Verlauf der Geschichte. Mit zahlreichen Entscheidungen darf ich also nicht nur Aidens Weg, sondern auch die Zukunft von der letzten Stadt auf Erden bestimmen – zum Besseren oder zum Schlechteren.

## Eier mit Speck? Belgische Waffel?

Mein Einfluss beginnt schon bei den beiden Hauptfraktionen, wenn es darum geht, wem ich unter die Arme greife: Unterstütze ich die Survivors, die auf Unabhängigkeit aus, aber gleichzeitig von internen Konflikten zerrüttet sind und Fremden aus Vorsicht erstmal mit dem Galgenstrick begegnen? Oder entscheide ich mich stattdessen für die militanten Peacekeeper, die für ihre Ziele nicht nur das Leben der eigenen Leute, sondern auch das von allen anderen aufs Spiel setzen? Ich hab's wie bei der Stählernen Bruderschaft gemacht und erstmal die mit den coolsten Rüstungen genommen.

Was die Geschichte von Dying Light 2 nun so spannend macht? Eine plakative Unterteilung in Gut und Böse gibt's genauso wenig wie einen objektiv richtigen Weg für Aiden. Stattdessen ziehen viele meiner Handlungen unvorhersehbare Konsequenzen nach sich – und manche davon sind richtig bitter. Ich habe mehr als einmal mit mir gerungen, einen 30-Stunden-Spielstand in die Tonne zu treten und von vorne anzufangen, weil ich ein schlechtes Gewissen hatte. Gebe ich beispielsweise den Peacekeepern die Kontrolle über einen überlebensnotwendigen Wasserturm, denke ich mir erstmal: »Ja, klar. Die Typen sind krass und lassen weder Zombies noch Banditen rein.« Dass ich damit die Bewohner des Basars abhängig von und erpressbar für die Friedenshüter mache, hätte ich mir aber auch vorher denken können. Den Survivors kann ich es somit kaum verübeln, dass ich trotz meiner eigentlich guten Absichten nicht länger über den besten Ruf bei ihnen verfüge, da kann ich noch so oft »ICH HAB'S DOCH NUR GUT GEMEINT!« gegen den Bildschirm schreien.

Sicher, Fraktions- und Entscheidungstechtelmechtel haben zuvor schon andere Spiele hinbekommen. Bei Dying Light 2 hat mich

**Eignet sich für euch, wenn …**
… ihr eine packende Story erleben wollt.
… ihr Bock auf rasanten Parkour habt.
… ihr Zombies noch ertragen könnt.

**Eignet sich für euch nicht, wenn …**
… ihr Wiederholungen verabscheut.
… ihr ausgefallene Ausrüstung wollt.
… Spielenden für euch wichtig sind.






In Dying Light 2 treffen wir in zahlreichen Gesprächen mal mehr, mal weniger wichtige Entscheidungen.



Nein, nicht jede Charakterzeichnung geht in die Tiefe. Trotzdem sind die meisten sehr menschlich geschrieben.

## WIE GUT IST DIE DEUTSCHE SYNCHRO?

Dying Light 2 ist komplett mit deutschen Texten und in deutscher Sprache verfügbar. Leider solltet ihr von der mäßigen deutschen Synchronisation nicht zu viel erwarten, teilweise stimmt auch das Gesprochene mit dem Geschriebenen nicht überein. Deswegen raten wir euch dazu, das Spiel bevorzugt in englischer Sprache zu erleben.



Tagsüber gehört die Stadt den Menschen, es treiben sich aber nicht nur Survivors und Peacekeeper rum.

aber dann doch überrascht, wie komplex und vor allem knifflig die Wahlmöglichkeiten ausfallen. So viele Kopfzerbrechen hat mir eigentlich kein Spiel mehr seit Fallout: New Vegas oder The Witcher 3: Wild Hunt bereitet! Die Story und die Nebenhandlungen wären aber auch ohne die verdammt authentisch und menschlich geschriebenen Figuren nur halb so gut. Tatsächlich beweisen hier die Autoren von Techland ein wahres Händchen für jeden noch so unwichtig erscheinenden Nebencharakter.

### Ein bisschen viel versprochen

Fairerweise muss ich an dieser Stelle erwähnen, dass die Entscheidungen von Dying Light 2 die Handlung nur selten in völlig neue Richtungen führen. Wie beispielsweise in Fallout 3 bleiben Ziel und Ende für jeden Spieler ähnlich, es geht jedoch um den Weg, der durch meine Entscheidungen geformt und verändert wird. Völlig neue Gebiete oder Handlungsabläufe wie bei einem The Witcher 2 gibt es nicht. Entscheidungen der Größenordnung, dass komplette Stadtteile unter Wasser gesetzt beziehungsweise davon befreit werden, gibt es nur ein einziges Mal – anders als im Vorfeld noch beworben.

Leider wird die eigentliche Hauptstory von Dying Light 2 zum Ende auch eher überhastet und unbefriedigend zusammengeschustert. Hier wirkt es fast so, als wäre Techland schlichtweg die Zeit für einen anständigen Abschluss ausgegangen. Oder man hatte schlichtweg keine zündende Idee, was genau für eine Antwort auf das große Mysterium des Spiels folgen soll. Techland verspricht das Ende in den Wochen nach Launch nochmal anzupassen, wie es dann letztendlich aussieht, muss sich aber erst zeigen. Doch dafür wird die grundsätzlich sehr packende Hauptstory von überraschend vielen interessanten Nebenquests gestützt: Egal ob ich in der Peacekeeper-Kantine Detektiv spiele, den verschwundenen Hund eines kleinen Jungen aufspüre, mich mit ein paar Survivors zum Besäufnis treffe oder an einer Art Endzeit-Tinder mitwirke – viele der optionalen Missionen führen oft in eine ganz andere Richtung, als man anfangs noch vermutet.

### Atemlos durch die Nacht

Doch so sehr die Story auch mitreißt, die meiste Zeit seid ihr in Dying Light 2 von Kollegen umgeben, deren Gesprächsniveau bei »Uoaaaaarrrh!« aufhört. Reden wir also übers Gameplay. Dying Light 2 ist in spielerischer Hinsicht ein kleiner Paradiesvogel unter den Zombie-Spielen: Ein komplexes Parkour- und Nahkampfsystem gehen Hand in Hand, und mir bleibt außerhalb der sicheren Zonen nur auf den Hausdächern eine Möglichkeit zur Verschnaufpause.

Noch brenzliger wird es nachts, wenn es die richtig miesen Zombies nach draußen treibt. Dabei handelt es sich um besonders aggressive Varianten der Untoten, die teilweise auch mit exotischen Mutationen daherkommen. Nach einem ziemlich motivierenden Risk-Reward-Prinzip lassen sich nachts extra viele Erfahrungspunkte und wertvolle Beute abstauben, indem ich beispielsweise die jetzt leeren Buden der Super-Zombies ausräume.

Stichwort Loot: Das recht gemächliche Progressionssystem von Dying Light 2 sorgt für unheimlich motivierende Beutezüge, denn Aiden mausert sich mit der Zeit vom Lauch zur Parkour- und Kampfmaschine. Während ich in den ersten Spielstunden noch relativ unbeholfen durch die Gegend stolpere, lege ich mit den richtigen Skills ir-

## GESCHNITTEN IN DEUTSCHLAND: WIE GRAVIEREND SIND DIE UNTERSCHIEDE?

In Deutschland ist Dying Light 2 offiziell nur in einer geschnittenen Variante erhältlich. Diese Version gibt euch zwar Zugriff auf alle Inhalte, aber es lassen sich keine neutral gesinnten NPCs angreifen oder menschliche Gegner zerstückeln. Bei unserer Testphase ist das aber nicht negativ ins Gewicht gefallen. Spieler sollten allerdings beachten: Wer sich eine Uncut-Version zulegt, kann nicht mit Besitzern einer geschnittenen Fassung zusammenspielen.







Nachts treibt es dann die Zombies aus ihren Verstecken, unter denen sich auch zahlreiche mutierte Gesellen finden lassen.

gendwann derart mächtige Moves hin, dass selbst Ubisoft-Assassinen die Klinge im Handgelenk stecken bleiben würde. Je mehr ich also waghalsig Abgründe hinunter hechte oder Köpper in Matratzenmülltonnen mache, desto eher lege ich spektakuläre Wall-Runs hin, weil Dying Light 2 wie Skyrim auf einen eleganten Mix aus »learning by doing« und Questbelohnungen setzt.

Das fantastische Kern-Gameplay ergänzt sich natürlich mit einer wunderschönen und vor allem atmosphärischen Spielwelt, die Aiden frei erkunden und erklimmen darf. Ganz so beeindruckend und fesselnd wie Far Cry 6 oder Assassin's Creed Valhalla fällt sie aber nicht aus. Ein weiterer Wermutstropfen: Das Wettersystem hätte durchaus dynamischer ausfallen und uns mit mehr Wechseln überraschen können.

Dafür verstecken sich an allen Ecken und Enden interessante Nebenquests, optionale Herausforderungen wie Mini-Bosse oder Kletterrätsel, nützlicher Loot oder einfach nur eine beeindruckende Aussicht. Ich habe mich oft genug dabei ertappt, von einem mühsam erklommenen Turm aus einen noch höheren zu erspähen – und mich davon gleich herausgefordert zu fühlen. Sollte man bei so einer Aktion hoffnungslos auf die Schnauze fliegen, bedeutet das lediglich, nochmal Erfahrungspunkte ranzuklotzen und Aidens Attribute entschlossener in die Höhe zu treiben als München seine Mietpreise. Und da hat er mich schon gepackt, der spaßige Motivationskreislauf, der in Dying Light 2 mindestens 40 Stunden lang bestens unterhält. Erst dann hatte ich das Gefühl, mich endlich an das (enttäuschende) Ende der Hauptstory wagen zu können. Irgendwann danach setzten aber auch vermehrt Abnutzungserscheinungen und die Open-World-Monotonie ein, die Dying Light 2 bis dahin recht geschickt kaschiert.

Optional kann ich übrigens mit bis zu drei Freunden spielen. Sich gemeinsam durch die Open World zu prügeln oder im Wettstreit Gebäude zu erklimmen, ist eine nette, wenn auch keine weltbewegende Dreingabe. Bis auf den Prolog lassen sich auch alle Inhalte im Team erleben, Einschränkungen gibt es so gut wie keine. Allzu leicht wird es im Koop ebenfalls nicht, da sich durchaus mehr von den schweren Zombie-Kalibern bemerkbar machen.

## MAUS UND TASTATUR VS. CONTROLLER

Dying Light 2 lässt sich am PC sowohl mit Controller als auch per Maus und Tastatur bedienen. Auch wenn Letzteres grundsätzlich funktioniert, raten wir euch dazu, das Spiel mit dem Controller zu spielen. Gerade bei den komplexeren Skills, die ihr im späteren Spielverlauf freischaltet, kann es mit den verschiedenen Tastenkombinationen durchaus krampfig werden.

### Open-World-Trott

So bleibt beispielsweise das Kampfsystem aus angreifen, parieren, ausweichen, kontern und weiteren freischaltbaren Manövern grundlegend spaßig und fordernd, wirklich viel Variation gibt es aber auf lange Sicht nicht. Denn auch wenn es durchaus facettenreiche Gegnertypen gibt, muss ich hier so gut wie gar nicht experimentieren. Egal welchem Widersacher ich gegenüberstehe,




Selbst einzigartige Waffen verkommen schnell zur Wegwerfware. Reparieren lassen sich Knüppel und Schwerter nicht.




Über zwei verschiedene Skill-Trees lässt sich Aiden zu einer wahren Kampf- und Parkourmaschine machen.



Auch ganz weit vorne auf der Liste der alten Zombie-Spiele? Natürlich The House of the Dead.

## MEINUNG



Dimitry Halley
@dimi_halley

Ich bin der eine Typ, der seit Assassin's Creed Origins den Parkour-Hochzeiten früherer Serienteile nachtrauert, als ich noch über die Dächer flitzen konnte wie David Belle, Sébastien Foucan und Damien Walters in Personalunion. Aus Entwicklersicht ist gutes Parkour-Gameplay eine absolute Königsdisziplin: Du musst mir als Spieler nicht nur die Kontrolle über jede Bewegung geben, sondern deine Umgebungen auch so gestalten, dass es etwas zu meistern gibt. Wer mal die Speedruns zum ersten Mirror's Edge gesehen hat, weiß genau, worauf ich hinauswill. Dying Light 2 schafft genau das. Wenn ich nachts ein paar Zombies mit dem Stöckchen pikse und damit eine Hetzjagd gegen mich auslöse, erlebe ich bei der anschließenden Flucht die Zeit meines Lebens! Weil es eben nicht diesen einen perfekten Weg gibt, sondern ich ganz im Sinne der Parkourphilosophie komplett verrückte Pfade finden kann, sofern ich mein Bewegungswerkzeug (aka Beine und Arme) kreativ einsetze. Auch die Timings in Dying Light 2 passen auf die Millisekunde genau. Wie lange das Hochziehen an Kanten dauert, wie flott ich über Bänke und Geländer »vaulte«, wie vielfältig Aiden sein Arsenal durch Wall-Runs, Weitsprünge und Co. erweitert – das Parkour ist großes Kino. So wie diese unvergessliche Verfolgungsjagd aus »Banlieue 13«, die ich in echt exakt genauso hinbekommen würde.




Mit einem Gleitschirm könnt ihr sanft von hohen Gebäuden runterschweben.



Igitt, das ist sehr ... hoch!

meine Taktik bleibt stets gleich: Normaler Zombie? Knüppel ins Gesicht. Schneller Zombie? Knüppel ins Gesicht. Normaler Bandit? Knüppel ins Gesicht. Bandit mit Armbrust? Okay, der kriegt meine Stiefel ins Gesicht. Jetzt dürft ihr dreimal raten, ob der Zwei-Meter-Kerl mit dem Drei-Meter-Knüppel sich auf eine sachlich fundierte Diskussion anstelle eines Handgemenges einlässt. Selbst die dicksten und hässlichsten Ungetüme brechen irgendwann zusammen, wenn ich nur lang genug mit einer schäbigen Brechstange drauf eindresche.

Es ist außerdem durchaus ein wenig dreist von Entwickler Techland, sich im Tutorial noch via Seitenhieb gegen Ubisoft über das Erklimmen von Radioantennen lustig zu machen, nur um mich dann in der Stadt mehr als ein Dutzend Windmühlen hochzujagen. Aber okay, eine Windmühle ist ja etwas völlig anderes als eine Radioantenne! Von denen ihr im späteren Spielverlauf übrigens ebenfalls eine Palette zum Erklimmen freischaltet. Toll, Techland!

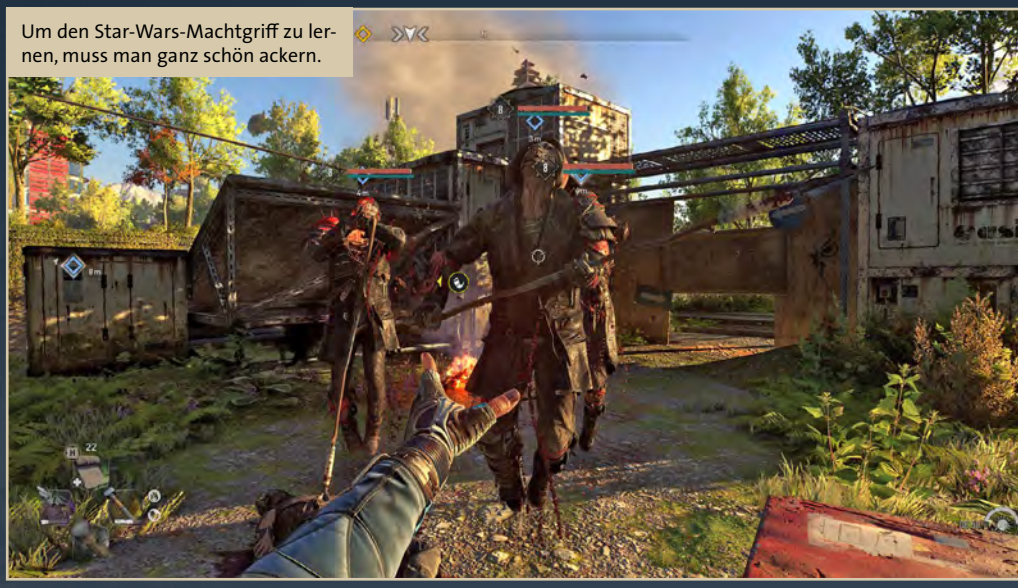



Die Karte verzeichnet alle relevanten Punkte für euch.

Ebenfalls schade, dass sich die besonders fordernden Labore mit wertvollen Hemmstoffen aus den immer gleichen Copy-Paste-Strukturen zusammensetzen. Natürlich ist es für Entwickler keine leichte Aufgabe, eine offene Spielwelt für Hunderte von Spielstunden mit abwechslungsreichem Content zu füllen. Trotzdem höre ich irgendwo leise Septa Unellas Glocke bimmeln, wenn ich an die riesigen Content-Versprechen seitens Techland denke, dass uns Dying Light 2 ja mindestens genauso lang unterhalten soll: Shame, shame, shame.

Denn alleine die Aussicht auf neuen Loot oder zusätzliche Ressourcen reicht schlichtweg nicht, um mich immer wieder in die gleichen Dungeons oder Fleißarbeiten zu ziehen. Vor allem weil ich in Dying Light 2 sowieso schnell und unkompliziert zum regelrechten Endzeitbonzen verkomme, indem ich Geld, Crafting-Gegenstände, sogar Waffen und Klamotten im Vorbeigehen scheffle.

Warum sollte ich mich also für das exakt gleiche Shirt in den genau gleich designten Dungeon begeben, nur weil es zwei Prozent irgendwas besser macht? Jede einzelne Waffe und jeder Kleidungsgegenstand fühlt sich absolut beliebig und austauschbar an, und nach ein paar Stunden achte ich nicht mal mehr darauf, was ich überhaupt in mein Inventar schaufle und ob das Zeug, was ich am Leib trage, nun besser oder schlechter ist. Looten spielt in Dying Light 2 zwar eine



Um den Star-Wars-Machtgriff zu lernen, muss man ganz schön ackern.

## MEINUNG

Valentin Aschenbrenner
@valivarlow



Oft muss ich mich als Zombie-Fan mit ziemlich viel Trash herumschlagen. Manchmal entlockt mir eine sogenannte Story nur ein müdes Schulterzucken. Umso mehr hat mich dann die Geschichte von Dying Light 2 überrascht. Denn der Techland-Titel liefert nicht nur eine gelungene Haupthandlung, sondern auch wirklich viele spannende Nebenquests samt toll geschriebenen Figuren. Ich weiß, der Witcher-Vergleich ist gewagt, aber meiner Meinung nach allemal gerechtfertigt. Denn in kaum einem anderen Spiel habe ich eine völlig unscheinbare Nebenquest begonnen, nur im mich eine Stunde später in einer ganz anderen Lage wiederzufinden – vor allem gefühlsmäßig. Erfrischend ist ebenfalls, dass so gut wie keine Figur von Dying Light 2 sicher ist, egal wie wichtig oder unwichtig. Ein Umstand, der zum nihilistischen Endzeit-Setting wie die Faust aufs Auge passt. Zu guter Letzt möchte ich aber bezüglich der Entscheidungen von Dying Light 2 eine klare Warnung aussprechen. Denn die im vorab veröffentlichten Werbematerial versprochene Tragweite gibt es so gut wie gar nicht. Stattdessen formt ihr in Dying Light 2 viel eher euren persönlichen Weg und weniger die Spielwelt, was dafür aber wiederum sehr gut funktioniert. Wer sich von den Entscheidungen von Dying Light 2 gravierendere und komplexere Konsequenzen erhofft hätte, wird zweifelsohne enttäuscht.

große Rolle, es macht aber schlicht keinen Spaß und wird schnell zur lästigen Fleißarbeit. Fairerweise sind viele der wiederverwerteten Nebenaufgaben absolut optional, und ich verpasse nichts, wenn ich die einfach links liegen lasse. Herausforderungen, die für weiteren Spielfortschritt unverzichtbar sind, fallen in Dying Light 2 nämlich durchaus abwechslungsreich aus. Selbst ich als ausgesprochener Rätselmuffel konnte beispielsweise der Kabelknobelei in den Umspannwerken etwas abgewinnen.

### Die Technik

Dying Light 2 setzt nicht mehr wie der Vorgänger auf die Chrome Engine in der sechsten Version, sondern auf die C-Engine. Zwei wichtige Aspekte beim Engine-Wechsel waren laut Techland die Unterstützung der neuen Konsolen und von Raytracing. Außerdem soll es in verschiedenen Bereichen Verbesserungen geben, etwa bei der Mehrkernunterstützung, dem Streaming, der KI, der Physik und den Animationen. Dennoch erkennt man trotz veränderten, eher bunten Stils optisch gut, dass es sich um den Nachfolger von Dying Light handelt. Ganz auf der Höhe der Zeit ist das Spiel damit aber nicht mehr, was sich unter anderem in einem recht geringen Detailgrad von Objekten und teils unscharfen Texturen äußert.

Das macht die Open World zwar einerseits durch ihre sehr stimmige Gestaltung und eine vor allem tags überzeugende Beleuchtung wieder etwas wett, Faktoren wie die (zu) hellen Nächte oder die fehlenden Schattenwürfe beim Einsatz der Taschenlampe (auch mit Raytracing) trüben den Gesamteindruck aber. Außerdem sind die Systemanforderungen für unseren Geschmack in Anbetracht der Optik bereits ohne Raytracing zu hoch. So erreichen wir mit einer RTX 3080 in hohen Details und WQHD-Auflösung Werte im Bereich von 90 FPS, die RX 5600 XT schafft in Full HD nur knapp die 60 FPS. An unseren Performance-Eindrücken ändert auch der Day-One-Patch nichts.

### Zu weit vorausgeplant?

Ihr merkt also: Dying Light 2 gerät auf einer Laufstrecke von »Verdammt, ist das gut« bis 08/15 immer mal wieder ins Stolpern. Während Handlung, Storyentscheidungen, Charaktere und Gameplay viele Defizite vergessen lassen, fallen auf Dauer die Open-World-Monotonie, spätere Loot-Langeweile und unnötige Technikstolpersteine immer schwerer ins Gewicht.

Dying Light 2 kann über viele Spielstunden hinweg verflixt gut unterhalten und rechtfertigt vielleicht sogar einen zweiten Durchlauf, nur um zu sehen, was man basierend auf den eigenen Entscheidungen alles verpasst hat. Denn – und das ist echt doof – ein freies Speichersystem gibt es nicht: Bereut ihr beispielsweise eine Wahl, müsst ihr einen komplett neuen Spielstand anfangen. Das Fundament, um 500 Stunden an Spielspaß oder fünf Jahre an Content-Nachschub tatsächlich zu bieten, steht damit aber auf wackeligen Beinen. Techland darf sich nicht darauf verlassen, die Open World erst später vielseitiger zu patchen, um so neue und alte Spieler (erneut) anzusprechen.

Trotz großartiger Story- und Spielmomente bleibt Dying Light 2 ein Titel, der Potenzial für so viel mehr hätte bieten können. Ein bis zwei Jahre mehr Zeit, Feinschliff und gute Ideen hätten so aus einem guten ein fantastisches Spiel machen können. ★

## DYING LIGHT 2

### SYSTEMANFORDERUNGEN

| MINIMUM | EMPFOHLEN |
|---|---|
| i3 9100 / Ryzen 3 2300X | i5 8600K / Ryzen 5 3600X |
| GTX 1050 Ti / Radeon RX 560 | RTX 2060 / RX Vega 56 |
| 8 GB RAM, 60 GB Festplatte | 16 GB, 60 GB Festplatte |

**PRÄSENTATION**

+ abwechslungsreiche Open World + tolle Musik + gute englische Vertonung − steife Gesichtsanimationen − mäßige deutsche Lokalisierung

**SPIELDESIGN**

+ flüssiges Parkour + gelungenes Kampfgefühl + Mix aus Rätseln, Erkundung, Kämpfen − maues Loot-System − repetitive Open-World-Aufgaben

**BALANCE**

+ motivierendes Skill-System + mehrere Schwierigkeitsgrade + Nachtmissionen fordernd − teilweise überflüssige Skills − Bosse selten Herausforderung

**ATMOSPHÄRE / STORY**

+ fesselnde Story + kein klassisches Gut gegen Böse + Entscheidungen wirken sich aus + stimmiges Endzeit-Setting − Ende wirkt unfertig

**UMFANG**

+ etwa 30-stündige Story + Entscheidungen erhöhen Wiederspielwert + viele Nebenquests + viel abseits der Story − Erkundung nutzt sich ab

**FAZIT**

Dying Light 2 vereint großartiges Gameplay mit einer starken Story. Die 08/15-Open-World nagt jedoch langfristig am Spielspaß.




## VORWÜRFE GEGEN TECHLAND

In den vergangenen Monaten wurden immer wieder Vorwürfe gegen Entwickler Techland laut. Unter anderem ging es um Crunch, Sexismus und das angebliche Versagen der Führungsriege – unter anderem speziell gegen den Storyautor Chris Avellone. Techland wehrt sich gegen die Vorwürfe. Mehr dazu findet ihr online unter bit.ly/3p1hluL.



## Sifu

# DIESES SPIEL HAT MICH FAST GEBROCHEN

Genre: **Beat 'em up** Publisher: **Sloclap** Entwickler: **Sloclap** Termin: **8.2.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **–**

Ausgerechnet das Beat 'em up Sifu entpuppt sich als der gnadenloseste GameStar-Test in Dimis Karriere. Aber am Ende konnten er doch eine Wertung vergeben. Von Dimitry Halley



**Dimitry Halley**
Bei Sifu kommen sehr viele von Dimis Leidenschaften zusammen. Seine masochistische Liebe zu Spielen wie Sekiro, seine hoffnungslose Verklärung diverser Retro-Beat-'em-ups. Und natürlich ein langjähriges Faible für Martial-Arts-Filme und Kampfkünste. Trotzdem spielt Dimi lange nicht mehr jedes Spiel auf hohen Schwierigkeitsgraden, denn Feierabende sollten nicht immer aus Stress bestehen.

Dieser Test hier wäre beinahe nicht entstanden. Sifu hat geschafft, was weder Sekiro noch Dark Souls, Bloodborne, Elex, Kingdom Come oder all die anderen anspruchsvollen Testbrocken hinbekommen haben: dass ich zum ersten Mal in meiner neunjährigen Karriere bei der GameStar aufgebe. So ahnungslos habe ich mich zuletzt in der achten Klasse gefühlt, als ich während der Schulprüfung zur Epoche der Romantik bloß »Geigen, rote Rosen und Kerzenlicht« aufs Papier würgen konnte und dafür natürlich die verdiente Sechs bekam. In einem verzweifelten Gang nach Canossa schreibe ich also der PR-Abteilung, dass ich einfach nicht weiß, wie ich Sifu testen soll, weil es mir den Hintern härter versohlt als diese Hintern-versohlmaschinen mit den großen weißen Handschuhen aus den alten Disney-Cartoons. Der freundliche PR-Manager aktiviert prompt seinen Notfallplan für unfähige Spielejournalisten (kurz: NFUS) und schickt mir ein paar Tipps. Ich beweise Lernresistenz und komme nicht weiter. Der NFUS geht also in Phase zwei: Die Entwickler spielen noch vor Release einen Patch auf, der Sifu entschärfen soll. Aber ... irgendwie fühlt es sich danach noch härter an als davor.

Deshalb müssen die richtigen harten Geschütze ran. NFUS-Phase drei: Ich bekomme Speicherstände, um alle Fähigkeiten und Levels von Sifu freizuschalten. Also quasi Cheats. Uff. Und so sitze ich dann Anfang Februar vor dem Rechner und denke mir verzweifelt: »Ich kann doch kein Spiel bewerten, bei dem ich das zweite (!) von fünf Levels nur mit Cheats packe!« Also gebe ich auf. Das Review-Embargo von Sifu ver-







Der Anfang von Sifu ist ... harmlos. Der erste Typ bekommt eine gezimmert, der zweite Typ bekommt eine gezimmert.




Wer denkt bei diesem Treppenhaus nicht gleich an »The Raid«?




Sifu erzählt eine Geschichte, aber nur selten auf die offensichtliche Art.



Die Umgebungen des Spiels wirken auf den ersten Blick schlicht. Sind sie aber nicht.

streicht, die Tests der Konkurrenz gehen online, ich ertränke meinen Frust in Arbeit, stürze mich stattdessen auf andere Themen. Aber Sifu lässt mir einfach keine Ruhe. Ich klage meinem besten Freund mein Leid. Bin ich allmählich zu alt für sowas? Liegt es an mir? Er legt mir beruhigend die Hand auf die Schulter: »Dimi, das spielt doch keine Rolle. Manchmal passt man einfach nicht zusammen, dann hilft nur der Blick nach vorne. Vorwürfe bringen in keine Richtung was. Und jetzt zock mit mir Halo.«

Während ich nachts wach liege, leiste ich einen Schwur. Ich werde Sifu ganz ohne Cheats und Hilfen durchspielen – und dann schreibe ich den Test, selbst wenn kein Mensch auf der Welt ihn mehr liest. Seitdem sitze ich jeden Feierabend an Sifu. Und das Spiel bleibt lange die frustrierendste Erfahrung meiner Karriere. Bis es »Klick« macht.

## Worum geht es überhaupt?

Sifu ist alte Schule, ein Beat 'em up ohne große Schnörkel. Als wahlweise männliches oder in meinem Fall weibliches Kung-Fu-Genie prügle ich mich durch fünf Levels, besiege jeweils am Ende den Boss und fertig. Die Sifu-Entwickler atmen Martial-Arts-Filme, denn alle möglichen Anspielungen dringen aus jeder Pore des Spiels. Sifu erzählt trotzdem eine eigene Geschichte, die sich gerade im Prolog, aber auch darüber hinaus filmreif zu inszenieren weiß. Es geht um Rache, Familie, inneres Gleichgewicht, allerdings bekommt ihr kaum was davon mit, wenn ihr nicht bewusst darauf achtet und alle versteckten Hinweise in den Levels studiert. Diese Suche lohnt sich, denn auch nach dem Durchspielen könnt ihr im Spiel so manches Geheimnis freischalten. So, bevor ich jetzt zu viel verrate, springen wir mal direkt ins Eingemachte. Denn eine Sache könnt mir glauben: Wenn ihr Sifu unterhalb von 15 Stunden durchspielen wollt, ist die Story das absolut allerletzte, für das euch während der Reise ein Nerv bleibt.

## Der pure Martial-Arts-Traum

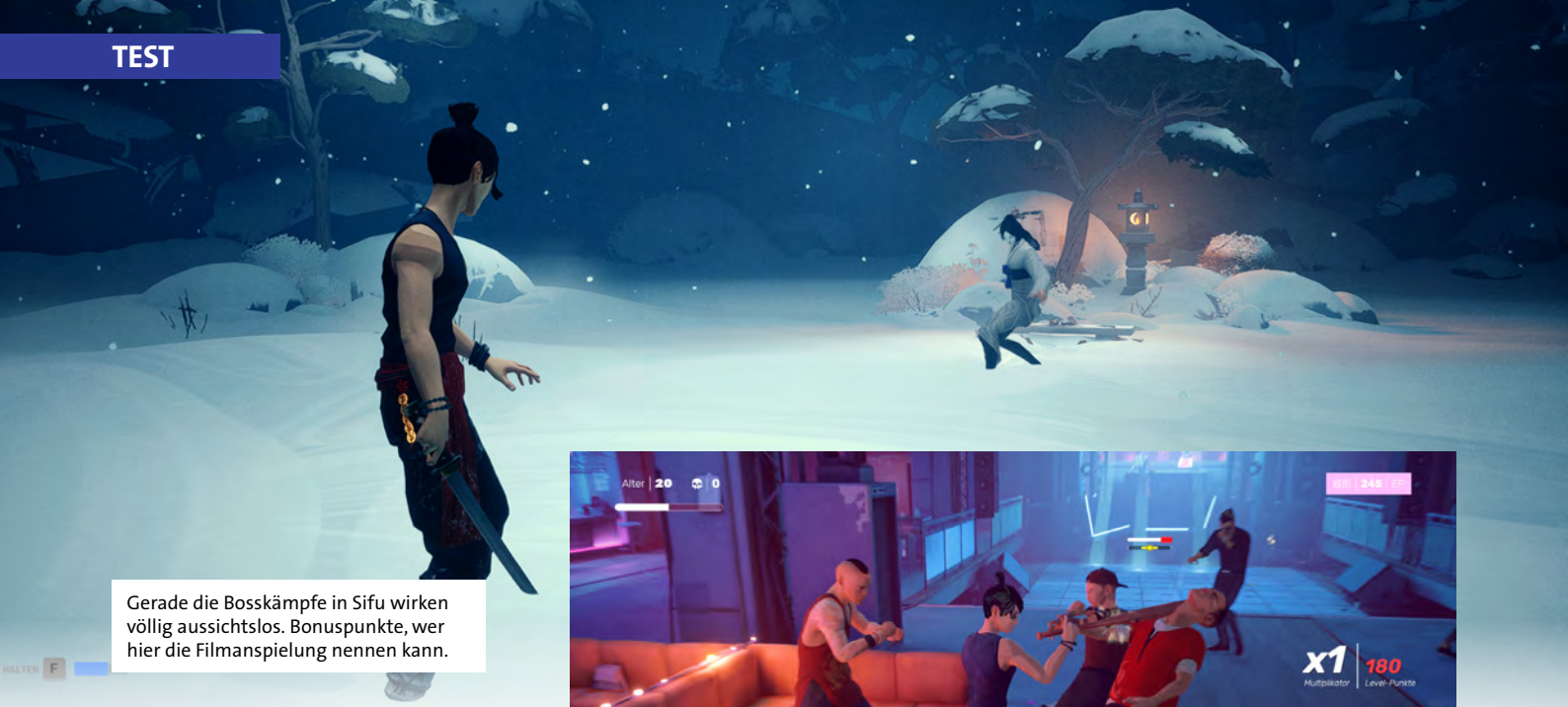
Ich habe den Mund zu voll genommen. »Sifu, ach, das teste ich nebenbei, ich liebe Spiele wie Streets of Rage 4.« Und in den ersten Spielminuten bekomme ich genau das, was ich erwarte. Als 20-jährige Kung-Fu-Kämpferin sprinte ich durch die dreckigen Hinterhöfe einer Großstadt, weil ich irgendeinem Fiesling ans Leder will. Prompt stellt sich mir der erste Handlanger mit schroffen Worten in den Weg – und natürlich bekommt der Kerl direkt eine gezimmert! Schon während der erste Widersacher kulinarisch den Asphalt erkundet, fühlt sich die Bedienung wie Nach-Hause-Kommen an. Mit einer Taste verteile ich schnelle, mit der anderen starke Prügel ... da kommt auch schon der zweite Handlanger und kriegt natürlich auch eine gezimmert. Das ist genau das, was ich wollte: »John Wick« als Kung-Fu-Spiel. Meine Kriegerin stürmt direkt aus der Gasse in ein Treppenhaus, das so exakt aus »The Raid« stammen könnte. Und während ich mich von Raum zu Raum zimmere, geht mir Sifu in Fleisch und Blut über. Ich blocke feindliche Angriffe kinderleicht mit der richtigen Taste, werfe Schurken aus dem dritten Stock, trete Feinde so hart aus dem Bild, dass selbst Bam Lee die Wassertasse runterfällt. Was sich im Treppenhaus als Action-

**Eignet sich für euch, wenn ...**
... ihr Fans von Martial-Arts-Filmen seid.
... ihr mit Action-Kloppern groß geworden seid.
... ihr nach Sekiro den Kick bekommt.

**Eignet sich für euch nicht, wenn ...**
... ihr es hasst, Levels wieder und wieder zu spielen.
... hohe Schwierigkeitsgrade euch frustrieren.
... ihr für 40 Euro mehr als fünf Levels wollt.



Entwickler Sloclap kommt allerdings nicht aus China, sondern aus Frankreich.



Gerade die Bosskämpfe in Sifu wirken völlig aussichtslos. Bonuspunkte, wer hier die Filmanspielung nennen kann.




In späteren Levels attackieren Feinde oft mit Macheten und Knüppeln. Aber das kann ich auch.

Flirt anbahnt, wird im nächsten Abschnitt zu purem Martial-Arts-Liebesspiel: Ein Hallway-Kampf, der eins zu eins aus den berühmtesten Filmvorbildern »Old Boy«, »Daredevil« und »The Raid« stammen könnte. Heerscharen von Gangstern stürzen sich mit Fäusten, Rohren und Knüppeln auf meine Kriegerin, doch die verteilt härtere Strafen als der TÜV bei meiner Führerscheinprüfung. In Sifu kann ich Feinde entwaffnen, jeden Rohrstock selbst aufheben und auf Gegner einmassieren, bis das Ding nur noch ein Stummel ist. Ich habe ungelogen laut aufgelacht. Und dann betrete ich im nächsten Abschnitt einen Balkon und werde in anderthalb Sekunden totgeknüppelt. Jetzt beginnt Sifu.

## Leicht zu lernen, schwierig zu … @#$%&!

Das hier wird nicht die alte Dark-Souls-Geschichte. Kein »Oh, ich bekam so oft auf die Mütze, aber nach meinem Sieg habe ich umso jubelkreischender den Bildschirm mit Champagner vollgespritzt.« Sifu erinnert mich vielmehr an echtes Karate-Training. Es gibt nicht diesen einen Sieg, der alles verändert. Es gibt nur den Weg. Oder wie der legendäre Karate-Meister Gishin Funakoshi gesagt hat: »Es kommt nicht auf die Größe deines Gemächts an, sondern auf die Größe der Hand, die dort einen Treffer landet.« Obwohl … nein, das war aus Ameri-Do-Te. Was Gishin Funakoshi wirklich gesagt haben soll: »Wenn du die Kata 1.000 mal geübt hast, übst du sie danach 10.000 mal.« Und so spielt sich Sifu. Ihr werdet an vielen Stellen ein Dutzend Mal scheitern, nur um euch dann mühsam bis zum Boss eines Levels vorzukämpfen – und dort wieder ein Dutzend Mal Staub zu fressen. Selbst wenn ihr den Endgegner bezwingt. Und hier liegt der große Unterschied zu Sekiro und Dark Souls. Ihr müsst das abgeschlossene Level wieder und wieder durchspielen, um eure Chancen für später zu erhöhen.

Woran liegt das? In Sifu lässt euch jeder Tod altern. Und das verdammt schnell. Meine Kämpferin startet mit frischen 20 Jahren, nach dem ersten Tod ist sie 21, nach dem dritten 24, nach dem vierten 27, nach dem fünften 32 – es gibt also einen Multiplikator,




Und noch eine Filmanspielung. Das hier erinnert an »Old Boy«.




Wer sich in Sifu umzingeln lässt, lebt meist nicht lange.

der mit jedem Ableben hochtickt. Oder anders: Niederlagen werden immer teurer. Wie im echten Leben reduziert sich mit den Jahrzehnten eure maximale Gesundheit, ihr könnt weniger Neues lernen, verursacht zwar ein bisschen mehr Schaden ... aber irgendwann ist Schluss. Als ich das erste Level zum ersten Mal bezwungen habe, war ich 49. Uff.

Wenn ihr dann mit 49 Jahren ins zweite Level startet, reichen schon ein paar Tode, um euch zum permanenten Game Over zu führen, weil ihr an Altersschwäche sterbt. Was ihr tun könnt, um das zu verhindern? Alte Levels wiederholen, um sie jünger zu beenden, also mit möglichst wenigen Toden. Alles halb so wild, wäre Sifu nur nicht so verflucht hart!




Ihr könnt in Sifu zwar dauerhaft neue Fertigkeiten freischalten, aber die helfen oft nur sehr situativ.

## Was macht Sifu so hart?

Wer Kampfkünste wirklich meistern will, kommt um Techniktraining nicht herum, und deshalb wird es jetzt theoretisch. Es gibt fünf Dinge, die Sifu zu einem der härtesten Spiele der vergangenen zehn Jahre machen:

- **Keine Warnung:** Falls ihr mal ein Arkham-Spiel erlebt habt, dann kennt ihr die üblichen Markierungen, mit denen Feinde ihre Angriffe ankündigen. Ein blauer Blitz über dem Kopf, ah, dann drücke ich gemütlich auf die Kontertaste. Sifu macht das in drastisch reduzierter Form – und mit so winzigen Zeitfenstern, dass Meep-Meep-Road-Runner dagegen wie ein Faultier wirkt. Wer den berühmten Daigo-Moment von Street Fighter 3 kennt, kann sich grob vorstellen, was Sifu verlangt.
- **Masse und Klasse:** Ein Gegner kann in Sifu bereits richtig gefährlich werden, weil die fünf, sechs Gegnertypen komplett unterschiedliche Angriffsmuster auffahren. Aber oft greifen euch Gangster im Pulk an. Was ihr dann macht? Euer Problem.
- **Kein Drumherum:** Ihr müsst Sifu meistern. Euer Kung-Fu-Genie kann zwar ein paar neue Fähigkeiten lernen (auch über Tode und Neustarts hinweg), aber kein Erfahrungspunkte-Grind der Welt wird euch den Bosskampf abnehmen. Es zählt euer Kampfgeschick und nur das. Die Levels sind auch streng linear. Abseits einiger freischaltbarer Abkürzungen gibt es immer nur einen Weg nach vorne.
- **Der Schaden:** Die Hauptfigur von Sifu könnte mich wahrscheinlich in zwei Sekunden mit den Shorts am Hutständer aufhängen, aber sie hält verflucht wenig aus. Wenn euch ein stinknormaler Gauner mit dem Stahlrohr zwei-, dreimal erwischt, gehen die Kerzen schon aus. Und die Lebensleiste schrumpft mit fortschreitendem Alter.
- **Die Kamera:** Sifu leidet unter einer echt hakeligen Kamerabedienung. Weil ihr dauernd in Innenräumen kämpft, müsst ihr permanent die Position wechseln, damit sich die Kamera nicht zu eurem Nachteil ausrichtet. Gerade im vierten Level mit engen Aufzügen, Abgründen und Gängen wird das zur Belastung.




Sifu lässt bei all den Niederlagen immerhin nicht unser Ästhetikempfinden am langen Arm verhungern.




Wer all das liest, denkt sich vielleicht: »Ach, winzige Zeitfenster, perfekte Paraden, kein Exp-Grind! Das klingt ja wie Sekiro, und Sekiro war echt machbar.« Aber als jemand, der beide Spiele getestet hat, musste ich den Unterschied schmerzhaft durchleben: Sekiro hat mir nie die Hoffnung genommen, Sifu schon. Selbst in meiner dunkelsten Minute beim immerwährenden Scheitern gegen Genichiro war bei Sekiro stets Licht am Ende des Tunnels. Diesem einen Griff muss ich ausweichen, diese eine Bogensalve perfekt im Takt parieren, dann gehört der Sieg mir! In Sifu bläst mir schon der erste Boss so schnell die Lichter aus, dass meine Finger völlig entmutigt Alt+F4 suchen. Wie soll ich das denn nur schaffen? Ich sehe überhaupt kein Muster, keine Öffnung, einfach nur den unkontrollierbaren Tod, der da wieder und wieder mit seiner Machete anrollt. Und selbst wenn ich den Boss besiege: Wie soll ich an den Punkt kommen, dass ich das ganze Level und den Endgegner ohne einen einzigen Tod stemme, um im nächsten Level nicht als alter Knacker von Fellow Kids vermöbelt zu werden? Doch dann habe ich Sifu verstanden. Und ab hier wurde es richtig, richtig gut.



Gegner eins liegt schon auf dem Boden. Gegner zwei zittert.

## Wie ich anfing, Sifu zu l(i)eben

Es gibt nicht diesen einen Trick, der Sifu zum Spaziergang macht. Sifu bleibt bis ins Finale und darüber hinaus beinharte Arbeit. Aber wenn ihr die Philosophie des Spiels versteht, spendiert euch diese beinharte Arbeit zumindest kostenlosen Kaffee samt Lunchpaket. Wie bei den meisten Kampfkünsten (und anders als bei den meisten Actionspielen) geht es in Sifu in erster Linie um Selbstverteidigung. Ich habe dieses Spiel viel zu aggressiv gespielt, wollte leichte und starke Hiebe zu endlosen Ketten verbinden. Die besten Sifu-Manöver bestehen nicht aus 20 Komboangriffen, denn kaum ein Feind lässt mehr als zwei Treffer zu, sondern aus besonders eleganten Verteidigungen – wie beim besagten Daigo-Moment. Es gibt vier Arten, in Sifu mit Angriffen umzugehen:

- **Blocken:** Ihr haltet den Block gedrückt und verwandelt euch quasi in ein lebendes »Mu ren zhuang«-Holzgestell. Wie in Sekiro bricht nach zu vielen Blocks eure Haltung ein, und ihr macht euer Testament.
- **Ausweichschritt:** Ihr könnt per Tastendruck große Ausweichschritte machen, um schnell aus dem Geschehen zu gelangen. Gerade gegen Gruppen verbessert ihr so eure Position, allerdings verhindert die Distanz zum Gegner eben gleichzeitig, dass ihr Angriffe landen könnt.
- **Parade:** Das Parry-Manöver funktioniert ebenfalls wie in Sekiro, nur mit kleineren Zeitfenstern. Hämmert ihr exakt im Moment des gegnerischen Treffers die Taste fürs Blocken, gibt's eine Parade, die nicht eure Haltung schwächt, sondern die des Angreifers. Extrem mächtig, aber eben auch viel schwieriger zu meistern als in Sekiro.
- **Slips:** Eine Besonderheit von Sifu sind sogenannte Slips, und wehe, es giggelt jetzt wer. Slipping nennt man im Boxen das Ausweichen durch Bewegung des Oberkörpers. Wer in Sifu bei gedrückter Blocktaste den Stick bewegt, taucht unter Schlägen hindurch, reißt den eigenen Rumpf zur Seite oder hebt auch mal das Bein, um dem Feger zu



Eine Parade schwächt die Haltung des Feindes. Ist die futsch, könnt ihr einen Takedown einläuten.

## MEINUNG



Dimitry Halley
@dimi_halley

Es gibt ein paar Dinge, die man als Erwachsener hinter sich lassen sollte. Kinderrutschen, Sandkästen, Popelknabbern, Konsolenkriege sowie diese unsägliche Angewohnheit, anderen Menschen »Git Gud« oder »Also ich fand es ja super einfach!« aufs Brot zu schmieren. Oder wie schon Gishin Funakoshi in den 1950ern gesagt hat: »Eine wahrlich krasse Sau muss nicht im Internet rumprahlen.« Mir tut es nämlich in erster Linie leid, dass so viele Leute mit Sifu wahrscheinlich keinen Spaß haben werden. Denn der Action-Klopper braucht den brutalen Härtegrad gar nicht, um eines der besten Martial-Arts-Spiele überhaupt zu sein.

Um das zum jetzigen Zeitpunkt (also vor dem angekündigten Accessibility-Patch) zu erleben, müsst ihr allerdings den gleichen Pfad der Schmerzen beschreiten wie ich. Und der hat mir wirklich alles abverlangt: das Meistern der perfekten Verteidigung, das Auswendiglernen aller gegnerischen Angriffe, das mühsame Wiederholen der immer gleichen Flure … dieser Preis ist hoch. Aber im Gegenzug fühle ich mich jetzt wirklich wie ein Meister der Kampfkunst. Kein Boss kann mir auch nur im Ansatz das Wasser reichen, selbst der letzte Endgegner schlägt bloß in die Luft, ein so profundes Gefühl von Meisterschaft erlebt man in Spielen sehr, sehr selten. Und im echten Leben ehrlich gesagt auch.



Mit den Tasten aktivieren wir Storydetails, die unsere Figur dann kommentiert.

entgehen. Slips sind relativ leicht machbar, unterbrechen aber die Kombo des Feindes nicht – ihr müsst also manchmal fünf erfolgreiche Slips aneinanderketten, um einem einzigen Komboangriff zu entgehen.

Ihr müsst diese vier Defensivtechniken meistern, um in Sifu eine Chance zu haben. Und wie meistert man eine Parade, wenn der Feind unmöglich schnell angreift? Richtig, durch stumpfes Auswendiglernen. Ihr müsst alle Kombomanöver der (End-)Gegner pauken, um genau zu wissen, in welchem Takt ihr slipt, pariert oder blockt. Das ist der eine Punkt, wo ich den Jubelfanfaren der Sifu-Fans widerspreche. Klar, prinzipiell passt dieses trockene Pauken zur ganzen Auftragen-und-Polieren-Philosophie. Ihr trainiert das motorische Gedächtnis und seid am Ende verblüfft, welchen Manövern ihr mühelos ausweicht. Aber ironischerweise bröckelt die Kampfsportfassade, wenn ich nur erfolgreich pariere, indem ich exakt vorhersage, wie der Feind angreifen muss, weil wir ja in einem Videospiel sind und die KI bloß ganz bestimmte fünf Manöver kann, die ich stumpf auswendig gelernt habe.

Sifu wäre perfekt, wenn es mir etwas mehr Raum fürs Improvisieren ließe. Der Unterschied zu Sekiro ist hier graduell: Auch Sekiro verlangt exakte Pariermanöver, aber weil die Zeitfenster großzügiger sind, habe ich zumindest die Chance, den nächsten Boss auch beim ersten Versuch zu packen, ohne jede Finte auswendig zu kennen. In Sifu ist das viel, viel, viel schwieriger, weil die Bosse so wahnsinnig schnell attackieren und ihre Kombos anfangs kaum voneinander zu unterscheiden sind.

Vielleicht bringen hier zusätzliche Schwierigkeitsgrade die Wende, die die Entwickler für einen Patch angekündigt haben.

### Und das macht jetzt trotzdem Spaß?

Wer in der Schule noch den »Zauberlehrling« pauken musste, weiß: Auswendiglernen ist so spaßig wie eine Zahnsteinentfernung beim Metzger. Und selbst wenn ihr in Sifu wie Bolle Manöver studiert, besteht die Chance, dass ihr dieses Spiel einfach nicht durchspielen könnt. Viele Souls-Spiele (und sorry, dass ich den Vergleich so oft bemühe, aber kein anderes Genre kommt so nah an Sifus Härtegrad heran) geben euch ja Möglichkeiten an die Hand, den Schwierigkeitsgrad zu umgehen. Koop, Erfahrungs-Grind, bestimmte Gegenstände. Sifu hat all das nicht. Wie eine russische Matrjoschka richtet sich Sifu an eine ganz, ganz spezielle Zielgruppe innerhalb einer ganz, ganz speziellen Zielgruppe. Deshalb ja mein langer Sermon am Anfang: Auch mir als Sekiro-Fan war dieses Spiel beinahe zu hart. Ihr entscheidet selbst, wo ihr euch da einordnet. Und jetzt kommt das große Aber.

Ich kann einfach nicht leugnen, wie großartig ich mich gefühlt habe, nachdem ich Sifu dann endlich mal verstanden hatte. In Sekiro oder Dark Souls habt ihr dieses Jubelgefühl, den Boss beim 100. Versuch gerade so geschafft zu haben, aber Sifu spielt in einer anderen Liga: Wenn ihr dort den Abspann erreicht, wird kein Boss des Spiels euch noch ein müdes Lächeln abringen. Sifu hilft euch, euch selbst zu überraschen. Anfangs haltet ihr die Endgegner für völlig unmöglich, ihr sterbt euch quasi durch den Kampf. Am Ende der Reise trifft der Stabmeister aus dem zweiten Level bloß noch die Luft neben euch. Ihr siegt nicht nur ohne einen einzigen Tod, sondern ohne eine einzige Berührung. Sifu lässt euch das Meistern einer Fähigkeit ähnlich, aber anders erleben als Sekiro. Es ist kein Stop-and-Go, sondern ein sehr mühsamer, fortwährender Aufstieg. Und sobald ihr den Gipfel erreicht, seid ihr wahrlich unbesiegbar.

Mittlerweile gehe ich wirklich durch Sifu-Levels wie Jean-Claude Van Damme. Doch der Weg hierher war viel härter, zäher, frustrierender, als ich anfangs für möglich hielt. Und er wird vielen Leuten da draußen niemals Freude bringen. Aber ich werde diese Reise niemals vergessen … und hatte insgesamt trotz oder gerade wegen all der Widrigkeiten eine großartige Zeit. ★

## SIFU

### SYSTEMANFORDERUNGEN

| MINIMUM | EMPFOHLEN |
|---|---|
| i3 7300T / Phenom II X4 B50 | i5 4670K / FX-8370 |
| GTX 660 / Radeon HD 7870 | GTX 1060 / Radeon RX 580 |
| 8 GB RAM, 20 GB Festplatte | 16 GB RAM, 20 GB Festplatte |

**PRÄSENTATION** ★★★★★

+ wunderschöne Umgebungen + einzigartiger Artstyle + Level voller Details + Animationen + treibender Soundtrack, der nie ablenkt

**SPIELDESIGN** ★★★★☆

+ absolut unvergessliche Kämpfe + unterschiedliche Gegnertypen + Leveldesign lenkt nicht ab + Durchbeiß-Motivation − viel Auswendiglernen

**BALANCE** ★★★☆☆

+ komplexes Kampfsystem + Abkürzungen und Fähigkeiten + präzise Gamepad-Bedienung − hakelige Kameraführung − viel Wiederholung

**ATMOSPHÄRE / STORY** ★★★★☆

+ Martial-Arts-Anspielungen + subtile Geschichte + Kung-Fu-Atmosphäre + Story entfaltet sich beim zweiten Durchspielen − Figuren bleiben blass

**UMFANG** ★★★☆☆

+ fünf unterschiedliche Levels + viele Fähigkeiten + Collectibles spielen eine Rolle − mehr Levels hätten dem Spiel gutgetan − für 40 Euro zu kurz

**FAZIT**

Sifu ist eines der besten Martial-Arts-Spiele überhaupt, aber der Weg zum Spielspaß ist (teils unnötig) mühsam.






Die höchste Wertung stammt von Moviesgamesandtech.com: 95 Punkte.

## Grid Legends

# STORY OHNE GRIP

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Codemasters** Termin: **25.2.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **–**

Mit einem aufwändig inszenierten Storymodus möchte Grid Legends an den Glanz alter Codemasters-Tage anknüpfen – und scheitert trotz spannender Renner und guter Technik. Von Sören Diedrich

Grid Legends ist der fünfte Teil der Rennspielreihe aus dem Hause Codemasters. Das Herzstück ist der neue Storymodus namens Driven to Glory, in dem ihr in die Haut von Fahrer 22 schlüpft. Durch die Handlung führen euch stimmungsvoll inszenierte Zwischensequenzen, in denen reale Darsteller auf jede Menge CGI-Hintergründe treffen. Eure Mission lautet: dem krisengebeutelten Team Seneca Racing dabei helfen, an die Spitze der prestigeträchtigen Grid World Series zu gelangen. Dafür müsst ihr insgesamt 36 Rennen bestreiten, in denen ihr immer wieder unterschiedliche Ziele vorgegeben bekommt, die über das simple Siegen hinausgehen. Das sorgt für Abwechslung, könnte jedoch ruhig noch mehr Variation bieten: Meist verlangt das Team von euch bloß, auf einem bestimmten Platz über die Ziellinie zu fahren, bei anderen Events reicht es hingegen aus, vor eurem Rivalen zu landen. Erwartet trotz der spannenden Ausgangslage kein erzählerisches Meisterwerk. Die Handlung findet nur in den Zwischensequenzen statt, es gibt kaum Charakterentwicklung und nur ein paar kleine Twists.

### Packende Rennen, hübsche Optik

Die Rennen an sich machen dafür ordentlich Laune, was vor allem an der Inszenierung und der größtenteils überzeugenden Technik liegt. Ganz egal ob ihr euch hitzige Straßenrennen in Barcelona, London oder Moskau liefert oder lieber auf klassischen Rennstrecken für Langstrecken- und Drift-Events unterwegs seid: Das Geschwindigkeitsgefühl ist hervorragend, ständig fliegen Funken. Die Grafik ist dank stimmiger Beleuchtung und der gelungenen Darstellung von Regen und Schnee hübsch. Dem Platzhirsch Forza Horizon 5 kann man zwar nicht das Kühlwasser reichen, dafür läuft Grid Legends aber selbst in den actionreichsten Momenten stets butterweich.

Die Strecken-Layouts fallen erfreulich unterschiedlich aus, sind aber etwas ideenarm. Ab und zu gibt es mal eine kleine Schikane, ansonsten erwarten euch Geraden gefolgt von einer langsamen oder mittelschnellen Kurve, die euch auf die nächste Gerade entlässt. Hier wäre mehr gegangen.

### Rückspul-Airbag

Etwas mehr Wumms hätte auch der KI von Grid Legends nicht geschadet. Eure Kontrahenten agieren größtenteils clever, fahren hart gegeneinander und machen ab und zu sogar glaubwürdige Fahrfehler. Aber auch auf den höheren Schwierigkeitsgraden wirken eure Widersacher beim Verteidigen und Überholen recht zahnlos.

Die Autos steuern sich rund und vor allem vorhersehbar. Eine besondere Herausforderung für eure Fahrkünste stellen die Regen- und Schneerennen dar. Wer zu früh aufs oder zu spät vom Gas steigt, landet schnell in der Mauer oder dem Kiesbett. Das ist aber noch lange kein Grund, gleich die glamouröse Rennfahrerkarriere zu beenden. Denn die für Codemaster-Rennspiele übliche Rückspulfunktion ist natürlich auch in Grid Legends wieder vorhanden. Auf Knopfdruck könnt ihr euer Malheur ungeschehen machen und es erneut versuchen.

### Das? Das ist doch nur ein Kratzer!

Die Unfälle enthüllen jedoch einen dicken Minuspunkt von Grid Legends: das maue Schadensmodell. Zwar lässt sich in den Spieloptionen der Schaden von rein optisch bis hin zu mechanischen Auswirkungen justieren, für das Auge macht sich der Zustand eures Wagens jedoch kaum bemerkbar. Immerhin wird das Handling eures Gefährts spürbar kniffliger, bis ihr irgendwann komplett stehen bleibt. Da wir für euch bekannt-

**Eignet sich für euch, wenn …**
… ihr Lust auf kurzweilige Renn-Action habt.
… ihr Rennsportdokus wie »Drive to Survive« mögt.
… euch Umfang wichtiger ist als das große Ganze.

**Eignet sich für euch nicht, wenn …**
… ihr Wert auf eine motivierende Karriere legt.
… ihr euch vor Telenovela-Flair graut.
… euch Aktivitäten abseits der Piste wichtig sind.



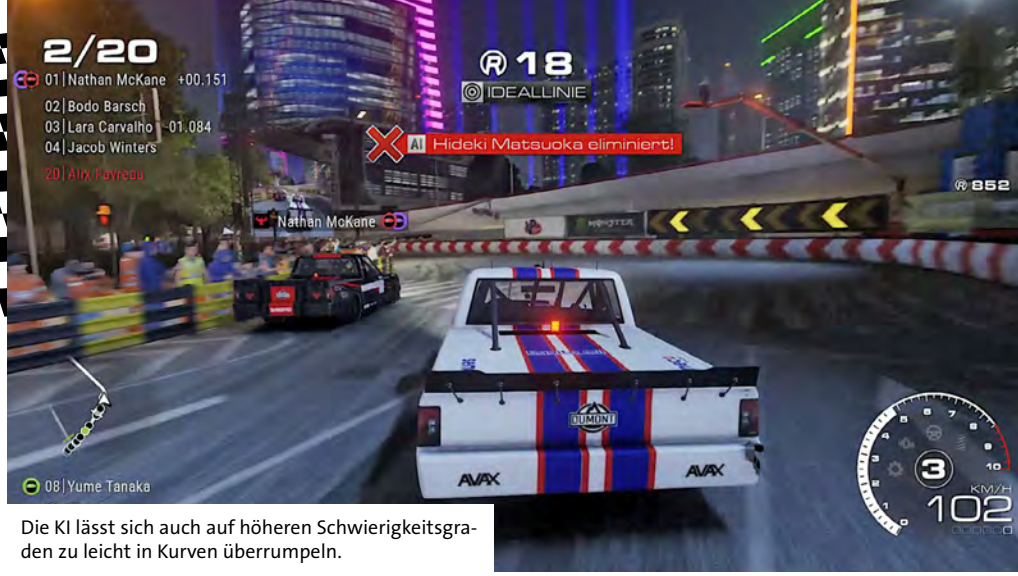

Die Geschichte um Team Seneca ist nett inszeniert, dümpelt in den Rennen aber nur vor sich hin.



Vor allem bei Schnee müsst ihr euch konzentrieren, um nicht mit Highspeed von der Strecke zu fliegen.



Codemasters wurde bereits 1986 gegründet und gehört damit zu den ältesten Studios der Spielebranche.




Die KI lässt sich auch auf höheren Schwierigkeitsgraden zu leicht in Kurven überrumpeln.

## MEINUNG



Sören Diedrich
@DiedrichSoren

Mensch, wie gerne hätte ich Grid Legends eine höhere Wertung verpasst! Denn die Rennen machen einfach Laune, und vor allem im Multiplayer-Modus habe ich mich ans Lenkrad gekrallt. Dazu kommt der umfangreiche Renneditor, der mit seinen Möglichkeiten monatelangen Fahrspaß garantiert und mir endlich den Traum erfüllt hat, Suzuka im Schnee zu befahren. Aber die Liste der Mängel ist einfach zu lang. Das halbgare Schadensmodell wirkt seltsam in einem Rennspiel, das den gepflegten Blechkontakt geradezu forciert. Der Story würde ich in einem Arbeitszeugnis konstatieren, sich stets bemüht zu haben. Und wieso wurde das Management ins Hauptmenü ausgegliedert, statt mich im Rahmen der sehr eintönigen Karriere einen eigenen Rennstall aus der Taufe heben zu lassen, den ich zum Erfolg führen kann?

lich kein Risiko scheuen, sind wir im japanischen Suzuka todesmutig in der legendären 180R-Kurve einfach geradeaus gefahren und mit Tempo 280 in die Mauer gerast. Eine anschließende Kamerafahrt um unser Auto offenbarte selbst auf der Motorhaube nur ein paar Dellen, obwohl uns nach diesem Crash normalerweise selbst die gelben Engel des ADAC nicht mehr weiterhelfen könnten.

### Vielfalt im Rennfahreralltag

Wer sich nicht für die Story interessiert, hat in Grid Legends genügend andere Optionen, den virtuellen Gasfuß zu trainieren. In der Karriere macht ihr aber im Grunde das Gleiche wie im Storymodus, nur ohne die Zwischensequenzen, dafür mit freier Fahrzeugwahl. Der Multiplayer-Modus lief in unseren Probe-Sessions erfreulich rund und bietet mit dem sogenannten Jump-in-Feature die Möglichkeit, ohne Wartezeit in ein bereits laufendes Rennen einzusteigen. Ihr übernehmt dann eines der KI-Autos und seid sofort mitten im Geschehen. Der dritte Modus ist der Renneditor, der sich für uns als das unerwartete Highlight von Grid Legends entpuppt hat. Hier habt ihr das gesamte Portfolio aus 22 Locations samt mehreren Streckenvarianten, über 130 Autos und neun Rennserien zur Verfügung, damit ihr nach Lust und Laune euer eigenes Event basteln könnt. Auch die Tageszeit sowie die Wetterbedingungen lassen sich bestimmen. Per Knopfdruck könnt ihr das Resultat sogar im Multiplayer-Modus zusammen spielen.

### Management? Überflüssig!

Ganz gleich für welche Aktivität ihr euch in Grid Legends entscheidet, am Ende eines Rennens winken immer Belohnungen in Form von Geld und Erfahrungspunkten. Das ist eine gute Entscheidung, da ihr somit nicht gezwungen seid, einen Modus zu spielen, auf den ihr keine Lust habt. Mit dem Geld könnt ihr euch neue Autos kaufen oder euren bestehenden Fuhrpark aufmotzen. Die Erfahrungspunkte dienen dem Ausbau eures Teams. Das klingt aber hochtrabender, als es in Wahrheit ist. Ihr vergebt einen Teamnamen, wählt ein Emblem und einen Sponsor, der euch zusätzliches Geld in die Kassen spült. Während ihr im ersten Grid – das immerhin schon 14 Jahre alt ist – eure Garage und die Mannschaft in schicken Menüs ausgebaut habt, noch dazu im Rahmen des motivierenden Karrieremodus, spielt sich im neuen Serienteil alles im tristen Hauptmenü ab. Storymodus, Karriere, Multiplayer, Teammanagement, Renneditor – Grid Legends bietet euch jede Menge Inhalte, die einzeln für sich betrachtet auch durchaus Spaß machen. Aber an der Kombination dieser Inhalte hätte Codemasters noch etwas feilen sollen. Denn um in diesem Genre bis an die Spitze vorzustoßen, reicht es in Zeiten von Forza Horizon 5 eben nicht mehr aus, mehrere gute Einzelteile über ein fades Hauptmenü zu verknüpfen und anzubieten. Man muss diese Einzelteile auch gekonnt zu einem harmonischen und vor allem motivierenden Ganzen miteinander verbinden. Und das gelingt Grid Legends nicht. ★






So gut sieht unser Ferrari noch aus, nachdem wir mit vollem Karacho in die Mauer gebrettert sind.

## GRID LEGENDS

### SYSTEMANFORDERUNGEN

| MINIMUM | EMPFOHLEN |
|---|---|
| Core i3 2130 / AMD FX-4300 | Core i5 8600K / Ryzen 5 2600X |
| GTX 950 / Radeon RX 460 | GTX 1080 / Radeon RX 590 |
| 8 GB RAM, 50 GB Festplatte | 16 GB RAM, 50 GB Festplatte |

**PRÄSENTATION** ★★★☆☆

⊕ Wagenmodelle ⊕ Lichtstimmungen ⊕ Regenrennen sehen klasse aus ⊖ Schatten ploppen auf ⊖ unbefriedigendes Schadensmodell

**SPIELDESIGN** ★★★☆☆

⊕ kurzweilige Rennen ⊕ Jump-in-Feature für Multiplayer-Partien ⊕ Zielvorgaben ⊖ Spielaspekte kaum verzahnt ⊖ schwaches Teammanagement

**BALANCE** ★★★★☆

⊕ KI glaubwürdig ⊕ Sieg nicht immer notwendig ⊕ Schwierigkeitsgrad anpassbar ⊕ mit Controller präzise steuerbar ⊖ Gegner verteidigen kaum

**ATMOSPHÄRE / STORY** ★★★☆☆

⊕ Story-Realfilmchen ⊕ packende Rennen ⊕ viele Streckendetails und Zuschauer ⊖ stumpfes Abarbeiten im Storymodus ⊖ Handlung mit Klischees

**UMFANG** ★★★★★

⊕ Storymodus mit 36 Events ⊕ Karriere mit vier Meisterschaften ⊕ Renneditor ⊕ Multiplayer-Modus ⊕ 130 Autos, 22 Locations und neun Rennserien

**FAZIT**

Grid Legends punktet mit toll inszenierten, kurzweiligen Rennen, lässt bei Karriere und Management aber viel Potenzial liegen.






Anfang 2021 wurde die Firma für 1,2 Milliarden US-Dollar von Electronic Arts übernommen.

Cyberpunk 2077

# GENIALES UPDATE



89
GameStar Gold-Award

Genre: Rollenspiel Publisher: Bandai Namco Entwickler: CD Projekt Red Termin: 10.12.2020 Sprache: Deutsch, Englisch
USK: ab 18 Jahren Spieldauer: 60 Stunden Preis: 40 Euro DRM: nein (GOG) Enthalten in: –

Auf DVD: Test-Video

Patch 1.5 bringt neue Inhalte und Verbesserungen. Aber reicht das, um wieder den Platin-Award zu bekommen? Von Natalie Schermann

**Eignet sich für euch, wenn ...**
... ihr Lust auf eine tolle Open World habt.
... euch Story und Charaktere wichtig sind.
... ihr es mögt, im Spielstil zu experimentieren.

**Eignet sich für euch nicht, wenn ...**
... ihr ein eindeutiges Genre erwartet.
... ihr Loot- und Crafting-Systeme mögt.
... ihr allergisch auf jegliche Bugs reagiert.



**Natalie Schermann**
Guide-Expertin Natalie startete ihren ersten Durchlauf von Cyberpunk 2077 bereits kurz nach Release. Aufgrund von Gamebreaking-Bugs musste sie zwischendurch immer wieder eine Zwangspause einlegen. Mit Patch 1.3 ging es dann endlich weiter. Für euch nimmt sie jetzt das neueste Update genau unter die Lupe – und kann gar nicht mehr genug von Night City bekommen.

Ein Schuss auf den nassen Asphalt. Passanten suchen panisch das Weite. Ein Autofahrer tritt das Gaspedal durch, um zu flüchten – und baut einen Unfall. Ein Zivilist zieht plötzlich eine Waffe und schießt mir von hinten in den Rücken. Auf der anderen Straßenseite gaffen Unbeteiligte mit Regenschirmen in der Hand auf das Spektakel. Willkommen in Night City nach Patch 1.5!

Das neueste Update für Cyberpunk 2077 ist nach langem Warten endlich da und hat neben den üblichen Bugfixes auch zahlreiche Quality-of-Life-Verbesserungen und Optimierungen für die offene Welt und den spielerischen Kern im Gepäck. Aber wie stark wirkt sich der neue Patch auf das Spielgefühl aus? Merkt man wirklich einen Unterschied zu den vorherigen Versionen? Und kann das Rollenspiel endlich nach über einem Jahr den Platin-Award zurückgewinnen, den wir ihm damals wegen der vielen Fehler aberkannt haben? Genau das habe ich mich auch gefragt und die Kampagne von Cyberpunk 2077 für diesen Nachtest bis zum Finale nochmal durchgespielt.

## Night City fühlt sich richtig an

Müsste ich einen Gewinner von Patch 1.5 küren, dann wäre es für mich mit Abstand die Open World. Denn endlich fühlt sich Night City so an, wie ich es von einer Metropole erwarte: Es herrscht lebhaftes Treiben auf den Straßen, NPCs verschwinden nicht mehr wie durch Copperfields Hand direkt vor meinen Augen, und mir fallen nicht mehr so viele Zwillinge auf. Auch wechseln die Passanten jetzt öfter ihre Gesprächsthemen, und ich habe nicht mehr das Gefühl, zigmal in die gleiche Unterhaltung zu stolpern.




In Kämpfen verhält sich die gegnerische KI jetzt viel realistischer – das bringt jede Menge Spaß!

## Skippy macht Chaos

Während ich so staunend durch die Straßen laufe, löst sich plötzlich – natürlich unbeabsichtigt – ein Schuss aus meiner geliebten Skippy-Pistole. Was darauf folgt, ist pures Chaos. Der Großteil der NPCs nimmt die Beine in die Hand, andere Zivilisten hingegen greifen selbst zur Waffe und stürmen auf mich zu. Nur schade, dass sie keine Chance gegen mich haben. Mit meinem Schuss habe ich sogar einen Autofahrer in pure Panik versetzt. Statt auf die grüne Ampel zu warten, drückt er aufs Gaspedal, überholt andere Verkehrsteilnehmer, gerät in seiner Hektik ins Schleudern und baut einen verheerenden Unfall, bei dem sein Beifahrer stirbt. Puh, ist echt dumm gelaufen.

Etwas Positives hat dieser Vorfall aber trotzdem: Night City fühlt sich durch all die Neuerungen viel glaubhafter und gleichzeitig auch gefährlicher an. Die Menschenmassen sind nicht mehr reine Kulisse, sondern ein lebendiger Bestandteil der Stadt, der auf meine Handlungen reagiert und mir manchmal sogar die Stirn bietet. Das verbessert nicht nur das Spielerlebnis, sondern formt auch den Charakter von Night City.

## Ein Hoch auf die KI

Sehr viel besser reagieren jetzt auch meine KI-Gegner. Sie verhalten sich in Kämpfen und Schießereien viel dynamischer und passen sich besser der aktuellen Situation an.

Wenn meine Feinde in ihrer Deckung nicht mehr sicher sind, positionieren sie sich um. Dann muss wiederum ich mich bewegen, um eine freie Schussbahn zu erlangen. Andere KI-Gegner gehen hingegen deutlich aggressiver an die Kämpfe heran, umzingeln mich und verfolgen mich konsequenter, wenn ich mich zurückziehe. Erhaschen mich feindliche NPCs aus dem Augenwinkel beim Schleichen, bleiben sie jetzt auch nicht mehr wie früher regungslos stehen, sondern gehen der Sache auf den Grund. Das kann ich bei meinen Schleicheinlagen auch durchaus zu meinem Vorteil nutzen, um einzelne Gegner von der Gruppe zu lösen und sie heimlich um die Ecke zu bringen.

Ob ich aus dem Hinterhalt mit meiner Sniper einen Gegner nach dem anderen wegfege oder mich in den Nahkampf stürze, die KI reagiert viel natürlicher. Besonders Nahkämpfe haben mehr Wumms, und es macht mehr Spaß, die unterschiedlichen Herangehensweisen und Spielstile auszuprobieren.

## Mit Vollgas durch Night City

Ein persönliches Highlight von Patch 1.5 ist das verbesserte Fahrsystem. Ich hätte niemals gedacht, dass ich das sagen würde, aber: Das Fahren macht in Cyberpunk 2077 jetzt verdammt viel Spaß – und das ganz ohne Mods! Es fühlt sich nicht mehr so an, als würde ich mit einer selbstgebastelten Karre am Seifenkistenwettbewerb der Klasse 6b teilnehmen. Stattdessen habe ich mehr Kontrolle über Auto oder Motorrad. Endlich kann ich durch die Straßen von Night City brettern und driften, ohne dabei drei Laternen und fünf Passanten umzufahren. Und sollte ich mal die Ausfahrt verpassen, funktioniert die Vollbremsung und das Umkehren so viel geschmeidiger.

Eine wichtige Änderung für mein Spielgefühl: Bin ich früher auf Schnellreisepunkte ausgewichen, um mich nicht mit den unkontrollierbaren Blechkisten herumschlagen zu müssen, drehe ich jetzt sogar freiwillig ein paar Extrarunden durch die unterschiedlichen Stadtbezirke. Ich habe das Gefühl, Night City so nochmal auf eine ganz andere Weise erleben zu können.

## Das Leben kann so einfach sein

Kennt ihr das, wenn ihr gerade – klingelingeling – auf einer wichtigen Mission seid – drrrrrrring – und eigentlich gar keinen Nerv für – bum bum be dum – andere Sachen habt, euch aber ständig irgendein Fixer – rrrrriiiiiiiiiiiing – mittendrin anruft?! Was viele Spieler zur Weißglut getrieben hat, hat jetzt endlich ein Ende: Ihr könnt die Anrufe eurer Fixer einfach ablehnen, wenn es euch gerade nicht in den Kram passt! Aber keine Sorge, ihr verpasst dadurch nichts. Der Anruf wird einfach übersprungen, und ihr bekommt stattdessen eine Textnachricht mit den Details des Gigs zugeschickt. Das macht das Leben in Night City so viel angenehmer. Genau wie viele weitere kleine Änderungen, die schon so lange überfällig waren.



Die düstere Atmosphäre in Night City kommt jetzt noch besser zur Geltung – ein Fall für den Fotomodus.




Das stark verbesserte Fahrsystem verführt zum Sammeln aller exotischen Autos.




Wer mag, kann jederzeit Vs Aussehen ändern. Neues Make-up und neue Frisuren gibt es obendrauf.




Die Gänge und Straßen von Night City sind deutlich aufgeräumter und nicht mit Loot zugemüllt.

## MEINUNG



Natalie Schermann
@theycallme_lie

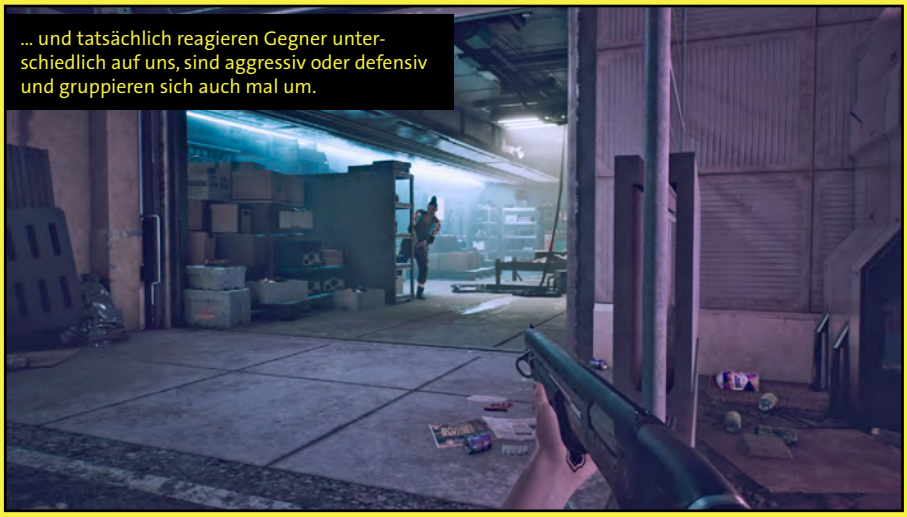
Eigentlich hatte ich gar nicht mehr vor, Cyberpunk 2077 bis zum ersten großen Inhalts-DLC durchzuspielen. Patch 1.5 machte mich dann aber doch neugierig und ehe ich mich versah: Bäm, schon wieder 30 Stunden ins Spiel investiert. Und was für atmosphärische Stunden das waren! Noch nie hat sich die Reise durch Night City so gut angefühlt wie jetzt. Ich würde nicht so weit gehen, zu sagen, dass die Änderungen Grund genug für einen zweiten Durchlauf sind. Für alle, die bisher gewartet haben, ist das allerdings der perfekte Zeitpunkt für den Einstieg. Finde ich es schade, dass Cyberpunk 2077 nicht schon zum Release in diesem Zustand veröffentlicht wurde? Ja, absolut! Aber ich bin in erster Linie froh, dass die Entwickler wirklich auf Spieler-Feedback und -wünsche hören und uns über ein Jahr nach Release nochmal ein völlig neues Spielgefühl liefern.

Es spielt sich so viel geschmeidiger, wenn ich nervige Anrufe einfach ablehnen kann, wenn ich mein Ziel auf der riesigen Karte sofort finde und wenn ich mir ein Apartment mieten kann und nicht mehr durch die ganze Stadt fahren muss, um an meinen Lagerraum zu kommen. Denn Schnellreise ist jetzt Tabu, dafür fühlt sich das neue Fahrsystem viel zu gut an! Night City wirkt auch weniger wie eine statische Kulisse, sondern zeigt mit den überarbeiteten Menschenmassen Charakter.

Patch 1.5 lässt die großen Stärken von Cyberpunk 2077 nochmal in neuem Glanz erstrahlen. Die bekannten Kritikpunkte am Gameplay und nervige Bugs bleiben zu großen Teilen aber allerdings weiterhin bestehen. Vor CD Projekt liegt deshalb noch viel Arbeit. Mit diesem Update haben die Entwickler aber gezeigt, dass sie den richtigen Weg einschlagen. Ich bin gespannt auf die zukünftigen Patches und DLCs. Bis dahin verbringe ich aber wohl noch weitere 50 Stunden mit Cyberpunk 2077 1.5.




Patch 1.5 will das Verhalten der KI bei Kämpfen optimieren ...



... und tatsächlich reagieren Gegner unterschiedlich auf uns, sind aggressiv oder defensiv und gruppieren sich auch mal um.

Endlich kann ich Vs Frisur ändern, wenn mir der knallrote Zopf nicht mehr gefällt. Endlich gibt es eine Taste fürs Gehen, damit ich meinen Begleitern nicht immer auf die Fersen treten muss. Endlich habe ich eine bessere Übersicht auf der Map. Viele der Quality-of-Life-Verbesserungen, die mit Patch 1.5 ihren Weg ins Spiel finden, sind kleine Features, die sich Fans von Cyberpunk 2077 bereits seit Release wünschen. Dadurch fühlt sich das Spiel viel runder und intuitiver an.

### Auswärts pennen

Jetzt kann ich endlich bei meinem Partner River Ward übernachten, obwohl er mich bereits vor einem Jahr gefragt hat, ob ich bei ihm einziehen will. Außerdem darf ich endlich neben meinen romantischen Partnern aufwachen, mehr mit ihnen am Telefon plaudern oder sogar mit Judys Oma texten. Einen kompletten Romanzen-DLC ersetzen diese Änderungen zwar nicht, aber Cyberpunk 2077 spielt sich jetzt so, wie ich es eigentlich von der Release-Fassung erwartet hätte. All die neuen Features erweitern das Spiel nicht, sie bringen keine grundlegenden Veränderungen. Aber sie verfeinern es.

Wenn das Wasser realistisch auf Schüsse reagiert, wenn mir Duschen oder Kaffeetrinken Buffs verleiht oder wenn ich Vs Apart-



So macht Messerwerfen Spaß: legendäre Waffen gehen dabei jetzt nicht mehr verloren.



Die stark überarbeiteten Fertigkeiten kommen vor allem aggressiveren Builds zugute.



Schon heute leben in San Diego rund 16 Prozent der Bewohner unterhalb der Armutsgrenze.

ment umgestalten kann, verliere ich mich immer weiter in der Welt. Vielleicht bin ich ein wenig detailversessen, aber solche Kleinigkeiten sind für mich ausschlaggebend für eine dichte und glaubhafte Atmosphäre.

### Frühjahrsputz in Cyberpunk 2077

Eine weitere Änderung sticht besonders schnell ins Auge – na ja, eigentlich nicht mehr, denn irgendjemand hat in Night City ordentlich aufgeräumt. Es liegen nicht mehr so viele unnötige Loot-Gegenstände herum, die vom Geschehen ablenken. Besonders in den Hauptstorysequenzen spaziere ich stellenweise durch Bereiche, in denen ich kaum bis gar nichts aufheben kann. Für meinen bereits geschulten Loot-Hunter-Blick war das zunächst eine große Umstellung. Ich bin im Nachhinein aber wirklich froh über diese Entscheidung. Statt jederzeit den grünen und blauen Icons hinterherzurennen und meine Taschen mit nutzlosen Spielkarten, Kondomen und Stressbällen vollzustopfen, konzentriere ich meine volle Aufmerksamkeit auf das Geschehen. Und wieder einmal fällt mir auf, was Cyberpunk 2077 so fantastisch macht. Diese Dialoge, die Gesichtsausdrücke meiner Gesprächspartner, die Emotionen, die Inszenierung.

Patch 1.5 schafft es, die großen Stärken des Rollenspiels nicht nur zu unterstreichen, sondern das Scheinwerferlicht auf sie zu lenken. Mehr als noch zu Release drängen die Open World und die zahlreichen fesselnden Geschichten die Gameplay-Macken in den Hintergrund. Wer bisher gewartet hat, Cyberpunk 2077 zu spielen, kann jetzt getrost damit loslegen. So gut wie mit Patch 1.5 hat sich das Rollenspiel nämlich noch nie angefühlt. Aber für den Platin-Award reicht es immer noch nicht.

### Warum keine 90er-Wertung?

Die Release-Version mussten wir damals aufgrund von Plotstoppern und nerviger Bugs um drei Punkte abwerten. Mit den vergangenen Patches hat CD Projekt bereits gute Arbeit geleistet und die schwerwiegendsten Bugs entfernt. Beim Spielen von Patch 1.5 sind uns in fast 30 Stunden Spielzeit keine schlimmen Fehler untergekommen. Alte Bekannte wie schwebende Waffen, Leichen in Yoga-Positionen, fehlende Tonspuren oder Clipping-Fehler begegnen uns trotzdem immer wieder und reißen so



Die schicke Bude im Corpo Plaza ist mit 55.000 Eddies die teuerste der vier neuen Wohnungen.

aus der sonst so tiefen Immersion. Patch 1.5 bringt auch neue Bugs mit sich. Das sind zum einen kleinere Fehler, die sich durch einen Neustart beheben lassen – wenn etwa die EZestate-Webseite nicht auf Vs Computer angezeigt wird oder nach einem Wohnungskauf die weibliche V plötzlich mit männlicher Stimme spricht. Aber auch größere Bugs fielen auf vereinzelten Testsystemen auf, wenn es sowohl im Menü, in der Map-Ansicht als auch im Spiel trotz starker Hardware kurzzeitig ruckelt und sich das Problem nicht lösen lässt.

Zudem bleiben die größten Kritikpunkte des Rollenspiels, die wir schon in unserem Ersttest angeprangert haben, bestehen. Während Patch 1.5 das Grundgerüst von Cyberpunk 2077 mit vielen tollen Kleinigkeiten auffüllt, das Spielerlebnis abrundet und die Atmosphäre um einiges verdichtet, hat sich wenig beim aufgeblähten und undurchsichtigen Loot- und Crafting-System getan, und auch die Schwierigkeitsgrade schwanken weiterhin. Diese Punkte haben wir bereits bei unserem Test und der Abwertung nach dem Day-One-Patch berücksichtigt, unsere Argumentation bleibt also unverändert.

Trotzdem fühlt sich das gesamte Spielerlebnis nach Patch 1.5 deutlich runder an. Cyberpunk 2077 ist nur nach wie vor kein technisch einwandfreies Spiel – und muss es sein, wenn es sich den Platin-Award zurückverdienen will. Aus den genannten Gründen werten wir das Rollenspiel um einen Punkt auf und kommen auf eine Wertung von 89 Punkten. Das Update 1.5 ist ein wichtiger und richtiger Schritt für CD Projekt. Bis wir Cyberpunk 2077 aber wieder den begehrten Platinstatus anerkennen, müssen noch weitere Änderungen und Bugfixes folgen. ★

## CYBERPUNK 2077

**SYSTEMANFORDERUNGEN**

| MINIMUM | EMPFOHLEN |
|---|---|
| Core i5 3570K / AMD FX-8310 | Core i7 4790 / Ryzen 3 3200G |
| GTX 780 / Radeon RX 470 | GTX 1060 / Radeon R9 Fury |
| 8 GB RAM, 70 GB Festplatte | 12 GB RAM, 70 GB Festplatte |

**PRÄSENTATION** ★★★★★

⊕ eine der schönsten Open Worlds ⊕ tolle Vertonungen ⊕ genialer Soundtrack ⊕ Raytracing produziert tolle Lichteffekte ⊕ Texturen und Modelle

**SPIELDESIGN** ★★★★☆

⊕ toller Mix aus Spielstilen ⊕ abwechslungsreiche Missionen ⊕ Skill-System ⊕ offenes Leveldesign ⊖ unnötig aufgeblähtes Loot- und Crafting-System

**BALANCE** ★★★☆☆

⊕ vier Schwierigkeitsgrade ⊕ Bedienung anpassbar ⊕ In-Game-Wirtschaft ⊖ Spielstile unterschiedlich stark ⊖ Schwankungen im Schwierigkeitsgrad

**ATMOSPHÄRE/STORY** ★★★★★

⊕ düstere SciFi-Mär ⊕ Charaktere, Wendepunkte ⊕ lebendige Welt ⊕ dichte Cyberpunk-Atmosphäre ⊕ im letzten Drittel viele mögliche Questenden

**UMFANG** ★★★★★

⊕ etwa 30-stündige Hauptgeschichte ⊕ Nebenquests ⊕ spaßige Open-World-Verbrechen ⊕ mehrere Enden ⊕ spannende Details statt Sammelkram

**ABWERTUNG** 91 → -3

Neben den Bugs und Glitches (schwebende Waffen etc. ) nerven kaputte Questauslöser, die sich nur durch mehrmaliges Neuladen fixen lassen.

**AUFWERTUNG** 88 → +1

Patch 1.5 beseitigt die schwerwiegendsten Fehler und bringt hilfreiche Quality-of-Life-Verbesserungen. Viele Ärgerlichkeiten bleiben aber.

**FAZIT** 89

Cyberpunk 2077 ist eines der besten Open-World-Spiele aller Zeiten, das Macken mit einer fantastischen Geschichte aufwiegt.

## BLACK EDITION CYBERPUNK 2077

Falls ihr durch den Patch 1.5 und diesen Nachtest Lust bekommen habt, Cyberpunk 2077 erstmals oder erneut anzugehen, legen wir euch unser großes Sonderheft zum Spiel ans Herz. Zwar sind vor allem die Skillguides darin durch die tiefgreifenden Änderungen des Patches nicht mehr auf dem neuesten Stand, viele andere Tipps und vor allem die Komplettlösung gelten aber nach wie vor. Und auch die Poster sorgen noch immer für düstere CP2077-Stimmung. Die GameStar Black Edition zu Cyberpunk 2077 könnt ihr hier bestellen:

www.gamestar.de/cyberpunk






In San Diego war bis Mitte der 90er auch das »Top Gun«-Programm aus dem Film zu Hause.

## Road 96

# WILDER ROADTRIP IN DIE FREIHEIT

Vergessene Perlen

Genre: **Adventure** Publisher: **Digixart, Ravenscourt** Entwickler: **Digixart** Termin: **16.8.2021** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **nein (GOG)** Enthalten in: **–**

Im totalitären Staat Petria wollen Jugendliche raus aus einem Land, das ihnen keine Zukunft bietet. Was sie dabei erleben, bestimmt ihr. Und der Zufall. Von Gloria H. Manderfeld




In einem Minispiel wehren wir Straßenpiraten mit der Nagelpistole aus einem Laster heraus ab.

Im fiktiven, totalitär geführten Staat Petria liegt in den 90er-Jahren einiges im Argen: Der seit einem Terroranschlag wie ein Diktator herrschende Präsident Tyrak hat die Grenze abgeriegelt, die Polizei macht Jagd auf Regimekritiker. Den Gewinn aus dem lukrativen Ölgeschäft steckt sich die politische Elite ein, während die Bevölkerung ein ärmliches Leben führt. Regimetreue Medien bombardieren die einfachen Bürger durch die »Sonya-Show« mit Fake News und verharmlosen die Zustände.

Kein Wunder, dass es gerade junge Leute nicht in so einem Staat hält! Viele Bürger haben nur noch wenig Hoffnung, dass sich



Der Film »Easy Rider« gilt als Paradebeispiel des Roadmovie-Genres und machte den Song »Born to be Wild« zum Hit.

**Eignet sich für euch, wenn …**
… ihr Roadtrip-Filme liebt.
… ihr eine emotionale Achterbahn erleben wollt.
… ihr keine klar definierte Hauptfigur braucht.

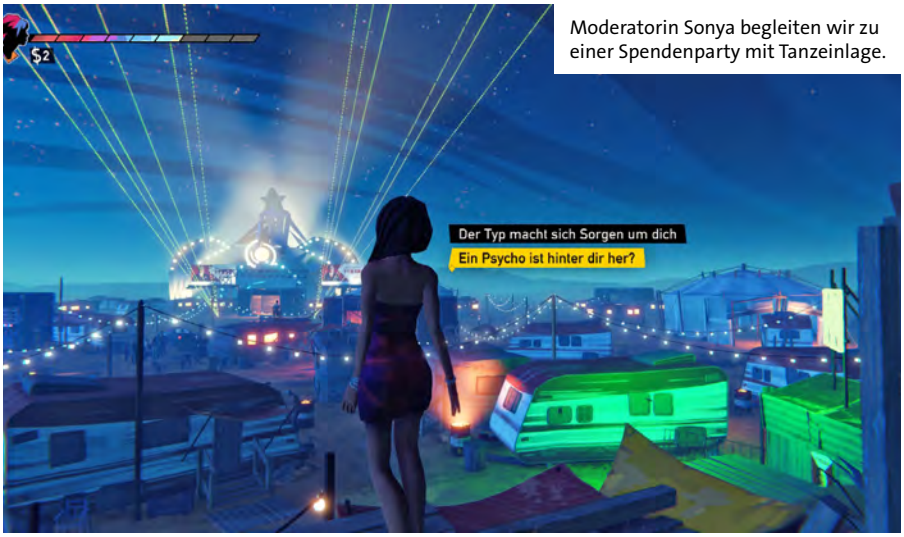
**Eignet sich für euch nicht, wenn …**
… ihr keine Lust auf Gewalt und Tod habt.
… Walking-Simulator-Spiele nicht euer Ding sind.
… ihr Minigames nicht mögt.

beim anstehenden Wahltag etwas ändert, da Tyraks demokratisch orientierte Herausforderin Florres nur wenig Unterstützung findet. In dieser Situation wählt ihr euch einen von drei namenlosen Teenies aus, die mit unterschiedlicher Geldreserve, Energie und Entfernung zur Grenze starten. Jedes der sieben bis zum Wahltag spielbaren Kapitel beinhaltet mehrere Szenen, innerhalb derer die Jugendlichen mit wechselnden Mitfahrgelegenheiten den Weg zur Grenze zurücklegen und dabei einer von sieben möglichen Reisebekanntschaften begegnen.

Abseits einiger simpler Minispiele bewegt ihr euch in Ego-Perspektive durch die Szenen und nutzt die sehr überschaubaren Interaktionsmöglichkeiten, um Gespräche zu beginnen, Gegenstände genauer anzusehen oder einzusetzen. So ähnelt Road 96 am ehesten einem 3D-Walking-Simulator, der trotz simpler Comic-Grafik mit schön gestalteten Szenerien besticht. Der Fokus des Spiels liegt wie bei einem echten Roadmovie auf den Begegnungen mit Reisebekanntschaften, Gesprächen und der emotionalen Achterbahn, die euch in den prozedural generierten Kapitelgeschichten erwartet.

## Teenie-Geschichten

In jedem Kapitel spielt ihr die Reisegeschichte eines neuen Teenies. Gelingt euch die Flucht, werden eure Figuren von der Polizei geschnappt oder kommen sie auf der Flucht ums Leben, endet das Kapitel, und das nächste startet mit einer neuen Teenager-Auswahl. Mehr als ein detailarmes Porträt seht ihr jedoch nicht von der jeweils verkörperten Person – aber wichtiger als das Aussehen ist schließlich das, was ihr tut. Immer wieder entscheidet ihr, ob eure Teenies anderen helfen oder nur an sich selbst denken, was auch den späteren Verlauf der Geschichte verändert.



Moderatorin Sonya begleiten wir zu einer Spendenparty mit Tanzeinlage.

In Gesprächen oder durchs Zerstören von Wahlplakaten bekennt sich euer Teenie zu einer politischen Meinung. Entweder bleibt ihr neutral und unterstützt damit indirekt Diktator Tyrak, hofft auf eine gewaltsame Revolution oder bevorzugt die gemäßigte Wende durch demokratische Wahlen. Die Summe eurer Entscheidungen beeinflusst nach dem Abschluss des siebten Kapitels die Ereignisse am Wahltag. Echte Auswirkungen seht ihr jedoch nur, wenn ihr euch in allen sieben Kapiteln für eine Seite entscheidet, da ansonsten eure bevorzugte Partei nicht genug Unterstützung gewinnt.

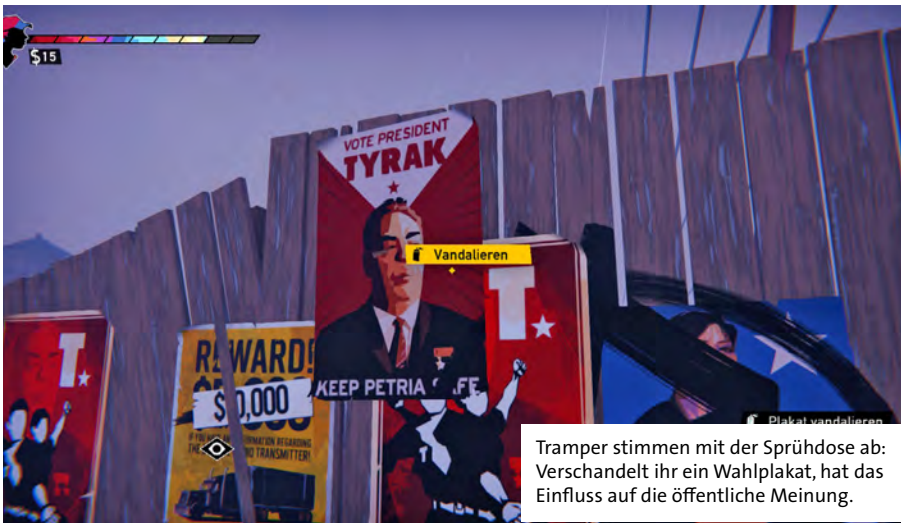
## Vergammelte Burger und geklaute Autos

Als Tramper dürft ihr nicht wählerisch sein und müsst jede Gelegenheit nutzen, eure beiden Ressourcen Geld und Energie aufzustocken. Mit Geld bezahlt ihr Essen, eine sichere Unterkunft, leistet euch ein Taxi oder den Überlandbus als Mitfahrgelegenheit. Auch an der Grenze ist ein dicker Geldbeutel hilfreich, da ihr damit Schlepper entlohnt und korrupte Wachleute schmiert. Klaut ihr irgendwo einen Autoschlüssel, könnt ihr euch sogar kostenlos mit einem Auto wechselnder Güte davonmachen.

Energie dient euch als Aktionsressource und wird als Balken links oben am Bildschirmrand dargestellt. Jede wichtige Aktion abseits von Szenenwechseln kostet euch Energie, beispielsweise wenn ihr statt zu trampen die Straße entlanglauft oder auf einen Berg klettert. Aufgefüllt wird die Energie durch eine Runde Schlaf in einer sicheren Umgebung, Essen und Getränke; selbst vergammeltes Futter zählt. Sinkt die Energieanzeige auf null, ist die Reise aber schnell vorbei: Erschöpfte Teenager sind Freiwild für die Polizei Petrias und werden eingebuchtet, sobald ihr die Szene beendet.

## Bekanntschaften von zart bis hart

Ein waschechter Roadtrip lebt vor allem von den Begegnungen – und die haben es bei Road 96 in sich. Im Gegensatz zur eher klischeehaft gestalteten Spielwelt fallen die in jeder Szene stattfindenden Begegnungen



Tramper stimmen mit der Sprühdose ab: Verschandelt ihr ein Wahlplakat, hat das Einfluss auf die öffentliche Meinung.



## MEINUNG



Gloria H. Manderfeld
@nerdgedanken

Manche Spiele lassen mich nach dem Erreichen des Abspanns einfach nicht los. Wenn das passiert, weiß ich, dass das Entwicklerteam etwas grundlegend richtig gemacht hat. Mir gehen nicht nur die tollen Musikstücke von Road 96 nicht mehr aus dem Kopf, sondern auch so einige Momente, die mich beim Durchspielen ganz unvermittelt gepackt haben. Beispielsweise als ich an der Grenze von wild um sich schießenden Beamten verfolgt wurde und der Teenie, der mich auf der Flucht begleitete, vor meinen Augen erschossen wurde. Oder als ich mit Tramperin Zoe ein Musik-Minispiel mit Posaune mehr schlecht als recht beendet habe und sie sich über meine kümmerlichen Versuche schlapp gelacht hat.

Oder der Moment, in dem ich mit einer Leiche in einem Schrank eingesperrt war – ihr seht schon, die Spielerfahrung ist wie ein Kessel Buntes, von allem ist etwas mit dabei. Da kann ich auch die klischeehaft in Gut und Böse unterteilte Spielwelt akzeptieren, weil mich Road 96 trotz dieses Kritikpunktes richtig mitgerissen hat und viele Situationen einfach so überraschend waren, dass ich instinktiv reagieren musste. Auf jeden Fall bin ich jetzt neugierig genug, um einen zweiten Durchgang zu starten, weil ich wissen will, was ich beim ersten Versuch verpasst habe.




Sind die Räuber Stan und Mitch unsere Begegnung, wird es zumeist ziemlich kriminell.

umso interessanter aus. Alle sieben möglichen Reisebekanntschaften bringen eine vielschichtige Geschichte mit, die ihr erst im Verlauf mehrerer Kapitel kennenlernt. Der Trucker John schleppt beispielsweise ein Geheimnis mit sich herum, Polizistin Fanny muss sich zwischen Pflichterfüllung und Gewissen entscheiden, und Moderatorin Sonya von der »Sonya-Show« ist nicht nur eine oberflächliche Ja-Sagerin und so weiter.

Ab und an sackt ihr von euren Bekanntschaften sogar nützliche Boni ein und lernt beispielsweise hacken, erhaltet einen Dietrich oder erweitert die Energieleiste. Diese Boni bleiben auch in kommenden Kapiteln erhalten und versorgen euch mit weiteren Handlungsoptionen.

### Atmosphäre unterwegs

Die ausschließlich englische Sprachausgabe schafft es trotz Sprachbarriere und dank der hervorragenden Sprecher, Stimmung und Haltung der Reisebekanntschaften zu vermitteln. Ganz besonders deutlich wird das bei Taxifahrer Jarod, der euch auf seinem Rachetrip in eine Menge beängstigender Situationen stürzt und dessen von einer Sekunde auf die andere kippende Stimmung euch ein Gefühl von Ausgeliefertsein und Hilflosigkeit nachdrücklich vermittelt.

So prägen sich die in prozedural generierter Reihenfolge erlebten Szenen umso mehr ein und lassen nie Langeweile aufkommen. Ruhige, melancholische Momente wechseln sich mit spannenden und stressigen Situationen ab, in denen eure Teenager auch in Lebensgefahr geraten können. Seid also darauf gefasst, mit Gewalt und Tod konfrontiert zu werden – immerhin bekommt ihr es mit einem Serienkiller, korrupten Polizisten und Kriminellen zu tun. Auch der hervorragende, einprägsame 90er-Soundtrack trägt wesentlich zur Immersion bei und macht Road 96 zu einem wilden, abwechslungsreichen Ritt. Kleinere Abstriche fürs ansonsten gelungene Gesamtpaket gibt's wegen nicht immer präzisen Untertitelübersetzungen, ab und an auftretenden Framedrops in Szenen mit langer Kamerafahrt und bisweilen matschig ausfallenden Texturen. ★




Gemeinsam mit Tramperin Zoe erreichen wir einen wunderschönen Ort an der Grenze.

## ROAD 96

### SYSTEMANFORDERUNGEN

| MINIMUM | EMPFOHLEN |
|---|---|
| Core i5 4460 / FX-6300 | Core i5 8600K / Ryzen 5 1600X |
| GTX 1060 / Radeon RX 5700 | RTX 2060 / Radeon RX 5700XT |
| 8 GB RAM, 15 GB Festplatte | 16 GB RAM, 15 GB Festplatte |

**PRÄSENTATION** ★★★★☆

⊕ passende Comic-Grafik ⊕ herausragende englische Sprecher ⊕ 90er-Jahre-Soundtrack ⊕ Szenenbeleuchtung ⊖ manchmal matschige Texturen

**SPIELDESIGN** ★★★★☆

⊕ guter Mix aus Dialogen und Minispielen ⊕ vielfältige Szenen ⊕ abwechslungsreiche Minispiele ⊕ Tod kein Scheitern ⊖ teils sehr linear

**BALANCE** ★★★★☆

⊕ Minispiele leicht zu verstehen ⊕ faire Energiemechanik ⊕ Boni haben Vorteile ⊖ kein freies Speichern ⊖ Lösungsweg manchmal undurchsichtig

**ATMOSPHÄRE / STORY** ★★★★☆

⊕ faszinierende Bekanntschaften ⊕ abwechslungsreiche Erzählweise ⊕ spannende Gefahrenmomente ⊕ Entscheidungen ⊖ klischeehaftes Szenario

**UMFANG** ★★★★☆

⊕ pro Spieldurchlauf sieben Kapitel ⊕ hoher Wiederspielwert ⊕ New Game Plus ⊕ viele unterschiedliche Minispiele ⊖ nur ein Spielstand

**FAZIT**

Abwechslungsreicher Roadtrip, der durch viele unterschiedliche Begegnungen zur emotionalen Achterbahnfahrt wird.



DAS NEUE KOMPENDIUM ZUM FLIGHT SIMULATOR

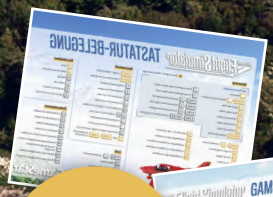
# JETZT BESTELLEN

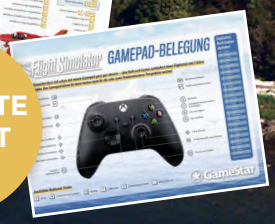





XXL DOPPEL POSTER








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?

**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€**

| | |
|---|---|
| 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/flightsim**

Available on the App Store

Get it on Google play

* Versandkosten innerhalb Deutschlands 2,90 Euro • Versand außerhalb Deutschlands 4,90€ • Alle Preise inkl. Mwst. • Anbieter: Webedia Gaming GmbH, Ridlerstr. 55, 80339 München, Registergericht München, HRB 99187, Geschäftsführer: Marc-Andrea Albert • Kundenservice: kundenservice@gamestar.de



**Eignet sich für euch, wenn ...**
... ihr ungestört Siedlungen errichten wollt.
... ihr Voxel-Grafik mögt.
... ihr gerne Transportketten aufbaut.

**Eignet sich für euch nicht, wenn ...**
... ihr eine handfeste Bedrohung braucht.
... ihr hohe Storyansprüche habt.
... ihr auf einen Mehrspielermodus Wert legt.

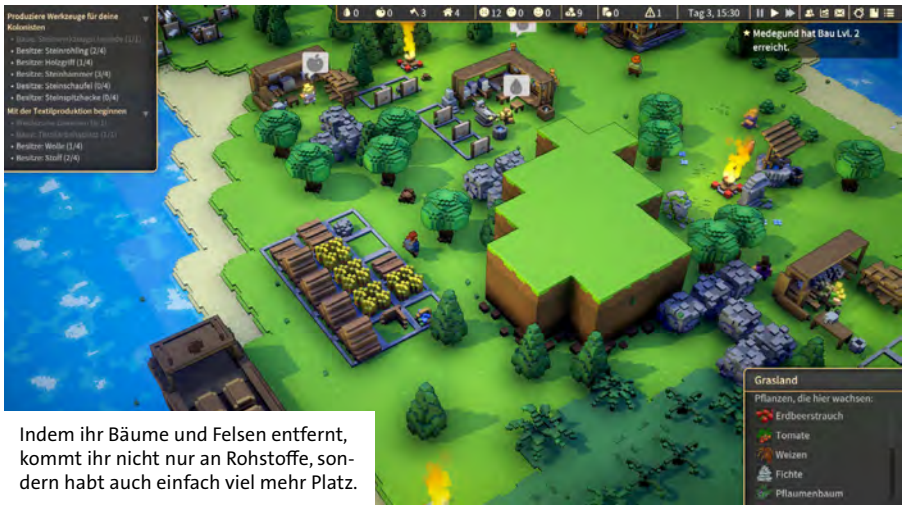
## Kubifaktorium

# FACTORIO FÜR EINSTEIGER

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Mirko Seithe** Entwickler: **Mirko Seithe** Termin: **16.12.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **17 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **–**

Mit Factorio als großem Vorbild und Klötzchen-Look à la Minecraft richtet sich Kubifaktorium vor allem an jene Sorte Spieler, die gerne ungestört vor sich hin bauen. Von Enrico Marx

Der Kampf ums Überleben in Frostpunk, dutzende Zivilisationsstufen mit unterschiedlichen Bedürfnissen in Anno, riesige, automatisierte Fabriken in Factorio, bei denen uns der Kopf raucht: Das Genre der Aufbaustrategie ist enorm komplex und schreckt daher oft neue Spieler ab. Hier setzt das überschaubare Kubifaktorium an, das zu großen Teilen im Alleingang von Wirtschaftswissenschaftler Mirko Seithe entwickelt wird und eine sehr einsteigerfreundliche Erfahrung bietet. Aber reicht das, um den Genre-Toptiteln den Rang abzulaufen? Wir haben Kubifaktorium 30 Stunden lang auf Herz und Tieren getestet. Dabei entpuppte sich der deutsche Aufbauspaß als enorm kurzweiliger Titel, der jedoch für Aufbauexperten etwas zu seicht ist.




Indem ihr Bäume und Felsen entfernt, kommt ihr nicht nur an Rohstoffe, sondern habt auch einfach viel mehr Platz.

### Solide Aufbaumechaniken

In Kubifaktorium ist es euer Ziel, eine Kolonie aufzubauen. Dieser Aufgabe geht ihr sowohl im freien Spiel, in dem ihr euch eigene Zielen setzen könnt, als auch in der Kampagne nach (dazu später mehr). Nachdem euer Schiff zu Beginn einer Runde an einer Insel angelegt hat, beginnt ihr damit, euer Kontingent an Kolonisten mit Aufgaben zu betrauen. Die kleinen Pixelfigürchen klopfen Steine, fällen Bäume oder ernten Nahrungsquellen ab. Die Rohstoffe, die ihr daraus erhaltet, wollen natürlich irgendwo gesammelt werden. Am besten eignet sich hierfür eine dedizierte Lagerfläche, die ihr überall schnell ausweisen könnt.

Die zwischengelagerten Materialien werden dazu verwendet, erste Werkstätten zu errichten. Hier werden etwa aus Holzbrettern Griffe hergestellt, die ein Bestandteil von Werkzeugen sind. Werkzeuge sind ihrerseits erforderlich, um fortgeschrittene Gebäude zu errichten. Man kennt das.

Die Produktionsketten werden natürlich immer länger und komplexer, was euch dementsprechend vor neue Herausforderungen stellt: Hier will eine Werkstatt besser platziert werden, dort drüben reicht der Platz im Lager wieder einmal nicht aus, und an Rohstoffen mangelt es ja sowieso immer. Kubifaktorium erweckt das Bedürfnis, alle Warenkreisläufe möglichst optimal zu gestalten, was auch die größte Stärke des Spiels ist. Dabei überfordert Kubifaktorium seine Spieler allerdings nie. Das sehr umfangreiche, in kleine Häppchen aufgeteilte Tutorial führt euch behutsam an die Spielmechaniken heran. Auch im freien Spiel wird auf Genreanfänger Rücksicht genommen. Eure Kolonisten haben zwar Bedürfnisse wie etwa den Wunsch nach einer Behau-



Unser Kampfroboter (Mitte) wurde von zwei Mumien umzingelt und pfeift schon aus dem letzten Loch.

Was tun, wenn man keinen Hamster zur Hand hat? Genau, man schickt einen Bewohner auf das Laufband (rechts), um Strom zu erzeugen.





In der Kampagne müssen wir unter anderem genug Ressourcen sammeln, um eine uralte Galeone zu reparieren.

Fünf der elf Inseln haben wir hier schon besucht. Ab diesem Punkt stellen sich aufgrund des Missionsdesigns Ermüdungserscheinungen ein.



sung oder nach Nahrung. Erfüllt ihr diese Bedürfnisse nicht, arbeiten die Einwohner allerdings nur etwas langsamer, sterben aber nicht, wie es in einem Survival-Aufbauspiel der Fall wäre.

Apropos Kolonisten: Unsere kleinen Schützlinge verbessern rollenspielartig ihre Fähigkeiten in Bereichen wie Landwirtschaft oder Handwerk, einfach indem sie diese ausüben. Wir können selbst Aufgabenbereiche der Kolonisten festlegen, allerdings macht Kubifaktorium das auch automatisch. Wer auf Mikromanagement steht, kann ebenso Zonen markieren, die unsere Kolonisten gar nicht erst betreten dürfen, um Laufwege zu optimieren. Aber ihr werdet auch nicht dafür bestraft, wenn ihr solche Feinheiten links liegen lasst.

## Automatisierungsoptionen und seichte Kämpfe

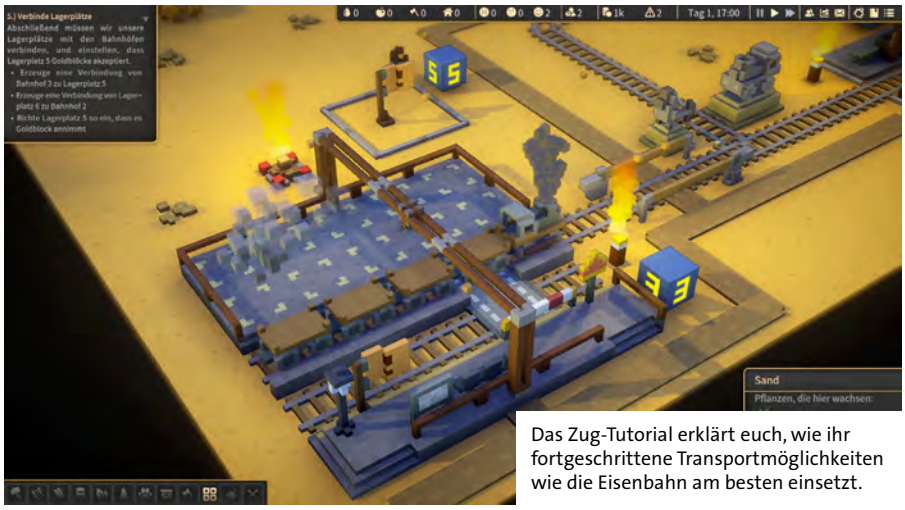
Die einsteigerfreundliche Ausrichtung des Spiels zieht sich durch alle Bereiche. Wie im großen Vorbild Factorio spielt Automatisierung auch in Kubifaktorium eine große Rolle. Oder genauer gesagt: könnte eine große Rolle spielen, denn zwingend notwendig ist sie nicht, um mit dem Spiel Spaß zu haben.

Wer sich jedoch darauf einlässt, verlegt auch hier Förderbänder und stellt Greifarme auf, wie man es aus Factorio kennt. Wenn ihr es schafft, dass eure Warenkreisläufe ganz ohne Mithilfe der Kolonisten auskommen, stehen euch deutlich mehr Arbeitskräfte für wichtigere Aufgaben wie den Bau neuer Gebäude zur Verfügung.

In diesem Zusammenhang solltet ihr ebenfalls bedenken, wie ihr eure Waren über längere Strecken transportieren wollt. Natürlich können die Kolonisten selbst Güter tragen, Pferde sind aber bereits deutlich effektiver. Später stehen dann sogar Eisenbahnen und Zeppeline in euren Diensten. Folglich ist in eurer Kolonie irgendwann richtig viel los – es wuselt an allen Ecken und Enden. Und was bei den früheren Siedlern schon so schön geklappt hat, funktioniert hier immer noch prima.

Ebenfalls an Die Siedler erinnert die Art, wie ihr in Kubifaktorium euer Gebiet vergrößert. Rote Markierungen zeigen die Ausmaße eures Einflussbereiches an, mit Leuchtfeuern könnt ihr ihn erweitern. Beim Expandieren werdet ihr selbstverständlich auch auf andere Lager treffen, die euch nicht wohlgesonnen sind und euch daran hindern, eure Kolonie auszudehnen.

Nun könnt ihr entweder die Forderungen der Lager erfüllen und ihnen Güter zusenden, woraufhin sie einfach verschwinden. Wer lieber etwas rabiater vorgeht, kann natürlich auch seine Kämpfer zu den Feindlagern schicken und diese mit Gewalt niederreißen. Dazu müsst ihr in den Einstellungen



Das Zug-Tutorial erklärt euch, wie ihr fortgeschrittene Transportmöglichkeiten wie die Eisenbahn am besten einsetzt.

## MEINUNG



Enrico Marx
@GameStar_de

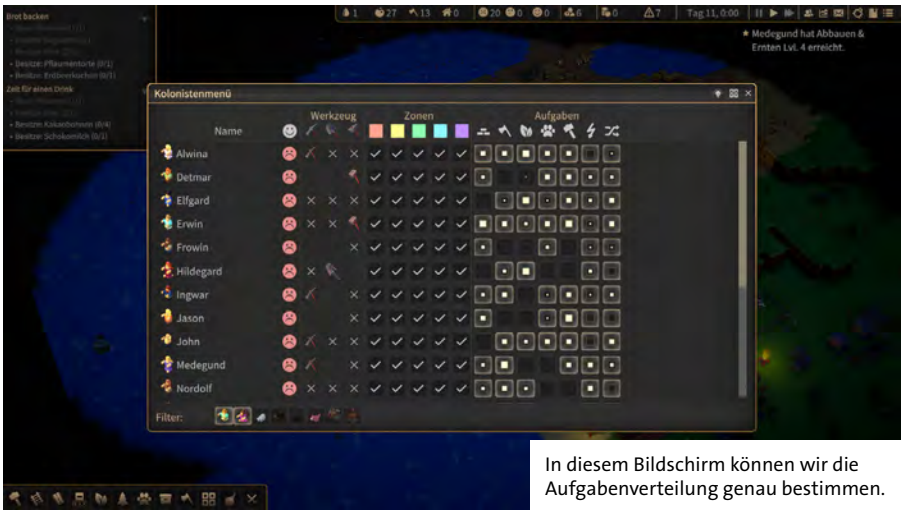
Kubifaktorium ist mir grundsätzlich sehr sympathisch. Hier bekomme ich einfach eine idyllische Aufbauerfahrung geboten, die ganz ohne Druck oder irgendwelche Survival-Mechaniken auskommt. Dafür kann ich dem Spiel auch die schwachen Kämpfe verzeihen. Kritischer sehe ich da eher die dürftige Langzeitmotivation oder das Fehlen eines Mehrspielermodus. Über die Kampagne möchte ich an dieser Stelle ebenfalls den Mantel des Schweigens legen. Um den Genreplatzhirschen Factorio und Satisfactory Konkurrenz zu machen, reicht der Funktionsumfang aktuell noch nicht aus. Aber wenn das Spiel auch in den kommenden Jahren weiterhin mit Updates versorgt wird, könnte aus Kubifaktorium mehr als nur ein Geheimtipp werden.



Sein erstes Spiel erschien bereits 2016. Name: Boss Constructor.

jedoch erst den »Expertenmodus« aktivieren, sonst gibt es in Kubifaktorium nämlich gar keine Kloppereien.

Das ist bezeichnend, denn leider sind die Kämpfe enorm langweilig geraten: Ihr befehlt euren Einheiten den Angriff, kleine Figürchen tauschen mit schwer zu entziffernden Animationen Schläge aus, Lebensbalken sinken, der Verlierer löst sich unspektakulär in Luft auf. Spannung geht anders.




In diesem Bildschirm können wir die Aufgabenverteilung genau bestimmen.

## Wie steht es um die Langzeitmotivation?

Auch abseits der Kämpfe hat Kubifaktorium mit einigen Problemen ... zu kämpfen. So unterhaltsam die Wirtschaftskreisläufe und Transportketten erst einmal sein mögen, hat man doch nach spätestens drei bis vier Dutzend Stunden alles gesehen, was das Spiel zu bieten hat.

Verglichen mit Factorio fehlt es hier an Langzeitmotivation. Das liegt unter anderem auch daran, dass uns der Genremeilenstein von Wube Software durch die Forschungsmechanik immer eine verlockende Karotte vor die Nase hält: Wir sehen dort schon zu Beginn des Spiels, welche tollen Gebäude und neuen Funktionen wir später noch freischalten können, und sind entsprechend motiviert, dies auch tatsächlich noch zu tun. Kubifaktorium fehlt nicht nur ein solches Feature, es herrscht auch generell ein Mangel an coolen Endgame-Belohungen wie etwa dem Spidertron.

## Story-Fans, seid gewarnt!

In Kubifaktorium gibt es auch keinen Mehrspielermodus, also müsst ihr notgedrungen die Kampagne des Spiels ausprobieren, wenn euch das freie Spiel zu langweilig wird. Hier begleitet ihr eine Gruppe von Kolonisten auf der Suche nach einer neuen Heimat, denn ihre alte wurde durch Kriege und Ausbeutung der Umwelt vernichtet.

Ihr besucht elf unterschiedliche Inseln, wobei drei von ihnen optional sind. Leider ist das Spielprinzip enorm repetitiv: Ihr müsst jedes Mal Aufgaben der Sorte »Beschaffe X von Material Y« absolvieren, ladet am Ende der Mission eure erwirtschafteten Güter ein und nehmt sie auf die nächste Insel mit. Letzteres klingt anfangs interessant, allerdings bedeutet dies im Umkehrschluss auch, dass ihr jedes Mal eure gesamte Infrastruktur komplett neu aufbauen müsst, was schnell lästig wird.

Schlimmer noch ist allerdings die eigentliche Geschichte. Die Handlung wird in unvertonten Dialogfenstern fortgeführt. Gezeichnete Charakterportraits sind hier in Sachen Inszenierung schon das Höchste der Gefühle. Unsere Kolonisten sind charakterlich eindimensional, wobei die Eindimensionalität darin besteht, dass sie sich geradezu schmerzhaft gutmütig und naiv verhalten.

Positiv ausgelegt eignet sich die Geschichte damit gut für kleine (und zwar wirklich sehr kleine!) Kinder, da das Spiel im Grunde eine positive und begrüßenswerte Botschaft aussendet: Achtet auf eure Umwelt, lebt in Frieden – solche grundlegenden Dinge eben. Jeder Erwachsene sollte die Dialogfenster jedoch so schnell wie möglich wegklicken, um Fremdschamanfälle auf ein Minimum zu reduzieren.

Auch die Grafik passt zum unschuldigen, freundlichen Konzept hinter Kubifaktorium. Fans von Voxeln, Blöcken und allem, was quadratisch ist, kommen hier voll auf ihre Kosten. Leider führt der Grafikstil aber auch dazu, dass unsere Siedlungen eben nicht sonderlich imposant aussehen, sondern bestenfalls ... nun, süß. Auch unsere Kolonisten sind viel zu abstrakte Klötzchenansammlungen, als dass wir eine wirkliche Beziehung zu ihnen aufbauen könnten. Dafür ist die musikalische Gestaltung sehr angenehm und lädt zum Mitsummen ein.

Kubifaktorium eignet sich also für sehr ruhige Naturen und absolut unbeleckte Einsteiger ins Genre, allerdings werden Aufbauexperten hier auf lange Sicht wohl eher nicht glücklich. Wenn ihr trotzdem herausfinden wollt, ob das Spiel etwas für euch ist, solltet ihr euch einfach mal die kostenlose Demo auf Steam anschauen. ★




Wahre Worte, Oswald, wahre Worte. Alkoholische Getränke helfen übrigens auch enorm dabei, die Dialoge zu verkraften.

## KUBIFAKTORIUM

### SYSTEMANFORDERUNGEN

| MINIMUM | EMPFOHLEN |
|---|---|
| i5 7600K / Ryzen 5 1400 | i5 7600K / Ryzen 5 1400 |
| GTX 580 / Radeon HD 8970M | GTX 580 / Radeon HD 8970M |
| 4 GB RAM, 300 MB Festplatte | 4 GB RAM, 300 MB Festplatte |

**PRÄSENTATION** ★★☆☆☆

⊕ verschiedene Biome ⊕ ansprechender Soundtrack ⊖ sehr minimalistische Animationen ⊖ schwache Inszenierung ⊖ generelle Detailarmut

**SPIELDESIGN** ★★★☆☆

⊕ komplexe Produktionsketten ⊕ viele Transportmöglichkeiten ⊕ Kolonisten mit unterschiedlichen Fähigkeiten ⊖ seichte Kämpfe ⊖ repetitiv

**BALANCE** ★★★★☆

⊕ hilfreiche Tutorials ⊕ sehr einsteigerfreundlich ⊕ Kampagne wird langsam schwerer ⊕ kein Ressourcenmangel ⊖ für Veteranen viel zu leicht

**ATMOSPHÄRE / STORY** ★★★☆☆

⊕ ungestörtes Bauen ⊕ beruhigende Atmosphäre ⊕ geschäftiges Treiben der Kolonisten ⊖ schwache Dialoge ⊖ uninteressante Geschichte

**UMFANG** ★★★☆☆

⊕ optionale Missionen ⊕ viele Gebäude ⊕ Mod-Unterstützung mit Steam Workshop ⊖ nicht genug Endgame-Inhalte ⊖ kein Mehrspielermodus

**FAZIT**

Geruhsames Aufbauspiel für Produktionskettenliebhaber, das jedoch Schwächen bei Kampagne und Langzeitmotivation aufweist.



# GameStar digital

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




**MEHR ALS 50% SPAREN**
GameStar.de/app12

12 Ausgaben nur 34,99€

### EINE APP FÜR ALLES

GameStar und Sonderhefte komfortabel in einer App kaufen und lesen

### HEFTVIDEOS

Alle GameStar-Videos der jeweiligen Ausgabe als Stream dabei

### ARCHIV

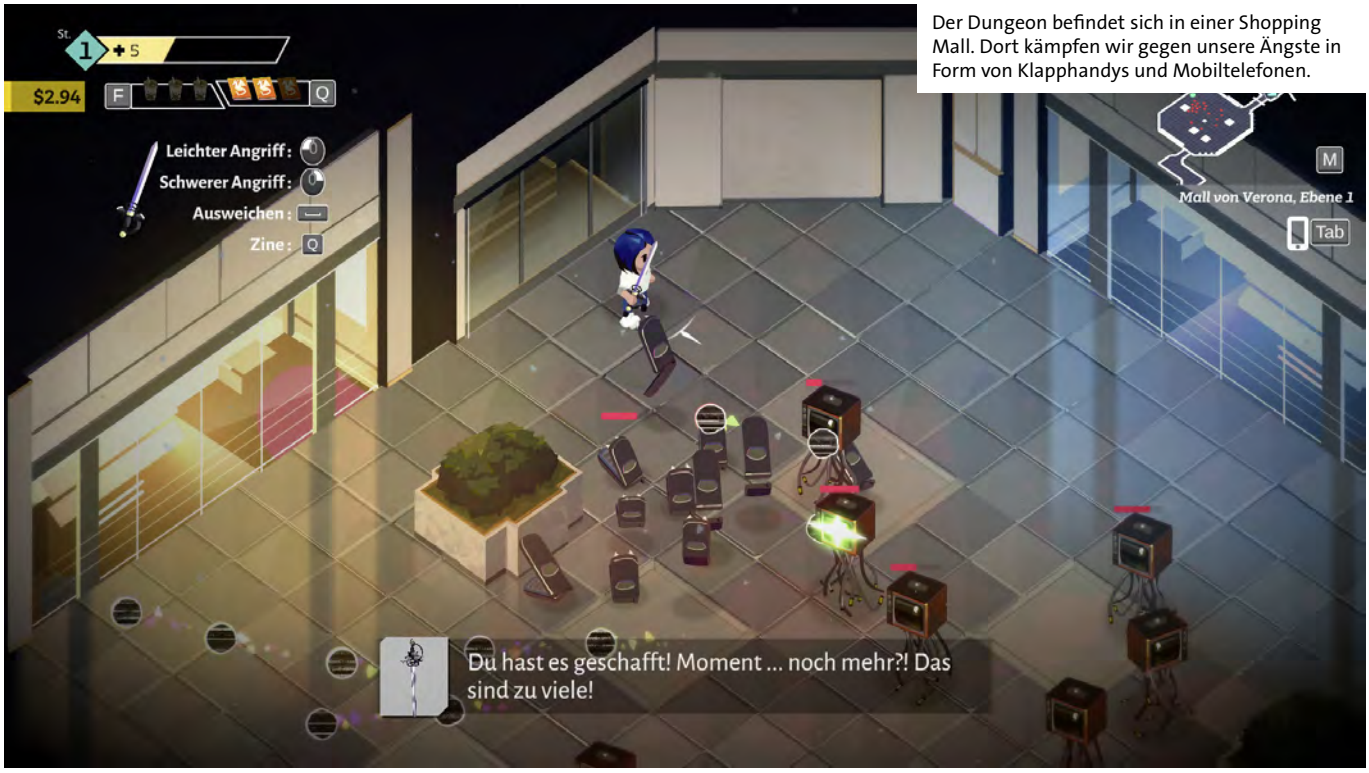
Zugriff auf komplettes GameStar-Heftarchiv während Abolaufzeit*

# JETZT DOWNLOADEN

**www.gamestar.de/epaper**

Get it on Google play | Available on the App Store

*Nur bei direkter Bestellung eines digitalen GameStar-Abos über den GameStar-Shop unter www.gamestar.de/shop. Kein Archivzugriff beim Abokauf über Google Play oder Apple App Store.
GameStar erscheint im Verlag Webedia Gaming GmbH, Ridlerstr. 55, 80339 München, Registergericht München, HRB 99187, Geschäftsführer: Nicolas John.
Die Kundenbetreuung erfolgt durch den GameStar Kundenservice, durchgeführt durch die ZENIT Pressevertrieb GmbH, Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Geschäftsführer: Joachim John




Der Dungeon befindet sich in einer Shopping Mall. Dort kämpfen wir gegen unsere Ängste in Form von Klapphandys und Mobiltelefonen.

## Boyfriend Dungeon

# SCHARFE **MESSER**

Genre: **Dating-Sim** Publisher: **Kitfox Games** Entwickler: **Kitfox Games** Termin: **11.8.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **17 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **Xbox Game Pass**

Vergessene Perlen

Boyfriend Dungeon wirft einen frischen Blick auf Dating-Simulationen. Doch reicht das, um auf lange Sicht zu überzeugen? Von Marylin Marx

Boyfriend Dungeon kommt mit einer Idee um die Ecke, die neu und absolut famos ist: Anstatt 08/15-Menschen den Hof zu machen, sind Waffen die Objekte eurer Begierde. Aber keine Sorge, diese speziellen Waffen können sich auch in Menschen (und eine Katze) verwandeln, sodass es nicht allzu komisch für alle Beteiligten wird.

Egal ob Dolch, Bohrschwert oder Mensch, unsere Bekanntschaften sehen in jeder Form umwerfend aus. Erst recht, wenn sie sich in den animierten Zwischensequenzen zum ersten Mal in ihre menschliche Form verwandeln. Doch unsere Waffenkollektion sieht nicht nur schneidig aus, sie beweist auch unheimlichen Tiefgang und Diversität. Jede und jeder unserer Waffenpartner und -partnerinnen kämpft mit eigenen Problemen, Ängsten und Unsicherheiten, die wir im Verlauf von Gesprächen und beim Kämpfen immer mehr erkunden. Mal leisten wir Beistand, nachdem ein geliebter Verwandter gestorben ist, mal müssen wir uns Stalkern oder toxischen Elternteilen stellen.

### Stumpfe Träger

Je tiefer die einzelnen Charaktere werden, desto flacher erscheinen wir jedoch als Hauptfigur. Neben einem sehr lieblosen Charaktereditor entpuppen sich auch die Antwortmöglichkeiten oftmals als zu einfach und undurchdacht. Der Grund oder die Erklärung hinter vielen Offenbarungen bleibt generell oftmals auf der Strecke, sodass die Charakterentwicklung sowohl bei uns als auch bei unseren Waffen der Begierde sprunghaft erscheint. Sind wir zu Beginn das kleine Mauerblümchen, können wir bereits nach wenigen Minuten und Treffen hemmungslos auf die Flirtversuche des Talwars eingehen, während uns die Sense auf der anderen Seite erst für einen Mörder hält, dann aber doch mit uns wandern geht. Ähnlich sieht es auch bei der Hauptgeschichte aus, die als spannender Thriller mit einer Waffenentführung anfängt, jedoch schnell an Fahrt verliert. Es scheint so, als ob es den Entwicklern und Entwicklerinnen an Zeit und Geld gefehlt hätte, um die spannende Idee in seiner verdienten Länge umzusetzen.

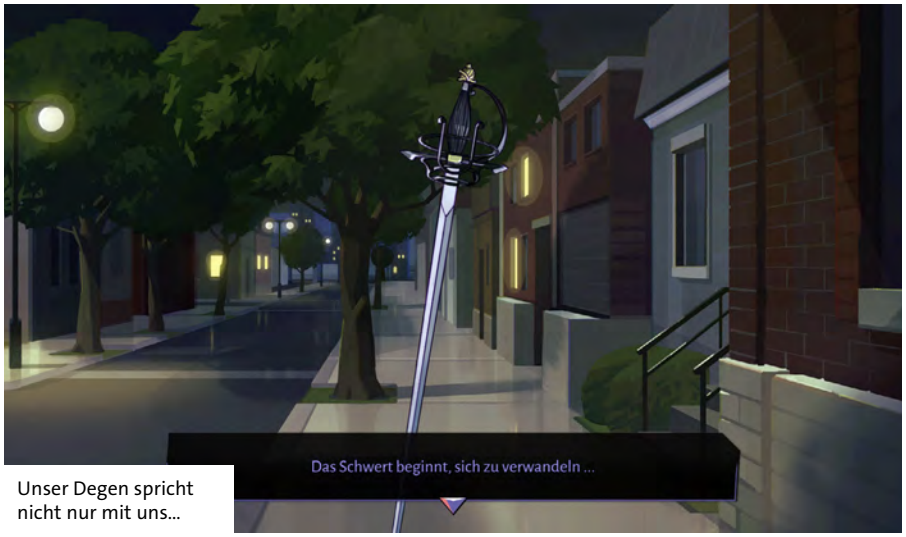
### Erst kämpfen, dann daten

Dank des abwechslungsreichen Mix aus Dungeon Crawler und Visual Novel kommt in den etwa sechs Stunden Spielzeit keine Lan-

### VON TRIGGERWARNUNGEN UND PRONOMEN

Obwohl Boyfriend Dungeon sich mit sehr düsteren Themen und moralischen Fragen beschäftigt, ist es dennoch sehr umsichtig. Neben einer Triggerwarnung am Anfang, dass schwierige Thematiken wie Stalking oder emotionale Manipulation aufkommen, könnt ihr beispielsweise auch die unterstützenden Nachrichten eurer Mutter abschalten, falls sie euch zu viel sein sollten. Darüber hinaus seid ihr im Charaktereditor natürlich vollkommen frei, mit welchem Pronomen ihr von den anderen Charakteren im Spiel angesprochen werden wollt.

 Boyfriend Dungeon wurde über Kickstarter finanziert, wobei 7.000 Unterstützer fast eine Viertelmillion Euro spendeten. 




Unser Degen spricht nicht nur mit uns...

**Eignet sich für euch, wenn ...**
... ihr eine etwas andere Dating-Sim wollt.
... ihr Wert auf spannende Charaktere legt.
... ihr auch platonische Freundschaften mögt.

**Eignet sich für euch nicht, wenn ...**
... Entscheidungen Konsequenzen haben sollen.
... ihr klassisches Geflirte nicht abkönnt.
... ihr Nacktheit oder Sexszenen erwartet.

geweile auf. Ganz im Gegenteil: Die knapp bemessene Spielzeit schöpft genau wie die Story auch in den Kämpfen nicht sein ganzes Potenzial aus. Zwar passt das Monsterdesign aus beißenden Klapphandys und Plattenspielern mit Stacheln perfekt zum Rest der Spielwelt, abwechslungsreich sind die Angriffsmuster der einzelnen Gegner bis auf wenige Bosskämpfe aber nicht.

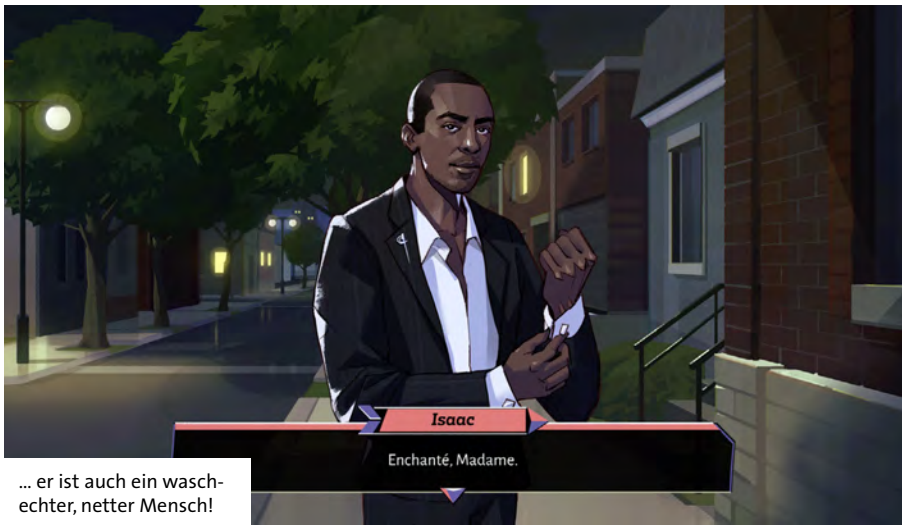
Etwas besser sieht es da schon bei unseren Waffen aus. Zwar schalten wir im Verlauf unserer Dates nur eine Handvoll Fähigkeiten frei, dafür spielt sich jede Waffe komplett anders und bringt ordentlich Schwung in die Dungeons. Dolch Valeria stattet uns beispielsweise mit einer Ausweichrolle aus, die unsere Gegner verwirrt, während wir mit Estoc Isaac Angriffe parieren können.

Der Schwierigkeitsgrad bleibt trotz weniger Gegnertypen und Fähigkeiten aber stets motivierend. Rüstungswerte gibt es keine, weswegen eure Stärke und Zähigkeit allein von eurem eigenen Level und dem eurer Waffen abhängen. Letzteres erhöht ihr, indem ihr im Dungeon mit der jeweiligen Waffe kämpft, bis ihr kurz vor einem Level-up steht. Um den Levelaufstieg abzuschließen, lädt euch euer Herzblatt dann auf ein Treffen in Dialogform ein. Die Dates sind im Gegensatz zu den Kämpfen aber viel zu einfach, weswegen ihr schon trampelig sein müsst, um die Waffe eurer Begierde zu verärgern.

## Da geht noch was

Boyfriend Dungeon hat viel Potenzial, nutzt es aber nicht, um ein wirklich rundes Kampf- und Dating-Erlebnis zu bieten. Immer wieder werden wir frustriert im Regen stehengelassen, weil Zusammenhänge und Charakterentwicklungen nicht in Ruhe erklärt und nur unsauber aufgelöst werden. Das Gleiche bei den Dungeons: Gerade als wir richtig in Fahrt kommen und einen Boss gelegt haben, ist die Party schon wieder vorbei, und es geht zurück an die Oberfläche.

Auch ein erneutes Durchspielen lohnt sich so gut wie nicht, weil ihr wenig Konsequenzen für Entscheidungen fürchten müsst und diese das Ende nur minimal beeinflussen. Es macht kaum einen Unterschied, ob ihr im ersten Durchlauf mit allen Waffen anbandelt oder nur einer einzigen den Hof macht. ★




... er ist auch ein waschechter, netter Mensch!

## MEINUNG



Marylin Marx
@Zaizencosplay

Ich liebe Boyfriend Dungeon sehr für seine Ideen, seine Charaktere und seinen modernen Ansatz, sich nicht nur auf Homo- und Heterosexualität zu beziehen. Davon können sich eine Menge Vertreter des Genres noch eine große Scheibe abschneiden. Auch der Umgang mit komplexen sozialen Problemen, Ängsten und deren Lösungen ist ein Paradebeispiel. Zusammen mit den tollen Animationen, der Liebe zum Waffendetail und den vielfältigen Kampfstilen hätte Boyfriend Dungeon wirklich alle Chancen gehabt, ein Vorreiter zu werden und ein für alle Mal zu beweisen, dass Dating-Simulation mehr sind als nur nackte Haut und peinliche Flirts. Umso trauriger, dass sich die Dating-Sim eher wie eine Zusammenfassung der eigentlichen Vision spielt. Viele Ideen versanden, viele Möglichkeiten bleiben ungenutzt. Das Endergebnis wirkt knauserig. Ich hoffe, dass der DLC, der zwei neue Romanzen und einen neuen Dungeon mitbringt, zumindest ein Pflaster auf die Wunde legen kann. Die Storyprobleme kann er aber nicht schließen.

## BOYFRIEND DUNGEON

### SYSTEMANFORDERUNGEN

| MINIMUM | EMPFOHLEN |
|---|---|
| E4400 / Athlon II X2 280<br>GTX 8300 / Radeon HD 3200<br>4 GB RAM, 3 GB Festplatte | i3 2100 / Phenom II X4 910e<br>GTX 9600 / Radeon HD 3850<br>4 GB RAM, 3 GB Festplatte |

### PRÄSENTATION ★★★☆☆

+ Charakter und Monsterdesign + Verwandlungsanimationen + Dialoge teilweise vertont − wenig Dungeon-Abwechslung − liebloser Charaktereditor

### SPIELDESIGN ★★★☆☆

+ Mix aus Dungeon Crawler und Visual Novel + jede Waffe anders + Bosskämpfe − wenig Gegnervariation − keine Quests oder Nebenaufgaben

### BALANCE ★★★☆☆

+ motivierende Lernkurve in Dungeons + Spiel wird nie unfair + kein Grind
− Dating sehr einfach − nur ein Schwierigkeitsgrad

### ATMOSPHÄRE / STORY ★★★★☆

+ spannender Thriller + Charaktere mit eigenen Problemen + Storyline für jede Romanze + tolle Dialoge − Charakterentwicklung sprunghaft

### UMFANG ★★☆☆☆

+ sieben Waffen + angemessene sechs Stunden Spielzeit − nur zwei Dungeons − Hauptstory hätte mehr Raum verdient − keine alternativen Enden

### FAZIT

Boyfriend Dungeon bietet einen frischen Blick auf Dating-Sims, ist aber bei Umfang und Storytelling in Summe doch zu knauserig.





Sprecher Alexander Gross spielte seine Rolle als Eric so überzeugend, dass er Hassnachrichten auf Twitter bekam. Nicht cool.



## Factory Town

# BOCK AUF BLOCK!

**Eignet sich für euch, wenn ...**
... ihr gerne geduldig tüftelt.
... euch Factorio zu technisch-nüchtern ist.
... ihr gern stundenlang an einer Map bastelt.

**Eignet sich für euch nicht, wenn ...**
... euch Kämpfe wichtig sind.
... ihr Wert auf Story und Missionen legt.
... ihr Top-Grafik und -Sound braucht.

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **82 Apps** Entwickler: **82 Apps** Termin: **17.11.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **17 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **–**

Vergessene Perlen

Förderbänder, Greifer, Bahnstrecken, Produktionsketten: Factory Town ist wie der gemütliche Bruder von Factorio – und macht genauso süchtig! Von Martin Deppe

Langsam kullert die Kohlekugel die Rutsche entlang, wird immer schneller, schießt einen Hügel runter, landet auf einem Holzfließband. Gemütlich geht's weiter auf ein Förderband aus Stoff. An einem T-Stück stößt eine Erzkugel dazu, gemeinsam flutschen die beiden auf einem Metallband daher – direkt hinein in die Schmiede. Sekunden später sind Kohle und Erz zu einer handlichen Eisenplatte geschmolzen.

Mit drei weiteren Platten geht die Reise weiter, diesmal per Karren. Nach einem flotten Roadtrip wird's dunkel, als unsere Metallplatte in einer Kiste verschwindet. Aber nur kurz, dann landet sie auf einem Eisenbahnwaggon, die Lok nimmt Fahrt auf und schnauft mit Waggons voller identischer Platten auf ein Labor zu.

Fasziniert beobachtet unsere Platte, wie hüpfende Männchen und Weibchen Bücher mit leeren Seiten ins Labor tragen – und aus unserer Platte ein Lehrbuch fertigen. Per Planwagen geht's zur Endstation: eine Schule, die Industrieforschungspunkte erzeugt.




Unser Bauernhof produziert Getreide, Kräuter, Zucker, Beeren und so weiter. Links rutschen Erzkugeln Richtung Schmiede.

### Dorfidylle ohne Killerkäfer

Und das waren nicht mal alle Transportmöglichkeiten, die euch das Aufbauspiel Factory Town bietet! Denn hier tuckern noch Frachtschiffe und Zeppeline umher, es gibt unterirdische Rohrleitungen, simple Indiana-Jones-Loren und ausgefeilte Sortierplatten, die Rohstoffe, Zwischenprodukte und Fertigwaren filtern, verteilen, weiterleiten.

Das klingt stark nach Factorio, aber Factory Town ist nicht so technisch-nüchtern. In der bunt-blockigen Welt versorgt ihr euer Dorf wie in einem klassischen Aufbauspiel mit Mahlzeiten, Getränken, Klamotten, Handwerkerbedarf und so weiter. Es gibt keine Gegner, also auch keine Verteidigungsanlagen – bei Factory Town ist vor allem der Transportweg das Ziel.

Die Siegbedingungen, zum Beispiel in den acht Kampagnenmissionen, lesen sich zunächst arg trocken: Produziere X Eisenbahnschienen, baue ein Bergwerk, schaffe Techniklevel X, mache X Bewohner happy. Und dann werdet ihr, abgesehen vom kurzen Tutorial, allein gelassen – im positiven Sinne. Denn Factory Town kaut euch nichts vor, sondern lässt euch selbst tüfteln.

Theoretisch könnt ihr fast jede Aufgabe lösen, indem ihr eure Bewohner alles von Hand machen lasst, zum Beispiel Tomaten pflücken, Milch melken, Fische fangen, Brennholz hacken, alles in die Küche schleppen, Fischsuppe kochen und in die Taverne tragen. Es sieht putzig aus, wenn die Arbeiter wie emsige Mensch-ärgere-dich-nicht-



Ihr könnt eure Stadt spezialisieren, zum Beispiel auf Weiterverarbeitung oder Landwirtschaft.



Sandkastenmodus: Effizienz-Fans können ihre Anlagen wie auf einer Computerplatine konstruieren (hier ein Workshop-Savegame von »STHedgehog«).

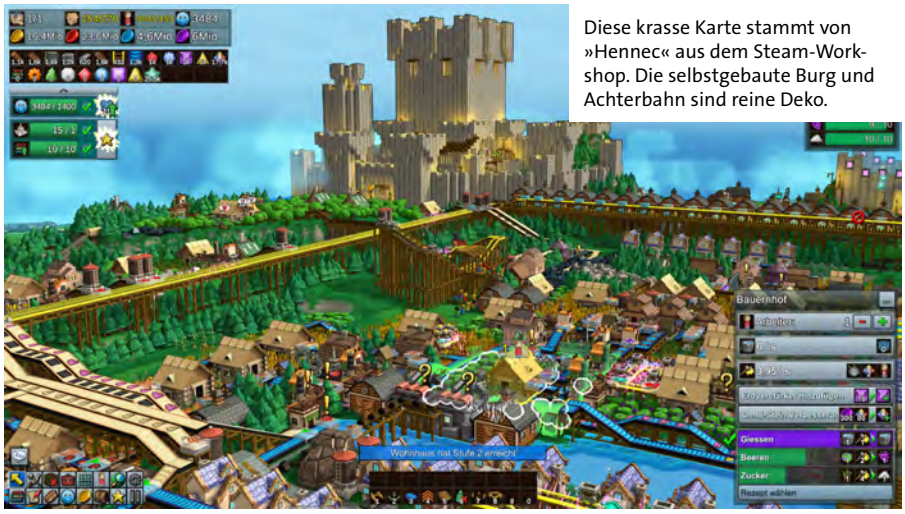
 Respekt: Factory Town ist eine One-Man-Show des Entwicklers Erik Asmussen, unterstützt von vier Grafikern. 

## MEINUNG



Martin Deppe
@GameStar_de

Factory Town ist mein Tüfteltipp: Hier könnt ihr selbst entscheiden, ob ihr Ressourcen klassisch von Arbeitern rumschleppen lasst oder mit Rutschen, Förderbändern, Karren, Planwagen, Schiffen, Eisenbahnzügen oder Luftschiffen befördert. Die Lernkurve steigt anfangs etwas steil, da vor allem das Bauen auf schrägem Terrain oder an Engstellen arg fummelig ist und die Höhenstufen teils schwer zu erkennen sind. Aber mit der Zeit bekommt man einen Blick dafür, und dann entwickelt Factory Town eine hohe Sogwirkung. Allein schon die unterschiedlichen Rutschen, Transportbänder und Schaltstellen sind für Tüftler eine wahre Fundgrube. Aber ich kann Factory Town auch klassischen Aufbauspielern empfehlen, denn grundsätzlich funktioniert alles auch ohne Automatisierung und effiziente Logistik, es dauert dann halt länger. Story-drumherum gibt's zwar nicht, aber das finde ich bei so einem Spiel nicht wirklich wichtig. Allerdings hätte ich mir die Kampagne etwas straffer gewünscht, denn ich muss etwa bei jeder Mission vieles neu erforschen. Aber dafür werde ich mit immer größeren Karten und immer mehr Möglichkeiten belohnt – und schwupps, sind wieder ein paar Stunden rum!



Diese krasse Karte stammt von »Hennec« aus dem Steam-Workshop. Die selbstgebaute Burg und Achterbahn sind reine Deko.

Pöppel umherhüpfen. Aber viel effizienter (und cooler!) ist es doch, alles zu automatisieren. Denn Karren sind schneller und transportieren gleich vier Waren auf einmal, Tomaten sind praktischerweise rund und kullern von allein eine Rutsche entlang, Milch von der Weide gibt's aus der unterirdisch verlegten Rohrleitung, und Fritzes Fische fahren flink Fließband.

### Erstmal nur fummeln

Allerdings hat mich Factory Town im Test anfangs oft wahnsinnig gemacht. Gerade im schrägen Gelände, also an Hügeln oder Seeufern, ist das Bauen oft umständlich. Zum Beispiel müssen Förderbänder auf einer bestimmten Höhe an eine Produktionsstätte angeflanscht werden – wenn es nicht genau passt, müsst ihr mit Pfeilern ausgleichen oder das Gebäude nachträglich verschieben. Und weil die einzelnen Geländefelder (Tiles) viel größer sind als im feingliedrigeren Factorio, wird es vor allem im Dorf selbst oft eng.

Hinzu kommt, dass eure Bewohner nicht über Förderbänder und Rutschen klettern können. Wenn ihr nicht aufpasst, habt ihr schnell mal eine Figur »eingemauert«. Die lassen sich zwar versetzen, aber wenn sie ihr Ziel nicht erreichen können, nutzt die gewitzteste Förderbandstrecke nichts. Brücken schaffen Abhilfe, müssen aber mit Rampen und Co. stückweise gebaut werden. Und: Eure Bewohner blockieren sich an Engstellen gegenseitig. Anfangs wollten wir ihnen in den Hintern treten – wenn Mensch-ärgere-dich-nicht-Pöppel einen Hintern hätten!

### Der Knoten platzt

Aber mit Ausprobieren und etwas Geduld bekommt man die Startschwierigkeiten gut in den Griff. Wichtiger Tipp: Im Dorf selbst möglichst wenig Produktionsstätten errichten, auch wenn dann die Wege zum Marktstand, Gemischtwarenladen und den Endkunden schön kurz sind. Aber ihr habt hier kaum Platz für Rutschen, Förderbänder und Schienen. Außerdem wächst euer Dorf mit der Zeit, und ihr braucht die freien Grundstücke für mehr Wohnhäuser. Löblich: Factory Town hat neben einem sehr umfangreich konfigurierbaren freien Spiel und dem Sandkastenmodus mehrere Übungskarten mit Schwerpunkten, zum Beispiel zum Eisenbahnverkehr. Denn die Loks brauchen Wasser und Brennstoff, es gibt Signale und Bahnhöfe, Belader und Entlader.

Wenn eure Transportwege und Produktionsabläufe auf einer echten Karte dann wie geschmiert funktionieren, ist das Erfolgserlebnis groß. Und es macht Spaß, den Waren einfach nur zuzugucken – um dann doch wieder einzugreifen und ein Detail zu verbessern oder eine Lorenbahn durch eine Zuglinie zu ersetzen. Denn eine Partie in Factory Town ist ein bisschen wie eine Modelleisenbahn: Man wird nie wirklich fertig! ★



Die Eisenbahn befördert große Mengen über weite Strecken, ist aber aufwändig zu erforschen.

## FACTORY TOWN

### SYSTEMANFORDERUNGEN

| MINIMUM | EMPFOHLEN |
|---|---|
| Core 2 Duo / Athlon X2 64 | i5 4460 / Ryzen 5 1600X |
| 8800 GTX / Radeon X2000 | GTX 750 / Radeon HD 7970 |
| 1 GB RAM, 250 MB Festplatte | 2 GB RAM, 250 MB Festplatte |

**PRÄSENTATION** ★★★☆☆

⊕ viel Bewegung ⊕ farbenfrohe Blockgrafik ⊕ sehr übersichtlicher Warenfluss ⊖ magere Soundeffekte ⊖ Arbeiter ohne Animationen

**SPIELDESIGN** ★★★★☆

⊕ Mechaniken gut verzahnt ⊕ motivierende Forschung ⊕ viele Lösungswege ⊕ Handarbeit oder Automatisierung ⊖ eintönige Missionsziele

**BALANCE** ★★★☆☆

⊕ viele Starteinstellungen ⊕ Tutorial ⊕ zunehmend komplexere Produktionsketten ⊖ fummeliges Bauen auf engem Terrain ⊖ kann anfangs überfordern

**ATMOSPHÄRE / STORY** ★★★☆☆

⊕ kein Leerlauf ⊕ »nur noch Gebäude XY bauen!« ⊕ hohe Sogwirkung ⊖ keine Story ⊖ Kampagnenmissionen fangen immer bei fast null an

**UMFANG** ★★★★☆

⊕ viele Transportoptionen ⊕ viele Produktionsstätten ⊕ zig Rohstoffe, Waren und Bauteile ⊕ Kampagne, freies Spiel, Sandbox, Editor ⊖ kein Multiplayer

**FAZIT**

Motivierendes, tüfteliges Aufbauspiel à la Factorio, aber nicht so technisch nüchtern. Schwerpunkt auf Warentransport.






1891 entwickelte der Erfinder Thomas Robbins des erste Förderband für Kohle und Erz. Sein Auftraggeber: Thomas Edison.



## So muss Civ 7 werden

# MARTINS WUNSCHLISTE

Die Civ-Reihe spielt seit über 30 Jahren in der allerersten Liga mit. Aber was braucht Civilization 7, um diesen Erfolg fortzusetzen? Unser Strategieveteran Martin Deppe hat für Firaxis eine ganz persönliche Wunschliste zusammengestellt. Von Martin Deppe



**Martin Deppe**
Unser ehemaliger stellvertretender Chefredakteur und GameStar-Mitgründer Martin liebt Rundenstrategie und hat alle Serienteile von Civilization verschlungen. Vermutlich weil er die meisten Zeitalter darin noch selbst live miterlebt hat. Und weil er zwischendurch auch mal als Producer an Strategiespielen wie Blitzkrieg beteiligt war, kennt er sich mit To-do-Listen für Entwicklerteams gut aus.

Meinen ersten Kontakt mit Civilization werde ich nie vergessen, denn der wäre fast in einem Desaster geendet. Damals, Ende 1991, installiere ich das frisch ausgepackte Civ auf meinem genauso frisch gekauften 286er-PC. Während die zweite 5¼-Zoll-Diskette rödelt, marschiere ich kurz in die WG-Küche, dann kann's endlich losgehen! Meine erste Stadt steht, kurz darauf treffen meine Krieger auf Cäsar, wir plaudern, es klingelt. Egal, wir plaudern weiter. Es klingelt, diesmal länger. Genervt öffne ich die Wohnungstür – und stehe vor unserem Vermieter: Ob wir einen Wasserschaden haben, fragt er, weil's bei ihm nämlich durch die Decke tropft. Schlagartig erinnere ich mich an meinen Kurztrip in die Küche, wo ich den Wasserhahn aufgedreht habe, um endlich die Geschirrberge wegzuspülen. Das muss ungefähr 20 Runden her sein. Ich murmele beschwichtigend was von »Putzeimer umgefallen, Entschuldigung!«, schließe Tür und Wasserhahn, wische hektisch den Küchenboden. Jetzt aber schnell spülen! Obwohl, nebenan wartet ja Cäsar, und wer weiß, wie lange der noch lebt. Am Abend wundern sich meine Mitbewohner, dass der Küchenboden sauber ist wie nie, sich das Geschirr aber immer noch stapelt.

### Was macht Civ eigentlich so erfolgreich?

Heute, über 30 Jahre später, habe ich nicht nur längst eine Spülmaschine, sondern auch alle Serienteile rauf und runter gespielt. Allein schon Civ 6 im vierstelligen Stundenbereich. Das zumindest behauptet Steam. Dieses »Nur noch eine Runde, dann spüle / arbeite / schlafe / heirate ich« wird bei Rundenstrategiespielen ja inflationär zitiert. Aber oft stimmt es ja auch. Vor allem bei Civilization passt es wie Popo auf Putzeimer. Aber warum ist die Serie eigentlich schon so lange so erfolgreich?

Hier kommen die zehn Elemente, die ich an der Reihe besonders mag und die Civ 7 unbedingt wieder braucht. Und danach kommt meine persönliche Wunschliste, was Civilization 7 anders machen oder zusätzlich bieten könnte, um mich noch mehr zu fesseln. Ein persönlicher Blick also, aber vielleicht seht ihr ja vieles genauso.

 Sid Meier ist im Februar stolze 68 Jahre alt geworden. 




Die Vulkane und die steigenden Meeresspiegel im Civ-6-Addon Gathering Storm haben die Spielwelt lebendiger gemacht.

### 1. Das unentdeckte Land

Was steckt in dem Nebel da? Ein Barbarenlager, ein Eisenvorkommen oder gar eine andere Zivilisation? Vor allem von der Startphase bis ins Midgame hinein lockt Civilization den Entdecker in mir. Denn Civ erfüllt unsere natürliche Neugier, unsere Sammelwut, unseren Triumph, »Erster!« zu rufen, wenn wir die Welt umsegelt oder den perfekten Bauplatz für Stadt Nummer 27 entdeckt haben. Allerdings ist früher oder später die Karte komplett nebelfrei – und der Entdecker in mir wird arbeitslos. Aber hey, genau dafür habe ich nachher eine Lösung, wie Civ 7 unseren Erkundungsdrang durchgehend auf Trab halten kann.




Ich geb's zu: Ich mag Civilization auch ein bisschen, weil sein Erfinder Sid Meier einfach ein netter, bodenständiger Kerl ist. Das Selbstporträt mit seinem (damals sehr quengeligen) Sohn Ryan hat er mir bei einer Präsentation von Alpha Centauri gezeichnet, für unsere Hall of Fame im Heft. Und ja, beide sehen aus wie Charlie Browns.

### 2. Und ewig lockt die Mohrrübe

Die Pyramiden fertigstellen, den Panzer erfinden, Oer-Erkenschwick erobern: Eine Partie Civ wimmelt nur so von kleinen und großen Zielen, wedelt nonstop mit einer Mohrrübe vor meiner Strategennase. In Civ 6 sind Mini-Aufgaben schon fast inflationär: Stadtstaat Venedig will eine Handelsroute, die Dampfmaschinenforschung können wir durch den Bau zweier Schiffswerften beschleunigen, wir haben nicht nur einen Forschungsbaum, sondern auch neue Politiken und Ausrichtungen zum Tüfteln. Noch größer ist der Sucht- und Belohnungsfaktor, wenn wir große Meilensteine erreichen. Etwa ein neues Zeitalter, das uns eine weitere Parade neuer Technologien und Elemente eröffnet.

### 3. Gestern Stamm, heute Weltreich

Einen Siedler, einen Kriegertrupp – mehr brauche ich nicht, um ein Weltreich zu gründen. Civilization fängt unglaublich klein und überschaubar an, wird aber rasch mehrschichtiger. Die erste Stadt, der erste Nachbarskontakt, die zweite Stadt, die erste Straßenverbindung. Dieser einfache, nachvollziehbare Start macht die Reihe auch für Einsteiger sehr zugänglich – und schwupps, zappeln sie am Haken.

Profis hingegen tüfteln schon bei der ersten Stadtgründung ausführlichst über die optimale Baustelle – es soll Spieler geben, die da mehr Zeit reinstecken als in die Wahl ihres Neuwagens oder Ehepartners. Bei Civ 6 mit seinem Fokus auf die Stadtbezirke ist es noch »schlimmer«, denn da wird jede Siedlung zum eigenen Puzzlespiel! Ein paar Jahrtausende später haben wir dutzende Städte, Feinde und Freunde, die Meere erobert und die Lufthoheit gewonnen. Selbst Genreeinsteiger merken gar nicht, wie eine Partie immer komplexer wird.

### 4. Ich will Streit wagen

Gebt's doch zu: Ohne Kämpfe wäre Civ nur halb so spannend. Ob zu Anfangszeiten der Serie, als ein Speerträger noch ei-




Der ganze Missionarskram kann weg, mir reichen ein paar religiöse Weltwunder und meinetwegen Stadtbauten völlig.



Er studierte Geschichte und Informatik an der Universität von Michigan.



Die Startphase ist eine, wenn nicht die spannendste im ganzen Spiel.




Colonization (1994) stammt ebenfalls von Sid Meier. Elemente davon kann ich mir in Civ 7 gut vorstellen.

nen Panzer zerlegen konnte, oder später mit Veteranentruppen, stapelbaren Armeen samt General und Fernkampf über mehrere Felder. Ich hänge immer sehr an meinen Truppen: Denn es ist ein Unterschied, ob ich in einem hektischen Echtzeitstrategiespiel mit einem Rush Dutzende von Einheiten verheize oder mich in Civilization um jeden einzelnen Trupp kümmere. Und darum bibbere ich bei jedem Angriff auf meine Veteranen mit, ziehe angeschlagene Kämpfer zurück, forsche und spare eifrig auf jedes Upgrade. Schließlich habe ich meine Streiter nicht am Fließband produziert, sondern über mehrere Runden – unter Verzicht auf Stadtausbauten oder Zivilisten wie Handwerker, Siedler und Missionare. Allerdings finde ich das Civ-Kampfsystem mittlerweile zu altbacken, aber auch da habe ich in meiner Wunschliste ein paar Vorschläge.

Auch gut: Nach einem gewonnenen Kampf stehen oft weitere Entscheidungen an. Denn eroberte Städte bringen ja nicht nur mehr Einnahmen, Bevölkerung, vielleicht mehr Ressourcen oder diese schicken Weltwunder, sondern auch grummelnde Bewohner bis hin zum ausgewachsenen Aufstand. Der besiegte Herrscher will vielleicht plötzlich Frieden – oder wird noch wütender und holt zum Gegenschlag aus. Toll!

### 5. Wie im echten Leben

Ja, Civ ist komplex, es steckt voller eng verzahnter Zusammenhänge und Taktiken. Aber: Fast alle Spielelemente sind nachvollziehbar, ohne dass ich Kampfwerte auswendig lernen muss oder gar ein Diplom in Volkswirtschaftslehre und Politikwissenschaft brauche. Schließlich versteht jeder Dödel, dass man seine Bevölkerung füttern und bei Laune halten sollte. Dass es suboptimal ist, mit allen Nachbarn gleichzeitig Krieg zu führen. Dass Wege, Straßen und Eisenbahnstrecken Einheiten schneller voranbringen. Und dass Stadtmauern gegen Bomberangriffe in etwa so nützlich sind wie ein Aluhut gegen Kondensstreifen.

Doch wer Civ wirklich meistern will, auch auf dem höchsten Level oder in Multiplayer-Matches, der kann sich hier austoben. Allein schon das Hauptspiel Civ 6 fährt 19 Zivilisationen auf, und mit seinen DLCs, den beiden Addons Rise and Fall und Gathering Storm sowie dem (reichlich überflüssigen) New Frontier Pass kommt der sechste Teil auf 50 Nationen. Dazu gesellen sich Religionen und Politikformen, Kultur und Loyalität, Handel und natürlich die Forschung mit ihren schlappen 70 Technologien. Also viel Material zum Tüfteln – das wunderbare Konzept »Leicht erlernt, schwer gemeistert« ist in Civilization perfekt umgesetzt.

### 6. Mod-freundlich

Trotz der vielen kostenpflichtigen Addons und DLCs lässt sich Civilization vorbildlich modden. Rund 5.500 Mods tummeln sich allein im Steam-Workshop, einige sind schon mehrere Serienteile dabei. Ich mag zum Beispiel »R.E.D.«: Die Mod stellt Kampfeinheiten in einem kleineren Maßstab dar, dafür aber mit mehr einzelnen Truppmitgliedern. Ein voller Trupp Infanterie besteht zum Beispiel aus einem Dutzend Soldaten in Formation – das sieht nicht nur realistischer aus, sondern zeigt auch mit einem Blick, wie komplett der Trupp noch ist.

Andere Mods machen die Hügel hügeliger (»Hillier Hills«) oder päppeln die Meere optisch auf und spendieren ihnen neue Rohstoffe (»Sukritract's Ocean«). Aus purer Nostalgie habe ich auch die Mod »Thrones and Palaces« abonniert, weil sie den ausbaubaren Thronraum von Civ 2 und den Palast aus Civ 3 zurückbringt. Stark, was Hobbybastler da erschaffen!

### 7. Alle Zeit der Welt

Ursprünglich sollte Civilization ein reines Echtzeitstrategiespiel werden. Zum Glück hat sich Sid Meier dann doch für die gemütlichere Rundenvariante entschieden. Und so wurde Civilization zu einer Art »Wellness für die Seele«, wie es unser ehemaliger GameStar-Chefredakteur Michael Trier mal auf den Punkt gebracht hat. Wir haben alle Zeit der Welt, einen Angriff zu planen oder abzuwehren, eine Stadt oder einen ganzen Kontinent zu unterwerfen. Hier scheitert niemand, weil er keine 80 Klicks pro Sekunde schafft. Und auch nicht daran, dass diese immer schummelnden Computergegner einfach viel schneller und an mehreren Positionen gleichzeitig handeln können.

### 8. Emotion pur

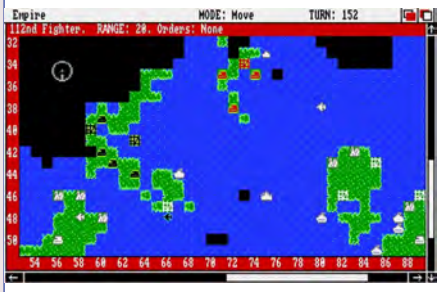
Mitfiebern, dramatische Wendungen, Atombomben-Gandhi – für ein Wellness-Spiel kann uns Civ auch ganz schön auf die Palme bringen. Auch ohne Zwischensequenzen oder Videoschnipsel schafft die Serie eine starke Bindung. Wir ärgern uns über den Nachbarn, der sich »unser« Kohlefeld einverleibt, obwohl wir es doch schon vor 40 Runden mit einem Handtuch reserviert haben! Wir schimpfen auf den Roosevelt, der plötzlich Bismarck viel lieber hat als uns. Oder über irgendeinen Überseeherrscher, den wir zwar noch nie getroffen haben, der aber die Pyramiden früher fertig hat als wir. Und zwar genau eine verflixte Runde!

### 9. Managen oder herrschen

Ein gutes Spiel lässt uns die Wahl, wie wir es spielen. In dieser Beziehung ist

## SID MEIERS CIV-VORBILDER

Diese drei Computerspiele haben Sid Meier nach eigener Aussage zu seinem Epos Civilization inspiriert – darunter ist ein eigenes Werk.



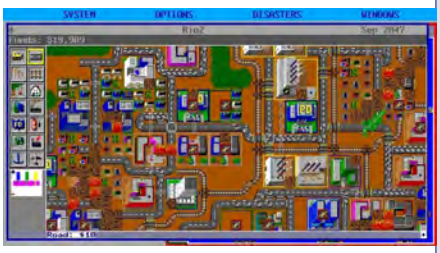

### Empire (1973 / 1984 / 1993)

Schon 1973 programmieren Washingtoner Studenten auf einem HP2000 Mainframe-Computer das Strategiespiel Civilization, das dem berühmten Brettspiel Risiko ähnelt: Wir platzieren auf einer Weltkarte mit 26 Sektoren unsere 26 Armeen und ziehen rundenweise gegen den Computer. 1984 erscheint das Spiel auf dem Commodore 64 – unter dem Namen Empire. 1993 gibt's eine deutlich aufgebohrte Version namens Empire Deluxe, die optisch stark Richtung des ersten Civilization geht, sich aber ausschließlich um Kämpfe dreht, noch dazu mit nur wenigen Truppentypen. Ich bin trotzdem hin und weg.




### Railroad Tycoon (1990)

Nur ein Jahr vor Civilization schickt uns Sid Meier bereits auf eine historische Zeitreise – allerdings auf Schienen. Sein Railroad Tycoon wird zum Eisenbahnmagnaten-Magneten, denn die Mischung aus Bahnlinien verlegen, Züge zusammenstellen, Fabriken verbinden, Bahnhöfe ausbauen, Aktienhandel und immer moderneren Loks macht auch schon süchtig. Eiskalte Profis greifen sogar in die Signalschaltungen ein, um noch die letzte Sekunde aus den Fahrplänen rauszukitzeln – mit dem Risiko, dass ein Schnellzug auf Rekordjagd in den bummelnden Güterzug vor ihm rasselt. Das habe ich, öhm, mal gehört.




### Sim City (1989)

Wer sich über Dauerstaus aufregt, kann es 1989 besser machen: Da bringt nämlich Will Wright, der spätere Sims-Papa, sein Sim City heraus. Die Stadtbausimulation befördert uns zum Bürgermeister, wir weisen Baugebiete für Wohnhäuser, Industrien und Geschäftsviertel aus, kümmern uns um Straßenanbindungen, legen Strom- und Wasserleitungen. Sim City hat Sid Meier am meisten beeinflusst, ursprünglich sollten sich seine Civilization-Städte ähnlich selbständig entwickeln, doch das war ihm zu passiv. Eine gute Entscheidung, denn der Ausbau ist ein wichtiges Element der Civ-Reihe – und hat in Civilization 6 seinen vorläufigen Höhepunkt erreicht.

Civilization exzellent. Denn es lässt uns nicht nur spielen, wie wir wollen, sondern auch so ins Detail gehen, wie wir möchten. Wir können ins Mikromanagement einsteigen und jede Runde jede Stadt optimieren. Wir können aber auch drauf pfeifen, auf einer niedrigen Schwierigkeitsstufe antreten und einfach mal drauflos herrschen, ohne dass uns die unzufriedene Bevölkerung gleich die Hütte anzündet.

### 10. Was wäre, wenn ...?

Raketenkreuzer gegen Karavelle? Eiffelturm in Berlin? Warum denn nicht? Civilization spielt mit Epochen und Einheiten, mit Geschichte und Geografie, aber ohne erhobenen Zeigefinger. Oder wie Sid Meier es öfter erklärt hat: »Ich betone bei einer Simulation die lustigen Teile und werfe den Rest weg.« Und gerade deswegen schafft es Civilization, sogar Geschichtsmuffel für die Historie zu begeistern, uns alle die Bedeutung bahnbrechender Erfindungen erleben zu lassen. Schießpulver, Eisenbahn, Flugzeuge sind nicht in irgendwelchen Statistiken versteckt, sondern wirken sich spürbar aus. So spannend kann Geschichte sein! Darum werde ich demnächst auch meine Töchter vor Civ anketten – denn die haben mich mal gefragt, ob es schon Ritter gab, als ich noch klein war. Wenn sie wenigstens »noch« statt »schon« gesagt hätten!

### Meine Wunschliste für Civ 7

Ihr habt's vermutlich schon gemerkt – ich finde Civ bisher ganz nett. Aber es geht ja immer noch besser! Darum kommen hier meine wichtigsten Ideen und Wünsche für Civilization 7. Also detaillierte Vorschläge, die über das übliche »Bitte eine gescheite KI und Diplomatie« hinausgehen.

### Wunsch 1: Tiefsee und Weltraum!

Wie gesagt, ich mag bei Civ vor allem die erste Hälfte einer Partie – weil da so viel zu entdecken ist. Darum wünsche ich mir für Civ 7 auch ab dem Midgame viel mehr »schwarze Flecken«. Warum nicht die Tiefsee erkunden, Unterwasserstationen und Forschungsanlagen errichten, neue Rohstoffe abbauen, später Städte gründen? Wie gut das Zusammenspiel zwischen Oberfläche und Unterwasserwelt funktionieren kann, hat zum Beispiel Anno 2070 gezeigt. Das passt auch prima zur realen Welt: Bisher sind gerade mal 20 Prozent des Meeresbodens nach modernen Standards kartografiert, dafür aber die gesamte Mondoberfläche!

Stichwort Mond: Fürs Lategame könnten unser Trabant, der Mars oder dicke Asteroiden als Abenteuerspielplätze herhalten. Ja, ich weiß, da gibt's schon Sid Meier's Alpha Centauri (zu dem ich gleich noch komme), aber warum nicht auch in Civ 7 neue Welten entdecken und besiedeln, sobald die Raumfahrt erforscht ist?

Und falls euch Tiefsee und Weltraum zu weit weg sind vom Civ-Thema, bleibt immer noch der unbekannte Kontinent, den wir entdecken, erkunden, besiedeln können. Warum nicht erst um das Jahr 1500 herum »Amerika« entdecken und die bisherige Weltkarte entsprechend erweitern? Schließlich ist auch Sid Meier's Colonization eins meiner Lieblingsspiele. Oder wie wär's mit




Sid Meier's Alpha Centauri von 1999 sah zwar aus wie ein Teller Fischsuppe, war aber spielerisch stark: Es bot einen Einheitenbaukasten und Terraforming.



Stealey war zuvor Kampfpilot bei den amerikanischen Streitkräften.




Humankind inszeniert seine Rundenkämpfe als »Spiel im Spiel« mit hereingezoomtem Schlachtfeld.



Pyramide plus Pentagon: Civilization hielt sich noch nie sklavisch an die Weltgeschichte. Das muss natürlich so bleiben!




Old World von Mohawk Games ähnelt auf den ersten Blick Civilization, macht aber vieles anders.

einem alternativen »Afrika«, das anfangs nur entlang der Küste begehbar ist, aber ungefähr im 19. Jahrhundert komplett freigeschaltet wird? Atlantis fände ich auch spannend, auch wenn's nicht wirklich in die »historische« Civ-Serie passt. Aber das ist wirklich Geschmackssache. Immerhin: Archäologen gibt's ja bereits im Spiel!

### Wunsch 2: Taktischeres Kampfsystem

In 30 Jahren Civ ist das Kampfsystem zwar verfeinert worden, aber grundsätzlich immer gleich: Einheit A bekämpft Einheit B im Duell, meistens im Nahkampf. Klar, es gibt Fernkämpfer und aktuell Korps und Armeen mit zwei beziehungsweise drei Einheiten plus optionalem General. Aber bei größeren Gefechten ab einer gewissen Menge beteiligter Einheiten finde ich zum Beispiel ein Kampfsystem wie in Humankind interessant: Hier schlage ich meine Schlachten quasi auf der herangezoomten Weltkarte. Das Kampfgebiet besteht ebenfalls aus einzelnen Feldern, die sich an der jeweiligen Topografie orientieren. Wenn die Schlacht also auf einem Weltkartenwaldfeld stattfindet, herrscht auch im Kampfgebiet Wald vor. In Humankind geht die Schlacht über mehrere Runden, darum kann ich noch nahe Truppen von der Weltkarte ins Kampfgebiet als Verstärkung nachziehen. Sowas fände ich für Civilization 7 auch machbar, halt nur bei größeren Gefechten und dann gerne mit der klassischen Wahlmöglichkeit zwischen »selbst ziehen« und »Ergebnis berechnen lassen«.

### Wunsch 3: Truppenbaukasten

Ich mag das Civ-Konzept, dass jede Nation Spezialeinheiten hat. Römische Legionäre, indische Kriegselefanten, die amerikanische P-51 Mustang. Allerdings sind diese Einheiten nur für eine kurze Zeit aktuell und werden dann ersetzt. Oder habt ihr in letzter Zeit einen Kriegselefanten gesehen? Eben. Ist ja auch logisch: Reale moderne Kampfeinheiten stehen aus Civ-Sicht technisch auf dem ungefähr gleichen Level – selbst die Bundeswehr kämpft nicht mehr mit Musketen, und unsere Marine hat kein Segelschi… okay, schlechtes Beispiel. Was ich damit sagen will: Warum nicht einen Truppenbaukasten in Civ 7 einführen, mit dem ich ungefähr ab 1900 meine erforschten Technologien zu neuen Truppentypen kombinieren kann? Das fand ich in Sid Meier's Alpha Centauri oder dem 1997 zu Unrecht völlig untergegangenen Echtzeitstrategiespiel Akte Europa gut umgesetzt: In beiden konnte ich aus Komponenten wie Antrieb, Rumpf, Waffe und Spezialfähigkeiten neue Einheiten konstruieren. Das muss in Civ 7 ja kein Streitwagen mit Maschinengewehr sein, aber vielleicht ein Hovercraft-Panzer mit Lasergeschütz oder ein U-Boot mit schwerer Artillerie auf dem Deck. Wichtig ist natürlich, dass keine dieser Eigenbaumarken übermächtig wird – den Riesen-Kampfroboter aus dem Civ-6-Addon Gathering Storm fand ich eine nette Idee, aber arg overpowered.

### Wunsch 4: Echte Eisenbahn

Sorry, jetzt kommt der Eisenbahn-Fan in mir durch: Da ich die Erfindung der Lokomotive für wortwörtlich bahnbrechend halte, kommt sie mir in der Civ-Reihe viel zu kurz. Oft bauen wir eigentlich jedes Hexfeld mit Schienen zu, weil die benötigten Handwerker zu diesem Zeitpunkt schlicht zu billig sind. Ich würde die Trassen deutlich teurer machen, zum Beispiel Kohle und Stahl für jedes verlegte Feld verlangen, bei Brücken und Tunneln wird's extrateuer.

Im Gegenzug bekommen angeschlossene Produktionsstätten einen dickeren Output-Bonus als bisher, verbundene Städte einen spürbaren Produktions- und Zufriedenheits-Boost, und Einheiten sind auf Schienen wie gehabt schneller unterwegs. Mit Zügen kann ich zum Beispiel Kohle und Erz in großen Mengen transportieren und in der Stadt zu Stahl verarbeiten. Der Forschungsbaum wird um Diesellokomotive, E-Lok und schließlich

Magnetbahnen erweitert – die will ich auch auf der Karte fahren sehen! Für jemanden wie Sid Meier ein Klacks, schließlich hat er mit seinem Railroad Tycoon schon mal Dampfrossgeschichte geschrieben. Und wenn dann noch ein mächtiges Eisenbahngeschütz für Belagerungen dazukommt, sind auch Kämpfernaturen glücklich.

### Wunsch 5: Tunnelbau und Terraforming

Ja, ich weiß, im Civ-6-Addon Gathering Storm können Militärpioniere Tunnel durchs Gebirge bauen. Aber ich rede hier von Unterwasserröhren wie dem Eurotunnel zwischen Dover und Calais. Oder, etwas übertrieben, ein Jahrtausendprojekt wie im hochspannenden Roman »Der Tunnel« aus dem Jahr 1913: Darin baut ein Ingenieur mit hunderttausenden Arbeitern einen Eisenbahntunnel, der Großbritannien über Nordspanien mit den USA verbindet. Ein großartiges Buch! Denn Ingenieursleistungen wie der Panamakanal, der Suezkanal oder die 165 Kilometer lange Brücke auf der Strecke Peking-Shanghai finde ich absolut eindrucksvoll – sowas will ich in Civ auch mal bauen.

Terraforming light ist für mich ein weiteres Element, die Spielwelt zu verändern und somit lebendig zu halten. Gathering Storm hat ja einen guten Anfang gemacht, mit seinen Vulkanen und steigenden Meeresspiegeln. Aber mir geht das noch nicht weit genug, ich würde in Civ 7 gerne aktiver und stärker eingreifen, statt nur auf einen steigenden Meeresspiegel zu reagieren. Zum Beispiel Flüsse richtig stauen, durch Trockenlegen fruchtbares Land an Küsten gewinnen oder Dämme errichten, die Inseln miteinander verbinden. Und wenn wir schon mal dabei sind: Der echte Straßenbau muss zurück, ich finde das indirekte Verlegen von Straßen durch Handelsrouten zwar grundsätzlich gut, würde aber gerne zusätzlich wieder meine Handwerker dafür einteilen.

### Wunsch 6: Geschichte mit Geschichten

Auch wenn Civ zu meinen Lieblingsspielen gehört, gehe ich natürlich öfter fremd. Aktuell date ich Old World und bin ganz begeistert. Denn es installiert mich nicht einfach als Herrscher unter Herrschern, sondern als Teil einer Familie. Und da es in allen Nationen mächtige Familien und starke Verwandtschaftsbeziehungen gibt, spielt sich Old World, vereinfacht gesagt, wie eine Mischung aus Crusader Kings 3 und Civ 6. Das Stammbaumjonglieren wirkt sich auch nicht nur auf nüchterne Beziehungswerte aus, sondern in richtigen Geschichten: Wenn ich den dusseligen Sohn meines Nachbarherrschers von oben herab behandele, findet das sein enttäuschter Vater vielleicht gut. Aber was passiert, wenn der Vater irgendwann den goldenen Löffel abgibt und der Dussel den Thron besteigt?

Sogar kleinere Ereignisse wie der Bau eines Bergwerks oder einer Farm bekommen mehr Gewicht, wenn sie ein Ereignis auslösen – und sei es nur ein kleiner Text, der eine Geschichte über das Bergwerk erzählt und mir am Ende mehr Ertrag bringt. Sowas bleibt im Gedächtnis! Und weil's derzeit rund 3.000 solcher Ereignisse gibt, wirken sie auch nie wie von der Stange erzählt. Solche Dynastie- und Hintergrundgeschichten würden auch für Civ 7 prima funktionieren.

Und das war sie, meine bescheidene Wunschliste für Civ 7. Ich bin neugierig: Welche Ideen mögt ihr, welche sind total bekloppt? Schreibt's in die Kommentare, gerne auch eure eigenen Ideen. Vielleicht liest Firaxis ja mit und übernimmt einige der Vorschläge für Civ 7. Und wenn uns dann beim Spielen die Spülen überlaufen, haben wir alles richtig gemacht! ★

## GANDHI UND DIE ATOMBOMBE

Ausgerechnet Gandhi! Der wohl friedfertigste Anführer aller Zeiten wirft im ersten Civilization gerne mit Atombomben um sich. Schuld daran ist ein Zahlen-Bug: Jeder Herrscher hat einen Aggressionswert, und Sid Meier gab Gandhi den niedrigsten Wert von allen: eine Eins. Sobald ein Anführer die Demokratie erforscht, fällt sein Aggrowert um zwei Punkte. Weil der damalige Civ-Code aber keine negativen Zahlen verwendet, wurde aus 1-2 nicht -1, sondern eine 255. Durch diesen Wut-Highscore verwüstete Gandhi schon bei kleinsten Unstimmigkeiten ganze Landstriche atomar. Der Bug wurde natürlich behoben, doch Gandhis Ruf war ruiniert. Als Tribut an das unfreiwillige Easter Egg hat Firaxis in Civ 5 Gandhi mit einem hohen »Setzt Nuklearwaffen ein, wenn er bedroht wird«-Wert von zwölf beschenkt – während die meisten anderen Oberhäupter zwischen vier und sechs Punkten liegen. Und in Civ 6 hat Gandhi mit 70 Prozent Wahrscheinlichkeit die versteckte Agenda »Nuke Happy«: Er zögert nicht, Atomwaffen einzusetzen, und respektiert Nationen, die welche im Arsenal haben.




Durch einen Bug wurde Gandhi kurzzeitig zum Atombomber. Von wegen »passiver Widerstand«.



Mods wie R.E.D. mit seinen kleineren, aber detaillierten Einheiten halten die Serie lebendiger als die x-te neue Nation des New Frontier Pass.



Anno 2070 hat gezeigt, wie gut sich eine klassische Spielwelt an der Oberfläche mit Unterwasserelementen kombinieren lässt. So was will ich für Civ 7 auch!



Stealey verließ Microprose, nachdem die Firma von Spectrum Holobyte gekauft wurde (1991).

## Open-World-Revolution dank Unreal Engine 5

# EINE DEMO WEIST DEN WEG

Von Epics Matrix-Erfahrung zum nächsten Open-World-Traum: Warum sieht die Unreal-Engine-5-Demo so genial aus, und was könnte das für die Entwicklung von Spieleabenteuern in offenen Welten bedeuten? 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 MAN!AC), danach bei 4Players. Von Freunden und Kollegen muss er sich schon mal »Grafik-Schmid« schimpfen lassen, denn er liebt gutaussehende Spiele und drückt dann vielleicht schon mal ein Auge zu viel zu – so geschehen bei Erweckungserlebnissen wie Shenmue, Far Cry, Gears of War oder Ryse. Ja, Ryse ...

Wie sieht die Grafik der Zukunft aus? Epic Games, die Macher der Unreal Engine 5, haben da ihre Ideen. Realistische NPCs, beeindruckende Stadtszenen in nie dagewesener Größe, famose Beleuchtung: Mit der Tech-Demo The Matrix Awakens haben die Engine-Spezialisten unlängst einen Ausblick darauf gegeben, wie gut Videospiele 2022 und darüber hinaus aussehen könnten. Das grafisch opulente The Matrix Awakens ist aktuell nur für PlayStation 5 und Xbox Series X/S verfügbar. Es zeigt uns nichts Geringeres als die Zukunft der Open-World-Spiele.

Doch was genau sind die Technologien, die The Matrix Awakens und die Unreal Engine 5 zur Speerspitze der technischen Entwicklung machen? Und welche Gameplay-Vorteile ergeben sich daraus für Entwickler? Wir wagen für euch einen tieferen Blick in die Eingeweide der Demo.

### Was ist Realität, was Spielgrafik?

In der Welt von The Matrix Awakens verschwimmen die Grenzen zwischen Filmaufnahmen und Spielegrafik. Zuerst begegnet der Spieler Keanu Reeves und Carrie-Anne Moss. Passend zur Matrix-Thematik »Was ist real, was nicht?« fragt man sich als Zuseher der nicht interaktiven Sequenz ständig, welche Einstellung vorberechnet wurde, in Echtzeit abläuft oder doch abgefilmt ist. Dass man sich diese Frage tatsächlich stellt und dass viele Szenen in Echtzeit von der Unreal Engine 5 berechnet werden, zeigt bereits, was für ein grafisches Brett Epic da auffährt.

Im zweiten Teil der Demo greift man als Spieler selbst ein: Während einer rasanten Verfolgungsjagd inmitten einer Großstadt darf man das Fadenkreuz selbstständig ausrichten und den Abzug betätigen, um Verfolger auszuschalten – Autos überschlagen sich und explodieren. In spielerischer Hinsicht ist das superflach und noch deutlich unter dem Gehalt einschlägiger Light-Gun-Shooter aus der Spielhalle, doch die Inszenierung auf Hollywood-Niveau macht das, zumindest kurzfristig, wett. Die Chaos-Engine sorgt für immer wieder anders kollidierende und zerberstende Autos, dadurch wird klar, dass Epic hier nicht einfach ein vorberechnetes Filmchen ablaufen lässt.

Wer nach dieser Fahrt noch Zweifel an der Grafik-Power hat, darf sich im letzten Part der Matrix-Erfahrung austoben: Ohne Zeitlimit bewegt man sich mit einem Charakter namens IO durch die riesige Open-World-



Auch aus der Nähe können sich Asphalttexturen, Spiegelungen in Pfützen und Straßenmüll sehen lassen.



16 Quadratkilometer Metropole – im letzten Demo-Abschnitt könnt ihr frei über die Stadt fliegen.

Die Demo wurde nur wenige Tage vor dem Start des Kinofilms »Matrix Resurrections« veröffentlicht.

Dieser Teil der Filmszenen wurde nicht in Echtzeit gerendert – dafür waren wohl doch zu viele Personen zu sehen.



Am Anfang der Demo trifft Keanu Reeves auf Morpheus und Neo – im Standbild ist nicht zu erkennen, wer davon in Echtzeit berechnet ist.



Stadt oder fährt mit dem Auto herum. Spielerische Inhalte fehlen, dafür hat man per Menü Zugriff auf überraschend viele Debug-Optionen: Neben einem Fotomodus erlauben weitere Einstellungen, die Anzahl von Passanten und Fahrzeugen anzupassen, den grünlich-entsättigten Matrix-Filter abzuschalten und sogar die UE5-Magie unter der Haube, das Nanite-Netz, anzuzeigen.

## Epic Flight Simulator

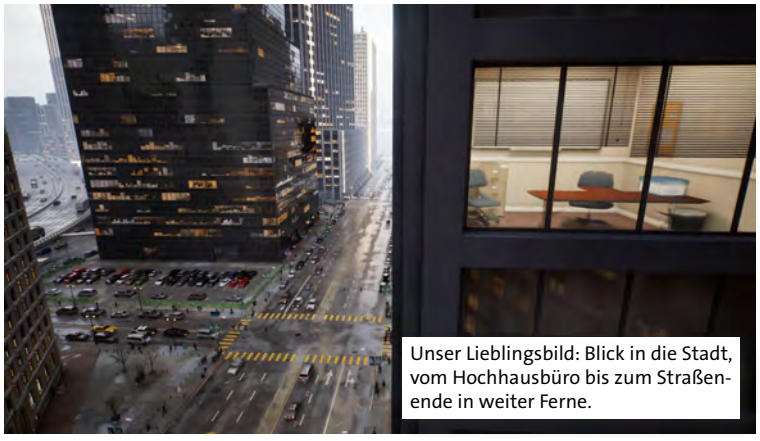
Am besten man verlässt per Knopfdruck den Körper von IO – dann findet man im Kleinen wie im Großen viele spannende Details in der Matrix-Welt. Wer besonders nah an den Asphalt, an herumliegenden Müll, an deformierte Motorhauben herangeht, der staunt über die Qualität der Texturen und Modelle.

Die Menschen halten bei genauem Blick noch nicht den Qualitätskriterien stand, die wir an heutige virtuelle Dialogpartner richten – dafür bevölkern tausende dieser sogenannten »Meta Humans« die virtuelle Stadt und halten brav an Ampeln, während zahllose Fahrzeuge den dichten Berufsverkehr einer Metropole nachahmen.

Fliegt man mit der Kamera in die Höhe, wird es stark: Da gibt es bei der Annäherung aus großer Höhe keine Pop-ups, keine verschiedenen Levels of Detail (LoD). Fliegen wir nah an die glänzenden Glasfassaden der Wolkenkratzer heran, ist hinter den Fenstern das Innere der Zimmer zu erkennen. Gleichzeitig patrouillieren die Meta-Human-Ameisen einhundert Meter tiefer über den nächsten Zebrastreifen. Eine solche Anzahl von Details bot bisher noch keine Open World.

Wenn die Unreal Engine 5 im Laufe dieses Jahres den Early Access verlässt, dann werden die kompletten Assets der beeindruckenden Matrix-Demo an die Benutzer mitgeliefert. Viel wichtiger als das bloße Ausprobieren und Herumlaufen ist dann natürlich dieser Schatz, dieser Fundus an Texturen, Geometrie und Co.

Die für die Spielezukunft vielleicht wichtigste Aussage ergibt sich aus der Kombination der Unreal-Engine-5-Tools mit der mächtigen Animations-Software Houdini von SideFX. Epic betont deshalb: »Trotz der Komplexität der Stadt wurde die Matrix-Erfahrung von einem vergleichsweise kleinen Kernteam realisiert – dank einer Reihe von prozeduralen Werkzeugen, darunter Houdini. Prozedurale Regeln steuern, wie die Welt erzeugt wird: von der Breite der Straßen über die Höhe der Gebäude bis hin zur Menge an Kehricht auf den Fußwegen. Das erlaubt Entwicklerteams, mit hoher Geschwindigkeit an etwas Großem zu arbeiten – die Anzahl der Menschen, die es braucht, um eine große, offene Spielwelt zu realisieren, wird erheblich reduziert.«



Unser Lieblingsbild: Blick in die Stadt, vom Hochhausbüro bis zum Straßenende in weiter Ferne.



Crashes fordern die Unreal Engine 5, denn für verbeulte Modelle müssen normale Polygonmodelle geladen werden.



Schießt auf die Reifen, damit sich die Autos überschlagen – dank Chaos-Physik jedes Mal ein bisschen anders.

## Des Pudels Kern

Weniger Menschen, die sich mit dem Aufbau einer offenen Welt beschäftigen müssen? Dann kann ein großes Studio bei gleicher Personaldecke mehr Arbeit in andere Bereiche investieren, in das Feintuning der Welt, in KI-Routinen oder das NPC-Verhalten. Nehmen wir Assassin's Creed als Beispiel, da wären solche Veränderungen extrem willkommen. Natürlich wird sich aber zeigen müssen, wie das UE5-Weltenbaukonzept von einer modernen Großstadt auf die Simulation einer antiken Welt mit Wüsten, Wasser und Bergen übertragen werden kann.

Die zweite Option ist, dass nun auch kleinere Entwicklerteams ausladende offene 3D-Welten bauen können. Wer Biomutant gespielt hat, der weiß jedoch, dass so etwas auch gehörig in die Hose gehen kann. Wie erstrebenswert ist es wohl, eine gigantische offene Welt zu haben, die prozedural generiert, aber dann nur unzureichend an Setting, Story und Co. angepasst ist?

Fakt ist aber auch, dass laut Experten bei aktuellen Großprojekten oft weniger die mangelnde Hardware-Power moderner PCs und Konsolen das Problem ist, sondern eher die Arbeitszeit, die benötigt wird, um diese Welten zu bauen und mit Leben zu füllen. Und hier könnte die Unreal Engine 5 dann offenbar an den richtigen Rädchen drehen.

## Nanite-Flickenteppich

Erlaubt mir, noch ein Stück näher an die Technik heranzurücken: Was ist das Geheimnis der Matrix-Demo und damit der Unreal Engine 5? Warum ist so ein beeindruckendes Ergebnis auf zwei 500-Euro-Konsolen möglich, die zweifelsohne nicht über die Hardware-Power eines hochgerüsteten Spiele-PCs mit RTX 3080 Ti an Bord verfügen? Dafür verantwortlich zeichnet eine Vielzahl von Tools und Techniken, zum Beispiel die bereits angesprochenen Meta Humans, die Chaos-Physik-Engine oder Temporal Super Resolution (TSR). Hinter TSR verbirgt sich Epics neue Upscaling-Technik, die zwar nicht ganz so potent wie Nvidias Deep Learning Super Sampling (DLSS) ist, aber trotzdem erstaunlich starke Ergebnisse liefert. An einem Punkt in der Matrix-Demo lässt sich TSR exemplarisch abschalten, und das Bild wird mit einem Mal erheblich unschärfer und deutlich flimmeriger.

Die wichtigsten Pferde im UE5-Stall sind aber Lumen und Nanite. Diese Schlagworte geistern schon seit knapp zwei Jahren durch die Köpfe technikaffiner Spieler. Aber jetzt, am Beispiel der Matrix-Erfahrung, konnte sie jedermann endlich mal im Praxistest erleben – und eben auf Knopfdruck ein- und ausblenden. Was auf den ersten Blick wie ein Flickenteppich oder eine politische Landkarte wirkt, ist in Wirklichkeit die Darstellung des virtualisierten Geometriesystems in der Unreal Engine 5. Nanite erlaubt extrem detaillierte Objektgeometrien, die aber vergleichsweise billig, also weniger rechenintensiv sind. Verkürzt gesagt ist die Ära des Polygonzählens durch Nanite quasi ad acta gelegt. Dazu nutzt man Nanite-Meshes, die zuerst in sogenannte Cluster und schließlich auf Dreiecksnetze heruntergebrochen werden. Die Objekte werden dadurch je nach Entfernung auf intelligente Weise und ohne sichtbare Übergänge unterschiedlich detailliert angezeigt, ohne dass die Entwickler spezielle Levels of Detail festlegen müssen. Obendrein wird stets nur der Teil geladen und gerendert, den der Spieler gerade im Blickfeld hat, auch das spart natürlich viel Rechenkraft.

Aktueller Pferdefuß der Nanite-Technologie: Sie kann nur auf statische Objekte,




IO steht auf einem belebten Platz. Und so sieht es mit eingeblendetem Nanite-Mesh aus. Rechts: Nanite-Sicht der ganzen Stadt. Per einblendbarem Menü schaltet ihr ein paar Optionen durch, die man sonst nur von Debug-Versionen kennt.




Freie Autowahl: Auf Knopfdruck klemmt sich IO hinters Lenkrad aller parkenden Autos – und genießt dann so hübsch beleuchtete Fahrten.

nicht aber zum Beispiel auf Menschen oder sich verbeulende Autos angewendet werden; dementsprechend geht die Bildrate in der Matrix-Demo spürbar in die Knie, wenn viele Vehikel miteinander kollidieren. Weil eben bei Crashes blitzschnell einige Teilbereiche der mittels Nanite realisierten Autos durch normale Polygonmodelle ausgetauscht werden müssen.

## Es werde Lumen

Schon mal vom heiligen Gral der Computergrafik gehört? Nein? Wir machen euch schlauer: Global Illumination (GI), manchmal auch als indirekte Beleuchtung bezeichnet, meint die Lichtwechselwirkungen zwischen den Objekten einer Szene. Es berechnet also nicht nur die direkte Beleuchtung aus einer Lichtquelle (zum Beispiel der Sonne), sondern auch welches Licht die verschiedensten Objektoberflächen wieder abstrahlen. Gutes Beispiel: Ein rotes Objekt in einem Raum wird direkt von der Sonne angestrahlt, das sorgt dafür, dass ein heller Boden neben dem Objekt ebenfalls einen roten Schimmer erhält (»color bleeding«), weil die Beleuchtung an dieser Stelle eben nicht nur von der Sonne bestimmt wird, sondern auch von den Strahlen, die vom roten Objekt reflektiert werden. Und das macht Global Illumination verdammt aufwendig. So aufwendig, dass diese Technik in Render-Programmen wie 3D Studio Max lange Zeit überhaupt nicht möglich war, diese indirekte Form der Beleuchtung beherrschte damals nur das Renderman-Programm von Pixar.

»Lumen Global Illumination and Reflections« kombiniert in der Unreal Engine 5 die globale Beleuchtung mit den Spiegelungen. Lumen nutzt Raytracing, jedoch in Kombination mit erheblich vereinfachter Geometrie, weshalb die indirekte Beleuchtung über Lumen zwar nicht ganz an echtes Raytracing herankommt, jedoch erheblich weniger aufwendig ist. Wurde indirekte Beleuchtung bislang vielfach über sogenanntes »light baking«, also das Einbrennen vorberechneter Light Maps hingetrickst, soll diese Fake-Technik dank Lumen der Vergangenheit angehören. In der Praxis der Matrix-Demo sorgt Lumen für aufwendige Spiegelungen auf glänzendem oder mattem Lack, für überstrahlendes Licht nach einer Tunneldurchfahrt oder für diffuses, zartes Licht von Laternen (»emissive surfaces«).

Ob Lumen Auswirkungen auf die Machart kommender (Open-World-)Spiele hat, bleibt abzuwarten – im Großen dürften sie sicherlich weniger einschneidend ausfallen als die von Nanite. Denkbar wäre aber, dass Entwickler künftig weniger Hemmungen haben, wichtige Szenen in Innenräumen stattfinden zu lassen. Sorgt unter freiem Himmel das dominante Licht der Sonne oftmals jetzt schon für eine recht ansehnliche Beleuchtung, fällt die indirekte Beleuchtung im Inneren von Gebäuden im Vergleich erheblich ab. Dank Lumen könnte dieser Malus aber bald beseitigt werden.

Ein vorläufiges Fazit fällt freilich noch schwer: Wie schnell sich Studios auf die Verbesserungen durch Lumen, Nanite und Co. einstellen beziehungsweise welche Vorteile sich daraus konkret für die Entwicklung von (Open-World-)Spielen ergeben, das werden wir erst in den nächsten Jahren sehen – die Möglichkeiten sind aber in jedem Fall enorm! Und wenn die Unreal Engine 5 auf PlayStation 5 und Xbox Series X bereits jetzt für so beeindruckende Ergebnisse sorgt, dann muss einem als PC-Spieler im Hinblick auf kommende Grafikfeuerwerke keineswegs bang werden. Im Gegenteil. ★



Das MG-Ballern im Auto ist spielerisch flach, aber unfassbar stark inszeniert.



Die Kleidung ist fein texturiert, aber so richtig lebendig wirken die Meta Humans am Straßenrand nicht.

## Gaming Virgin: Arcania

# ES MACHT MICH TRAURIG

Sascha hat für euch zum allerersten Mal Arcania gespielt. Für die Gothic-Reihe empfindet er keine Nostalgie, aber dieses Machwerk deprimiert ihn trotzdem. Von Sascha Penzhorn



**Sascha Penzhorn**
Das erste Gothic spielte Sascha 2019 zum ersten Mal in seinem Leben. Für uns. Das Spiel hat er bis zum bitteren Ende durchgespielt und jede Minute gehasst. Auch mit dem zweiten Teil der legendären Reihe konnte er sich nicht anfreunden. Ausgerechnet das umstrittene Gothic 3 hatte ihm trotz Macken und Problemen gut gefallen. Doch der Spaß hielt nicht lange an, schließlich war danach noch ein Besuch im Addon Götterdämmerung fällig. Damit war sein Leid vorbei, die Gothic-Reihe erledigt. Also fast. Denn streng genommen gibt es ja auch noch Arcania, das vom einstigen Publisher Jowood als das vierte Gothic verkauft wurde.

Stewark. Strahlender Sonnenschein. In der Ferne höre ich einen NPC aus voller Kehle brüllen: »SCHEISS REGEN!« Ich spaziere aus der Stadt und erspähe einen Apfel am Wegesrand. Als ich den aufheben will, geht der neue namenlose Held in die Hocke und vibriert gut 30 Sekunden lang vor sich hin, bevor das Spiel wieder auf meine Eingaben reagiert. Ich folge eine Weile einem Trampelpfad an Feldern, Wiesen und Wäldern vorbei. Ich versuche wiederholt, meinen Weg durchs Dickicht abzukürzen, werde aber immerzu von unsichtbaren Barrieren aufgehalten und darf nicht über knöchelhohe Büsche und kleine Felsen springen.

Schließlich gelingt mir der Ausbruch dann doch, und ich bewege mich endlich frei zwischen den Pfaden von Arcanias streng linearer Spielwelt. Mir wird umgehend klar, weshalb das in dieser Form niemals von den Entwicklern vorgesehen war: Vor mir schweben plötzlich entwurzelte Bäume in der Landschaft herum, riesige Löcher klaffen wie Dimensionsportale in den Bergen, die gesamte Spielwelt bricht zusammen, ist reine Fassade. Wenige Augenblicke später verabschiedet sich das Teil zurück auf den Desktop. Ich hasse meinen Job.

### Nichts funktioniert hier

Bevor ich wunderschöne Spielszenen wie den oben beschriebenen Moment erleben darf, muss ich Arcania erst mal zum Laufen kriegen. In diesem Zusammenhang: Bitte kauft eure verdammten Spiele bei Good Old Games. Da läuft der Mist wenigstens, im Zweifelsfall gibt es detaillierte Anleitungen und Patches. Für Arcania bekomme ich aber nur die Steam-Version, die mich beim Start



Völlig überraschend wird meine Geliebte von fiesen Eindringlingen niedergestreckt. »Du kannst nichts dafür! Es stand im Drehbuch!«

eine Sekunde lang mit einem schwarzen Bildschirm beglückt und sich danach prompt verabschiedet. Ich liebe es.

Das Forum ist voller Beschwerden zu diesem Problem, die Lösungsansätze in den Antworten sind so vielfältig wie exotisch. Ich soll den zweiten Monitor ausstöpseln, Arcania startet angeblich nur mit einem Bildschirm. Versuche ich, bringt aber nichts. Ich soll eine alte Version von PhysX installieren und irgendwelche .dll-Dateien kopieren, soll irgendeine .xml löschen und irgendwelche DirectX-Dateien aus dem Steam-Verzeichnis kopieren. Hilft alles nichts, wer hätte es gedacht? Ein weiterer Thread empfiehlt, über den Beta-Branch die Legacy-Version des Spiels zu saugen, die .exe-Datei mit dem Hex-Editor zu bearbeiten und eine .xml für besseres Wetter ins Installationsverzeichnis zu packen. Ich habe noch keine einzige Sekunde gespielt, und dieses Arcania geht mir jetzt schon voll auf den Sack.

Immerhin – der letzte Lösungsweg funktioniert tatsächlich, und ich starte erstmals das Spiel. König Rhobar III., der ehemals namenlose Held der ersten drei Spiele, ist ein Kriegstreiber und hat laut Intro neuerdings übelst derb einen an der Waffel. Auf der einen Seite irgendwie fies, dass ihm in Arcania so mitgespielt wird, andererseits ist es aber auch eine clevere Erklärung dafür, weshalb er in Götterdämmerung so völlig anders und für Serien-Fans nicht mehr wiederzuerkennen war. Irgendwas stimmt nicht mit ihm, er ist ein Schatten seiner selbst. Ich habe so viel mit dem Mann gelitten! Aber wenigstens ist es interessant. Dann startet eine Art Tutorial, das ich nicht verstehe.



Auch zwölf Jahre später sieht Arcania stellenweise noch verdammt gut aus.



Wühlböcke sind die mit Abstand nervigsten Gegner im Spiel und gehören verboten!

## Wir müssen kämpfen!

In einer Traumsequenz haue ich als König Rhobar viel zu lange irgendwelche Skelette weg. Die Spiel- und Kampfsteuerung gefällt mir vom ersten Moment an deutlich besser als in den früheren Spielen, die Animationen der Angriffsketten sind auch voll okay.

Nur zieht sich das sinnlose und viel zu einfache Gekloppe ewig lange hin, bis ich endlich aufwache und in die Rolle eines Schafhirten schlüpfe. Der soll als neuer namenloser Held herhalten, auch wenn ich aus mysteriösen Gründen den unstillbaren Drang verspüre, ihn Micha zu nennen. Die Grafik ist vom ersten Moment an toll, die Gesichter des Helden und seiner Freundin Ivy wirken überraschend lebensecht. Zumindest bis sie zu reden anfangen. Ivy ist Bauchrednerin und öffnet den Mund praktisch nie, zudem ist ihre linke Hand mit ihrer Hüfte verwachsen. Wie sich im späteren Spielverlauf herausstellt, leiden alle weiblichen NPCs an dieser mysteriösen Krankheit.

Für ein Spiel, das Gothic sein will, startet Arcania ungewöhnlich happy. Micha ist happy, seine Freundin ist happy, die Dorfbewohner auf der Startinsel Feshyr sind happy, sogar die Quests sind happy. Ich soll für Ivys Vater drei Prüfungen bestehen, um zu beweisen, dass ich würdig bin, seine Tochter zu ehelichen. Und in den ersten Spielminuten fallen mir sofort so viele Brüche zur Gothic-Reihe auf, dass ich überhaupt nicht weiß, wo ich anfangen soll.

Zuerst mal klaue ich gnadenlos alles aus sämtlichen Hütten, was nicht irgendwie festgenagelt ist. Und keine Sau interessiert, was ich da mache. Ich kann vor Dorfbewohnern mit dem Hirtenstab rumwedeln, und keiner motzt mich an, dass ich endlich die scheiß Waffe wegstecken soll. Meine ersten Kämpfe gegen Molerats und Goblins überstehe ich ohne jeden Kratzer, zudem habe ich genug Heilkram im Inventar, um den dritten Weltkrieg zu überleben. Was soll das? Wieso bin ich nicht längst tot? Weshalb kündigen Feinde ihre Angriffe eine halbe Ewigkeit lang an und geben mir alle Zeit der Welt zum Ausweichen? Wieso kann ich sämtliche Ausrüs-





Auch die Liebesszene zwischen Sean Connery und Michael Graf ändert nichts daran, wie sehr mich die Handlung von Arcania kaltlässt.




Als ich mit aller Gewalt vom vorgesehenen Pfad abweiche, geht halt einfach die Spielwelt kaputt.




Liuvens Hand wurde fest mit ihrer Hüfte verschweißt. Dieses Phänomen wiederholt sich bei allen weiblichen Charakteren im Spiel.

tung einfach so anlegen und muss keine Lernpunkte inves… oh Gott, es gibt keine!

## Level-ups im Schnelldurchlauf

In Arcania bringt mir niemand was bei. Stattdessen gibt's einen minimalistischen Talentbaum mit einer lächerlichen Leiste für Fernkampf, je einer Leiste für die mickrigen drei Zaubersprüche im Spiel, aber satten drei Skill-Leisten für den Nahkampf. Das wirkt sich im späteren Spielverlauf bestimmt nicht negativ aufs Balancing aus! Für das bloße Annehmen (!) von Quests bombardiert mich Arcania mit Erfahrungspunkten, für die Kämpfe gegen bescheuert riesige, aber strunzdoofe Gegnerhorden gibt's noch mehr und dann für den Abschluss der Quest noch mal. So schnell habe ich noch nie in einem Rollenspiel gelevelt.

Ich freue mich kurz, als ich mit Diego einen alten Bekannten treffe, furchtbar viel hat der aber erst mal nicht zu sagen. Kurzzeitig blitzt ein ganz klein wenig Gothic auf, als Bauer Knüppel-Knut unvermittelt ausrastet: »Ich hau dir aufs Maul, du Arschloch! Ich mach dich zum Schaf!« Das ist mein neuer Lieblingsspruch. Ich mach dich zum Schaf.

Ich finde ein Rezept für gegrilltes Fleisch. Ein Rezept! Für ein Gericht, dessen Name es bereits perfekt beschreibt! Wie zur Hölle existieren die Menschen in dieser Spielwelt ohne ständige Betreuung? »Schatz, ich will einfach nur Fleisch erhitzen! Weißt du, wo das Kochbuch ist?« Fortan habe ich im UI immer ein nerviges Hammersymbol mit dem Schriftzug »Herstellen«, wann immer Fleisch in meinem Inventar landet. Übrigens brauche ich zum Grillen gar keine Feuerstelle mehr. Oder überhaupt irgendwelche Crafting-Stationen. Die existieren zwar, dienen aber nur noch als Dekoration. Sie spielen beim Aktivieren eine Animation ab, erfüllen ansonsten aber gar keine Funktion mehr. Totales Gothic-Feeling! Na gut, dann wurden die Mechaniken eben vereinfacht. Hauptsache, sie haben die Story nicht verkackt. Haben sie doch nicht, oder? Oder?

## Ausgelutschte Klischees

Verdammt! Ivy sagt offiziell Ja, ich habe den Segen ihres Vaters, wir sind verlobt, und dann erzählt meine virtuelle Zukünftige viel zu leichtsinnig, dass sie schwanger ist und aufs Festland ziehen will. Mist! Doppelmist! Riesenmist! Du planst in einem Fantasy-Setting niemals eine glückliche Zukunft und erzählst dann auch noch, dass du schwanger bist! Hat meine Verlobte in den letzten 30 Jahren nie ein Rollenspiel oder wenigstens mal ein Buch angefasst?

Ich weiß exakt, was in den nächsten zehn Minuten passieren wird und was es mit dem ominösen Kriegsschiff auf sich hat, das vor der Küste Feshyrs herumschwimmt. Und so schickt mich meine nächste Quest dann »völlig überraschend« vom Dorf weg, damit passieren kann, was unvermeidbar passieren muss. Während ich weggeschickt werde, darf ich mich noch mit einer Hexe unterhalten, die mir erzählt, dass meine Mutter gar nicht meine richtige Mutter sei und ich als Kleinkind eines Tages einfach so aufgetaucht sei und an den Strand gespült wurde. Und dass in mir irgendwas schlummere, das erweckt werden müsse. Weil Arcania in diesem Augenblick ja noch nicht genug Klischees bedient. Wie viel von diesem Kram passt in nur wenige Minuten?

In der Höhle aus dem Rhobar-Traum soll ich jetzt Käfer, die sogenannten Wühlböcke, wegblitzen. Die sind ohne jede Übertreibung die nervigsten, frustrierendsten und dämlichsten Feinde, die mir jemals in einem Rollenspiel untergekommen sind, weil sie sich nach jedem Treffer unverwundbar machen, hochheilen und nur auf Blitzattacken reagieren. Außerdem: Wühlböcke?

Das ist nicht fordernd, es macht auch keinen Spaß, es nervt ganz einfach nur, für ein halbes Dutzend Gegner permanent zwischen Schwert und Spruchrolle hin und her zu wechseln. Bei meiner Rückkehr nach Feshyr bin ich dann total überrascht, als feindliche Soldaten das Dorf abfackeln, nebenher auch gleich noch Ivy abmurksen und ich als letzter Überlebender auf Rache sinne.

## Geh weg und bring was mit

Auf Feshyr gab es bis auf ein paar vergleichsweise nutzlose Kisten am Wegesrand nichts zu entdecken, die Spielwelt war ein



Die ersten 15 Spielminuten kloppe ich sinnlos Skelette weg. Was soll das? Was bringt das? Wer findet das gut?

Schlauch, in Unterhaltungen gab es selten mehr als eine Antwortmöglichkeit, und irgendwelche Entscheidungen oder unterschiedlichen Lösungswege existieren auch nicht. Gut, ist eben Tutorial.

Meine Hoffnungen, dass sich dies nun im Hauptteil des Spiels ändern wird, werden umgehend zerschlagen: Gehe in eine Höhle und murkse jemanden ab, bringe irgendwelchen Krempel von irgendwelchen Banditen mit, latsch zum Goblin-Pisshügel (Arcanias Beschreibung, nicht meine) und finde dort ein geklautes Holzbein. Alles Dienstbotengänge, fest vorgegebene Wege, exakt eine Lösung, Schlauchscheiße.

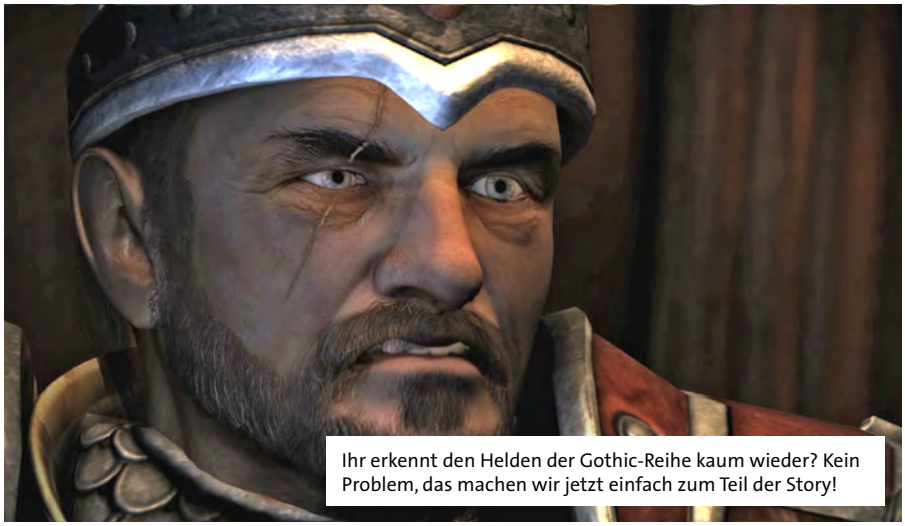
Etwas interessanter wird es erst, als ich die Stadt Stewark erreiche. Dessen Regent, Baron Renwick, will sich König Rhobar beugen, was einigen Stadtbewohnern missfällt. Die rebellieren darum unter Führung von Lord Hertan, der sich in einer Höhle versteckt hält und darauf wartet, Renwick zu stürzen. Hier darf ich erstmals eine richtige Entscheidung fällen und eine Seite wählen. Ich beschließe also, Hertan unter die Arme zu greifen, berge ein paar belastende Briefe, die bestätigen, dass sich der Baron mit Rhobar verbünden will, und sorge schließlich dafür, dass Renwick die Macht ergreift und Hertan in den Kerker steckt.

Das klingt alles total dramatisch, wirkt sich aber so gut wie überhaupt nicht aufs Spielgeschehen aus. Bei meinem nächsten Besuch in Stewark erzählt mir die Stadtwache, dass ich »die ganze Aufregung verpasst« habe, mehr passiert nicht. Kein Tumult, keine erkennbaren Folgen, nichts. Absolut gar nichts! Wow! Da hätte ich mir die ganze Aktion auch sparen können.

Als ich in diesem Gebiet schließlich fertig bin, geht es ins nächste Areal. Hier ist nichts offen, der gesamte Spielverlauf ist so linear, wie es nur geht. Selbst die Pfade in der Spielwelt sind allesamt von Barrieren umgeben. Wenn man es schafft, diese zu umgehen, gibt es Grafikfehler und Abstürze. Super.



Der Fähigkeitenbaum ist ein Witz, die geschrumpfte Auswahl an Zaubersprüchen auf lächerliche drei Stück eine Frechheit.


Ihr erkennt den Helden der Gothic-Reihe kaum wieder? Kein Problem, das machen wir jetzt einfach zum Teil der Story!

## Es macht mich fertig

Ich habe genug von Arcania gesehen, um zu wissen, dass es nicht mehr besser wird. Eins vorweg: Ich halte Arcania für kein furchtbar mieses, aber eben nur für ein sehr durchschnittliches Rollenspiel. Das macht mich gleich doppelt traurig. Zuerst mal finde ich deprimierend, dass eine legendäre Spielereihe wie Gothic so ihr (hoffentlich nur vorläufiges) Ende gefunden hat. Ich habe nie einen Hehl daraus gemacht, dass mir persönlich nicht sonderlich viel an Gothic liegt, dass ich damit keine schönen Erinnerungen verbinde und mit der Reihe einfach nie sonderlich Spaß hatte. Aber selbstverständlich bin ich mir der unzähligen Fans bewusst, die Gothic völlig zu Recht hat.

Ich weiß, welch legendären Status dieser Meilenstein der Rollenspielgeschichte hat. Dass ein dermaßen geliebtes und gefeiertes Spiel ein so unrühmliches, belangloses, vollkommen geflopptes Ende hat, fühlt sich einfach nur verkehrt an. Ich befürchte auch, dass sich das mit dem Remake unter THQ Nordic nicht ändern wird.

Ich bin aber auch traurig, weil Arcania die Chance hatte, so viel mehr zu sein. Hier und da kommt immer wieder mal ein wenig die Liebe zum Vorschein, die von den Entwicklern eingebracht wurde. Beispielsweise in überraschend gut geschriebenen Texten, in denen Arcania eine unerwartete, neue Perspektive auf die Götter Innos, Beliar und Adanos gewährt. In den teils echt guten neuen Kampfanimationen. In der überraschend schönen, aber leider viel zu schlauchigen Spielwelt, die so gar nicht zur Reihe passt.

Kein Studio beschließt einfach so, ein grottiges Spiel abzuliefern. Niemand hat Lust darauf, durch einen spektakulären Flop pleitezugehen. Bei der Entwicklung ging nur so ziemlich alles schief, was überhaupt irgendwie schiefgehen konnte. Ihr könnt das alles in Ausgabe 09/2020 nachlesen.

Vielleicht existiert in irgendeinem Paralleluniversum eine Variante von Jowood, die versteht, dass Hardcore-Rollenspieler nicht auf schmalzige Liebeslieder von Jessica Simpson und auf Swarovski-Kristallschmuck stehen, wo das Spiel ein richtiger Hit wurde und Gothic bis heute fortgesetzt wird. Denn ein Arcania, wie es letztendlich veröffentlicht wurde, hat die Gothic-Reihe nicht verdient. Das verstehe selbst ich. ★



Knut gibt mir meine erste richtige Quest. Eine halbe Stunde später wird er plötzlich eifersüchtig und will mir aufs Maul hauen.


Die Rechte an Gothic gingen 2013 wieder an Piranha Bytes, seitdem heißt Arcania nur noch Arcania.



## Frauen über Sexismus in der Spielebranche, Teil 2

# ZEIT FÜR WANDEL

Sexismus am Arbeitsplatz kennt viele Gesichter. Das verstörende Beispiel von Activision Blizzard beweist das eindrücklich. Wir haben Rechtswissenschaftlerinnen und Frauen aus der Branche gefragt, was sich ändern muss. Von Nora Beyer

Frauen in der Spielebranche sind aktuell immer noch eine kleine Minderheit. Eine, die Diskriminierung, Marginalisierung und Belästigung am Arbeitsplatz ausgesetzt ist. Mit den Klagen gegen Activision Blizzard und andere große Spieleunternehmen kommt jetzt an die Öffentlichkeit, was in der Branche selbst schon lange ein offenes Geheimnis ist. Zeit, eine Bilanz zu ziehen.

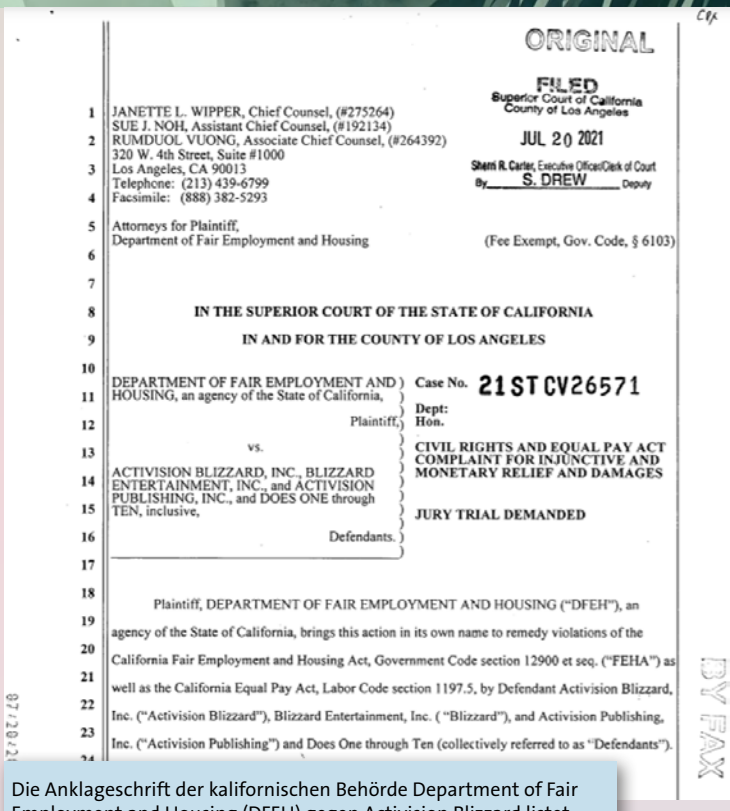
Wir haben mit Betroffenen, Spieleentwicklerinnen und Rechtswissenschaftlerinnen gesprochen. Im ersten Teil unseres Reports (Ausgabe 03/22) haben Frauen von ihren Erfahrungen berichtet. Im zweiten Teil erklären Experten, wie wir uns im Fall der Fälle verhalten sollten, und wir lassen Frauen aus der Spielebranche aus den USA, Frankreich, Spanien und Deutschland darüber zu Wort kommen, wie sich ihrer Meinung nach ihr Arbeitsumfeld ändern muss.

### Listenweise Widerwärtigkeiten

Die lange Anklageschrift, die die kalifornische Behörde Department of Fair Employment and Housing (DFEH) nach einer zweijährigen Untersuchung gegen Activision Blizzard eingereicht hat, listet zahlreiche sexistisch motivierte Übergriffe und strukturelle Ungleichheiten auf. Die lassen sich aber längst nicht nur dort finden. Ähnliches macht die Runde auch bei anderen Spieleunternehmen wie Riot Games und Ubisoft.

Weibliche Beschäftigte werden in Bezug auf Arbeitsbedingungen, Vergütung, Beförderung und Kündigung diskriminiert. Aufstiegschancen werden verweigert, Frauen nach optischem Gefallen eingestellt – oder abgelehnt. Die »Frat Bro«-Kultur, in der toxisches Verhalten von Männern geduldet wird, macht den weiblichen Angestellten das Arbeitsleben zur Hölle. In sogenannten »Cube Crawls« betrinken sich Männer, ziehen durch die Büros und belästigen ihre Kolleginnen. Es gibt Berichte über Scherze über sexuelle Begegnungen, objektifizierende Bewertungen der Körper weiblicher Kolleginnen, Witze über Vergewaltigungen bei Activision Blizzard, Schläge auf den Hintern, ungewollte Berührungen auf Partys bis hin zu Vergewaltigungen bei Riot Games. Dazu kommen E-Mails mit übergriffigen Fantasien von One-Night-Stands mit Kolleginnen, Anfassen der Genitalien, Fürze ins Gesicht am Arbeitsplatz. Und obendrauf die strukturelle Ungleichheit: stark unterschiedliche Bezahlung von Männern und Frauen, schlechtere oder gar keine Beförderungsmöglichkeiten für letztere.

Ein ähnlich erschreckendes Bild zeigt sich bei Ubisoft: Eine Frau berichtet davon, von einem Vorgesetzten gewürgt worden zu sein,



ORIGINAL

FILED
Superior Court of California
County of Los Angeles
JUL 20 2021
Sherri R. Carter, Executive Officer/Clerk of Court
By S. DREW Deputy

JANETTE L. WIPPER, Chief Counsel, (#275264)
SUE J. NOH, Assistant Chief Counsel, (#192134)
RUMDUOL VUONG, Associate Chief Counsel, (#264392)
320 W. 4th Street, Suite #1000
Los Angeles, CA 90013
Telephone: (213) 439-6799
Facsimile: (888) 382-5293

Attorneys for Plaintiff,
Department of Fair Employment and Housing

(Fee Exempt, Gov. Code, § 6103)

IN THE SUPERIOR COURT OF THE STATE OF CALIFORNIA
IN AND FOR THE COUNTY OF LOS ANGELES

DEPARTMENT OF FAIR EMPLOYMENT AND HOUSING, an agency of the State of California,
Plaintiff,
vs.
ACTIVISION BLIZZARD, INC., BLIZZARD ENTERTAINMENT, INC., and ACTIVISION PUBLISHING, INC., and DOES ONE through TEN, inclusive,
Defendants.

Case No. 21STCV26571
Dept:
Hon.

CIVIL RIGHTS AND EQUAL PAY ACT COMPLAINT FOR INJUNCTIVE AND MONETARY RELIEF AND DAMAGES

JURY TRIAL DEMANDED

Plaintiff, DEPARTMENT OF FAIR EMPLOYMENT AND HOUSING ("DFEH"), an agency of the State of California, brings this action in its own name to remedy violations of the California Fair Employment and Housing Act, Government Code section 12900 et seq. ("FEHA") as well as the California Equal Pay Act, Labor Code section 1197.5, by Defendant Activision Blizzard, Inc. ("Activision Blizzard"), Blizzard Entertainment, Inc. ("Blizzard"), and Activision Publishing, Inc. ("Activision Publishing") and Does One through Ten (collectively referred to as "Defendants").

BY FAX

Die Anklageschrift der kalifornischen Behörde Department of Fair Employment and Housing (DFEH) gegen Activision Blizzard listet zahllose Übergriffe auf. (Quelle: aboutblaw.com/YJw )




Die »Frat-Bro«-Kultur, in der toxisches Verhalten von Männern geduldet wird, macht den weiblichen Angestellten das Arbeitsleben zur Hölle. Sie hat ihre Wurzeln in US-Studentenverbindungen (Frat Bro ist kurz für Fraternity Brothers), die berüchtigt sind für Sexismus und Rassismus. Studien zeigen, dass Männer in Studentenverbindungen mit dreimal höherer Wahrscheinlichkeit Vergewaltigungen begehen. Immer wieder wird gegen die Verbindungen protestiert, wie etwa hier an der University of Massachusetts in Amherst 2021. (Quelle: Kira Johnson/Daily Collegian via NYT)




Im AGG – Allgemeines Gleichbehandlungsgesetz – ist die Geschlechtergleichheit klar definiert. Die Realität sieht aber – auch in Deutschland – oftmals anders aus. (Quelle: Amazon)

und von einer Kultur, die bestraft, wenn solcherart Vorfälle gemeldet werden. Betroffene schildern, wie Sexismus und Belästigung normalisiert, wie Täter entschuldigt oder geschützt werden und Beschwerden ungehört bleiben. Wer aufmuckt, dem drohen Vergeltungsmaßnahmen – die Versetzung in andere Abteilungen oder gar die Entlassung. Listenweise Widerwärtigkeiten.




Ehemalige Mitarbeiterinnen von Activision Blizzard berichten auf Twitter von sogenannten »Cube Crawls«, in denen sich Männer am Arbeitsplatz betrinken und dann durch die Büros ziehen – ihre Kolleginnen belästigend. (Quelle: Twitter)

## Rechtlich: Wie ist Sexismus überhaupt definiert?

Die Folgen dieser toxischen Kultur sind für die Betroffenen extrem. Manche beenden ihre Karriere, etwa die Spieleentwicklerin und Bloggerin Kathy Sierra, die 2007 ihren Wohnort wechseln muss, nachdem sie Vergewaltigungs- und Morddrohungen erhält. Oder die Cosplayerin Christine Sprankle, die zwischen 2017 und 2019 ihre Karriere aussetzt – wegen ständiger sexueller Belästigung. Manche Folgen sind schlicht unerträglich: In einem besonders tragischen Fall bei Activision Blizzard soll sich laut Anklageschrift eine Mitarbeiterin während eines Betriebsausflugs mit ihrem männlichen Vorgesetzten das Leben genommen haben, weil dieser Butt-Plugs und Gleitgel mit auf die Reise genommen hat.

Es gilt einzugreifen, bevor es überhaupt so weit kommen kann. Aber wie? Wie ist Sexismus rechtlich überhaupt definiert und wie sollten sich Betroffene verhalten? Wir haben uns die Lage im deutschen Arbeitsrecht angeschaut. Dazu haben wir mit zwei Expertinnen gesprochen: Prof. Dr. Dr. h.c. Monika Schlachter von der Universität Trier und Prof. Dr. iur. Martin Maties von der Universität Augsburg. Grundsätzlich gilt ihnen zufolge in Deutschland: »Sexismus ist kein Rechtsbegriff.« Monika Schlachter erläutert: »Geht es um Fragen wie verweigerte Einstellung oder Beförderung oder ungleiche Bezahlung, dann kann es sich arbeitsrechtlich um eine Benachteiligung wegen des Geschlechts handeln, deren Verbot im Allgemeinen Gleichbehandlungsgesetz (AGG) beziehungsweise im Entgelttransparenzgesetz geregelt ist.« Dort heißt es: »Verboten ist jede Benachteiligung wegen des Geschlechts bei Einstellung, Arbeitsbedingungen oder Entlassungen. Wird dieses Verbot nachweislich verletzt, kommt ein Schadensersatzanspruch in Betracht.«

Geht es um »sexuell konnotiertes Fehlverhalten«, so Schlachter, dann »kann es sich arbeitsrechtlich um eine sexuelle Belästigung handeln, deren Verbot ebenfalls im AGG verankert ist. Belästigungen in diesem Sinne sind sexuell bestimmte Verhaltensweisen wie etwa Handlungen, Aufforderungen, körperliche Berührungen, Zeigen oder Sichtbarmachen pornographischer Darstellungen – sofern diese bezwecken oder bewirken, dass die Würde des Betroffenen verletzt oder ein von Anfeindungen oder Erniedrigung geprägtes Arbeitsumfeld geschaffen wird.«

Das Allgemeine Gleichbehandlungsgesetz verpflichtet deutsche Arbeitgeber, Maßnahmen zu treffen, um die Beschäftigten zu schützen. Falls Vorfälle bekanntwerden, müssen »alle arbeitsrechtlich zulässigen Sanktionsmaßnahmen (Abmahnung, Versetzung, Kündigung) dagegen ergriffen werden«.

## Die aktuelle Rechtslage in den USA und Deutschland

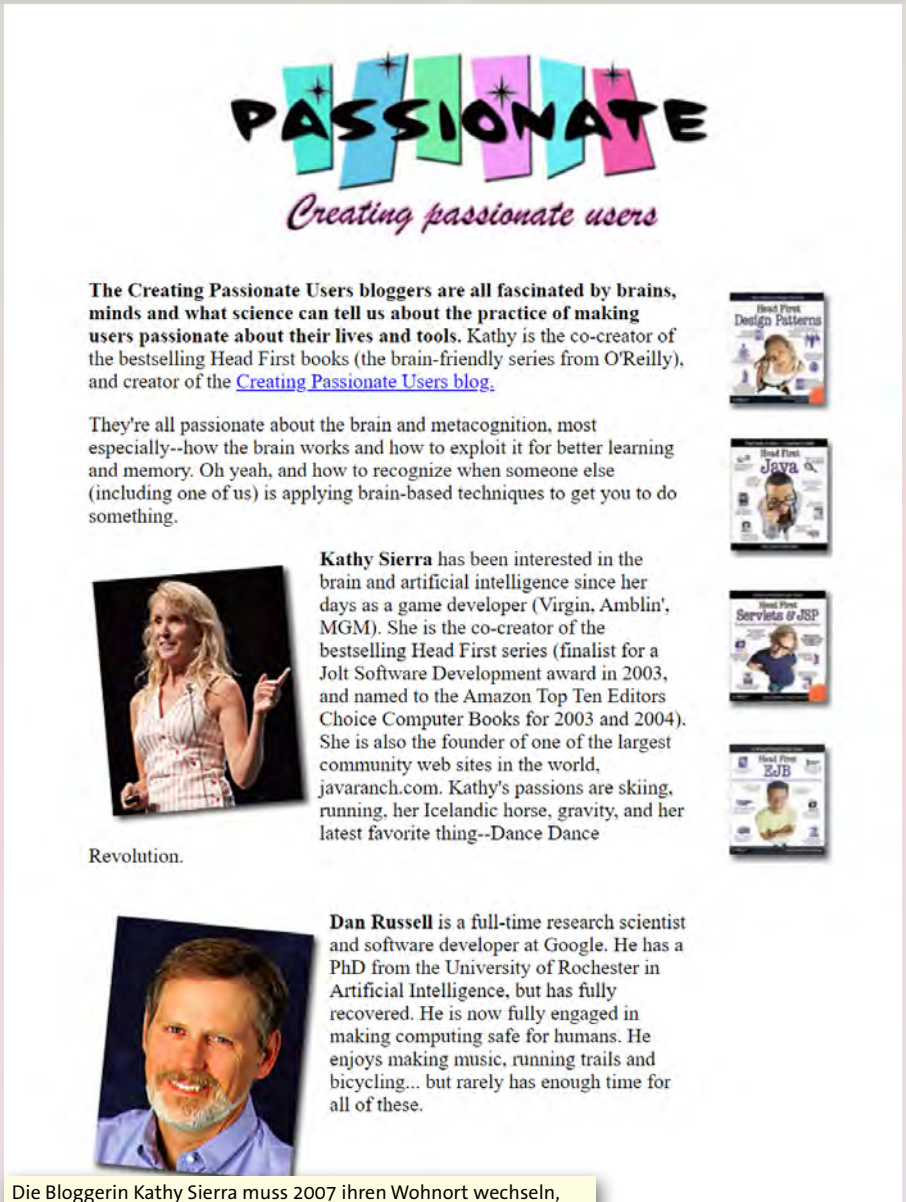
Zum Vergleich: In den USA ist der Tatbestand der sexuellen Belästigung (sexual harassment) laut Equal Employment Opportunity Commission (EEOC) wie folgt definiert: »unwillkommene sexuelle Annäherungen, Aufforderungen zu sexuellen Handlungen und andere verbale oder körperliche Handlungen sexueller Natur, wenn diese Handlungen die Erwerbsarbeit einer Person explizit oder implizit beeinflussen, die Arbeitsfähigkeit einer Person in übermäßigem Maße beeinträchtigen oder ein einschüchterndes, feindliches oder beleidigendes Arbeitsklima schaffen«. Die potenziellen Stolpersteine: Wann ist die Arbeitsfähigkeit der Betroffenen übermäßig (»unreasonably«) beein-



»Ich rate, die Ablehnung des Verhaltens eindeutig auszudrücken und nicht zu ignorieren«, meint Prof. Dr. iur. Martin Maties von der Universität Augsburg für den Fall, dass man Zeuge sexueller Übergriffe wird.
(Quelle: Martin Maties)



»Verboten ist jede Benachteiligung wegen des Geschlechts bei Einstellung, Arbeitsbedingungen oder Entlassungen«, erklärt Prof. Dr. Dr. h.c. Monika Schlachter von der Universität Trier (Quelle: Institut für Arbeitsrecht und Arbeitsbeziehungen in der Europäischen Union)




Die Bloggerin Kathy Sierra muss 2007 ihren Wohnort wechseln, nachdem sie Vergewaltigungs- und Morddrohungen erhält.

trächtigt? Was ist zumutbar? Wo ist die Grenze? Ist ein schlüpfriger Witz im Monat in Ordnung? Oder zwei? Ein weiteres Problem: Annäherungen gelten dann als »unwillkommen«, wenn die Betroffene diese nicht erbeten (»solicit«) oder angestoßen (»incite«) hat. Das Opfer muss deutlich machen, dass die Annäherung nicht willkommen ist. Hinzu kommt, dass zusätzlich zu den allgemeinen Bestimmungen des EEOC in jedem Bundesstaat noch lokale Regelungen gelten. Aber auch in Deutschland war es ein steiniger Weg bis zum Inkrafttreten der aktuellen Rechtslage. Bis 2006 galt laut Gesetz zum Schutz der Beschäftigten vor sexueller Belästigung am Arbeitsplatz (Beschäftigtenschutzgesetz BeschSchG, mittlerweile außer Kraft) folgende Definition: »Sexuelle Belästigung ist jedes vorsätzliche, sexuell bestimmte Verhalten, das die Würde von Beschäftigten am Arbeitsplatz verletzt.« In § 2 Abs. 2 BeschSchG heißt es: »Dazu gehören sonstige sexuelle Handlungen und Aufforderungen zu diesen, sexuell bestimmte körperliche Berührungen, Bemerkungen sexuellen Inhalts sowie Zeigen und sichtbares Anbringen von pornographischen Darstellungen, die von den Betroffenen erkennbar abgelehnt werden.« Das Problem liegt hier vor allem in dem etwas unscheinbar wirkenden Wörtchen »erkennbar«. Ganz ähnlich wie im US-Recht ist die klare Kommunikation des »Nein« aufseiten des Opfers hier noch Voraussetzung dafür, dass der Täter belangt werden kann. Seit 2006 hat sich das bei uns geändert. Nun greift nämlich das Allgemeine Gleichbehandlungsgesetz AGG. Und hier ist nun nicht mehr die Rede von »vorsätzlich« oder »erkennbar«. Dort heißt es, es handele sich um sexuelle Belästigung, »wenn ein unerwünschtes, sexuell bestimmtes Verhalten, wozu auch unerwünschte sexuelle Handlungen und Aufforderungen zu diesen, sexuell bestimmte körperliche Berührungen, Bemerkungen sexuellen Inhalts sowie unerwünschtes Zeigen und sichtbares Anbringen von pornographischen Darstellungen gehören, bezweckt oder bewirkt, dass die Würde der betreffenden Person verletzt wird, insbesondere wenn ein von Einschüchterungen, Anfeindungen, Erniedrigungen, Entwürdigungen oder Beleidigungen gekennzeichnetes Umfeld geschaffen wird«. (§ 3 Abs. 4 AGG) Die neue Formulierung »unerwünscht« bedeutet, dass die Ablehnung der betroffenen Person nicht explizit nach außen treten muss. Was gerade in asymmetrischen Machtgefällen zwischen Vorgesetzten und Angestellten ja der Fall sein kann – wenn sich die Mitarbeiterin etwa aus Angst vor Entlassung nicht traut, dem Chef ihre Ablehnung seines Verhaltens zu kommunizieren.

## Rechtshilfe: Was tun?

Was raten die Rechtsexpertinnen aber nun Betroffenen? Monika Schlachter meint: »Zu raten wäre, ein Tagebuch zu führen, in dem die Vorkommnisse dokumentiert werden. Das wird benötigt, weil diejenige, die sich



»Es muss ein generelles Umdenken stattfinden bei allen Beteiligten«, meint Lena Fischer, Project Lead Games bei WERK1.Bayern GmbH (Games/Bavaria).
(Quelle: Lena Fischer)



Simone Lackerbauer, Project Manager Games bei WERK1.Bayern GmbH (Games/Bavaria), spricht sich für mehr gelebte Diversität auch in der deutschen Branche aus.
(Quelle: Simone Lackerbauer)

auf Benachteiligung oder Belästigung berufen möchte, die rechtlich relevanten Tatsachen mindestens genau darlegen muss.« Es besteht außerdem ein Beschwerderecht nach § 13 AGG gegenüber der zuständigen Stelle des Betriebes. Oder man wendet sich an eine der bundesweiten Beratungsstellen. Auch als Außenstehender oder Zeuge kann und sollte man aktiv werden. Etwa, so Schlachter, »unterstützend eingreifen, wenn jemand belästigt oder beleidigt wird, oder sich als Zeuge zur Verfügung stellen, wenn es zum Rechtsweg kommt«. Dieser Einsatz von Zivilcourage ist oft leichter gesagt als getan, zumal im Klima der Abhängigkeitsverhältnisse am Arbeitsplatz, wo man niemandem auf die Füße treten will, schon gar nicht dem übergriffigen Chef. Umso wichtiger sei es, eben nicht zu schweigen, sagt auch Martin Maties: »Ich rate, die Ablehnung des Verhaltens eindeutig auszudrücken und nicht zu ignorieren. Wenn möglich, sollte man andere Personen durch lautes Wiederholen der unpassenden Bemerkungen miteinbeziehen. Bei ähnlichen Erfahrungen von Kollegen kann man gemeinsam mit diesen dagegen vorgehen.«

## Die Situation in Deutschland: Eher mau

Die Rechtsgrundlagen, gegen sexuelle Übergriffe vorzugehen, sind also zumindest in der Bundesrepublik durchaus vorhanden. Nur: Wo kein Kläger, da kein Richter. Bislang ist es in der deutschen Spieleindustrie recht still geblieben. Der Kelch von Activision Blizzard und Co. scheint an der deutschen Branche erstmal vorbeizugehen. Aber trügt das? Auch wenn man die Situation in der Bundesrepublik sicherlich ausführlich gesondert untersuchen müsste, um sich ein echtes Urteil bilden zu können: Es scheint hier kaum besser auszusehen. Lena Fischer, Project Lead Games bei WERK1.Bayern GmbH (Games/Bavaria), meint dazu: »Wenn von Games als diversem Medium gesprochen wird, bezieht sich das meistens auf die Spielerschaft, denn hier herrscht tatsächlich annähernd geschlechtliche Parität. Aufseiten der Entwicklungsstudios und Publisher sieht das schon etwas anders aus. Für ganz Deutschland betrug der Anteil weiblicher Mitarbeiter 2021 nur rund 25 Prozent. Auch was wir für unser Bundesland bisher ausgewertet haben, zeigt ein eher frustrierendes Bild: Die Quote ist in Bayern ähnlich.«

Spiele mögen also in der Mitte der Gesellschaft angekommen sein – von echter Diversität auf der Höhe der Zeit sind sie aber noch weit entfernt. Simone Lackerbauer, Project Manager Games bei WERK1.Bayern GmbH (Games/Bavaria), attestiert: »Es gibt kaum Games-Gründerinnen, und selbst als Teil des Gründungsteams haben sie selten eine Position in der Geschäftsführung inne. Etwas anders ist es auf Managementebene. Dort finden sich etwas mehr Frauen.« Lackerbauer fordert daher auch für den deutschen Markt: »Es muss ein generelles Umdenken stattfinden bei allen Beteiligten.« Nina Kiel, Spieleentwicklerin und -journalistin und eine der führenden Advokatinnen zum Thema Frauen und Spiele in der Bundesrepublik, sieht das ähnlich: »Obwohl die Spieleindustrie in den letzten Jahren spür- und belegbar diverser geworden ist, wird sie weiterhin von alten Problemen begleitet. Das heißt konkret, dass Frauen selten in Spitzenpositionen anzutreffen sind und über alle Unternehmensebenen hinweg mit Benachteiligung, Sexismus und mitunter sogar übergriffigem Verhalten konfrontiert werden.« Luft nach oben? Die gibt es bei diesem Thema quasi unbegrenzt.

## Licht am Ende des Tunnels?

Simone Lackerbauer von Games/Bavaria meint: »Ich wünsche mir mehr Sichtbarkeit dafür, wie die Lage überhaupt in der deutschen Branche ist. Aktuell ist nirgendwo die Rede davon, dass Frauen Sexismus oder Diskriminierung erfahren.« Zumindest nicht in den Ausmaßen öffentlicher Aufmerksamkeit wie derzeit bei Activision Blizzard und Co. Stimmen gibt es dennoch, die unermüdlich die Situation und Perspektive der Frauen in der deutschen Spielebranche reflektieren, beleuchten und sich einsetzen für ein Umdenken. Und auch aufseiten der Unternehmen tut sich etwas. Bei Xbox Deutschland etwa mit der Kampagne zum Internationalen Frauentag 2021. Gefragt seien auch Institutionen wie game e.V., fügt Lackerbauer hinzu: »Eine Bestandsaufnahme als Augenöffner dafür, wie gut oder schlecht die Situation ist, würde sehr dabei helfen, daraus Maßnahmen abzuleiten.«

Wir haben also nachgefragt, und Felix Falk, Geschäftsführer des game-Verband der deutschen Gamesbranche e.V., hat prompt geantwortet. Seine Einschätzung zur derzeitigen Situation in der deutschen Games-Branche: »Es gibt noch viel zu tun, auch wenn wir im Vergleich zu anderen Ländern und anderen Branchen schon auf einem guten Weg sind.« Immerhin: Die große Mehrheit der Branche habe deutlich gemacht, für welche Werte sie stehe. »1.500 Unternehmen und Einzelpersonen haben die gemeinsame Erklärung von ›Hier spielt Vielfalt‹ unterschrieben«. Die Initiative setzt ein Zeichen für mehr Diversität, Geschlechtergerechtigkeit und gegen Diskriminierung in der Spielebranche. Zeichen allein würden aber nicht reichen, meint Falk: »Umso wichtiger ist, dass wir als Games-Branche alle Fälle von Sexismus oder Diskriminierung deutlich verurteilen und betroffene Unternehmen substanzielle Konsequenzen ergreifen.« Lackerbauers Forderung nach mehr Verantwor-



»Die Spieleindustrie wird weiterhin von alten Problemen begleitet«, meint Nina Kiel, Spieleentwicklerin und -journalistin und eine der führenden Advokatinnen zum Thema Frauen und Spiele in der Bundesrepublik.
(Quelle: Nina Kiel)

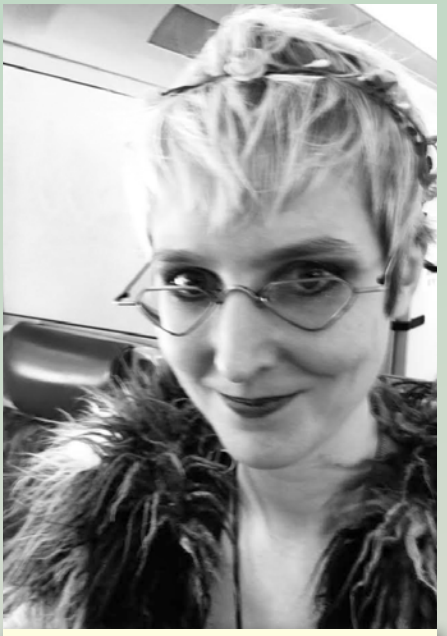
tung und Einsatz aufseiten der Verbände stimmt Falk zu: »Wir sehen eine große Verantwortung auch bei uns und engagieren uns deshalb auf vielen Ebenen.« Etwa mit der Initiative »Hier spielt Vielfalt« oder der »Equal Esports Initiative«, die sich für Frauen im E-Sport einsetzt. Oder mit Diversity-Guide-Tipps oder der Vorstellung von Best-Practice-Beispielen. Diese Werte sollen auch selbst gelebt werden: »Frauen sind in unseren Institutionen, Jurys, bei Veranstaltungen und Projekten ganz selbstverständlich ein gleichberechtigter Teil.«

## Was sich in der Branche ändern muss

Vielleicht gibt es doch Licht am Ende des Tunnels. Aber der Weg dahin ist noch weit. Wo also anfangen? Wir haben Frauen aus der Branche gefragt und zahlreiche Lösungsvorschläge aus den USA, Spanien, Frankreich und Deutschland bekommen. Kate Edwards war 13 Jahre lang bei Microsoft beschäftigt und lange Zeit Executive Director der International Game Developers Association. Sie steht auf der Forbes-Liste der Visionäre »50 over 50« und schlägt vor: »Entwicklerinnen sollten sich lokal organisieren und Gewerkschaften gründen. So können sie ihr Management zur Verantwortung ziehen, damit die bessere Entscheidungen treffen und Diversität und Inklusion in den Unternehmen wirklich auch gelebt werden.«

Marta Aguilera, eine spanische Spieleentwicklerin, die für ein bekanntes Videospielunternehmen in Großbritannien arbeitet, setzt sich als local hero selbst aktiv für Veränderung ein: »Ich habe in meiner Stadt eine lokale Initiative gegründet. Wir gehen in die Schulen und erzählen den Kids, dass man in der Spieleindustrie arbeiten kann – unabhängig vom Geschlecht!« Auch US-Entwicklerin Kim Belair hat einige Ideen, wie sich die Situation nachhaltig verbessern ließe. Belair hatte als Writer und Narrative Designerin lange für große Studios wie Ubisoft, Rocksteady, Square Enix und Valve gearbeitet, bis sie sich 2018 mit ihrem eigenen »black- and queer-owned« Studio Sweet Baby Inc. selbstständig gemacht hat. Sie schlägt uns gegenüber beispielsweise vor: »Es braucht geschützte Räume, in denen Frauen gezielt wachsen können. Diese Räume können aber nur dann entstehen, wenn sie von denen ermöglicht werden, die jetzt an den Positionen der Macht sitzen.«

Gerade für den weiblichen Nachwuchs in der Spielebranche sei dieser Schutzaspekt besonders wichtig, meint Simone Lackerbauer von Games/Bavaria: »Ich wünsche mir gezieltes, flächendeckendes Mentoring, auch direkt an den Universitäten, Austausch mit weiblichen Vorbildern und mehr Kontakt von Organisationen wie ›Women in Games‹ mit den Frauen. Gerade auch in den Universitäten müsste man mal gründlich nachhaken und gegebenenfalls umstrukturieren, aussortieren, neu denken.«



Nathalie Lawhead, Game Designerin, macht 2019 Schlagzeilen, als sie den bekannten Skyrim-Komponisten Jeremy Soule der Vergewaltigung bezichtigt. (Quelle: Nathalie Lawhead)



Kim Belair hat als Writer und Narrative Designerin lange für Studios wie Ubisoft, Square Enix und Valve gearbeitet, bis sie sich 2018 mit ihrem eigenen »black- and queer-owned« Studio Sweet Baby Inc selbstständig gemacht hat. (Quelle: Kim Belair)



Marina Amores, spanische Games-Aktivistin meint: »Ich halte die Festlegung von Quoten für unabdingbar.« (Quelle: Marina Amores)



Marta Aguilera, eine spanische Spieleentwicklerin, setzt sich an Schulen als Advokatin für die Spielebranche ein. (Quelle: Marta Aguilera)

## Taten statt Worte

Diversität ist keine Hürde, sondern eine Chance, von der die Studios selbst enorm profitieren können. Und auch die Spiele. So hat es zumindest Lea Schönfelder erlebt. Die Designerin hat vor kurzem das Indie-Studio Fein gegründet, das sich vor allem auf Casual Games für Frauen spezialisiert hat: »In vielen Studios herrscht schon ein Bewusstsein dafür, dass mehr Innovation möglich ist, wenn die Entwicklerinnen verschiedene Backgrounds haben.«

Lena Fischer ist überzeugt davon, dass das den Videospielen selbst auch guttut: »Je mehr unterschiedliche Erfahrungen in die Entwicklung eines Games einfließen, desto diverser – und glaubhaft diverser – können auch die erzählten Geschichten, spielmechanischen Ansätze und agierenden Figuren werden.« Bei der Frage, was es aber vor allem braucht, da sind sich alle von uns Befragten einig: Taten statt Worte. Nina Kiel bringt das auf den Punkt: »Größere Spielefirmen schreiben sich schon seit Jahren Diversität und Inklusion auf die (Regenbogen-) Fahnen, aber vieles davon ist nicht mehr als hohle Marketing-Phrasendrescherei, wie die Fälle bei Riot Games, Ubisoft und Activision Blizzard eindrücklich beweisen.« Es brauche Handfestes. Etwa eine Quote, wie sie auch Marina Amores, eine spanische Games-Aktivistin, vorschlägt: »Ich halte die Festlegung von Quoten für unabdingbar, damit sich in der Branche wirklich etwas ändert. Wünschenswert wäre – neben der gezielten Einstellung von Frauen – auch ein Budget für feministisches Engagement im Videospielsektor, damit ein größeres Bewusstsein geschaffen und ein breiteres Publikum erreicht werden kann.« Wichtige Positionen sollten gezielt mit Frauen – und natürlich auch Angehörigen anderer marginalisierter Gruppen

– besetzt werden. Das betont auch Felix Falk vom game-Verband: »Es gibt noch zu wenige Frauen in Führungspositionen, die wir aber auch als Vorbilder dringend brauchen. Damit es da schneller vorangeht, braucht es noch mehr Engagement der Unternehmen.«

Und natürlich: Es braucht – endlich – die oft zitierte Gleichbezahlung von Frauen und Männern. Das alles wird allerdings noch einige Zeit brauchen. Wie Nina Kiel feststellt: »Etablierte Strukturen lassen sich nicht von einem Tag auf den anderen lösen.« Zumal es sehr viel mehr als lediglich eines Frühjahrsputzes bedarf: »Langfristig sollte die gesamte Arbeitskultur in der Spielekultur überdacht werden«, sagt Kiel.

## Zeit für Leuchtfeuer

Eine Mammutaufgabe. Aber eine ohne Alternative. Denn dass es so wie bisher definitiv nicht weitergehen kann, macht Nathalie Lawhead im Gespräch deutlich. Die Game Designerin machte 2019 Schlagzeilen, als sie den bekannten Skyrim-Komponisten Jeremy Soule der Vergewaltigung bezichtigte. »Es ist immer noch zu viel Rhetorik in der ganzen Thematik unterwegs. Opfer, die mit ihren Geschichten an die Öffentlichkeit gehen, sind immer noch nicht sicher. Sie sind wütenden Online-Mobs ausgeliefert, müssen um ihren Arbeitsplatz fürchten.« Und manchmal sogar um ihr Leben. Es scheint, als werde der lange überfällige gesellschaftliche Diskurs auf dem Rücken der Opfer ausgeführt, so Lawhead: »Das fühlt sich an, als mache man die Verletzlichsten zum Kanonenfutter für die Veränderung. Wenn man nur genug Opfer gegen irgendwas wirft, dann wird man damit schon Veränderung erreichen. Als wäre eine einzige Horrorgeschichte nicht hinreichend, um Änderung zu erreichen, braucht man unzählige Verletzte und Geschädigte«. Bis man sagen könne: So, jetzt ist es aber tatsächlich mal genug. Jetzt müssen wir was unternehmen.

Es ist höchste Zeit, das Kanonenfutter einzustellen. Zeit, dass endlich selbstverständlich wird, was eigentlich selbstverständlich sein sollte. Das ist auch der größte Wunsch von Kate Edwards: »Dass Gleichheit und Diversität einfach kein Thema mehr sind, weil sie selbstverständlich geworden sind.«

Jede und jeder könne zu diesem Ziel etwas beitragen, meint Lea Schönfelder. Das Studio Fein gehört zu den 1.500 Unternehmen, die die Erklärung »Hier spielt Vielfalt« unterschrieben haben: »In einer guten Zukunft haben alle die gleichen Chancen und Freiheiten, sich in der Spieleindustrie zu verwirklichen. Wir sind alle gefragt.« Es gibt sie bereits, die Leuchtfeuer. Spieleentwicklerinnen wie Kim Belair und Lea Schönfelder mit Studios wie Sweet Baby Inc und Fein. »Wir wollen dazu beitragen, eine kreative, inklusive, unterstützende und vor allem sichere Spieleindustrie für alle zu schaffen«, sagt Belair. Das ist auch für Deutschland die wichtigste Aufgabe. Auch hier gibt es nämlich noch eine Menge zu tun. ★



Kate Edwards, die 13 Jahre lang für Microsoft gearbeitet hat, empfiehlt die Gründung von Gewerkschaften. (Quelle: Kate Edwards)



Lea Schönfelder hat das Indie-Studio Fein gegründet, das Casual Games speziell für Frauen entwickelt. (Quelle: Lea Schönfelder)




Die Antidiskriminierungsstelle des Bundes hat eine Kampagne gegen sexuelle Belästigung am Arbeitsplatz, die Material für Arbeitgeber kostenfrei anbietet – hier ein Plakat.

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




## Das Steam Deck im Test

# MIT SCHWÄCHEN. UND **POTENZIAL.**

Redakteur Alex hat sich riesig auf den PC-Handheld von Valve gefreut. Aus anfänglicher Schwärmerei wurde Ernüchterung und am Ende echte Liebe. Von Alexander Köpf

Kennt ihr das, wenn ihr euch so sehr auf etwas freut, etwas so sehr herbeisehnt, dass es am Ende eigentlich nur an euren Erwartungen scheitern kann? Cyberpunk 2077 zum Beispiel? Eine Pizza vom Lieferservice? Das Treffen mit der oder dem Ex? So in etwa ist es mir mit dem Steam Deck ergangen. Was habe ich mich in den letzten Wochen und Monaten darauf gefreut. Ich konnte es kaum erwarten, den Handheld gewordenen Traum endlich in Händen zu halten. Wie oft habe ich mir ausgemalt, wie schön es wohl sein würde. In meiner Vorstellung konnte ich einfach alles genauso spielen wie am großen High-End-Rechner mit 4K-Bildschirm, nur eben in klein und handlich.

Als ich das Steam Deck dann endlich auspacken und einschalten durfte, war es zum Teil auch so. Doch schon nach kurzer Zeit machte sich Ernüchterung breit, fast sogar Enttäuschung. Warum ich mich am Ende dann doch noch in das Steam Deck verliebt und dabei sogar etwas ganz Entscheidendes für mein Leben als PC-Spieler gelernt habe, erfahrt ihr in diesem Test.

### Wie zugänglich ist die Benutzeroberfläche?

Das Erste, was ich direkt nach dem Start des Steam Deck sehe, ist die Benutzeroberfläche. Ehrlich gesagt wusste ich im Vorfeld nicht genau, was mich da erwarten würde. Der Big-Picture-Modus vielleicht, wie es ihn bei Steam schon lange gibt? Oder eine normale Desktop-Umgebung, von der aus ich Steam starte, ganz so wie auch unter Windows? Doch weit gefehlt. Valve hat die Benutzeroberfläche grundlegend neu entwickelt. Ich merke zwar sofort, dass es sich um Steam handelt, aber es hat eigentlich nichts mit dem Desktop-Client gemein. Vielmehr erinnert es an die Designsprache von Xbox und PlayStation. Ich schalte das Gerät an und lande nach einmaliger Anmeldung bei Steam direkt in der eigenen Spielesammlung. Alles ist sehr intuitiv angelegt, und es dauert daher nur einen kurzen Moment, bis ich mich angepasst habe und mühelos dahin navigieren kann, wohin ich will. Das nimmt auch direkt die Antwort auf eine drängende Frage vorweg. Nein, mit Linux müsst ihr euch nicht auskennen, um mit dem Steam Deck zurechtzukommen. Im Normalfall habt ihr mit dem grundlegenden System Steam OS, das auf der Linux-Distribution Arch basiert, nämlich gar nichts zu tun.

Es gibt zwar auch die Möglichkeit für euch, in den Desktop-Modus zu wechseln, aber wenn ihr nicht gerade Freude daran habt, das System zu erforschen und eventuell daran herumzuschrauben, gibt es eigentlich keinen Grund, das zu tun.

Alles, was für das Spielen wichtig ist, lässt sich aus der Benutzeroberfläche heraus einstellen. Dort finden sich etwa die Settings für die Helligkeit des Displays, für

die Audioausgabe am Steam Deck selbst oder auch an einem via Bluetooth oder Klinke angeschlossenen Kopfhörer, für einen oder mehrere Controller und vieles mehr. Der Steam-Shop ist ebenso in die Benutzeroberfläche integriert, das dürfte aber niemanden überraschen. Die Einstellungen sind dabei ganz bequem via Steam-Taste zu erreichen, die sich unterhalb des Trackpads und oberhalb des Lautsprechers auf der linken Seite des Bildschirms befindet.

An dieser Stelle sei aber auch gleich eine kleine Kritik angemerkt: Besonders bei Dunkelheit tue ich mich schwer, sowohl den Steam-Button auf der linken als auch den Schnelleinstellungs-Button auf der rechten Seite des Displays zu ertasten. Oftmals drücke ich dann aus Versehen das Trackpad, das sich recht ähnlich anfühlt.

Apropos Schnelleinstellungen: Dort finden sich in fünf unterschiedlichen Menüpunkten die wichtigsten Settings: Helligkeit und Lautstärke sowie Vibrationen und Steam-Haptik lassen sich hier regulieren, an- und ausschalten. Außerdem könnt ihr dort mit Freunden in Aktion treten, Diagnosedaten einsehen und noch viel wichtiger: gegebenenfalls die Akkulaufzeit mithilfe von Performance-Einstellungen den Umständen anpassen und verlängern. Unter anderem lässt sich dort auch das Leistungs-Overlay aktivieren, das die Auslastung von CPU und GPU, den Akkustand und die Bildrate in verschiedenen Detailstufen anzeigt. Auf Level 1 gibt es die grundlegendsten Informationen, auf Level 3 werden zusätzlich die Taktraten der einzelnen Prozessorkerne und -Threads sowie die des Grafikchips angegeben. Dazu Temperaturen, Leistungsaufnahmen, Speicher- und Videospeicherauslastung.

Oberhalb des rechten Analogsticks ist außerdem eine Menütaste angebracht. Damit gelangt ihr in die Eigenschaften eines Spiels, wo zum Beispiel Startoptionen festgelegt, Einstellungen für die Sprache, für Updates und vieles mehr vorgenommen werden können. Der Steam-Workshop mit all seinen Modifikationen lässt sich hieraus ebenfalls bequem aufrufen.

## Wie gut spielt es sich mit dem Steam Deck?

Benutzeroberfläche hin oder her, am wichtigsten ist natürlich, wie gut es sich mit dem Steam Deck am Ende spielt. Bevor ich darauf weiter eingehe, stelle ich noch einmal das System vor, nach dem Valve Spiele für das Steam Deck prüft und bestenfalls als voll tauglich beziehungsweise verifiziert einstuft – oder eben nicht.

- **Verifiziert:** Dieses Spiel läuft problemlos auf dem Steam Deck und funktioniert gut mit den eingebauten Steuerungsoptionen und der Anzeige.
- **Spielbar:** Dieses Spiel läuft zwar auf dem Steam Deck, erfordert aber zusätzliche Anpassungen, etwa zur Interaktion und zur Konfiguration.
- **Nicht unterstützt:** Dieses Spiel wird nicht unterstützt. Einige Aspekte oder das gesamte Spiel funktionieren derzeit nicht auf dem Steam Deck.
- **Nicht bekannt:** Dieses Spiel wird von Valve (erst) noch überprüft.

## Wie gut laufen aktuelle AAA-Titel?

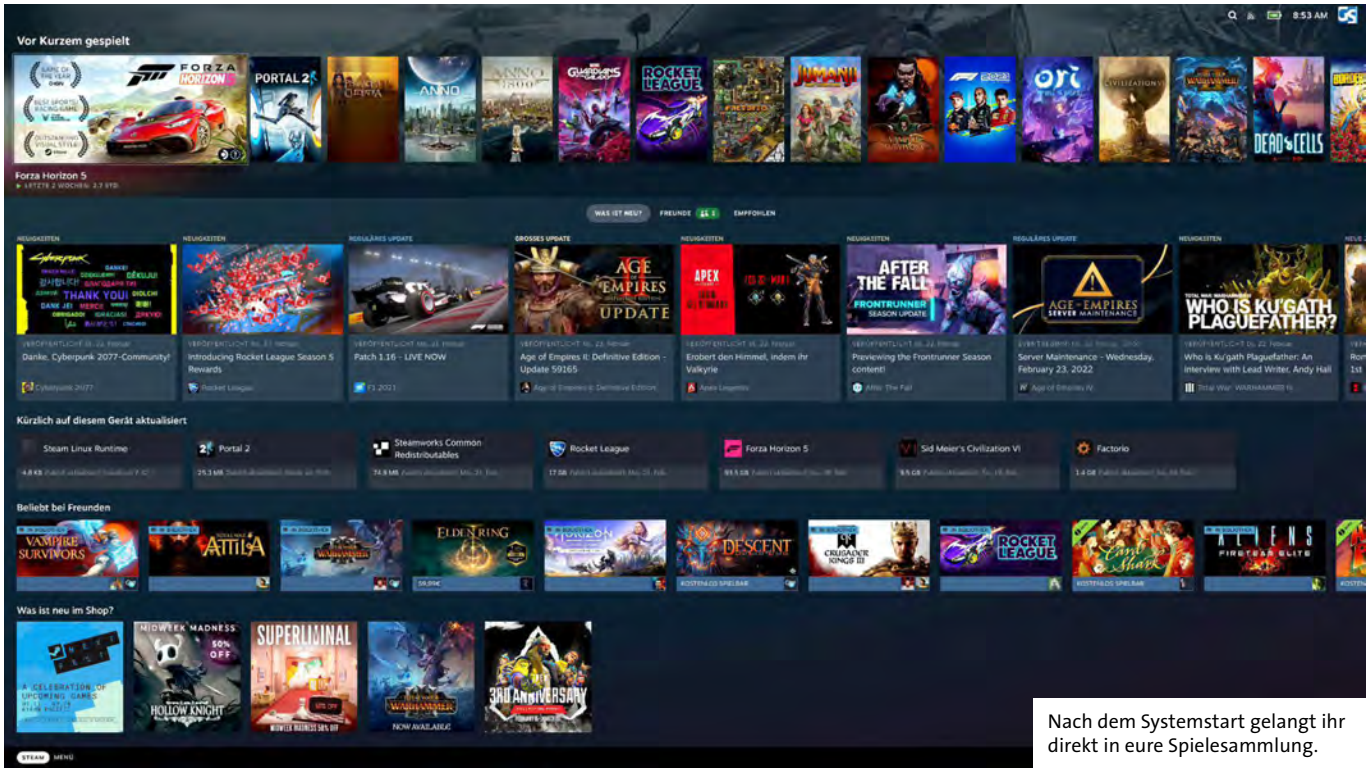
Der unübersehbare Elefant im Raum sind die großen aktuellen AAA-Titel wie etwa Horizon: Zero Dawn oder Marvel's Guardians of the Galaxy, die selbst einem stationären Desktop-Rechner durchaus einiges abverlangen. Rein aus technischer Sicht war ich darauf daher am allermeisten gespannt. Kann dieses kleine Gerät mit auf 15 Watt beschränkter AMD-APU tatsächlich 30, 60 oder gar noch mehr Bilder pro Sekunde liefern?

Ja, es kann, aber nicht ganz so, wie ich es mir erträumt habe. Im Falle von Horizon: Zero Dawn, das von Valve als verifiziert eingestuft wird, reicht es selbst auf niedrigsten Einstellungen samt aktiviertem FSR nicht für 60 Bilder pro Sekunde, wie euch die Benchmarks weiter hinten zeigen.

Dafür reicht die mittlere Detailstufe fast durchgängig für 30 FPS. Und genau an dieser Stelle stellte sich bei mir zunächst so etwas wie Ernüchterung ein. Das leistungshungrige Control soll doch laut ersten Vorabtests mit fast 60 FPS richtig gut spielbar sein. Warum also nicht auch Horizon? Was soll ich mit 30 FPS anfangen?

Also probiere ich alles, um mehr Performance herauszuquetschen. Horizon: Zero Dawn bietet dafür von Hause aus die Skalierungsmethode FSR (FidelityFX Super Resolution). Das Steam Deck soll die Technik ebenfalls einmal beherrschen, sodass sie nicht extra in Spiele implementiert werden muss. Zum Zeitpunkt dieses Tests ist das aber noch nicht der Fall, weshalb ich mich mit der In-Game-Lösung begnüge. Für 60 Bilder pro Sekunde reicht aber auch das nicht, höchstens für um die 40. Dazu verrichtet FSR bei so geringen Auflösungen in Horizon: Zero Dawn aktuell noch nicht einmal einen guten Job. So will ich es jedenfalls nicht spielen. Also entscheide ich mich irgendwann schweren Herzens, die Bildrate auf 30 FPS zu begrenzen. Und siehe da, das ist sogar sehr gut spielbar. Viel besser, als ich es als eingefleischter PC-Veteran überhaupt jemals für möglich gehalten habe.

Natürlich fällt mir der Unterschied zu 60 FPS respektive 60 Hertz auf. Aber er ist bei weitem nicht so groß, wie ich es vom PC her kenne und demnach auch für das Steam




Nach dem Systemstart gelangt ihr direkt in eure Spielesammlung.



Ohne aktives FSR (oben) wirkt das Bild viel sauberer. Mit aktiviertem FSR (unten) wird es dagegen flimmrig und körnig, was in Bewegung besonders stark hervortritt.

Deck erwartet habe. Ganz im Gegenteil: Es dauert nicht lange, da fällt mir die etwas weniger flüssige Darstellung quasi kaum mehr auf, ich spiele ohne schlechte Laune.

Gleiches gilt für das von Valve noch nicht einmal geprüfte Marvel's Guardians of the Galaxy. Es lässt sich richtig gut mit mittleren Einstellungen und gelockten 30 FPS respektive 30 Hertz spielen. Besser sogar als mit schwankenden 40 oder 50 FPS und niedrigster Qualität. Ich habe aber dennoch ein paar Performance-Benchmarks erstellt, die die verschiedenen Voreinstellungen und implementierten FSR-Modi etwas genauer beleuchten. Mehr dazu weiter hinten.

Und dann sind da noch F1 2021 und Forza Horizon 5. Beides Rennspiele, beide brandaktuell, und beide laufen mit superweichen 60 FPS. Der Formel-1-Racer lässt sich dabei selbst auf mittleren Grafikeinstellungen hervorragend spielen. Gerade bei F1 2021 und Forza Horizon 5 merke ich sofort: Für derartige Spiele ist das Steam Deck wie geschaffen. Langsam wird es mir wieder warm ums Herz, langsam beginne ich mich in Valves Handheld zu verlieben.

Zusammengefasst: Die von mir getesteten AAA-Titel lassen sich sehr gut auf dem Steam Deck spielen. Natürlich nicht wie am PC mit schneller, dedizierter Grafikkarte von AMD oder Nvidia, aber erstaunlich gut, gemessen daran, wie groß der Handheld ist und wie viel Leistung die darin werkelnde AMD-APU in der Praxis aufnimmt.

## Wie gut laufen kleinere Spiele und Indie-Titel?

Neben den großen Blockbustern sind ganz besonders die kleineren Spiele und Indie-Titel für das Steam Deck interessant. So zum Beispiel das fabelhafte Jump&Run Ori and the Will of the Wisps, das sich ohne große Mühe mit 60 FPS spielen lässt. Dasselbe gilt für Psychonauts 2. Der Action-Adventure-Hit aus dem Jahr 2021 läuft selbst auf mittleren

Einstellungen mit überwiegend flüssigen 60 Bildern pro Sekunde. Beide Spiele sind zudem auf die Steuerung per Controller ausgelegt und bieten sich daher ideal für das Steam Deck an. Spätestens jetzt bin ich voll im Bann des Steam Deck.

Andere Indie-Titel wie beispielsweise das famose Factorio haben es da ein wenig schwerer. Ich habe mich mit am meisten darauf gefreut, den Aufbaustrategie-Hit auf dem Handheld zu zocken, und es zählt indirekt zu den meiner Meinung nach Top-Gründen, die für das Steam Deck sprechen. Und wie uns Valve im Interview verraten hat, ist Factorio auch bei den Entwicklern selbst eines der beliebtesten Spiele.

Allerdings gestalten sich viele Aspekte des Steam-Hits nicht ganz so angenehm wie am PC. Unter anderem fordert es mich auf, die Tab-Taste zu drücken. Die gibt es auf dem Steam Deck allerdings nicht, also gilt es, verschiedene Tasten und Bumper auszuprobieren. Letztlich helfen mir das Trackpad und die R2-Schultertaste weiter.

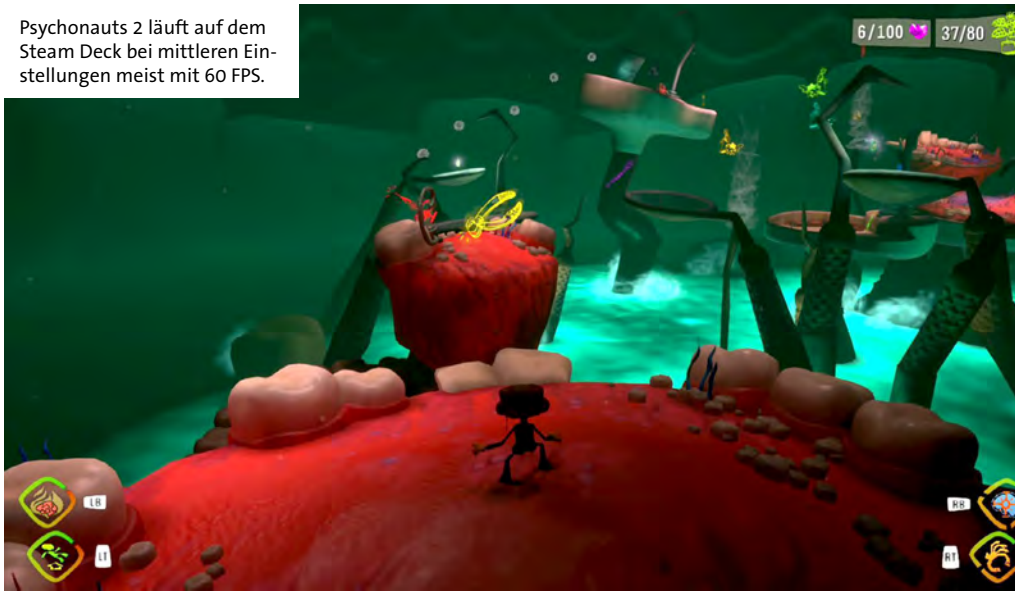
Texte und Symbole fallen dazu oft recht klein aus, verändere ich die Skalierung der Benutzeroberfläche, werden einige Inhalte abgeschnitten. Mithilfe des Touchdisplays kann ich zwar zur Seite scrollen und alles erfassen, aber das ist auf Dauer dann eben doch einen Tacken zu unbequem.

## Wie gut funktionieren Strategiespiele und Shooter?

Ebenfalls nicht so gut eignet sich das Steam Deck für Strategiespiele und Shooter. Dafür habe ich mir exemplarisch Borderlands 3, Total War: Warhammer 2 und Civilization 6 herausgesucht. Der Loot-Shooter Borderlands 3 läuft wohl aufgrund der grundsätzlich Hardware-schonenden Cel-Shading-Optik mit guten 60 FPS, die Steuerung hingegen gestaltet sich für mich als PC-Spieler, der Maus und Tastatur gewohnt ist, erwartungsgemäß schwierig. Konsolenspieler haben es hier aber vielleicht etwas leichter. Bei Total War: Warhammer 2 verhält es sich in etwa so wie mit Factorio: Grundlegend funktioniert das Spiel auf dem Steam Deck recht gut, aber die Eingabe- und Steuerungsmöglichkeiten sind naturgemäß stark eingeschränkt im Vergleich zum PC mit einer Tastatur. Auch Texte und Symbole sind aufgrund des sieben Zoll kleinen Displays oftmals nur schwer zu erkennen.

Recht gut hingegen funktioniert das inzwischen etwas betagte Civilization 6. Zumindest in der Anfangsphase einer Partie, in der noch nicht so viele Einheiten zu steuern sind und das Mikromanagement in Städten noch überschaubar ausfällt, gibt das Steam Deck eine sehr gute Figur ab. Das verwundert bei genauerer Betrachtung allerdings nicht sonderlich, denn Civilization verfügt ganz offiziell über Controller-Unterstützung.

Zusammengefasst: Längst nicht alles eignet sich für das Steam Deck. Bei manchen Strategietiteln müsst ihr selbst Hand anlegen, um sie einigermaßen gut spielbar zu machen. Bei Jump&Runs und vielen Action-Adventures sieht das naturgemäß ganz anders aus, die sind ja auch auf den Konsolen zu Hause. Allerdings sind Shooter mit dem Controller gerade für eingefleischte PC-Spieler eine Sache für sich.



Psychonauts 2 läuft auf dem Steam Deck bei mittleren Einstellungen meist mit 60 FPS.



Civilization 6 läuft ziemlich gut auf dem Steam Deck.



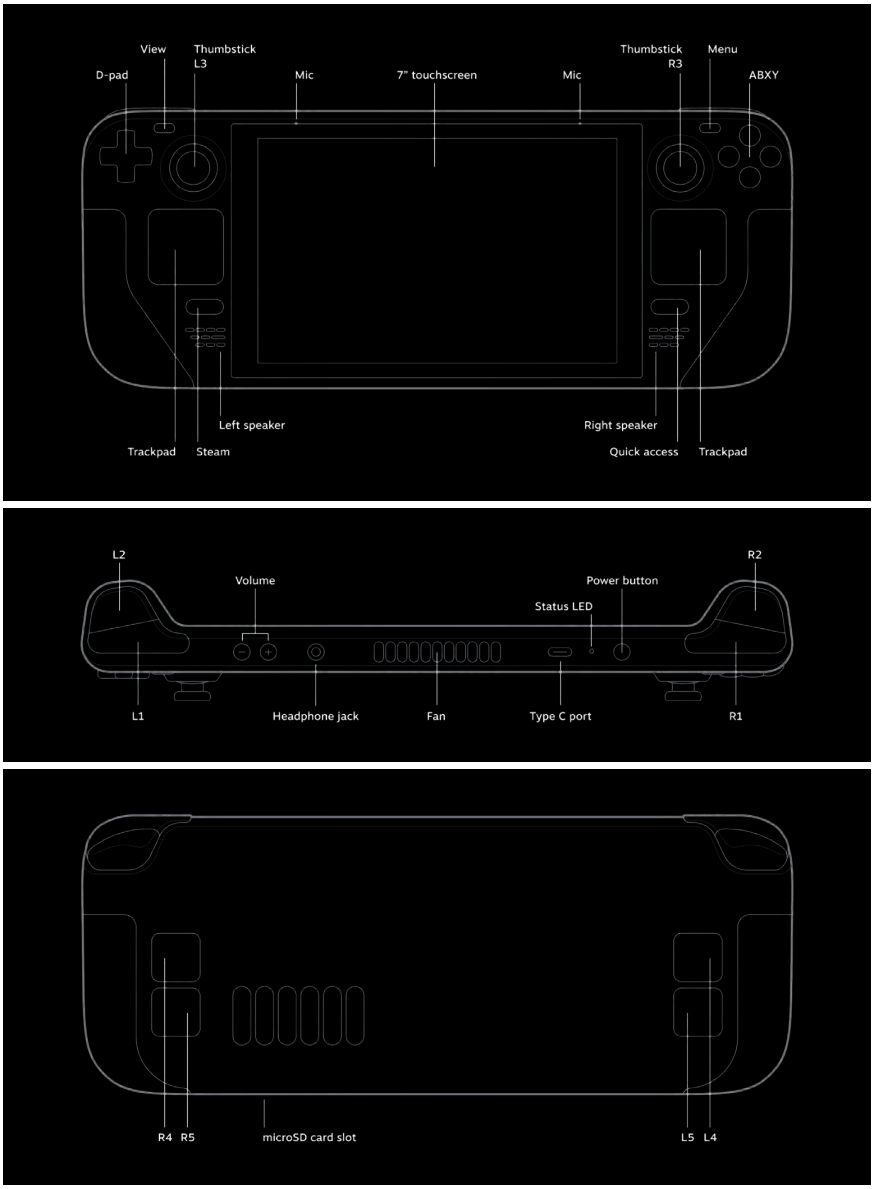
Das Multiplayer-Spiel Rocket League läuft anstandslos mit 60 FPS.

## Funktionieren Multiplayer-Spiele?

Multiplayer-Spiele sind zurzeit noch ein Sonderfall, da sie oftmals mit Anticheat-Maßnahmen versehen sind. Prinzipiell unterstützt das Steam Deck respektive das zugrundeliegende Betriebssystem Steam OS

## DAS STEAM DECK IN DER ÜBERSICHT

Valve hat ziemlich viele Bedienelemente am Steam Deck verbaut. Das ist vorbildlich.




mittlerweile einige Anticheat-Programme wie zum Beispiel Easy Anticheat. Hier hängt es aber von den jeweiligen Entwicklern ab, ob sie zusätzlich ein entsprechendes Linux-Modul in ihre Spiele einbauen, damit die Titel dann auch den Check überstehen.

Aus technischer Sicht steht einem fetzigen Mehrspielererlebnis jedoch nichts im Weg, wie uns das kompetitive Fußball-Geschicklichkeitsrennspiel Rocket League exemplarisch belegt hat. Das funktioniert tatsächlich ohne Probleme mit flüssigen 60 FPS, ich kann in jeden beliebigen Mehrspielermodus wechseln und finde sofort sowohl einen Mitspieler als auch Gegner.

Das derzeit so beliebte Online-Rollenspiel Lost Ark hingegen lässt sich zum Zeitpunkt des Tests zwar starten, katapultiert mich dann aber noch während des Ladevorgangs mit einem freundlich Hinweis, dass entsprechende Sicherheitsmodule fehlen, zurück auf die Steam-Benutzeroberfläche. Da müsste Amazon dann wohl nachlegen.

### Gibt es in Spielen Voreinstellungen speziell für das Steam Deck?

In den meisten getesteten Spielen, egal ob verifiziert, spielbar oder nicht geprüft, sind jeweils die niedrigsten oder vom Steam Deck unabhängigen Grafikeinstellungen vorausgewählt. Speziell auf den PC-Handheld zugeschnittene Konfigurationen, beispielsweise für den besten Look, dafür aber mit lediglich 30 FPS, oder maximale Leistung, dafür aber auf niedrigster Einstellung samt aktiviertem FSR, gibt es nicht. Ob das jemals kommt, ist derzeit nicht klar. Im GameStar-Interview mit Valve hieß es lediglich, dass man zunächst die PC-Spieler, also tendenziell erfahrenere Nutzer, im Blick habe. Für bessere Zugänglichkeit ist das aus meiner Sicht jedoch unabdingbar. Es gibt schließlich nicht nur PC-Spieler mit Interesse am Steam Deck. Auch reine Konsolenspieler sind mit von der Partie und vielleicht auch völlige Neulinge, die den Handheld als Alternative zum teuren Gaming-PC sehen. Womöglich geht Valve aber davon aus, dass sich in der ersten Welle überwiegend sogenannte Early Adopter tummeln, die sich eher aus den Reihen der PC-Enthusiasten rekrutieren.

An dieser Stelle möchte ich darauf hinweisen, dass sich während des Tests permanent etwas an der Benutzeroberfläche, um genau zu sein: an den Performance-Optionen verändert hat und nach dem Launch am 25. Februar vermutlich auch noch verändern wird. So gab es einmal die Möglichkeit, zwischen 30 und 70 FPS in Fünferschritten frei eine fixe Bildrate einzustellen. Mittlerweile lässt sich der Begrenzer nur noch aktivieren und ist auf 30 FPS voreingestellt. Ausgeschaltet greifen, Stand 20. Februar, immer 60 FPS als Limit bei gleichzeitig aktiviertem VSync. Es kann also durchaus sein, dass wir im Zuge dieser andauernden Entwicklung irgendwann vordefinierte Steam-Deck-Settings sehen. Wünschenswert wäre es!

### Wie gut liegt das Steam Deck in der Hand?

Ebenso wichtig wie die Performance ist das Handling. Wie gut liegt das Steam Deck in der Hand? Ist es zu groß, zu schwer, vielleicht sogar zu leicht? Und was taugen die Sticks und die Trackpads? Ich kann da nur von mir selbst ausgehen. Und ich halte das Steam Deck keinesfalls für zu groß, ganz im Gegenteil: Dass es so breit ist, wie es nun mal ist, erweist sich meiner Meinung nach als geradezu perfekt. Wenn ich zum Beispiel mein Smartphone mit beiden Händen halte, habe ich immer das Gefühl, meine Arme unnatürlich eng zusammenschieben zu müssen. Nicht ganz so schlimm geht es mir mit der Nintendo Switch. Dennoch fühlt es sich einfach nicht richtig an, nicht so, als wäre es für einen Erwachsenen gemacht. Das Steam Deck hingegen schon. Mit einem Gewicht von 676 Gramm wiegt es zudem gerade einmal so viel wie vier kleine Äpfel. Ich kann daher stundenlang ohne Ermüdungserscheinungen spielen, egal ob es beim Zocken vom Sofa aus auf meinem Schoß aufliegt oder ich es im Bett über meinem Kopf halte.

Die verschiedenen Eingabemöglichkeiten machen auch nach mehreren Tagen des Testens einen grundsoliden Eindruck. Die Analogsticks lassen sich sehr präzise steuern und sind gut erreichbar. Von einem Drift-Problem wie etwa bei den PS5-Controllern, wo sich die Sticks teils von alleine bewegen, kann ich nichts erkennen.

Die beiden Trackpads links und rechts vom Bildschirm und unterhalb der Analogsticks sorgen beim Testen für eine erfreuliche Überraschung. Ich hatte zuvor noch nie ein Trackpad in der Hand, auch nicht in Form des Steam Controllers, finde nun jedoch, dass sie in puncto Flexibilität ein absolutes Muss sind. Sie sind extrem präzise und können in weiten Teilen die Steuerung per Maus ersetzen. Nicht vollständig zwar, aber immerhin so gut, dass sogar Strategiespiele

ohne dedizierten Controller-Support auf dem Steam Deck spielbar sind.

Das D-Pad (Steuerkreuz), Ansichts- und Menü- sowie die ABXY-Tasten sind ebenfalls gut erreichbar und von guter Qualität. Hier gibt es aus meiner Sicht nichts zu beanstanden. Das gilt auch für die Schulter- und Rückseitentasten. Sie fühlen sich hochwertig an und sind sehr gut auf dem Handheld angeordnet. Punktabzüge gibt es lediglich für die beiden bereits erwähnten Steam- und Schnelleinstellungstasten. Immer wieder verdrücke ich mich, wenn ich sie dringend brauche, was vor allem daran liegt, dass sie sich vom Druckpunkt her kaum von den Trackpads unterscheiden. Wer genau fühlt, wird merken, dass sie zwar etwas weniger aufgeraut sind, im Spielbetrieb kann zumindest ich im Test den Unterschied auf Anhieb aber nicht ausmachen.

Bei einigen Spielen lässt sich außerdem die Gyrosteuerung aktivieren. Das macht mir überraschend viel Spaß und ist meiner Meinung nach eine sinnvolle Ergänzung zu herkömmlichen Eingabemethoden. Auch wenn ich mich daran zugegebenermaßen erst noch gewöhnen muss.

## Skalierungstechniken

Das Steam Deck ist mit diversen Skalierungstechniken ausgestattet. Dazu zählen grundlegende Funktionen wie ganzzahliges und lineares Skalieren. Am wichtigsten ist jedoch die FidelityFX Super Resolution (kurz: FSR) von AMD. In naher Zukunft soll FSR für alle Spiele aktiviert werden können. Das geschieht dann ganz einfach via Schnelleinstellungen. Im Moment lässt sich zu Performance-Gewinn, eventuellen Energieeinsparungen und der Darstellungsqualität allerdings nicht viel sagen.

In einigen Spielen, wie beispielsweise Horizon: Zero Dawn und Marvel's Guardians of the Galaxy, lässt sich FSR aber auch so aktivieren. Mit sehr unterschiedlichen Ergebnissen: Während es bei den Guardians recht gut aussieht und auch einiges an Performance bringt, fällt die Darstellungsqualität in Horizon: Zero Dawn sehr schlecht aus. Das wogende Gras wirkt flimmrig, und alles andere sieht ebenfalls unscharf und körnig aus.

## Wie gut ist das Display?

Beim Bildschirm des Steam Deck handelt es sich um ein spezielles IPS-Panel, das auf verbesserte Lesbarkeit ausgelegt ist. IPS-typisch ist es sehr blickwinkelstabil, und dank einer Spitzenhelligkeit von 400 Nits lassen sich Spielinhalte zumindest auf unserem Testgerät mit entspiegeltem Display sogar bei direkter Sonneneinstrahlung noch sehr gut erkennen. Während des Testens stelle ich die Bildschirmhelligkeit meist sogar auf nur 50 Prozent. Das reicht in meinen Augen (Wortwitz!) völlig aus und ist dazu noch besonders schonend für den Akku. Dazu aber später mehr. Auch die Farbdarstellung fällt subjektiv betrachtet sehr gut aus. Spiele wirken auf dem Steam Deck dadurch brillant, die Farben leuchten richtiggehend. Mein Testgerät weist zwar in der oberen rechten Ecke etwas Backlight-Bleeding auf – das heißt, die Hintergrundbeleuchtung scheint an einigen Stellen stärker durch und wird als grauer Schleier wahrgenommen –, das stört im Alltag allerdings nicht, da dieses Phänomen nur dann zu sehen ist, wenn der komplette Bildschirm einfarbig und dunkel dargestellt wird.

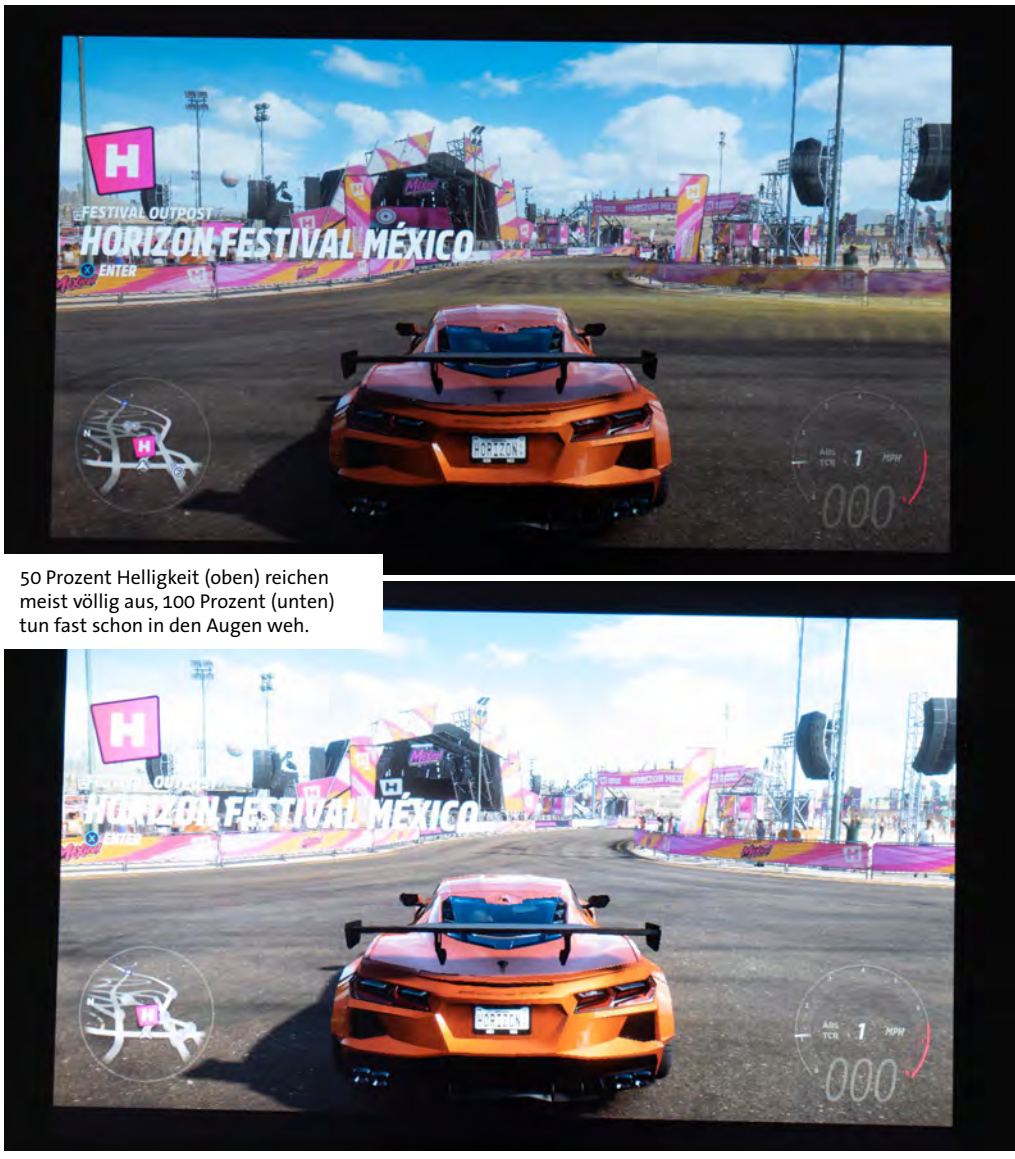


Die Tasten sind sauber verarbeitet.

Das IPS-Panel unterstützt außerdem die Eingabe per Touchcontrol. Das funktioniert zwar grundlegend recht gut und präzise, allerdings fällt es mir teilweise sehr schwer, beispielsweise ein »X« zum Abbrechen oder vergleichbar kleine Symbole auf Anhieb zu erwischen. Das nervt etwas, schließlich bin ich ein mittelalter Mann und kein Teenager mehr mit filigranen Fingerchen.

## Wie gut klingt das Steam Deck?

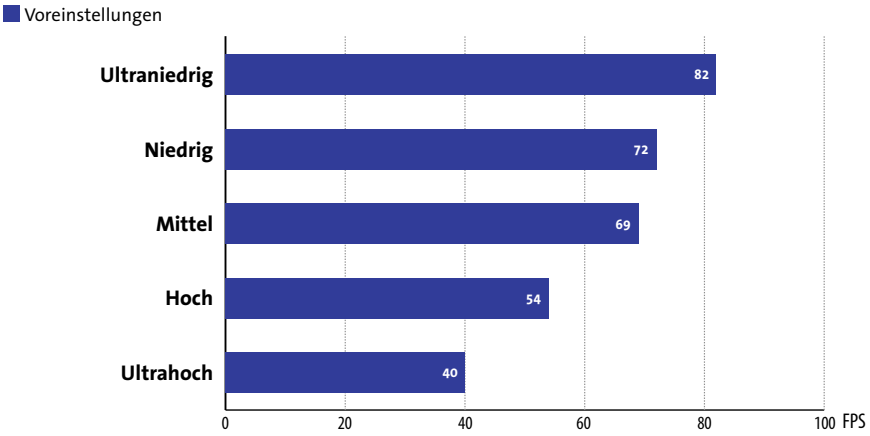
Die Klangeigenschaften des Steam Deck haben mich vom Stand weg voll überzeugt. Dafür, dass die beiden Lautsprecher so klein ausfallen, vermitteln sie einen satten Bass und eine sehr weite Klangbühne, wodurch



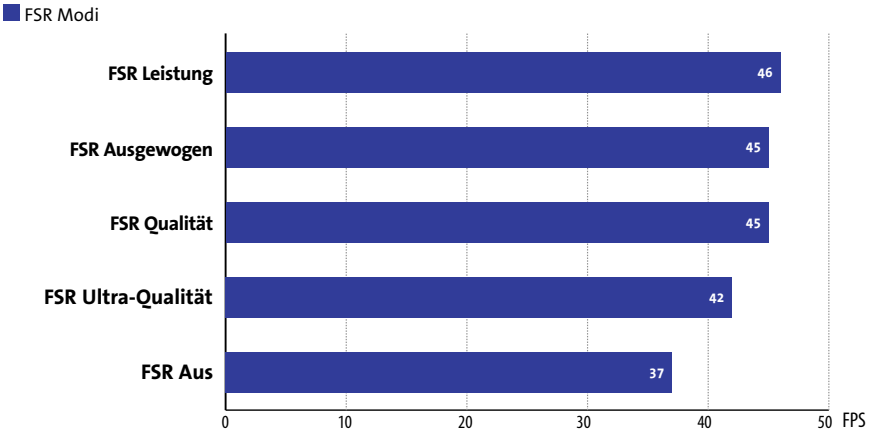
50 Prozent Helligkeit (oben) reichen meist völlig aus, 100 Prozent (unten) tun fast schon in den Augen weh.

## BENCHMARKS

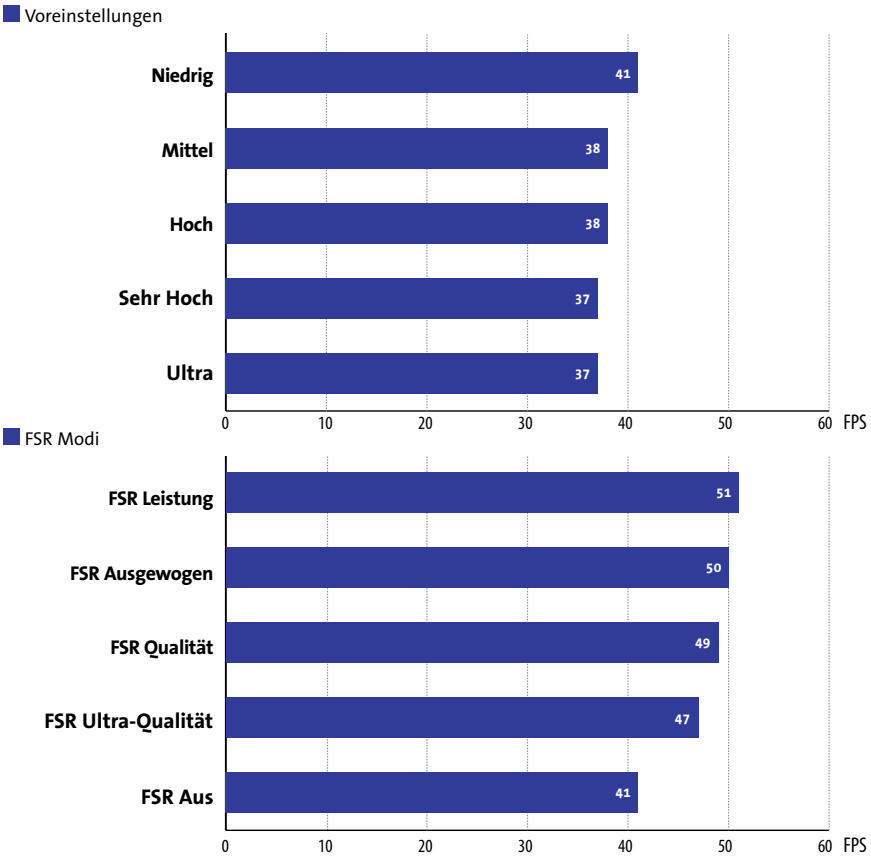
### F1 2021 auf dem Steam Deck (1280x800)




### Horizon: Zero Dawn auf dem Steam Deck (1280x800)




### Marvel's Guardians of the Galaxy auf dem Steam Deck (1280x800)




Gemessen in Bildern pro Sekunde (FPS), je höher desto besser.

sich virtuelle 3D-Welten noch plastischer anfühlen. Für meinen Geschmack könnten die Lautsprecher jedoch ein klein wenig lauter sein. Kombiniert mit einem Kopfhörer, wahlweise stehen dazu Bluetooth (Hallo, Nintendo, so geht das!) oder ein 3,5-Millimeter-Klinkenanschluss zur Verfügung, ergibt sich der bestmögliche Klang. Wobei ich unter Verwendung von Bluetooth ab und an das Gefühl habe, dass etwas fehlt, dass es sich etwas flach, eindimensional anhört. Am allerbesten ist daher ganz klassisch ein Kopfhörer mit Klinkenanschluss, allerdings kann das Kabel ein wenig störend sein.

### Ist der Lüfter zu laut?

Die gute Soundkulisse ist vor allem auch deshalb so wichtig, weil das Steam Deck nicht ohne Lüfter auskommt. Das ist der sehr guten Performance geschuldet und lässt sich wohl in keinem Spiel vermeiden. Mich persönlich stört das nicht, denn zumindest heult der Lüfter nicht ständig auf, sondern schnurrt relativ monoton mit etwa 39 Dezibel vor sich hin. Der ein oder andere könnte das jedoch als unangenehm empfinden.

### Wie lange hält der Akku?

Ein besonders wichtiger Punkt bei einem Handheld ist die Akkulaufzeit. Wie lange halten die fest verbauten Stromspeicher? Reichen sie beispielsweise für eine Zugfahrt oder muss das Ladekabel ständig parat sein? Das hängt von verschiedenen Faktoren ab. Ich zum Beispiel komme mit einer Bildschirmhelligkeit von 50 Prozent und halber Lautstärke meist gut aus. Und tatsächlich macht es mir sogar Freude, mit 30 FPS zu spielen. Kommen dann Funktionen wie AMDs Skalierungstechnik FidelityFX Super Resolution (FSR) dazu, kann der Akku durchaus für mehrere Stunden Spielspaß genügen. Da FSR zum Zeitpunkt des Tests noch nicht für alle Spiele aktiviert werden kann, ist es jedoch schwer, das in Zahlen auszudrücken.

Ohne FSR und mit aktiviertem 30-FPS-Limit kann ich Ori and the Will of the Wisps gut fünf bis sechs Stunden spielen. Forza Horizon 5 gut dreieinhalb bis vier Stunden und Guardians of the Galaxy ebenfalls knapp vier Stunden. Die Ladezeit des Steam Deck wiederum beträgt bei fast vollständiger Entleerung rund eineinhalb bis zwei Stunden.

Apropos Aufladen: Das Ladekabel fällt mit einer Länge von eineinhalb Metern etwas kurz aus. Hier hätten es ruhig zwei oder drei Meter sein können, schließlich sind nicht in jeder Wand Steckdosen verbaut. Gerade bei längeren Spielesitzungen auf dem Sofa ergibt es durchaus Sinn, das Steam Deck via Netz- statt Akkustrom zu betreiben.

### Lohnt sich eine SD-Karte als Speichererweiterung?

Das Steam Deck gibt es derzeit in drei Speicherplatzvarianten, beginnend mit albernen 64 über 256 bis zu ordentlichen 512 GByte internem Speicher. Davon wird aber natürlich ein Teil vom Betriebssystem verwendet,

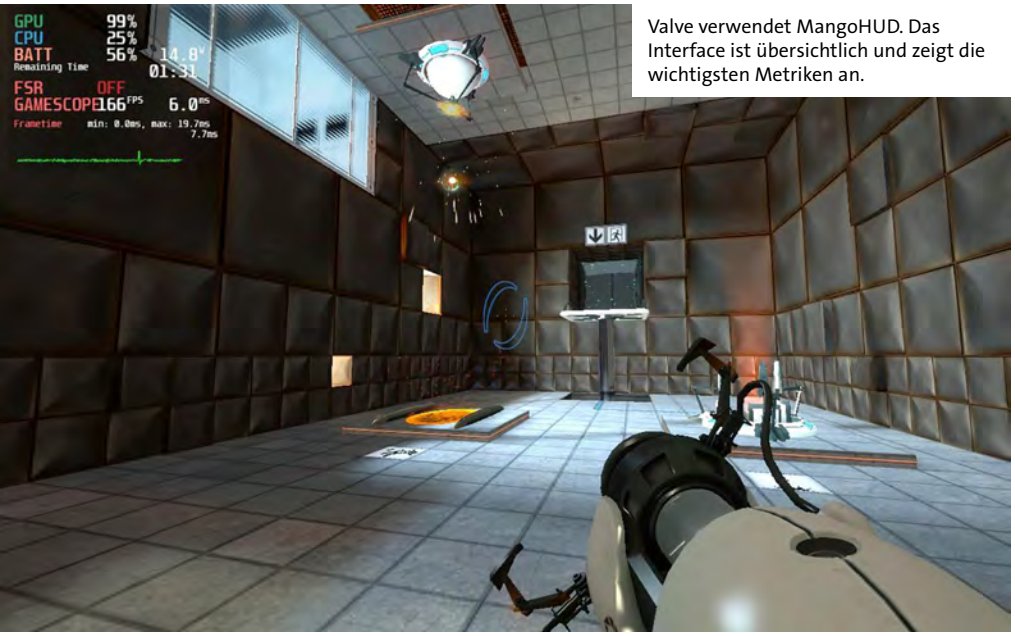
der Rest ist aber selbst im Falle des größten Modells recht schnell aufgebraucht. Insbesondere AAA-Titel werden ja nicht unbedingt kleiner. Mit einer zusätzlichen SD-Karte lässt sich der Speicher jedoch recht simpel erweitern. Weil ich gerade keine größere SD-Karte zur Hand habe, nehme ich einfach die Samsung 64 Evo Plus aus meiner Kamera. Die schafft es auf rund 100 MByte/s beim Lesen und 90 MByte/s beim Schreiben. Die verbaute SSD ist da ungleich schneller und bietet außerdem die besseren Zugriffszeiten. Und dennoch geht das Laden eines Spiels erstaunlich schnell über die Bühne. Jedoch: Ori and the Will of the Wisps braucht selbst auf der flotten SSD ungewöhnlich lange, bis ich zum Drücken einer beliebigen Taste aufgerufen werde und eine Partie starten kann. Um genau zu sein 65 Sekunden. Von der SD-Karte dauert es 91 Sekunden, also lediglich 40 Prozent länger.

Beim Spielen selbst merke ich dann aber gar keinen Unterschied zwischen SSD und SD-Karte. Die Speichererweiterung ist also sinnvoll und auch gar nicht mal so teuer. Die Samsung Evo Plus mit 512 GByte gibt es beispielsweise für rund 55 Euro.

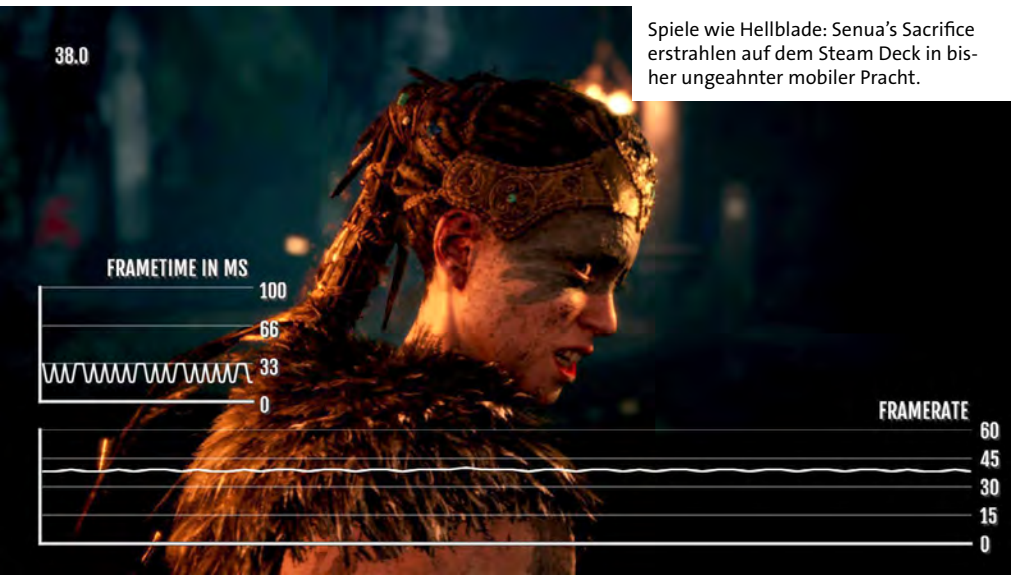
## Steam Deck am Fernseher?

Wer das Steam Deck als kompletten PC-Ersatz nutzen will, kann es via USB-C-HDMI-Adapter oder einer Docking Station auch an einen ganz normalen Monitor respektive Fernseher anschließen. Das kann auf Reisen sinnvoll sein oder wenn einfach kein Desktop-Rechner zur Verfügung steht.

Einen anderen Grund dafür sehe ich aber ehrlich gesagt nicht, denn auch wenn die Grafik auf einem kleinen sieben Zoll großen Display mit 1280x800 Pixeln wirklich ziemlich gut aussieht, so macht sich die vergleichsweise geringe Auflösung auf einem großen Bildschirm dann doch deutlich bemerkbar. Zusammen mit einer Docking Station kann sich die Auflösung vielleicht entsprechend hochsetzen lassen, Stand jetzt ist das via USB-C-HMDI-Adapter aber nicht möglich. Für einige Titel, wie zum Beispiel Factorio, die ohnehin nicht besonders leistungshungrig sind, mag das grundsätzlich eine Option sein, in den meisten Fällen dürfte die Rechenpower der modifizierten AMD-APU aber schlicht zu gering ausfallen, um Full HD und darüber hinaus angemessen gute Bildraten zu gewährleisten. ★




Valve verwendet MangoHUD. Das Interface ist übersichtlich und zeigt die wichtigsten Metriken an.




Spiele wie Hellblade: Senua's Sacrifice erstrahlen auf dem Steam Deck in bisher ungeahnter mobiler Pracht.

## MEINUNG



Alexander Köpf
@NebulaMutara

Ich hab mich in das Steam Deck verliebt. Allerdings ist es keine Liebe auf den ersten oder zweiten Blick. Es hat eine ganze Weile gedauert, bis es mich so richtig in seinen Bann gezogen hat. Grundsätzlich liefert der kleine PC-Handheld außergewöhnlich hohe Performance, vor allem wenn ich bedenke, dass die verbaute AMD-APU gerade einmal höchstens 15 Watt Leistung aufnimmt. Selbst brandaktuelle AAA-Titel wie Marvel's Guardians of the Galaxy lassen sich damit flüssig spielen, wenngleich auch nur mit 30 FPS. Das hat mich zwar nicht völlig überrascht, dennoch war ich zunächst ein bisschen enttäuscht. Denn gerade als alteingesessener PC-Spieler graut es mir ja schon, wenn ich auch nur an unter 120 FPS respektive 120 Hertz denke, von 30 Bildern pro Sekunde ganz zu schweigen. Ich bin extrem empfindlich, was das anbelangt. Doch das Steam Deck hat mich eines Besseren belehrt. Mit 30 FPS lässt es sich tatsächlich richtig gut spielen. Viel besser, als ich es jemals gedacht hatte. Natürlich merke ich den Unterschied zu 60 FPS, aber es stört mich eigentlich nicht im Geringsten. Und kleinere Indie-Titel wie Psychonauts 2 oder das wunderhübsche Ori and the Will of the Wisps packt das Steam Deck ohnehin mühelos mit 60 FPS. Dafür ist der Handheld meines Erachtens wie geschaffen.

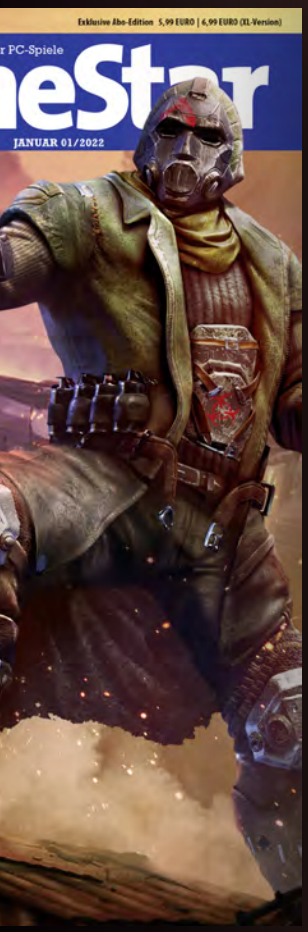
Aber nicht nur dafür. Denn wirklich von sich überzeugen konnte mich das Steam Deck erst, als ich mich in den Rennsitz oder vielmehr das Rennsofa von Forza Horizon 5 gesetzt habe. Das grandiose Rennspiel sieht auf dem Steam Deck extrem gut aus und läuft butterweich. Wenn ich diese Erfahrung doch nur mit meinem 30 Jahre jüngeren Ich teilen könnte, das im kleinen, zehn Quadrat Meter messenden Kinderzimmer auf dem Sega Game Gear Super Monaco GP spielte. Spätestens mit Forza Horizon 5 hab mich also schwer in das Steam Deck verliebt. Seine offensichtlichen Schwächen können das nicht trüben. Da ist zum einen die noch nicht ganz ausgereifte Software. AMDs Skalierungstechnik FSR kann auch noch nicht von allen Spielen genutzt werden. Am meisten fehlen mir jedoch speziell auf das Steam Deck zugeschnittene Konfigurationen, damit ich mich nicht an jedes Spiel herantasten muss.

Dann ist da das Geräusch des Lüfters. Es stört mich zwar nicht, und ich weiß, das ist ein Kompromiss zugunsten der Performance, aber perfekt ist es dennoch nicht. Dass der Akku dennoch teils deutlich mehr als vier Stunden hält, ist dafür wieder ein dicker Pluspunkt und beinahe ein Wunder.

Auch wenn es noch einiges zu tun gibt, hat das Steam Deck für mich also durchaus das Potenzial, ein Kassenschlager und eine Alternative zu Handeld-Konsolen zu werden. Ich wünsche es ihm – und uns!

# JETZT TESTEN

## DREI MONATE NUR 4,99€ PRO HEFT







**37% SPAREN**

3x GameStar XL nach Hause nur **14,97€**




### 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

37% Ersparnis im Vergleich zum Einzelkauf am deutschen Kiosk. Miniabo wird nach Ablauf zum jederzeit kündbaren Jahresabo für 83,88€ im Jahr statt 95,88€ im Jahr am Kiosk (12% 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

# Die künstlerische Darstellung der Jahreszeiten in Warhammer 3

**Dass Spiele Kunst sind, ist noch immer nicht in alle Gesellschaftsschichten vorgedrungen. Wir leisten mit folgenden kunstwissenschaftlichen Analysen unseren Beitrag, das zu ändern.**

Von Petra Schmitz



## Frühling:

Grün ist die Hoffnung. Dieses alte Sprichwort findet sich in diesem Gemälde wie in kaum einem zweiten. Der Künstler oder die Künstlerin hat hier einen wundervollen Goldenen Schnitt des aufbrechenden Lebens um den weisen Großvater Nurgle arrangiert. Ein Bild, das sowohl Vorfreude als auch Aufbruchstimmung in sich vereint: Während sich das Fußvolk auf ein baldiges Zusammentreffen mit Freunden und Bekannten freut, machen sich liebliche Insekten als frühe Botschafter bereits auf den Weg. Alles strebt nach links aus dem Bild hinaus, den Blick auf eine bessere Zukunft gerichtet. Der Frühling, er kommt bald.



## Sommer:

Während für den Frühling in Warhammer 3 die seit Jahrhunderten etablierte Bild- und Farbsprache gewählt wurde, weicht der Sommer in expressionistische Gefilde ab. Wir sehen die abstrakte Darstellung einer durchschnittlichen All-Inclusive-Urlaubsanlage. Obwohl ins Groteske verzerrt, lassen sich Strandkörbe (vorne) und Hotelkomplex (hinten) gut ausmachen. Allein: Es fehlen die Touristen. Ist es der Versuch, den Urlaub als Institution zu entmenschlichen? Eine clever verklausulierte Kritik an unserem auf Müßiggang und Laster ausgelegten Umgang mit der Welt? Die brennenden Berge im Hintergrund sagen: »Ja!«



## Herbst:

Im Herbst wird Warhammer 3 ähnlich bunt wie die Blätter an den Bäumen. Der Künstler oder die Künstlerin hat sich hier vom berühmten Gemälde »Die Heuernte« (1565, Pieter Bruegel der Ältere) inspirieren lassen, weicht aber in einigen Details signifikant von der Vorlage ab: Die Farben sind kräftiger, die Erntearbeiter und -arbeiterinnen dynamischer. Diese Verbeugung vor dem Zeitgeist findet ihren Höhepunkt in den besonders gekleideten, fliegenden Gestalten: Superernter! Gemeint ist entweder die Industrialisierung oder dieser elende, omnipräsente Marvel-Quatsch. Der Betrachter entscheidet.



## Winter:

Die Kalenderästhetik des Winters steht in einem starken Kontrast zur Darstellung des Sommers. Der Künstler oder die Künstlerin zeigt hier den schlichten Ansatz, den kleinsten gemeinsamen Nenner beim Publikum treffen zu wollen: Berge, Bäume, Schnee. Aber das auch nur auf den ersten Blick. Die minimale Schieflage von Bäumen und Felsen irritiert beim Betrachten, man will unweigerlich den Kopf zur Seite neigen – oder dem Maler/der Malerin den Pinsel aus der Hand reißen. Warhammer 3 zieht uns hier förmlich in den Prozess der Gestaltung hinein. Und das ist es doch, was interaktive Medien ausmacht; das ist nichts anderes als Kunst.

# Die GameStar-Ausgabe **05/2022** erscheint am 20.4.2022.



## 1 Die Siedler TEST

Ein Anspielen der neusten Version hat uns ratlos gemacht. Im nächsten Heft der Test, der hoffentlich Klarheit schafft.



## 2 Ghostwire: Tokyo TEST

Spielerisch mag Ghostwire: Tokyo traditionellen Mustern folgen, aber das Design verspricht einen besonderen Reiz.



## 3 Guild Wars 2: End of Dragons TEST

Die dritte Erweiterung hat lange auf sich warten lassen. Wir prüfen, ob sie wirklich das Ende der Drachen bedeutet.



## 4 Die Geschichten in Spielen MAGAZIN

In unserem Magazinschwerpunkt beschäftigen wir uns damit, wie wichtig Storys und Charaktere in Spielen sind.


webedia. GAMING WITH PASSION GameStar

## IMPRESSUM

| | |
|---|---|
| Verlag | Webedia Gaming GmbH<br>Ridlerstraße 55 • 80339 München<br>Tel.: 089 / 244 136 600<br>E-Mail: info@gamestar.de |
| Geschäftsführer | Marc-Andreas Albert – Anschrift des Verlags |
| Chefredakteur | Heiko Klinge (iSv. § 18 Abs.2 MStV) – Anschrift des Verlags |
| Jugendschutzbeauftragter | Tobias Veltin – Anschrift des Verlags |
| Registergericht | Amtsgericht München<br>Handelsregisternummer: HR B 218 859<br>USt-ID Nr.: DE 300 33 09 61<br>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<br>Ridlerstraße 55 • 80339 München<br>Tel.: 089 / 244 136 600 |
| Druck und Beilagen | EDS Zrínyi Zrt. Nádas utca 8. 2600 Vác, Ungarn<br>Technicolor Polska Sp. z o.o. |

## REDAKTION

| | |
|---|---|
| Redaktion GameStar | Anschrift des Verlags<br>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, Stephanie Schlottag, Kai Schmidt, Elena Schulz, Fabiano Uslenghi, Alexander Köpf |
| Community Management | Mary Marx |
| Social Media | Laila Schmitt, Aron Brockmann |
| 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 | Nora Beyer, Martin Deppe, Sören Diedrich, Jonas Gerhardt, Reiner Hauser, Gloria H. Manderfeld, Enrico Marx, Sascha Penzhorn, Matthias Schmid, Michael Sonntag, Dennis Zirkler |
| 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<br>GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH<br>Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Web: www.gamestar.de/shop |
| Kunden-Support | Jakob Erckert<br>E-Mail: kundenservice@gamestar.de<br>Telefon: +49 89 244 136-606 |
| Jetzt bestellen | www.gamestar.de/shop<br>XL-Version (2 DVDs): 83,88 €<br>Preise jeweils inklusive Versand. Lieferung nur nach Deutschland, Österreich und Schweiz. Eine Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen). |
| Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten | Postbank Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70,<br>IBAN: DE43 6001 0070 0000 3117 04, BIC: PBNKDEFF |
| Vertrieb Handelsauflage | MZV GmbH & Co. KG<br>Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim<br>Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113<br>E-Mail: info@mzv.de Web: www.mzv.de |
| ISSN-Nummern | DVD XL: ISSN 2193-4894, DVD: ISSN 1610-6547,<br>Magazin: ISSN 1610-6520, PDF: ISSN 2193-4886 |
| Erscheinungsweise: | GameStar erscheint monatlich. |

## ANZEIGEN

| | |
|---|---|
| Anzeigen GameStar | Anschrift der Redaktion |
| Ansprechpartner | Martin Schmaus (-735)<br>Pia Aschenbrenner (-750), Dominik Buhmann (-731),<br>Christoph Walter (-734) |
| Anzeigenpreise | Es gilt stets die Preisliste unter www.webedia-group.de |
| Zahlungsmöglichkeiten | HypoVereinsbank München<br>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



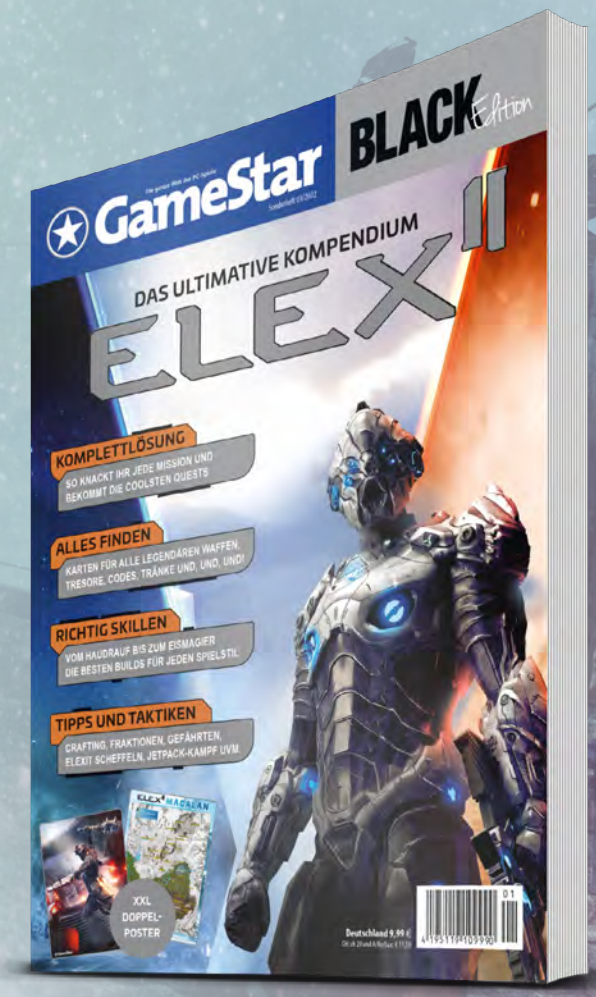
**In unserem Medienhaus erscheinen auch diese Magazine:**

GAMEPRO www.gamepro.de

GameStar BLACK

## DAS ULTIMATIVE KOMPENDIUM ZU ELEX 2

# JETZT AM KIOSK







XXL DOPPEL-POSTER




### ALLE QUESTS SCHAFFEN

Mit unserer Komplettlösung entreißt ihr dem Rollenspiel alle Geheimnisse

### XXL-POSTER MIT KARTE

Magellan komplett kartiert So findet ihr alle Locations!

### 148 SEITEN INSIDER-WISSEN

Guides und Tipps von erfahrenen Rollenspielern und Elexperten

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

**Ja, ich bestelle das Sonderheft »Elex 2« 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/Elex2**

* Versandkosten innerhalb Deutschlands 2,90 Euro • Versand außerhalb Deutschlands 4,90 Euro • 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

LC-POWER™

www.lc-power.com



IPS HDR 600

40" Diagonale

144Hz

UWQHD Auflösung

AMD FreeSync Premium

PiP / PbP

LC-M40-UWQHD-144

# 40" HIGH END GAMING

**Erlebe das ultimative Gaming-Feeling mit dem 40" / 101,6 cm-Monitor von LC-Power!**

**Durch die Ultra WQHD-Bildschirmauflösung von 3440 x 1440 Pixeln liefert der Monitor unglaublich realistische Spielwelten.**

**Dank des hochwertigen IPS-Panels bietet der Monitor ein besonders großes Farbvolumen,
welches auch bei sehr hellen Bildern satte Farben liefert und durch HDR 600 noch verstärkt werden kann.**

**Weitere Features des Monitors sind u.a. eine Bildschirmaktualisierungsrate von 144 Hz,
AMD FreeSync™ Premium für ein super flüssiges Gaming-Erlebnis,
Picture-by-Picture (PbP), Picture-in-Picture (PiP), ein höhenverstellbarer Standfuß sowie ein USB-C-PD-Port (90W).**

**Sehe schärfer dank LC-Power!**



**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