



Die ganze Faszination der PC-Spiele

GameStar

MAI 05/2022



SONIC 2

THE HEDGEHOG

NUR IM KINO

DER COUCHMASTER® CYCON² IM SONIC THE HEDGEHOG 2 DESIGN

SONIC THE HEDGEHOG BLU-RAY (FÜR DIE ERSTEN 100 BESTELLUNGEN)

+ KINOKARTE GESCHENKT



NEU!
JETZT BUNDLE SICHERN!



REVOLUTIONÄRES GAMING VOM SOFA AUS

- /// BEQUEM UND ERGONOMISCH
- /// GEEIGNET FÜR PC, NOTEBOOK ODER KONSOLEN
- /// KOMFORTABLE SEITENKISSEN
- /// GROSSZÜGIG DIMENSIONIERTE AUFLAGE
- /// AUSREICHEND PLATZ FÜR ALLE KABEL
- /// STROMVERSORGUNG ÜBER EIN EINZIGES KABEL
- /// 6 X INTEGRIERTE USB 3.0 PORTS INKL. SCHNELLLADEPORT

©2022 Paramount Pictures and Sega of America, Inc.



CouchMASTER®

CYBOT VS CYCON²

FÜR NOTEBOOKS

ERGONOMISCH

PERFEKTE KÜHLUNG

FÜR MAUS UND TASTATUR

6 USB 3.0 PORTS

RELAXTES GAMING

VOLLVERSIONEN 05/2022



ACHTUNG!

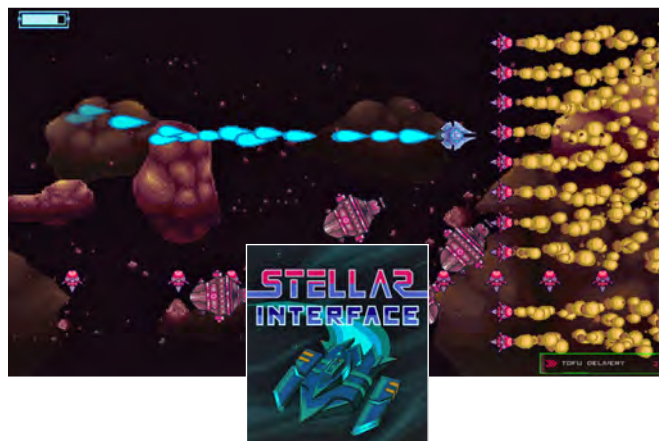
Dead Age 2 ist nicht auf dem Datenträger enthalten!
Stattdessen Key der Codekarte auf GameStar.de/codes
gegen Spiel-Keys einlösen (gültig bis 30.6.2023)! Es wird
ein kostenloses Steam-Konto benötigt.

DEAD AGE 2



Wenn ihr schon immer mal eine Mischung aus Survival, Rollenspiel, Rundenkampf, Rogue-like und Zombieapokalypse erleben wolltet, habt ihr jetzt die Gelegenheit. Dead Age 2 kommt mit vielen Verbesserungen gegenüber dem ohnehin schon guten Vorgänger.

STELLAR INTERFACE



Im Retro-Shoot-'em-up Stellar Interface schießt ihr euch durch eine zufällig erzeugte Galaxie, schaltet neue Raumschiffe und Waffen frei – solltet ihr hart genug sein. Denn Stellar Interface ist nicht nur ein Rogue-like, sondern obendrein auch ziemlich schwierig.



VIDEOS 05/2022

VIDEOS

Hogwarts Legacy

Diplomacy is not an option

Forspoken

Lego Star Wars: The Skywalker Saga

Elden Ring

Elex 2

Guild Wars 2: End of Dragons

Ghostwire: Tokyo

Destiny 2

Rückblick 05/12

HIGHLIGHTS



HOGWARTS LEGACY

Was steckt alles drin im Harry-Potter-Rollenspiel (ohne Harry Potter) von Avalanche? In einem ersten Preview-Video wagen wir Vermutungen.



FORSPOKEN

Das sieht irre gut aus und hat ein fetziges Magiesystem. Maurice zeigt sich begeistert, vergisst aber auch die Skepsis nicht.

XL-VIDEOS

AC Valhalla: Die Zeichen Ragnaröks

Grid Legends

Wertungskonferenz Elden Ring

Wertungskonferenz Elex 2

Talk zur Siedler-Verschiebung

XL-HIGHLIGHTS



WERTUNGSKONFERENZ: ELDEN RING

Wie ist die hohe Wertung (Ausgabe 04/22) zustande gekommen. Es diskutieren Elena Schulz, Michael Obermeier und Géraldine Hohmann.



WERTUNGSKONFERENZ: ELEX 2

Warum bekommt Elex 2 weniger Punkte als der Vorgänger? Es diskutieren: Peter Bathge, Natalie Schermann und Heiko Klinge.

GameStar Podcast

Dein Gaming-Podcast für unterwegs

**Danke für den schönen Podcast!
Sehr sympathisch, kompetent
und locker aus der Hüfte.**

- AZMA / Folge 84

**Wieder ein sehr unterhaltsa-
mer Podcast, ich liebe eure
Geschichten. Danke dafür!**

- Kazragor / Folge 85

**Super Folge – hab
selten so viel gelacht.**

- Tikal69 / Folge 85

**Was ein schöner
Podcast, was ein
schönes Thema.**

- DarkEye / Plus-Folge 84



**Bei dieser Gelegenheit möchte
ich noch erwähnen: Der GameStar
Podcast ist super!**

- walbala / Folge 87

**Sehr interessante Folge.
Ich höre die Jungs von
CD Projekt immer wieder
gerne.**

- Tactical.Steffen / Plus-Folge 87

**Wow, sehr spannendes Thema,
über das ich persönlich noch
gar nicht so viel nachgedacht
habe.**

- Snaf / Folge 87

**Der beste Gaming-Podcast
der Welt!**

- Michael Graf / Folge 1 - Heute



GameStar



PLUS

Noch mehr Podcasts gibt's mit GameStar Plus
www.gamestar.de/podcast



Markus Schwerdtel
Chefredaktion

Editorial

VERHEXTE JAHRE

Wir kennen ihn eigentlich schon seit 15 Jahren, aber spätestens seit seinem bisher größten Erfolg 2015 ist er in der GameStar-Redaktion unser ständiger Begleiter. Er macht sich in sämtlichen Hitlisten breit, hängt beim Ex-US-Präsidenten Barack Obama ab und schaut uns seit 2019 sogar vom Fernseher aus ins Wohnzimmer. Die Rede ist natürlich von Geralt von Riva, dem Weißen Wolf, dem Witcher. Nun ist sein letzter Spielauftritt aber schon ein paar Jahre her, und wie wahrscheinlich viele von euch waren auch wir mehr als neugierig, wann es denn nun endlich weitergeht. Seit Mitte März haben wir aber Gewissheit! Na ja, so ungefähr, denn auch wenn Entwickler CD Projekt Red auf der Game Developers Conference in San Francisco das neue Witcher angekündigt hat, hält man sich mit weitergehenden Fakten noch zurück. Was wir in der Redaktion wissen, glauben und hoffen, haben wir in unserer großen Titelgeschichte ab Seite 18 zusammengetragen. Und eine gesicherte Information gibt es doch: Das Spiel wird auf keinen Fall The Witcher 4 heißen. Warum das dann trotzdem auf unserem Cover steht? Na weil The Witcher: A New Saga einfach zu unhandlich für das Titelbild ist, das soll schließlich am Kiosk sofort ins Auge springen. Und ihr wusstet immerhin gleich, was gemeint ist, oder?

Endlich mal Platz!

Irgendwie waren sie für Spieler fast schon hektisch, die ersten Release-Monate des Jahres 2022. Vor lauter Elden Ring, Elex 2 und Lost Ark blieb kaum Zeit für andere Spiele, geschweige denn Platz im Heft. Das ist in dieser Ausgabe zum Glück anders. Wir lassen den Kollegen Graf in galaktischer Breite über das Weltraumepos Distant Worlds 2 schreiben (Seite 42). Das kriegt am Ende zwar nur eine okaye Wertung, ist aber für All-Fans trotzdem spannend. Petra führt euch durch End of Dragons, das neue Addon ihres Dauerlieblings Guild Wars 2 (Seite 50). Und im diesmal extragroßen Magazinteil hinten im Heft beleuchten wir, warum Storys so wichtig für Spiele sind – und wie sie da überhaupt hineinkommen! Wir wünschen aufschlussreiche, unterhaltsame Stunden mit dieser Ausgabe und vor allem ...

... viel Spaß beim Lesen und Spielen!

MARKUS



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/l22

INHALT

TITELSTORY

- ▶ **18 The Witcher (4): A New Saga**
CD Projekt Red hat ein neues Witcher-Spiel angekündigt. Wir spekulieren über die Zukunft der Reihe.
- 22 Mehr Freiheit: Über das Rollenspiel im neuen Witcher**
- 26 Die Redaktion hat Wünsche**

AKTUELL

- 8** Anno 1800
- 9** The A500 Mini
- 9** Shields of Loyalty
- 9** PlayStation Plus
- 9** GTA 6
- 10** Kolumne: Elden Ring lässt mich kalt
- 12** Kolumne: Elden Ring hat die beste aller Welten

RUBRIKEN

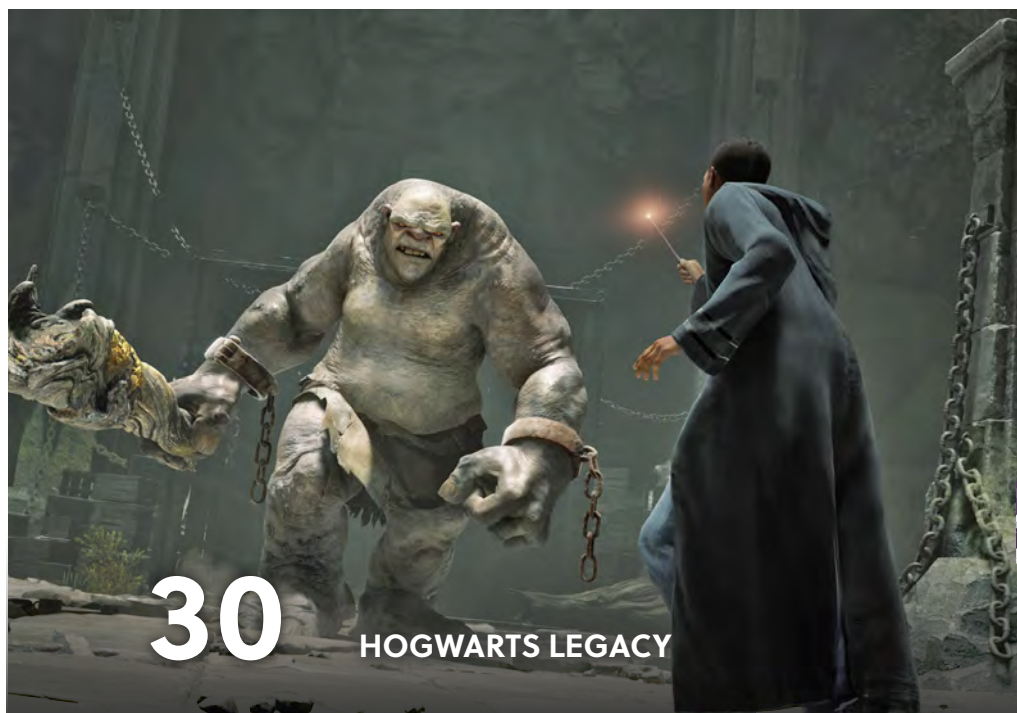
- 3** DVD-Inhalt
- 5** Editorial
- 6** Inhalt
- 14** Feedback
- 40** Das Team
- 129** Die Vorletzte
- 130** Vorschau / Impressum

PREVIEWS

- ▶ **30 Hogwarts Legacy**
Die ersten Szenen aus dem Rollenspiel verraten mehr, als es den Anschein hat.
- 34 Farthest Frontier**



18 THE WITCHER (4): A NEW SAGA



30 HOGWARTS LEGACY



50

GUILD WARS 2: END OF DRAGONS



72

SHADOW WARRIOR 3



104

STORYS IN SPIELN: WIE SAUERSTOFF

TESTS

42 Distant Worlds 2

► 50 **Guild Wars 2: End of Dragons**

Das Addon erzählt die bisher beste Guild-Wars-Geschichte.

56 Tiny Tina's Wonderlands

60 Ghostwire: Tokyo

64 Kontrollbesuch: Cities Skylines

68 Black Geyser

► 72 **Shadow Warrior 3**

Der dritte Teil der Action-Reihe komprimiert seine Stärken auf zu wenig Spielzeit.

MAGAZIN

78 New Work: So verändert sich die Spielebranche

84 Making of Spec Ops: The Line

96 Wie gefällt einem Souls-Profi Elden Ring?

100 Minecraft nach 1.000 Stunden

► 104 **Storys in Spielen: Wie Sauerstoff**

In unserem Report beantworten wir die Frage, warum Geschichten wichtig sind.

108 Storys in Spielen: Herausforderung Open World

112 Storys in Spielen: Eine Frage des Charakters

HARDWARE

120 Hardware-Praxis: Neuer Rechner

122 Hardware-Mythen: The Return

125 Retro-Hardware: Grafiktechnologien von gestern

AKTUELL

Anno 1800

WEITER-AUFBAU

»Sie sollten eine Pause einlegen, Sie spielen schon seit vier Jahren.« Langsam wird es Zeit, dass Anno 1800 auch diese Warmmeldung vom Berater bekommt. Denn das Aufbauspiel wird auch 2022 noch weiter mit neuen Inhalten versorgt. Die Season 4 ist bereits am 12. April 2022 mit dem ersten DLC Keim der Hoffnung und dem Game Update 14 gestartet. Schon bei Season 3 sahen die Entwicklerinnen und Entwickler davon ab, uns eine weitere Session (also ein neues Gebiet) aufzubürden. Mit Alter Welt, Neuer Welt, Arktis und Enbesa gibt es davon schließlich schon genug. Deshalb hat Season 3 in erster Linie die Alte Welt erweitert. Season 4 soll sich nun hauptsächlich um die Neue Welt kümmern. Mit jedem der neuen DLCs soll außerdem jeweils auch ein neues Szenario Einzug halten. Szenarien gab es bereits früher in Anno 1404, sie stellten euch vor eine speziell



Die prächtige Hacienda ist das Zentrum im ersten DLC der vierten Season von Anno 1800.



Zu den versprochenen Luftschiffschlachten gibt es bislang nur dieses fetzige Artwork.

kuratierte Herausforderung – komplett losgelöst von Kampagne oder Endlosspiel. Genauso wird es auch in Anno 1800 funktionieren.

Das steckt drin

Im Auftakt-DLC Keim der Hoffnung dreht sich alles um die Landwirtschaft in der Neuen Welt. Ihr errichtet die mächtige Hacienda als Herzstück eurer Landwirtschaft. Neue Richtlinien revolutionieren außerdem eure Produktionsketten, indem sie euch etwa das Bierbrauen direkt in der Neuen Welt erlauben. Neue Düngersorten ermöglichen es, maximale Effizienz auf den Feldern zu erzielen. Das gleichzeitig erscheinende Szenario Der silberne Käfig lässt euch die Geschichte von Vasco Oliveira erleben und einen neuen Teil der Neuen Welt entdecken, wo die rauen Wetterbedingungen und eine hohe Silberproduktion die größten Herausforderungen sind. Der zweite DLC Reich der Lüfte nimmt sich Krieg und Handel in der Neuen Welt vor. Mit brandneuen Luftschiffen könnt ihr entweder Handelsrouten auf die Lüfte ausweiten – oder dort eure Feinde bekämpfen. Im DLC steckt auch ein neues Szenario, zu dem es bald mehr Infos geben soll. Den Abschluss bildet der DLC Aufstieg der Neuen Welt. In diesem größten der DLCs bekommt ihr eine neue Bevölkerungsstufe spendiert, die wiederum eigene Bedürfnissen anmeldet. Neue Inseln geben euch mehr Bauplatz, und ein neues Monument bietet eine längerfristige Herausforderung. Auch hier steckt ein Szenario drin – weitere Neuigkeiten dazu sollen folgen. Wer das Hauptspiel schon besitzt, kann die DLCs einzeln oder im Komplettpaket bekommen. Der Season 4 Pass mit allen drei DLCs kostet 25 Euro und enthält außerdem drei exklusive Ornamente.

The A500 Mini

KLEINER KLASSIKER

Die Reihe der Minikonsolen und -computer wird immer länger: Ab dem 8. April 2022 könnt ihr euch mit dem umständlich benannten The A500 Mini eine kleine Version des Homecomputer-Klassikers Amiga 500 unter den Fernseher stellen. Der zu seiner Hochzeit Ende der 80er/Anfang der 90er als Spielmaschine berühmte Amiga steht leistungsmäßig etwa auf einer Stufe mit dem Mega Drive, entsprechend viele Titel aus dieser Zeit gibt es folglich auf beiden Plattformen. Einer davon ist zum Beispiel The Chaos Engine von den Bitmap Brothers. 25 Klassiker wie Stunt Car Racer, Pinball Dreams, California Games oder Kick Off 2 sind auf dem Retro-Computerchen bereits vorinstalliert, per USB-Stick könnt ihr weitere installieren. Apropos USB: The A500 hat drei USB-Anschlüsse, zwei davon könnt ihr mit Maus und Gamepad (beides im rund 130 Euro teuren Paket enthalten) zustöpseln. An den dritten Port kommt wahlweise ein weiteres Gamepad oder eine USB-Tastatur. Die Tasten am Gerät selbst sind nämlich – genau wie das 3,5-Zoll-Diskettenlaufwerk – nur eine Attrappe (sie wären auch zu klein zum Tippen), Texteingaben nehmt ihr über ein Bildschirm-Keybord vor.



The A500 Mini wird mit Maus und Gamepad ausgeliefert, die Tastatur der Nachbildung ist nicht funktionsfähig.

Wie so oft bei solchen Miniatur-Neuaufgaben ist der Nostalgiewert für Fans vermutlich größer als der praktische Nutzen. Wer damals in der Amiga-Hochphase dabei war, hat das originale Gerät vielleicht immer noch im Keller stehen und müsste es nur mal entstauben. Und wer zu jung ist, um sich an den A500 (und die ewige Rivalität mit dem Atari ST) zu erinnern, dem erschließt sich die Faszination der »Freundin« vermutlich nicht.

Shields of Loyalty

RUNDEN- WIE FRÜHER

Ja, es gibt sie noch, die guten alten Rundenstrategiespiele auf Hexfeldern. Eins davon ist Shields of Loyalty, das seit Mitte März im Early Access zu haben ist. Das Konzept orientiert sich an Spielen wie Fantasy General oder Heroes of Might & Magic und ist damit ebenso klassisch wie unverwundlich: Auf der Inselwelt Mantaria führt ihr eine Armee von einer Schlacht in die nächste. Einheiten gewinnen dabei an Erfahrung, Helden stärken mit ihren Auren die umstehenden Krieger. Auch das Gelände sowie Umgebungseffekte (Blitze, Meteoriten etc.) sollen im Kampf eine Rolle spielen. Shields of Loyalty entsteht bei Mosaic Mask Studio in der Nähe von Hannover. Wem der Name bekannt vorkommt: Bereits 2016 erschien vom gleichen Entwickler das Point&Click-Adventure Heaven's Hope. Shields of Loyalty soll noch 2022 erscheinen.



PlayStation Plus

AUCH FÜR PC SPANNEND?

Schon seit geraumer Zeit vermuteten Branchen-Insider, dass Sony einen Konkurrenzdienst zu Microsofts Game Pass plane. Jetzt wurde ein neuer Aboservice enthüllt, der sich aus alten Angeboten zusammensetzt, aber ebenso neue Möglichkeiten bietet – ja, auch für PC-Spieler. Das neue Angebot ist eine Mischung aus den bisherigen Abos PlayStation Plus und PlayStation Now mit der großen Neuerung, dass es jetzt drei Preisstufen für jeden Geldbeutel und Anspruch gibt:

1. PS Plus Essential: drei Gratis-Spiele im Monat, Rabatte im Shop, Online-Multiplayer, Cloud-Speicher (kostet 9 Euro oder 60 im Jahr)
2. PS Plus Extra: alles aus dem Essential-Paket und ein Katalog aus 400 PS4- und PS5-Titeln (kostet monatlich 14 Euro oder 100 Euro im Jahr)
3. PS Plus Premium: alles aus dem Extra-Paket und zusätzlich viele PS1-, PS2-, PS3- und PSP-Spiele zum Streamen via Cloud-Service – ausdrücklich auch auf eurem PC (kostet monatlich 17 Euro oder 120 Euro im Jahr)

Vor allem der letzte Punkt, das Streaming, ist für PC-Spieler interessant. Denn dadurch besteht die Möglichkeit, bislang nicht für den Heimrechner erhältliche Spiele wie The Last of Us, Ghost of Tsushima oder das erst kürzlich erschienene Horizon: Forbidden West spielen zu können. Aber es gibt bei diesem Punkt noch ein paar Fragezeichen: Wie gut wird die Spielerfahrung in Sachen Bildqualität? Was ist mit der Eingabelatenz? Welche Spiele stehen tatsächlich zur Verfügung und wie lange dauert es, bis neue Releases im Angebot landen? Das alles werden wir natürlich für euch ausprobieren, wenn das neue PS Plus Ende Juni 2022 startet.

GTA 6

NEUE GERÜCHTE

GTA 6 wird wahrscheinlich noch Jahre auf sich warten lassen. Jetzt sollen neue Gameplay-Details zum kommenden Rockstar-Spiel durchgesickert sein. Diesmal kommt der Leak von einem Reddit-User mit dem treffenden Namen GTA_VI_Leak. In mehreren Stichpunkten beschreibt er Aspekte, die im neuen Grand Theft Auto eine Rolle spielen sollen. So soll GTA 6 unter anderem Ideen und Elemente aus Red Dead Redemption 2 sowie GTA 5 aufgreifen und weiterführen. Es soll zum Beispiel drei spielbare Protagonisten mit den Namen Ricardo, Kacey und Rose geben – einen Drogenschmuggler, einen Kleinkriminellen und eine Polizistin. Im Verlauf der Story sollen wir zwischen den drei spielbaren Protagonisten wechseln, deren Geschichten zuerst relativ losgelöst voneinander laufen. Später gibt es stärkere Überschneidungen, und alle drei Figuren arbeiten laut GTA_VI_Leak regelmäßig zusammen, um so eine lukrative Verbrecherkarriere zu verfolgen. Jeder Charakter verfügt an-

geblich über eine eigene Lebensleiste, auf die sich Faktoren wie Temperatur, Ausdauer, Schaden, Hunger und Stress auswirken, ähnlich wie bei den Kernen aus Red Dead Redemption 2. Spieler sollen dies durch Schlaf, Essen oder Entspannung beeinflussen können, während die Charaktere, die ihr gerade nicht spielt, ihren Grundbedürfnissen selbst nachzukommen versuchen. NPCs sollen stärker auf das Verhalten des Spielers reagieren. Sprinten wir beispielsweise in deren Nähe los, sind Zivilisten irritiert, bei Polizisten

kann das sogar zu einem Fahndungslevel führen. Obendrein begaffen und filmen die NPCs waghalsige Manöver oder ungewöhnliches Verhalten des Spielers, um die Videos dann auf der In-Game-Plattform ChiSpy zu teilen, dem GTA-Äquivalent zu TikTok. Natürlich können wir diese Gerüchte nicht überprüfen, Rockstar ist bei solchen Leaks notorisch wortkarg. Allerdings klingen die Behauptungen von GTA_VI_Leak auch nicht völlig aus der Luft gegriffen.



Elden Ring

ES LÄSST MICH KALT

Kaum ein Spiel sorgt bei Fabiano aktuell für so viel Frustration wie Elden Ring. Klar, die Härte hat damit zu tun. Viel schlimmer ist aber, dass er den Hype nicht fühlen kann.

**Fabiano Uslenghi**

Fabiano sieht sich gerne als GameStar-Allzweckwaffe, der so gut wie jedes Thema bearbeiten kann. Er würde aber niemals einen Test zu einem Spiel von From Software schreiben, da ihm die Community dann höchstwahrscheinlich noch erbarmungsloser niedermachen würde, als es selbst diverse Dark-Souls-Bossen könnten. Trotzdem versucht er sich immer wieder an diesen Spielen und hatte große Erwartungen an Elden Ring. Die blieben nur leider unerfüllt.

Elden Ring schafft gerade, was nur wenigen Spielen gelingt: Ich bin vollkommen verzweifelt. Und ja, damit bin ich sicherlich nicht alleine. Ich glaube fest daran, dass die Souls-Reihe bereits haufenweise Nervenzusammenbrüche zu verantworten hat. Denn wie mittlerweile jeder wohl begriffen hat: Souls-Spiele sind gnadenlos schwer. Aber darum geht es mir in diesem Fall ausnahmsweise mal nicht. Es stimmt schon, dass ich nicht der typische Souls-Kunde bin. Gerade weil mir sehr schwere Spiele selten wirklich großen Spaß machen. Mich zerfrisst der Ehrgeiz bei diesen Spielen nicht so sehr, wie das bei Kollege Dimi der Fall ist. Der Teufelskerl hat sich für den Test in der letzten GameStar-Ausgabe ja sogar durch Sifu geprügelt. Da sehe ich mich nicht. Aber nochmal: Die Schwierigkeit ist nicht mein Problem mit diesem Rollenspiel. Wenn mich ein Titel so richtig fasziniert, dann nehme ich so etwas in Kauf. Das Schlimme bei

Elden Ring ist aber eben, dass es mich so gut wie gar nicht fasziniert. Und das treibt mich in den Wahnsinn.

Eines der besten Spiele aller Zeiten, oder?

Ich habe nicht alle Spiele dieser Welt gezockt, wer hat das schon? Aber nun mal sehr viele und auch aus sehr vielen Genres. Zwar tendiere ich am stärksten in Richtung Oldschool-Rollenspiele, Strategie und Story-Adventure, aber das heißt nicht, dass ich mich in anderen Bereichen nicht auskenne. Es gibt tatsächlich sehr wenige Genres, die ich ganz und gar ablehne. MOBAs gehören beispielsweise dazu – oder diverse Handyspiele.

Letztlich kann ich aber die Faszination hinter so gut wie jedem Spiel verstehen. Und wenn ein Spiel rundherum so gepriesen wird wie Elden Ring, mit goer-Wertungen nur so überschüttet wird und überall von einer der besten offenen Welten aller Zei-





ten die Rede ist – dann sollte ich das als Spieler doch eigentlich mögen, oder? Und trotzdem muss ich mich teilweise überwinden, dieses Spiel zu starten. Wie kann das sein?!

Klarstellung: Ich hasse Elden Ring nicht

Ich will damit überhaupt nicht andeuten, dass ich Elden Ring grundsätzlich nicht leiden kann. Es gibt sehr viel an diesem Spiel, das ich großartig finde. Beispielsweise hege ich schon immer immensen Respekt für die Designs aller From-Software-Spiele. Es ist schier unfassbar, wie viele kreative Ideen und Konzepte aus den Köpfen dieser Leute strömen. Ich weiß nicht, welcher Wahnsinn Hidetaka Miyazaki nachts plagt, aber insbesondere die Monster in seinen Spielen versetzen mich tatsächlich in aufrechtes Erstaunen. Mal ist es ein vielgliedriges Vieh, das mich direkt zu Beginn rund 50 mal ohrfeigt. Mal ein stolzer Schildträger in einer prachtvollen Rüstung. Oder der seltsam verwachsene Stock- und Kuttenträger Margit. Alle irgendwie auf ihre eigene Art eindrucksvoll.

Elden Ring brilliert außerdem in der Darstellung seiner weitläufigen Landschaften. Schon der erste Ausblick über Limgrave hat mich in ein paar Minuten bedächtigen Schweigens versetzt. Der gewaltige leuchtende Baum, das ominöse Schloss im Hintergrund und dazwischen ein Ruinenfeld, das von der ehemaligen Größe eines untergegangenen Reiches singt. Das beeindruckt mich! Gerade als Fantasy-Fan, für den Melancholie mitunter einer der wichtigsten emotionalen Töne ist. Bittersweet wie das Ende von »Der Herr der Ringe«. Aber trotz alledem: Richtig packen will mich Elden Ring nicht.

Mir fehlt der Zugang

Dass es so viele objektiv herausragende Aspekte in Elden Ring gibt, lässt meine Verzweiflung eher noch wachsen. Denn es hält mir vor Augen, was ich eventuell alles verpasse. Ich tue mich nämlich schwer damit, bei Elden Ring wirklich lange am Ball zu bleiben, geschweige denn Fortschritte zu erzielen. Spiele sind für mich dann am besten, wenn ich tatsächlich die Zeit um mich herum vergessen kann. Wenn ich vollständig abschalte und nur noch in dieser fremden Welt existiere. Dann fange ich auch an zu übersehen, welche Spielmechaniken realistisch gesehen totaler Unsinn sind (die berühmte »suspension of disbelief«). Weil ein Spiel mich eben vergessen lässt, dass es ein Spiel ist. Und da liegt der Hase im Pfeffer: Genau das will Elden Ring bei mir einfach nicht schaffen. Ich komme hier in keinerlei Fluss. Nie wächst in mir ein Rausch, der eine Stunde Spielzeit wie ein paar Minuten wirken lässt. Das frustriert mich, weil genau dieser Effekt bei so vielen anderen Leuten – siehe meine Kollegen – eintritt.

Das ging mir schon bei früheren Souls-Spielen so. Verzweifelt bin ich daran nicht, weil ich mir immer sagen konnte: Das ist nun mal eine Art Spiel, die dir nicht liegt. Doch Dark Souls oder Bloodborne haben auch nie einen derartigen Mainstream-Hype ausgelöst wie jetzt Elden Ring. Ein Spiel, das eben nochmal zugänglicher ist und selbst Souls-Skeptiker wie die Kollegen Heiko



und Petra viel besser abholt. Vor dieser Situation habe ich noch nie gestanden und deshalb nervt sie mich.

Woran liegt es?

Ja, woran? Das kann ich nur schwer beurteilen. Oder besser gesagt: Das, was mir nicht gefällt, scheint für eine überragende Mehrheit da draußen überhaupt kein Problem zu sein. Wie gesagt lässt mich Elden Ring einfach nicht vergessen, dass es ein Spiel ist. So schön diese Welt auch ist, nie wirkt sie auf mich ansonsten real. Und ja, sie hat etwas ... na ja, Traumhaftes. Sie soll surreal wirken. Doch sie wirkt auf mich eben nicht wie eine Illusion, sondern eine Ansammlung aus Assets, Engine und Programmiersprache. Ich sehe in Elden Ring und jedem Souls-like immer nur das Spiel, die Mechanik – und nie die Täuschung. Wenn ich Elden Ring spiele, ist das für mich, als würde man im Kino mehr über die Bewegung der Kamera nachdenken, als einfach nur den Film wirken zu lassen.

Ich bin bedeutungslos

Warum das gerade bei Souls-Spielen so ist, kann ich nur vermuten. Es mag daran liegen, dass diese Welt so tot erscheint. NPCs leben hier nicht wirklich, jeder erfüllt lediglich seinen spielerischen Zweck oder ist sogar nur ein Geist. Außerdem habe ich das Gefühl, meine Taten wären bedeutungslos. Einfach weil immer wieder ein Großteil der Veränderungen zurückgesetzt wird, sobald ich einen meiner vielen Tode sterbe. Dass es keine offensichtliche Handlung gibt, wurmt mich ebenfalls. Kleine Lore-Brocken in Item-Beschreibungen genügen mir nicht, um mich fallen zu lassen. Gespräche mit den seltsam entrückten NPCs haben zwar einen Unterhaltungswert und wecken mein Interesse, aber selten sehe ich darin ein aktives Kennenlernen.

Diese Probleme gab es in exakt dieser Form schon vor Elden Ring. Und vielleicht hören Souls-Fans das nicht gerne, aber From Software spult zum Teil ebenfalls die bekannte Formel ab. Na gut, gerade Elden Ring macht mit seiner Open World viel anders als früher. Allerdings ist nach wie vor alles da, was mich schon früher davon abhielt, diese Spiele einfach zu genießen. Und so bleiben Spiele von From Software für mich wahrscheinlich auch in Zukunft ein blinder Punkt, deren Hype ich nie verstehen werde. Selbst wenn ich all den Stimmen da draußen durchaus glaube, dass dieses Spiel für sie ein Meisterwerk darstellt. ★

Elden Ring

DIE BESTE
ALLER WELTEN

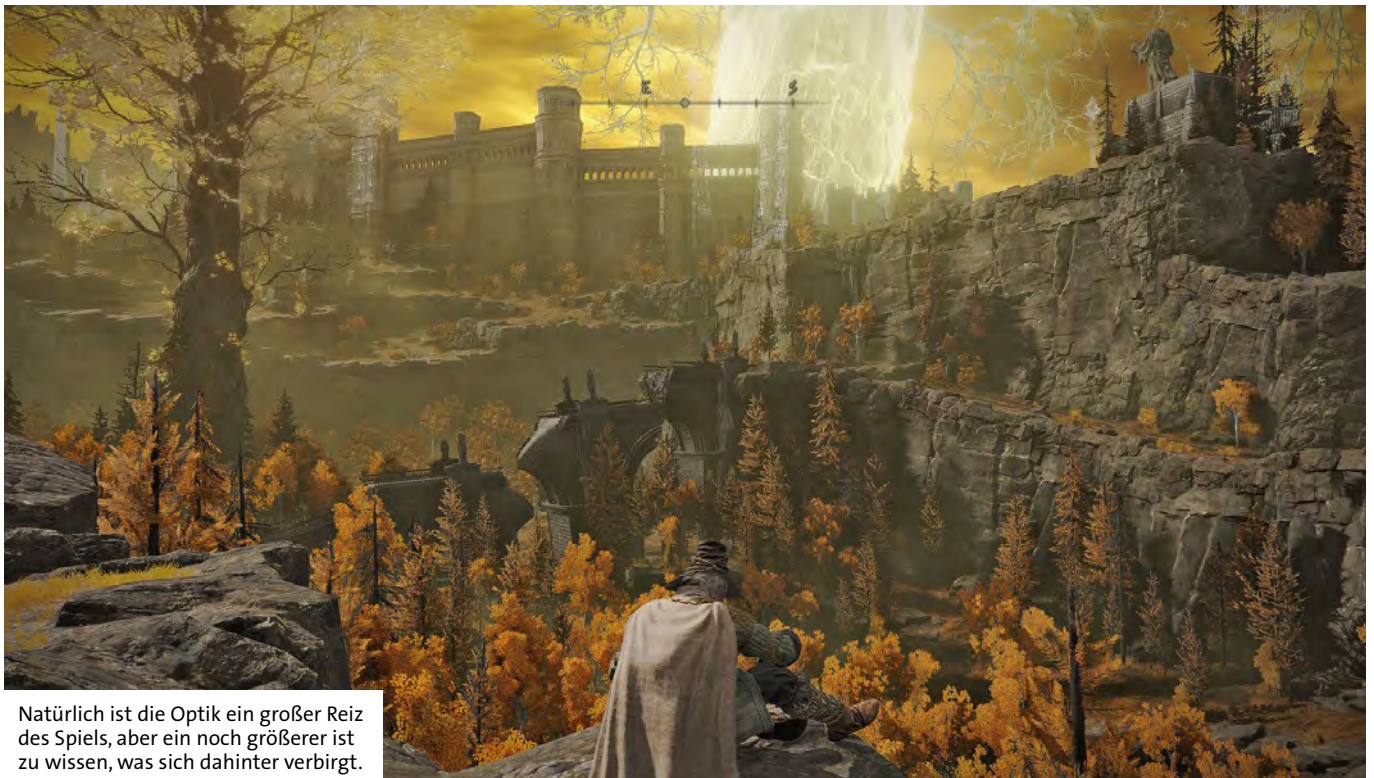
Man muss Elden Ring nicht mögen. Aber man muss anerkennen, dass From Software hier etwas Beispiellooses geschaffen hat, findet Petra.

**Petra Schmitz**

Petra hat im Laufe der Jahre etliche Open-World-Spiele gespielt. Viele davon mit großer Freude, einige hat sie sogar für GameStar getestet. Eine erste Müdigkeit gegenüber diesem Designkonzept setzte allerdings schon beim zweiten Assassin's Creed ein. Relativ genau nach dem Intro, das in Leonardo Da Vincis Bude endet. Danach tritt Ezio das erste Mal hinaus in die offene Welt von Florenz – und überall blinkt irgendwas und will gesammelt und abgehakt werden. Seitdem ist der Begriff Open World für sie leider kein positiv belegter mehr.

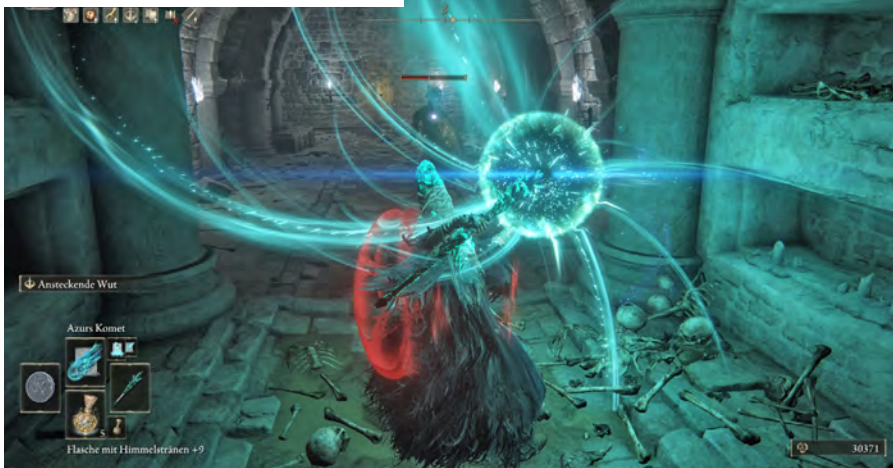
Elden Ring ist für Spielejournalisten aktuell das, was der Kirkjufell auf Island für ambitionierte Hobbyfotografen ist: Jeder will sich ein Bild davon machen. Ich vereine beides in mir, ich habe also diesen inzwischen totgeknipsten Berg (samt Langzeitbelichtungswasserfall im Vordergrund) bereits fotografiert. Außerdem habe ich in Elden Ring inzwischen über 75 Stunden auf der Uhr. Was zwangsläufig dazu führt, dass ich mich auch anderswo als im Team-Chat oder abends auf dem Sofa dazu äußern muss. Weil sich alle zu Elden Ring äußern müssen, die es gespielt haben. Weil es gar nicht geht, es nicht zu tun.

Ich möchte, und das ist wirklich wichtig in diesem Kontext, zwei Dinge vorausschicken. Erstens: Ich finde aktuelle Open-World-Spiele inzwischen irrsinnig ermüdend, ich fasse sie im Regelfall nicht mal mehr an, auch wenn sie noch so schön wie Red Dead Redemption 2 oder Horizon: Zero Dawn sind. Zweitens: Souls-Spiele waren mir bis neulich herzlich egal. Und das sind sie in ihrer Grundbedeutung tatsächlich immer noch. Ich schaue aus der Distanz auf die Diskussionen über Easy Mode und Gatekeeping und ob man nur dann ein echter Gamer sei, wenn man Boss XY lediglich in Unterwäsche und mit einer Holzkeule gelegt



Natürlich ist die Optik ein großer Reiz des Spiels, aber ein noch größerer ist zu wissen, was sich dahinter verbirgt.

Wenn's schnell gehen soll: Azurs Komet.



Wer rauf zum Vulkan will, folgt keinem prächtigen Weg, sondern nimmt eine gammelige Leiter.



hat. Dann wende ich mich seufzend ab. Ich verstehe den Reiz, sich an so etwas abzuarbeiten, aber reizen tut es mich nicht.

Bosse wegschmelzen

Auch nach nunmehr 75 Stunden in Elden Ring hat sich das nicht geändert. Ab und zu überlege ich, ob ich meinen Mage umskillen soll, weil ich auch mal mit so einem gigantischen Schwert und in fetter Rüstung durch die Gegend reiten möchte, aber dann fällt mir wieder ein, wie angenehm es ist, mit Azurs Komet die dicksten Bosse einfach wegzuschmelzen. Latsche ich bei Astel oder Godfrey durch den Nebel, beschäftigt mich vor allem die Frage, welche meiner Aschegeister den jeweiligen Boss wohl am besten tanken können, damit ich meinen Komet entsprechend oft spammen kann, um die Kloperei möglichst zeitnah hinter mir zu haben. Weil ich wieder raus in die Welt will, um völlig von ihr weggeblasen zu werden. Die Optik spielt dabei eine wichtige, aber nicht die entscheidende Rolle.

Das Loch in der Felswand

Was sich From Software mit diesem Spiel traut, ist in Zeiten von Ubisoft-Welten nachgerade unglaublich. Man zeige mir einen anderen aktuellen Titel, der die Chuzpe hat, ein echt wichtiges Item in einer absolut unscheinbaren Höhle auf halber Höhe einer Schlucht zu verbergen. In einer Schlucht, an der zig Spieler einfach vorbeireiten dürften. Und selbst wenn man die Klamm wahrgenommen haben sollte, ist die Chance, das Loch im Fels zu übersehen, einfach immens. Wer es nicht sieht (oder nicht das Internet befragt), der wird niemals den Skarabäus-Talisman sein Eigen nennen. Und der ist echt, echt gut!

Man zeige mir ein Spiel, das Highlights, an denen Designer Wochen gearbeitet haben müssen, an einem finsternen Ort der Karte verbirgt, wohl wissend, dass ziemlich viele Menschen dort

niemals vorbeikommen werden. Ich habe das Dorf der Albinaurics nur gefunden, weil ich stundenlang nach einem Aufgang zur Kathedrale von Manus Celes suchte.

Man zeige mir ein Spiel, das sich selbst bei wichtigen Quests derart kryptisch ausdrückt, dass man wahrscheinlich bei 50 Prozent Gevatter Zufall danken muss, wenn man über den nächsten Schritt von Rannis oder Sellens Aufgabenreihe stolpert. Und dann steht noch die Frage im Raum, ob man das gerade Erledigte überhaupt irgendeiner der Quests zuordnen kann.

Ja, dass Elden Ring uns wie mündige Menschen behandelt (oder wahlweise komplett im Stich lässt), dass wir nicht dauernd an die Hand genommen werden, das haben inzwischen alle mal gesagt, ich wiederhole an dieser Stelle nur. Aber das Ausmaß dieses Ansatzes ist schier grenzenlos. Wer sich dessen schon im Startgebiet bewusst ist und nicht davon abgeschreckt wird, der erlebt vielleicht etwas, das zumindest ich seit den frühen Tagen meines Spielerinnenlebens nicht mehr gespürt habe. Es ist ein bisschen wie die erste Begegnung überhaupt mit einem Spiel: »Wow, wenn ich auf diesen Knopf drücke, passiert etwas!« Oder um es in Elden-Ring-Sprech zu sagen: »Wow, wenn ich hier vor die Wand haue, dann öffnet sich ein Geheimgang vor mir!«

Pong-Balken in fetzigen Klamotten

Diese Faszination ist derart gigantisch, dass es mich nicht einmal tangiert, dass ich meine Figur nicht als echten Charakter empfinde. Sie trägt den klangvollen Namen Flau-sensieb_3; das ist alles, was man über sie

wissen muss. Sie ist nur ein Werkzeug für mich, sie ist wie der Pong-Balken, dem ich ein paar fetzige Klamotten übergestülpt habe. Sie kommentiert nicht, wenn sie auf irgendeinem der vielen Türme eine Kiste öffnet – und plötzlich dank Teleporterfalle in der Hauptstadt über die Dächer schaut. Ich kommentiere vor dem Monitor. Und das reicht vollkommen. Als ich bemerkte, welches Ausmaß an kleinen und großen Entdeckungen allein Stormveil Castle bietet, wollte ich die Entwickler für verrückt erklären. Sowas war früher ein ganzes halbes Spiel. Als ich Siofra das erste Mal betrat, lachte ich dreckig in Richtung Skyrim. Als ich feststellte, dass Siofra nur einen kleinen Teil der Unterwelt darstellt, sank ich innerlich auf die Knie.

Es funktioniert nicht nur bei mir

Ich schreibe das hier am 4. April, und fast 40 Prozent aller Spieler haben Godfrey inzwischen abgehakt. Fast 40 Prozent der Spieler haben also bereits eine immense Zeit in Elden Ring verbracht. Sie haben sich durch Limgrave, durch Liurnia, durch Caelid gewurschtelt, um in der Hauptstadt anzukommen und diesen goldenen Zwischenboss da zu fällen. Einige werden dafür weniger als 75 Stunden benötigt haben, andere deutlich mehr. Zum Vergleich: Die Suicide Mission in der Legendary Edition von Mass Effect 2 haben laut Steam gerade mal 35 Prozent gestartet. Lediglich gestartet, wohlgemerkt.

Elden Ring vermag die Menschen, die sich darauf einlassen, zu fesseln. Der Schwierigkeitsgrad scheint kaum ein Hinderungsgrund zu sein. Viele Souls-Kenner werden darin den Reiz des Spiels sehen, Menschen wie ich schmelzen lieber Bosse mit Azurs Komet und suchen im Anschluss nach einem Weg hinauf zum Vulkan. Um dann entzückt festzustellen, dass es eine ranzige Leiter an einer Felswand ist und kein gut erkennbarer Weg. ★



FEEDBACK

Gaming Virgin: Arcania

Wir haben Arcania damals zu zweit an einem Rechner gezockt und uns das wie ein Schlechte-Filme-Abend mit einem besonders langem Film vorgestellt. Das hat überraschend gut funktioniert, glotzt der Protagonist doch tatsächlich ab und zu in die Kamera. Wundervoll. Aufgehört haben wir nach unserer selbstgestellten Quest: Wir wollten einen Helm haben, um die Fresse der Hauptfigur nicht mehr sehen zu müssen. Den hatten wir irgendwann, aber der wurde in den Dialogen ausgeblendet. Das war das Aus für uns. Wie immer bei Penzhorn-Texten feinsten Lesegenuss. **Speerhagel**

Schon lange nicht mehr so gelacht. Danke. Das Spiel habe ich als Gothic-Fan aber komplett verdrängt und sehe es auch überhaupt nicht als Gothic-Spiel an. **Standeck**

So leid Sascha einem tut, macht es immer wieder Spaß, die Quäl-Artikel zu lesen! Wenn ich es aber richtig interpretiere, hast du das Spiel nicht bis zum Ende durchgezogen, oder? Kann dir auch niemand böse sein, wobei ein zweiter Artikel zum Addon schon sehr witzig wäre. **haep**

Steam Deck

Guter Artikel, der mir meine Wartezeit versüßt. Geduld ist eine Tugend – lol. Aber es gibt ein paar Dinge, die ich anmerken möchte! Ich bin selbst überwiegend PC-Spieler, verstehe jedoch nicht, dass alles auf mindestens 60 FPS laufen muss. Mir ist schon von Anfang an klar gewesen, dass das Deck nicht alle (aktuellen) Titel auf maximalen Einstellungen und auf 60 oder gar 120 FPS ausführt. Das soll es auch gar nicht, kann die Switch auch nicht. Konsolen kommen schon seit jeher mit 30 oder 60 FPS aus. Dies ist ein Handheld! Auf dem Deck wird das auch hervorragend funktionieren, und selbstverständlich gewöhnt man sich gut an 30 FPS. Valve hat einen perfekten Kompromiss aus Auflösung und Leistung mit seinem Gerät geschaffen. Bei der gegebenen Display-Größe und dem damit verbundenen Betrachtungsabstand wäre mehr auch gar nicht

nötig. Hier wird nicht nur sinnlos geklotzt und aus reinem Marketing aufgetragen beziehungsweise dem Kunden mehr verkauft, als er eigentlich braucht, sondern Optimierung unter Berücksichtigung tatsächlich benötigter Faktoren betrieben. Absolut unterstützenswert in meinen Augen.

Kerstn

Zunächst vielen Dank für den ausführlichen Test. Ich warte sehnsüchtig auf mein Deck. Muss allerdings zu einem Punkt etwas sagen: »... die Steuerung [in Shootern] hingegen gestaltet sich für mich als PC-Spieler, der Maus und Tastatur gewohnt ist, erwartungsgemäß schwierig. Konsolenspieler haben es hier aber vielleicht etwas leichter.« Finde das sehr schade. Es hätte sehr geholfen, jemanden an der Seite zu haben, der bereits Erfahrung mit einem Steam Controller hat. So bleibt diese Aussage als einzige im Test stehen, was meiner Meinung nach allgemein nicht richtig ist. Ich habe mein Steam Deck verständlicherweise noch nicht erhalten, besitze allerdings einen Steam Controller (welcher mit dem Steam Deck, was die Art der Steuerung betrifft, vergleichbar ist) und kann aus eigener Erfahrung sagen, dass Shooter sich sehr gut spielen lassen. Deiner Aussage nach (»Konsolenspieler haben es vielleicht leichter«) kann ich davon ausgehen, dass du auf die Analogsticks zurückgegriffen hast. Das ist im Prinzip einer der großen Fehler, den man beim Steam Controller und dem Steam Deck machen kann. Ich zocke auf der Couch neue sowie alte Shooter-artige Spiele, alles dank Steam Controller. Thief, System Shock, Ion Fury. **schMoggi**

Danke für den Test, doch für mich ist spätestens jetzt klar geworden, dass das Steam Deck im Gegensatz zu anderen mobilen Konsolen ein sehr kurzes Verfallsdatum hat. Da

es (höchstwahrscheinlich) keine Exklusivtitel beziehungsweise speziell für das Steam Deck entwickelte oder angepasste Spiele gegeben wird, wird die begrenzte Leistung irgendwann dann doch zum Pferdefuß. Und das anscheinend auch noch früher, als einem lieb ist. Logischerweise ächzt das Steam Deck bei großen AAA-Titeln jetzt schon. Was passiert, wenn die Titel immer leistungshungriger werden? **Richie1982**

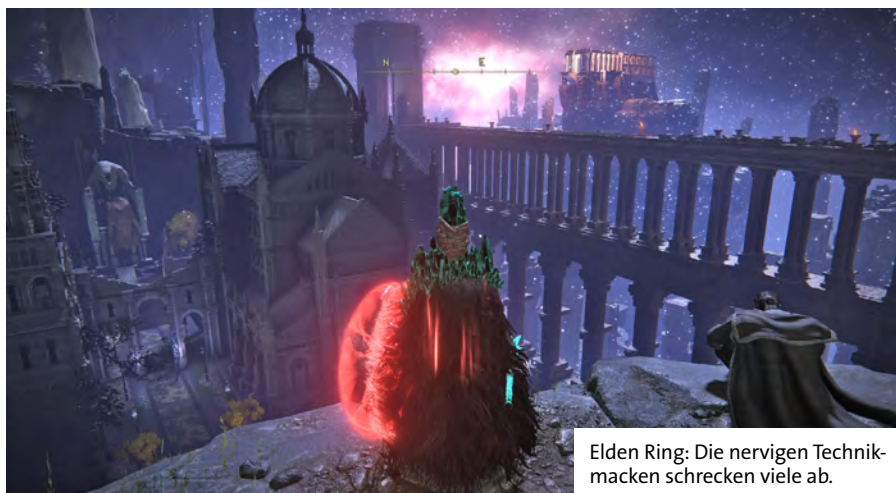
Elden Ring

Ich muss sagen: Selten so einen tollen Testbericht gelesen! Echt ganz großes Kino und ein fettes Dankeschön dafür! **Helga123**

Frechheit! Ich habe das Spiel gestern auf Grund eures grandiosen Lobliedes gekauft, werde es aber wieder refunden. Warum? Maus- und Tastatur-Support ist miserabel! Man kann nicht einmal jede Taste frei programmieren. An meiner Maus werden Sondertasten auch nicht angenommen. Kein Ultrawide-Support. 60-FPS-Framelock nervt mich sehr, denn mir ist es nicht smooth und in Bewegung nicht scharf genug. **raven1386**

Unfertig, Bugs, Freezes, Crashes und sonstige technische Probleme ohne Ende. Aber die internationale Presse (IGN und Co.) überschüttete das Spiel mit 100-Punkte-Wertungen. Die GameStar hat immerhin auf die technischen Probleme hingewiesen und (vermutlich etwas zu gering) abgewertet. Da haben sich wohl mal wieder alle vom Hype mitziehen lassen. **RobinSword**

Keine mitlevelnden Gegner, Caster-Klasse möglich, traumhaft schöne Open World, einsteigerfreundlicher als die üblichen Souls? Das Teil wird sowas von gekauft! **Amestie**



Elden Ring: Die nervigen Technickmacken schrecken viele ab.

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
UPDATE Baldur's Gate 3	Rollenspiel	Larian	08/19, 04/20, 11/20	2023
Broken Roads	Rollenspiel	Drop Bear Bytes	-	2022
Builders of Egypt	Aufbaustrategie	Strategy Labs	06/20	1. Quartal 2022
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	-
Diplomacy is not an Option	Strategiespiel	Door 407	04/22	2022
UPDATE Dorfmontik	Strategiespiel	Toukana Interactive	-	28.4.2022
Dragon Age 4	Rollenspiel	Bioware	-	2023
UPDATE Dune: Spice Wars	Strategiespiel	Shiro Games	-	2023
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
NEU Farthest Frontier	Aufbauspiel	Crate Entertainment	05/22	2023
UPDATE Forspoken	Action-Adventure	Square Enix	-	11.10.2022
Frostpunk 2	Aufbaustrategie	11 Bit Studios	-	2022
NEU Ghostbusters: Spirits Unleashed	Actionspiel	Iffonic	-	4. Quartal 2022
GTA 6	Open-World-Spiel	Rockstar	-	-
UPDATE Hogwarts Legacy	Rollenspiel	Avalanche	05/22	4. Quartal 2022
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
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	Strategiespiel	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
UPDATE Stalker 2	Ego-Shooter	GSC Game World	-	-
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
Two Point Campus	Wirtschaftssimulation	Two Point Studios	08/21	17.5.2022
Valheim	Survival-Spiel	Iron Gate Studios	04/21	2022*
Wronged Us	Ego-Shooter	Delusional Studios	-	2023

BALDUR'S GATE 3

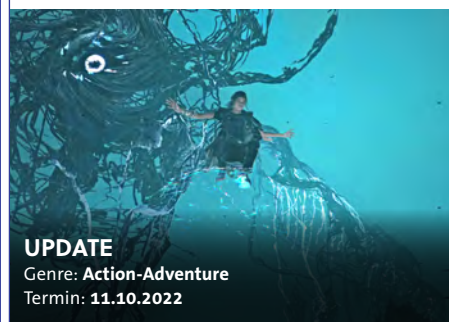


UPDATE

Genre: Rollenspiel
Termin: 2023

Vergesst den Winter 2022 für kuschelige Rollenspiellabende mit Baldur's Gate 3. Es soll nämlich doch erst 2023 fertig werden.

FORSPOKEN

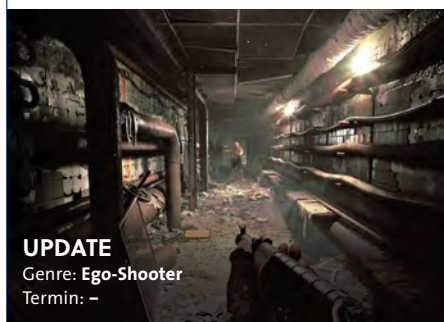


UPDATE

Genre: Action-Adventure
Termin: 11.10.2022

Das Action-Adventure von Square Enix wurde um fünf Monate nach hinten datiert, es kommt doch erst im Oktober statt im Mai.

STALKER 2



UPDATE

Genre: Ego-Shooter
Termin: -

Für Stalker 2 haben wir den Release-Termin (Dezember 2022) zunächst gestrichen, der Ukraine-Krieg wird sich auch da auswirken.

Die ONE GAMING Carry Serie



Kontrastreiches **144Hz IPS-Level** Gaming Display
Neuster **Intel Prozessor** der **12. Generation**
High-End NVIDIA **GeForce RTX** Grafik
Aktuellster **Wi-Fi 6E** WLAN-Standard
Sound Blaster Atlas Audiosystem
RGB-Tastaturbeleuchtung

ONE GAMING CARRY K73-12NB-PN1



Intel Core **i7-12700H** mit 14x 4.70 GHz

32 GB DDR4 mit 3200 MHz

GeForce **RTX 3070 Ti** mit 8 GB GDDR6

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

24 MONATE GARANTIE

2.099,00€¹

oder Finanzkauf² z. B. 38,33 €
mit Laufzeit: 72 Monate



Full HD 144 Hz IPS-Level Display
Wi-Fi 6E, BT 5.2, 2x USB 3.2 (Typ-A)
USB 3.2 (Typ-C), Thunderbolt 4, HDMI, Mini DP, DP
2x Kopfhörer + Mikrofon (Kombianschluss)
inkl. **Windows 11 Home**

Art-Nr. 25086

ONE GAMING CARRY K73-12NB-PN2



Intel Core **i7-12700H** mit 14x 4.70 GHz

32 GB DDR4 mit 3200 MHz

GeForce **RTX 3080 Ti** mit 16 GB GDDR6

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

24 MONATE GARANTIE

2.699,00€¹

oder Finanzkauf² z. B. 49,29 €
mit Laufzeit: 72 Monate



Full HD 144 Hz IPS-Level Display
Wi-Fi 6E, BT 5.2, 2x USB 3.2 (Typ-A)
USB 3.2 (Typ-C), Thunderbolt 4, HDMI, Mini DP, DP
2x Kopfhörer + Mikrofon (Kombianschluss)
inkl. **Windows 11 Home**

Art-Nr. 25087



ONE.DE
0 44 61/74 87-4 00



ONE.de IT-Handelsgesellschaft mbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens
Informationen zu den Versandkosten findest Du unter: www.one.de/versandkosten

THE ULTIMATE PLAY

GEFORCE RTX™ 30ER -SERIE

Entdecke die Vielfalt der **RTX 30er GPUs** mit folgenden Features:

RTX ON

Mit der Grafikqualität von **Echtzeit-Raytracing** und der ultimativen Leistung von KI-gestütztem **DLSS**.

DLSS

NVIDIA DLSS nutzt **bahnbrechendes KI-Rendering**, das die Frameraten steigert und dabei dank der dedizierten KI-Recheneinheiten auf der GeForce RTX kompromisslose **Bildqualität** liefert.

NVIDIA BROADCAST

Die NVIDIA **Broadcast-App** verwandelt jeden Raum in ein Heimstudio und hebt deine Voice Chats und Videokonferenzen mit leistungsstarken KI-Effekten wie **Rauschunterdrückung** und mehr auf die nächste Ebene.



www.one.de/nvidia-rtx-30

ONE GAMING HIGH END PC ELITE AN13



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

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

GeForce **RTX 3070 Ti** mit **8 GB** GDDR6X Aorus

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

36 MONATE GARANTIE

1.949,99 €¹

oder Finanzkauf² z. B. **35,61 €**
mit Laufzeit: 72 Monate

Windows 10
Home



850 WATT GIGABYTE P850GM
GIGABYTE B550 Gaming X V2
inkl. Windows 10 Home

Art-Nr. 25054

ONE GAMING HIGH END PC ELITE AN04



AMD **Ryzen 7 5800X** mit 8x 4.70 GHz

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

GeForce **RTX 3080 Ti** mit **12 GB** GDDR6X KFA²

1 TB M.2 PCIe 3.0 x4 GIGABYTE **NVMe SSD**

36 MONATE GARANTIE

2.899,99 €¹

oder Finanzkauf² z. B. **52,96 €**
mit Laufzeit: 72 Monate

Windows 10
Home



Wasserkühlung:
Cooler Master MasterLiquid ML240L ARGB V2
850 WATT NZXT C850 Gold ATX12V
GIGABYTE B550 Gaming X V2
inkl. Windows 10 Home

Art-Nr. 24198



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.

Neues Witcher-Spiel

WITCHER-WECHSEL

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: CD Projekt Entwickler: CD Projekt Red Termin: unbekannt

»The Witcher: Eine neue Saga beginnt«. Mit diesen Worten kündigt CD Projekt Red ein neues Witcher-Spiel samt Engine-Wechsel an. Außerdem scheint Geralt in Rente zu gehen.

Von Annika Bavendiek, Dmitry Halley, Ann-Kathrin Kuhls, Fabiano Uslenghi, Samara Summer und Kai Schmidt

Dass die Entwickler von CD Projekt Red an einem neuen AAA-Projekt im Witcher-Universum arbeiten, war schon länger bekannt. Jetzt hat CDPR ein neues The-Witcher-Spiel im Rahmen der Game Developers Conference (GDC) in San Francisco offiziell angekündigt. Ebenfalls Teil der Vorstellung: Epic Games (Fortnite) ist mit im Boot. Abgesehen von der Arbeit an dem Titel verrät CD Projekt allerdings nur wenig zum neuen The-Witcher-Spiel. Weder die Plattformen noch ein grober Release-Termin wurden genannt. Sicher ist aber, dass es aufgrund einer Partnerschaft mit Epic Games in der Unreal Engine 5 entwickelt wird.

Das veröffentlichte Teaser-Bild lässt außerdem Rückschlüsse auf den Inhalt zu. Der Titel »The Witcher – Eine neue Saga beginnt« deutet darauf hin, dass wir nicht mehr in die Haut von Geralt von Riva schlüpfen werden. Stattdessen scheinen wir dieses Mal Ciri zu spielen. Gerüchte dazu gab es bereits in der Vergangenheit. Auch verbitet sich CD Projekt auf Social Media, das Spiel »The Witcher 4« zu nennen. Es habe

bisher keinen Titel, heißt es auf Twitter. Nun ja, Nintendo nennt sein Zelda: Breath of the Wild 2 auch offiziell »Der Nachfolger zu The Legend of Zelda: Breath of the Wild«, doch das hält die Fans nicht davon ab, vom griffigeren Breath of the Wild 2 zu sprechen. Und viel wichtiger: nach diesem Titel auch zu googeln. Irgendwie müssen wir das Spiel also nennen, und The Witcher 4 ist eben die griffigere, naheliegendere Alternative (siehe unser Cover), bis CD Projekt mit dem offiziellen Titel rausrückt. Doch kommen wir zum Wesentlichen zurück: Das auf dem offiziellen Teaser-Bild gezeigte Medaillon im Schnee ist eindeutig Ciri zuzuordnen.

Katze? Schwalbe?

Im Witcher-Universum besitzen die Hexer Medaillons, die ihnen mit ihren magischen Eigenschaften helfen, Monster ausfindig zu machen. Geralt wird diesbezüglich mit seinem Wolfsmedaillon assoziiert. Bei Ciri sieht das schon etwas anders aus. Während sie in den Büchern ein Katzenmedaillon trägt, wird sie in der Netflix-Serie mit einem

Schwalbenmedaillon gezeigt. Das Teaser-Bild (in ganz groß gleich rechts) lässt im Hinblick auf die Buchvorlage also vermuten – auch wenn es nicht offiziell von CD Projekt Red benannt wurde –, dass Ciri die Hauptrolle in der neuen Witcher-Saga spielt. Und falls doch nicht, wird sie zumindest eine noch größere Rolle spielen als bisher.

Ein Medaillon, wie Geralt es in The Witcher 3: Wild Hunt trägt, ist ein Symbol des Berufes und der Bruderschaft der Hexer. In Geralts Fall weist es ihn als der Wolfsschule zugehörig aus, einer der sechs Hexerschulen. Wie ein Sensor reagiert dieses Medaillon auf Magie und beginnt zu vibrieren, wenn der Träger sich einer Zauberquelle nähert. Mit einem Medaillon können so auch andere Hexer, Zauberer, Magier oder Genies ausgemacht werden. In The Witcher 3 ist es nicht ganz so feinfühlig: Dort können wir uns lediglich zwischen Monstern und Magie entscheiden. In einer der Kurzgeschichten zum Witcher behauptet Geralt außerdem, dass das Medaillon von Ungeheuern nicht berührt werden könne.



Ciri taucht sowohl in den bisher erschienenen Spielen (links) als auch in der Netflix-Serie (rechts) auf. Ihr die Hauptrolle im nächsten Spiel zu geben, liegt nahe.





Das offizielle Teaser-Bild zur neuen Witcher-Saga zeigt ein katzenähnliches Medaillon im Schnee.

DIE BEDEUTUNG DER MEDAILLONS

Die Hexer aus dem Witcher-Universum lassen sich bestimmten Schulen zuordnen, aus denen sie hervorgegangen sind. Jede dieser Schulen nutzt ein Symboltier, und die Mitglieder tragen passende Medaillons um den Hals, die sie vor Magiequellen und magischen Wesen in der Umgebung warnen. Die sechs Hexerschulen, die in Spielen, Comics oder Büchern erwähnt werden, sind:

Wolfsschule | Greifenschule | Schlangenschule | Bärenschule | Mantikorschule | Katzenschule

Ciris Katzenmedaillon, wie wir es aus den Spielen kennen, wurde für die Netflix-Serie zu einer Schwalbe geändert.

Ciri in Buch, Spiel und Serie

Die junge Heldin Ciri führt ein Hexermedaillon der Katzenschule – in den Büchern nimmt sie nämlich dem berüchtigten Kopfgeldjäger Leo Bonhart drei Medaillons ab: Wolf, Katze und Greif. Das erste und dritte überreicht sie an Geralt beziehungsweise Yennefer, das Katzenmedaillon behält sie für sich selbst. Dieser Schritt würde perfekt in die Story passen. Geralts Reise endete wunderbar rund mit dem Finale von The Witcher 3 beziehungsweise dessen letztem Addon, Ciri hingegen bietet unglaublich viel Potenzial. Sie könnte ihr Abenteuer schließlich als Kaiserin von Nilfgaard starten, je nachdem für welches kanonische Ende sich die Entwickler entscheiden.

Ciris magisches Schmuckstück machte in der Netflix-Serie die größte Veränderung durch. Während sie am Ende des Buches eine Katzenkette trägt, hat sie in The Witcher 3 einen Wolfsanhänger, der ihr – ohne zu viel verraten zu wollen – entwendet wird. Je nach Questauswahl kann sie ihn jedoch wieder zurückgewinnen. Während Wolf und Katze durchaus als Raubtiere klassifiziert werden können, bekommt sie in der Serie aber einen Schwalbenanhänger aufgedrückt. Katzen fressen Schwalben zum Frühstück.

Wieso bekommt Ciri von Netflix also ein Vögelchen statt eines Fleischfressers verpasst? Vielleicht ist es eine Anspielung auf die Bücher. Dort schwingt sie nämlich das Schwert Zireael (übersetzt: die Schwalbe) in genau dem Kampf, der ihr und den beiden Mitstreitern am Ende ihre Medaillons beschert. Im Spiel bekommt Geralt das Schwert in einem der Enden, um es anschließend Ciri zu überreichen, wenn sie ebenfalls eine Hexerin wird. So gesehen ergibt die Schwalbe also Sinn, auch wenn das Logo vielleicht ein bisschen zu sehr nach »Die Tributen von Panem« aussieht.

Ciri ist richtig

Die Entwickler waren schon 2017 ganz der Meinung: Die Geschichte von Geralt habe nach Wild Hunt ein mehr als würdiges Ende gefunden. Der Hexer hockt mit Triss, Yennefer oder auch solo im Ruhestand – CD Projekt muss unbedingt der Versuchung widerstehen, aufgrund von Geralts neu aufkeimender Beliebtheit durch die Netflix-Serie den Weißen Wolf wieder ins Rampenlicht zu



Es wird Zeit für eine Ablösung, Geralt hat sich den Feierabend in der Wanne redlich verdient.

zerren. Wie cool wäre daher eine neue Geschichte, in der die Kaiserin von Nilfgaard wieder zurück in die raue Welt der Hexer kehren muss? Ciri als Hauptfigur bietet so viel Storypotenzial! In wie vielen Rollenspielen verkörpert man schließlich die Kaiserin eines kriegstreibenden Kaiserreichs, die gleichzeitig mit einem großwahnsinnigen Vater und den Abenteuern einer Hexerin zu recht kommen muss? Vielleicht muss Ciri diesmal ja Geralt retten, den eine alte Gefahr aus seiner Zeit als Hexer einholt? Ihre einzigartige Fähigkeit, zwischen den Dimensionen zu reisen, könnte uns im Spiel viele neue Schauplätze eröffnen.

Auch charakterlich bildet Ciri einen wunderbaren Gegenpol zum abgebrühten Geralt. Ähnlich wie bei Batman und dem später erwachsenen Robin hat Ciri zwar ebenfalls viel Leid erfahren, sich aber eine Frische und Zuversicht behalten, die sie von Geralt unterscheidet. Seid ihr nicht auch viel neugieriger, ihren Pfad in die Abgründe des Hexer-Daseins zu verfolgen, als mit Geralt die vierte Runde zu drehen? Aber der wichtigste Aspekt: das Springen zwischen den Welten. Diese einzigartige Fähigkeit wurde in The Witcher 3 bloß in einer Quest beleuchtet, aber die hatte es in sich. In den Büchern reist Ciri nach Camelot, außerdem in unser europäisches Mittelalter, und im Spiel deutet sich sogar ein Trip in die Welt von Cyberpunk 2077 an.

Oder ganz was anderes?

An der naheliegenden Theorie zu Ciri und der Katzenschule gibt es aber tatsächlich berechnete Zweifel, da das gezeigte Medallion im Teaser-Bild von dem klassischen Design abweicht. Der offensichtlichste Unterschied zum Design des Katzenmedallions aus dem Spiel sind die langen, spitz zulaufenden Ohren. Natürlich kann es sich lediglich um ein Design-Update handeln. Doch

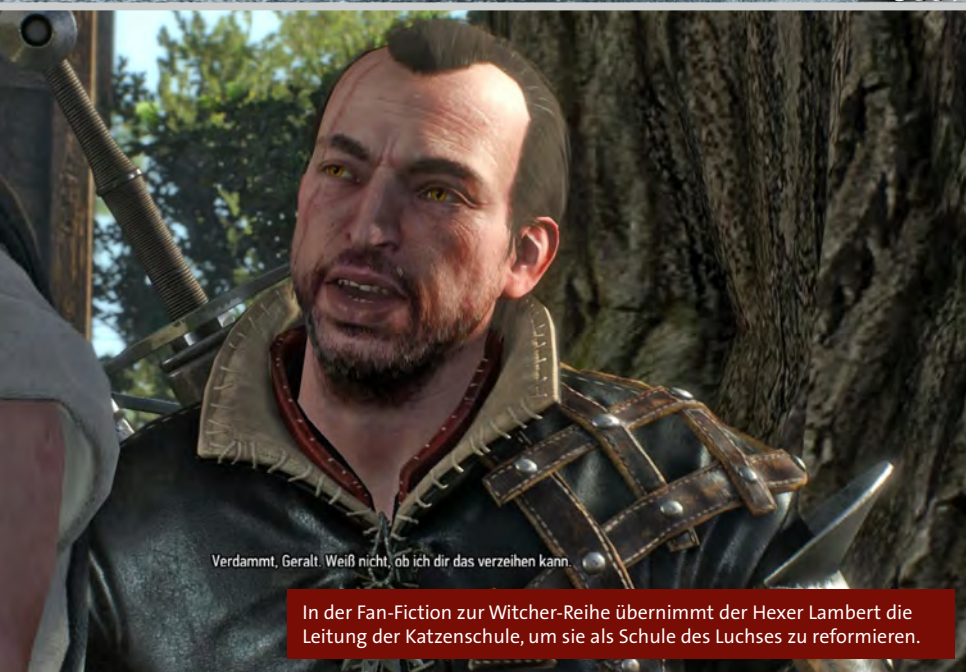
wenn wir uns mal in Fan-Fiction-Kreise begeben, könnte es auch etwas ganz anderes sein – womit Ciri als Hauptcharakter ausscheiden könnte. Die Schule des Luchses, mit dessen Logo der Anhänger große Ähnlichkeit hat, wird auf The-Witcher-Fanon.Fandom.com beschrieben. In der inoffiziellen Lore geht sie aus der Katzenschule hervor, nachdem Lambert zu ihrem Anführer erklärt wurde und beschloss, die durch Mord und Verrat in Verruf geratene Schule radikal zu reformieren. Das bedeutet unter anderem, dass sich die neu entstandene Schule vom befleckten Ruf der Katzenschule befreien will, was unter Lamberts Führung auch gelingt. Der Schule des Luchses gehören laut der Fan-Fiction auch Hexerinnen an, unter anderem eine Frau namens Dragonfly, die

Lamberts Stellvertretung innehat. Auch die Zauberin Keira Metz gehört in der inoffiziellen Geschichte zu den Gründungsmitgliedern. Es ist fraglich, ob CD Projekt Red im Spiel Fan-Fiction aufgreifen wird. Es wäre aber natürlich auch möglich, dass es sich um eine eigene Interpretation der Schule des Luchses handelt – oder eben um eine ganz neue Schule. Es gab bereits Hexerschulen, die nur in den Spielen vorkamen. Die Frage, wer die Hauptperson wäre, falls wir es mit der Schule des Luchses oder gar einer ganz neuen Schule zu tun bekommen, ist schwer zu beantworten.

Tatsächlich ist es auch nicht ausgeschlossen, dass CD Projekt Red einen anpassbaren Charakter ins Spiel bringt, wie es bei Cyberpunk 2077 der Fall ist. Das wäre jedoch

Konsolen-Fans von Geralt werden voraussichtlich noch dieses Jahr bedient, wenn das Witcher-3-Up-Grade für PS5 und Xbox Series kommt.





Verdammt, Geralt. Weiß nicht, ob ich dir das verzeihen kann.

In der Fan-Fiction zur Witcher-Reihe übernimmt der Hexer Lambert die Leitung der Katzenschule, um sie als Schule des Luchses zu reformieren.

WARUM DIE GDC?

Die Game Developers Conference (GDC) in San Francisco ist die international größte und wichtigste Konferenz für Spieleentwickler. Sie ist für Neuankündigungen bei weitem nicht so wichtig wie die E3. Vielmehr nutzen Hardware-Hersteller und Studios die Konferenz gern, um neue Technologien vorzustellen und bei Entwicklern anzupreisen, die dann möglichst damit arbeiten sollen. Was macht also der neue Witcher auf der Game Developers Conference? Hier kommt ein anderer wichtiger Aspekt der Konferenz ins Spiel: Recruiting. Kompetente Mitarbeiter sind bei Entwicklerstudios genauso gefragt wie in anderen Branchen, hier tummeln sich die besten auf einem Haufen. Es ist also für CD Projekt sinnvoll, sich hier schon in dieser frühen Phase mit dem neuen Witcher zu präsentieren und so möglichst viele Kreative für die Mitarbeit am Spiel zu gewinnen.

GDC

für die Witcher-Reihe ein sehr großer Schritt. Wir glauben eher, dass die Entwickler auf einen bekannten Charakter (also Ciri) setzen, weil man so automatisch eine Verbindung zu Geralt schafft. Und dass der, wenn auch nur als Nebenfigur, im neuen Witcher auftauchen wird, ist ja wohl gesetzt.

Open World ohne Vorbild

Das wird euch jetzt nicht die Schuhe ausziehen, aber das Studio hat bestätigt: The Witcher 4 wird ein Open-World-Rollenspiel. Ja, wer hätte das gedacht? Man werde erneut eine ganz eigene Geschichte im Witcher-Universum erzählen und keine Story aus der literarischen Vorlage unmittelbar aufgreifen. Diese Story soll für sich alleine stehen und setze keine Spielzeit in den Vorgängern vor-

aus. Allerdings kann Vorerfahrung dabei helfen, einige Zusammenhänge besser zu verstehen. Die Entwickler sprechen immerhin von einer neuen Saga. Das klingt, als würde man jetzt schon eine neue Trilogie planen. Fürs Erste will man sich aber nur auf diesen einen Titel konzentrieren.

Unreal macht's leichter

CD Projekt Red arbeitet mit Epic Games am neuen Witcher. Das Spiel soll nicht nur die neue Unreal Engine 5 benutzen, gemeinsam soll auch die Grafik-Engine weiterentwickelt werden. Im Fokus steht dabei die Anpassung an Open-World-Spiele. Kurzer Schlenker: Was bedeutet das eigentlich für Cyberpunk 2077? Seit The Witcher 2 (2011) setzt CDPR auf die haus eigene REDengine, wenn

es um den Hexer geht. Und auch Cyberpunk 2077 basiert darauf. Dass sich das für die kommenden Cyberpunk-2077-Erweiterungen nicht ändern soll, bestätigt das Entwicklerstudio in dem Zusammenhang. Dort bleibt also vorerst alles beim Alten. Allerdings hat eben just Cyberpunk 2077 gezeigt, welche Herausforderung es für ein Studio ist, eine haus eigene Engine auf wirklich allen Plattformen sauber laufen zu lassen. Der Wechsel auf die Unreal Engine 5 erlaubt es dagegen, sich mehr auf Story und Spielmechanik zu konzentrieren und die Hardware-Anpassungen der Engine zu überlassen. ★

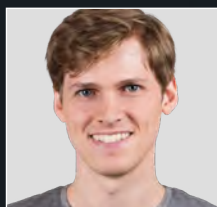


Katastrophen wie die PS4-Version von Cyberpunk 2077 werden durch den Wechsel auf die Unreal Engine 5 verhindert.

Über das Rollenspiel im neuen Witcher

BITTE MEHR FREIHEIT

The Witcher 3 ist für viele das beste Rollenspiel aller Zeiten. Fabiano hat aber immer die rollenspielerische Freiheit gefehlt. Das sollte der neue Teil ändern.



Fabiano Uslenghi

Fabiano fand erst mit den PC-Spielen von CD Projekt Red zu The Witcher, aber war von der Welt wie viele andere da draußen außerordentlich begeistert. Allerdings ist er ein Rollenspieler ganz alter Schule und hat stets den Anspruch, sich auch in PC-Spielen ein paar kreative Freiheiten zu nehmen. Dass The Witcher diese Option bislang nur in sehr geringem Maße bot, stimmt ihn traurig. Insgeheim wünscht er sich sogar ein klassisches Oldschool-RPG im Witcher-Universum mit einer Heldenparty aus Monsterjägern. Andernfalls muss er seine Pen&Paper-Gruppe mal zu einer Kampagne in dieser Welt überreden.

Wurde The Witcher: A New Saga zu früh enthüllt? Vielleicht. Gerade nach dem schwierigen Release von Cyberpunk 2077 wundern sich jetzt viele darüber, wie CD Projekt Red schon wieder ein Spiel offenbar Jahre vor seinem Release ankündigen kann und sich damit eventuell in eine ähnliche Situation wie bei Cyberpunk bringt. Wir können die Situation aber auch einfach mal zu unserem Vorteil drehen. Denn wie es momentan aussieht, befindet sich das vierte The Witcher noch in einem extrem frühen Entwicklungsstadium. Höchstwahrscheinlich werden gerade die ersten Räder ins Rollen gebracht. Das hat immerhin den Vorteil, dass sich dieses Spiel noch in jede Richtung entwickeln kann. Wenn ihr also Wünsche für ein neues Witcher habt – dann ist jetzt die beste Zeit, sie auch zu artikulieren.

Ich für meinen Teil weiß sehr genau, was ich von einem neuen Rollenspiel im Witcher-Universum erwarte. Denn für mich fühlte

sich keiner der Vorgänger bislang nach einem echten Rollenspiel an. Bei The Witcher 4 habe ich nun die Hoffnung, dass CD Projekt Red das grundsätzliche Spielkonzept überdenkt und dabei womöglich doch etwas von Cyberpunk 2077 lernt.

Keine neue, aber eine spannende Diskussion

Mir ist sehr bewusst, dass ich mit dieser Meinung hier vermutlich sehr alten Staub aufwirble. Denn die Diskussion um das Rollenspiel in The Witcher 3 ist alles andere als neu. Ich würde an dieser Stelle auch anmerken, dass ich diesem Meilenstein keineswegs absprechen will, ein Rollenspiel zu sein. Für mich gibt es aber noch mal einen Unterschied zwischen einem Rollenspiel im mechanischen Sinne (Aufleveln, Ausrüstung, Entscheidungen) und einem, in dem ich meine Rolle tatsächlich wähle. The Witcher tut sich mit der zweiten Definition traditio-



Unabhängig davon, wie schroff oder verständnisvoll: Geralt hat hier offenbar eine Meinung, er drückt sie nur unterschiedlich aus.



nell eher schwer. Das liegt allein schon daran, dass Geralt als meine Spielfigur feststeht. Geralt unterscheidet sich dabei auch noch einmal gehörig von anderen vordefinierten Rollenspielhelden wie beispielsweise in einem Gothic, wo ich ebenfalls auf einen Charaktereditor verzichten muss. Bei Gothic steht es mir als Spieler allerdings noch frei, über das Schicksal dieses Mannes zu entscheiden. Bin ich ein Krieger? Bin ich ein Magier? Bin ich ein wenig von beidem? Diese Frage stellt sich bei The Witcher nicht. Geralt ist – oh, Wunder – ein Hexer.

Auch charakterlich sollte niemand dem Irrtum aufsitzen, man könnte in The Witcher 3 zwei komplett unterschiedliche Geralts spielen. Ja, die Entscheidungen sind weitreichend. Es macht einen Unterschied, ob ich Monstern vererbe oder sie kaltblütig hinrichte. Es macht einen Unterschied, ob ich mein Herz an Triss oder Yennefer verschenke. Diese Entscheidungen wirken aber

eben auch so wunderbar organisch, weil sie trotz allem immer zu Geralt passen. Der grantige, weißhaarige Hexer hat nämlich eine grundlegende Persönlichkeit mit einigen charakterlichen Nuancen. Die Entscheidungen lassen mal die eine oder andere Varianz stärker hervortreten. Es wirkt aber selten komplett widersprüchlich, wenn ich mich in einer anderen Situation ganz anders entscheide. Geralt bleibt Geralt.

Die Chance zur Veränderung

Lest das bitte nicht als Kritik an The Witcher 3. Das war in erster Linie eine Feststellung und eine Erklärung, woher mein Gefühl kommt, The Witcher 3 sei kein Rollenspiel im puristischen Sinne. Ich wünsche mir Rollenspiele meistens eher als Charakterbaukästen, aber das heißt nun mal nicht, dass ich The Witcher 3 doof fand. Denn wie könnte ich auch? The Witcher 3 profitiert



Ciri wurde nie in eine Mutantin verwandelt. Auch das könnte eine spannende Entscheidung für uns als Spieler sein.

von dieser fehlenden Freiheit ungemein. Dieses Spiel lieben wir hauptsächlich für seine Geschichten und seine Charaktere. Und es ist eine Utopie, zu denken, dass eine Story ohne definierten Hauptcharakter das gleiche erzählerische Niveau erreichen kann. Dafür sind Spiele einfach zu sehr von Bedingungen abhängig. Und gerade CD Projekt Red steht nun mal für Storys allererster Güteklasse. Deshalb ist mir bewusst, dass folgende Aussage für viele wie ein Horrorszenario klingt: Mit dem nächsten The Witcher hat CD Projekt Red die Chance, sich aus dieser Komfortzone hinauszuwagen. Immerhin bestehen die Entwickler darauf, dass dieses neue Spiel nicht The Witcher 4 ist. Das bedeutet zum einen, dass dies keine Fortsetzung von Geralts Saga ist. Zum anderen hat CD Projekt Red hier die Chance, sich ein wenig von den Erwartungen der Fans zu entkoppeln. Womöglich erzählt The Witcher: A New Saga (oder wie es final heißen wird) dann tatsächlich etwas weniger mitreißende Geschichten als der Vorgänger. Schließlich müssten die Entwickler alle charakterlichen Varianzen in Betracht ziehen. Doch das muss nichts Schlechtes sein. Ich schiele dabei ein wenig in Richtung Disco Elysium, das einen ganz hervorragenden Charakterbaukasten hat und trotzdem tiefgründige Geschichten mit denkwürdigen Charakteren zu erzählen weiß. Genau das würde ich mir auch für ein neues The Witcher wünschen.

Ciri kann mehr als Geralt

Ein wenig hinkt der Vergleich mit Disco Elysium sicherlich. Schon allein da sich CD Projekt Red die Welt von The Witcher nicht selbst ausgedacht hat, sondern auf das literarische Werk von Andrzej Sapkowski zurückgreift. Und diese schon fertige Welt eben auch (meistens) sehr respektvoll behandelt, indem die Entwickler die Figuren, Orte oder Ereignisse nicht einfach vollständig umschreiben. Da ich mir aber ziemlich sicher bin, dass wir beim nächsten Ausflug in dieses Fantasy-Reich nicht Geralt spielen werden, hat das Team noch ein paar ganz andere Optionen. Der Gute hat nach zig Kurzgeschichten, Romanen, Quests, Sammelaufgaben und Fernsehserien ohnehin genug Zeit im Rampenlicht verbracht und sich seinen Ruhestand bei einem Glas gutem Rotwein einfach verdient.

Die aktuell heißeste Kandidatin auf Geralts Nachfolge ist natürlich dessen Ziehtochter Ciri. Daran will ich anknüpfen, indem ich ergänze: Ciri wäre zusätzlich eine wunderbare Rollenspielfigur. Sicherlich hat auch Ciri ihre ganz eigene Persönlichkeit, und auch in diesem Fall wird CD Projekt sich nicht zu weit aus dem Fenster lehnen. Aber sie ist ein deutlich jüngerer Mensch als Geralt, mit mehr Potenzial zur Charakterentwicklung. Immerhin kann sie je nach Ende von The Witcher 3 entweder mit Geralt umherziehen oder zur künftigen Kaiserin von Nilfgaard aufsteigen. Es gibt so viele Elemente, die in Ciri aufeinanderprallen, dass sich mir viel differenziertere Optionen bieten. Ciri ist alles und doch noch nichts so richtig. Sie ist eine Hexerin, gleichzeitig Thronerbin und dazu mit immenser magischer Macht ausge-



In Cyberpunk 2077 erzählt CD Projekt eine weitere famose Geschichte, und das, obwohl V verschiedene Hintergründe haben kann.

stattet. Hexerin. Politikerin. Zauberin. All diese Richtungen wären für sie denkbar. Wahrscheinlich stünden einige davon im stärkeren Kontrast zu ihrer Entwicklung in den Büchern, doch dieses Opfer bringe ich als Fan der Spiele sehr bereitwillig.

Lernt von Cyberpunk!

Auch mit Ciri bekäme ich nicht den Luxus, einen komplett neuen Charakter zu erschaffen. Doch CD Projekt Red hat mit Cyberpunk 2077 bereits gezeigt, wie das Studio trotz charakterlichem Freiraum eine gute Story hinbekommt. Ich würde V jetzt nicht als ein unbeschriebenes Blatt bezeichnen, er oder sie gibt mir trotzdem viel mehr Entfaltungsmöglichkeiten als es Geralt jemals konnte. Insbesondere außerhalb von Dialogen. Hier kann ich schleichen, mit Pistolen ballern, Feinde hacken oder sie im Nahkampf mit Mantisklingen zersäbeln. Allein eine solche Build-Freiheit würde mir das nächste Witcher-Abenteuer schon versüßen. Klar, auch Geralt konnte im Kampf ein bisschen mehr auf Tränke setzen, sein Feuer effektiver versprühen oder eben seinen Quen-Schild spammen. Gerade Letzteres war zumindest auf den höheren Schwierigkeitsgraden aber ohnehin der eine Build, auf den es wirklich ankam. Komplett andersartig spielt sich Geralt jedoch nie. Auch nicht unter Anstrengung.

Ciri sehe ich genau in der richtigen Position, um die Lehren aus Cyberpunk ins nächste Witcher zu transportieren. Eben weil in ihr bereits so viele Kräfte schlummern. Ich traue Ciri zu, im Kampf vermehrt auf ihre magischen Kräfte zurückzugreifen und neue dazulernen. Sie könnte aber auch sehr gut die galanteste Schwertmeisterin der Welt werden. Oder sich mit manipulativen Hexerzeichen oder Tränken tatsächlich zu einer katzenhaften Leisetreterin mausern.

Meine eigene Hexerschule

Wenn ich es mir übrigens komplett so zurechtlegen könnte, wie es mir in den Kram passt, dann hätte das nächste Witcher ohnehin einen vollständigen Charaktereditor. Mich reizt der Gedanke, einen ganz eigenen Hexer zu ersinnen und mich für eine der Hexerschulen zu entscheiden. Oder womöglich meine persönliche Hexerschule zu gründen. Die Schule der Schnabeltiere! Warum denn nicht? Das muss auch nicht unbedingt bedeuten, dass uns eine klassische Nebenaktivität der Marke Ubisoft droht. Wo ich mich neben meinem Heldenleben noch als Verwalter verdinge, die Schule aufbaue oder Kandidaten für die Kräuterprobe rekrutiere. Auch wenn das ehrlich gesagt verflucht cool klingt. Aber einfach schon beim Erstellen ein Amulett und die typische Rüstung dieser Hexer festlegen? Damit kriegt ihr mich. Unterm Strich hoffe ich im neuen The Witcher einfach auf noch mehr Freiheiten als in den Vorgängern und mehr Charakterentwicklung. Denn das ist der Bereich, in dem Witcher 3 für mich immer geschwächelt hat. Vielleicht ist das eine vergebliche Hoffnung. Aber wenn es mal eine Chance gab, dass meine Wünsche gehört werden, dann doch wohl jetzt! ★



Könntet ihr euch ein Witcher vorstellen, in dem ihr vielleicht gar kein Hexer, sondern ein Zauberer seid?

SPANNENDE ESCAPE GAME BOXEN

VON  **PANINI**

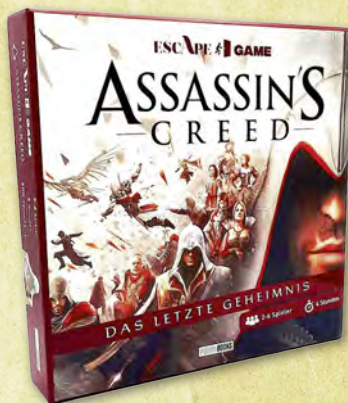


WORLD OF WARCRAFT: ENTFESSELT (Spielbox)

Gelingt es euch den Gefahren von Azeroth zu entkommen? Enthält drei unterschiedliche Szenarien in drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen.

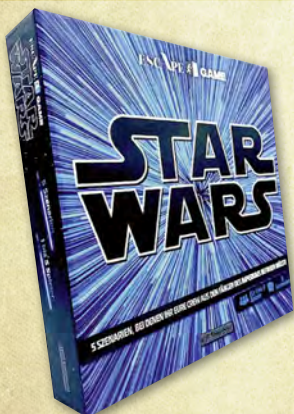
ASSASSIN'S CREED: DAS LETZTE GEHEIMNIS (Spielbox)

Das perfekte Geschenk für jeden Assassin's Creed-Fan! Enthält 9 Mini-Maps, 9 Mini-Boards, 200 Karten, 2 Handbücher und 3 Szenarien.



STAR WARS ESCAPE GAME (Spielbox)

Befreit euch aus den Fängen des Imperiums. Mit 200 Rätselkarten, 1 Handbuch und 5 Szenarien.



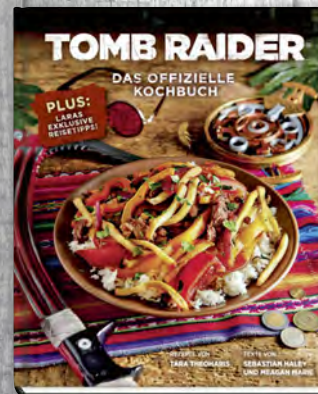
**Stundenlanger
Spielspaß garantiert!**

JETZT IM HANDEL ERHÄLTlich

Weitere Games und Info unter www.paninishop.de

panini BOOKS

NEUE KOCHBÜCHER VON PANINI



TOMB RAIDER: DAS OFFIZIELLE KOCHBUCH

Eine kulinarische Reise kreuz und quer über den Planeten, auf den Spuren von Lara Croft.

ISBN 978-3-8332-4187-1



DAS ULTIMATIVE FINAL FANTASY XIV KOCHBUCH

Ein aufregender kulinarischer Reiseführer durch Hydaelyn und Norvrandt

ISBN 978-3-8332-4127-7



JURASSIC WORLD: DAS OFFIZIELLE KOCHBUCH

Dinotastische Rezepte für alle Pflanzen- und Fleischfresser sowie viele Infos rund um die legendären Riesen der Urzeit.

ISBN 978-3-8332-4184-0



SUPERNATURAL: DAS OFFIZIELLE KOCHBUCH

Mit den Lieblingsgerichten der Gebrüder Winchester von unterwegs.

ISBN 978-3-8332-4186-4

**JETZT NEU IM BUCH-
HANDEL ERHÄLTlich**

Weitere Titel und Info unter
www.paninishop.de

panini BOOKS

The Witcher 4: Die Redaktion hat ...

...NOCH MEHR WÜNSCHE

Nicht nur Fabiano hat seine ganz eigenen Vorstellungen von einem neuen Witcher-Auftritt. Auch der Rest der Redaktion hätte mal kleine, mal große Verbesserungsvorschläge für das Rollenspiel.

Von Heiko Klinge, Mary Marx, Natalie Schermann, Natascha Becker, Phil Elsner, Dmitry Halley und Maurice Weber



Heiko hätte es lieber wieder überschaubarer und linearer wie in The Witcher 2.

Heiko Klinge

MEHR LINEARITÄT UND INSZENIERUNG

Steinigt mich, aber für mich braucht The Witcher keine Open World. Die gefühlt endlosen Niemandslandweiten und Skellige-Gewässer haben mein persönliches Spielerlebnis des ansonsten herausragenden dritten Serienteils mehr verwässert als bereichert. Ja, das liegt auch teilweise an mir, weil Pedanten-Heiko nun mal an keinem Fragezeichen vorbeigehen kann, obwohl er genau weiß, dass sich dahinter nur das Monsternest Nummer 153 verbirgt. The Witcher 3 war für mich immer dann am stärksten, wenn es Story und Inszenierung in den Mittelpunkt stellte: das Drama um den Blutigen Baron, das Bärenfest auf Kaer Trolde, die Schlacht um Kaer Morhen, der letzte Wunsch von Yennefer. Wegen mir kann sich das vierte Witcher-Abenteuer deshalb gern wieder mehr am zweiten Serienteil orientieren, dessen Auftakt ich bis heute für einen der besten der Spielegeschichte halte. Ich brauche keine gigantisch großen Welten, gebt mir lieber kleinere Areale, in denen dafür mehr passiert und wo ich mich nach kurzer Zeit wie zu Hause fühle.

Ein weiterer Vorteil wäre, dass meine Entscheidungen so wieder mehr Gewicht bekämen. Lasst mich wieder wie in The Witcher 2 Quests und Gebiete verpassen! Mir wäre eine 40-Stunden-Kampagne mit Wiederspielwert lieber als ein 100 Stunden langer Fragezeichen-Abhakmarathon. Haut mir spektakuläre Storymomente, Dungeons, Schlachten, Entscheidungen und Bosskämpfe um die Ohren. Aber verschont mich mit Fleißaufgaben! Konzentriert euch auf Stärken. Den Open-World-Wahn dürfen andere Studios weitertreiben.

Mary Marx

WENIGER DRINGENDE HAUPTHANDLUNG

Ich weiß nicht, wie es euch geht. Aber für meinen Teil können die Probleme unseres neuen Witcher-Helden oder unserer -Heldin auch mal etwas kleiner ausfallen, damit sie sich glaubwürdiger in die Open World einfügen. Mein Problem mit Geralt in The Witcher 3 war nämlich, dass er eigentlich keine logische Erklärung dafür hatte, seine Suche nach Ciri immer und immer wieder abubrechen und lieber irgendwo Kopfgeld zu sammeln, Gwent zu spielen oder eine Ziege zu ihrem Besitzer zurückzubringen. Sprich: Die Open World wollte einfach nicht zur Story passen. Genau hier würde ich mir vom neuen Witcher-Spiel Veränderung wünschen, indem CD Projekt einfach jegliches zeitliche Limit aus der Story streicht und stattdessen mit anderen Methoden arbeitet, um uns lahme Spieler voranzutreiben, die jeden Busch am Wegesrand ganz genau in Augenschein nehmen wollen. Vielleicht ist eine Story in mehreren Akten eine Idee, in der wir uns erst einen Namen oder ein anderes Ziel durch verschiedene Aufträge erarbeiten müssen. Oder denkt an Mass Effect, in dem wir erst langsam ein Team zusammenstellen. Möglichkeiten gibt es viele. Wie sie es am Ende anstellen, ist mir offen gestanden relativ egal. Ich möchte beim Spielen einfach nur kein schlechtes Gewissen mehr haben, wenn ich lieber zur nächsten Nebenquest renne, anstatt meine Ziehtochter zu retten.



Natalie Schermann

TIEFERE MYTHOLOGIE-INSZENIERUNG

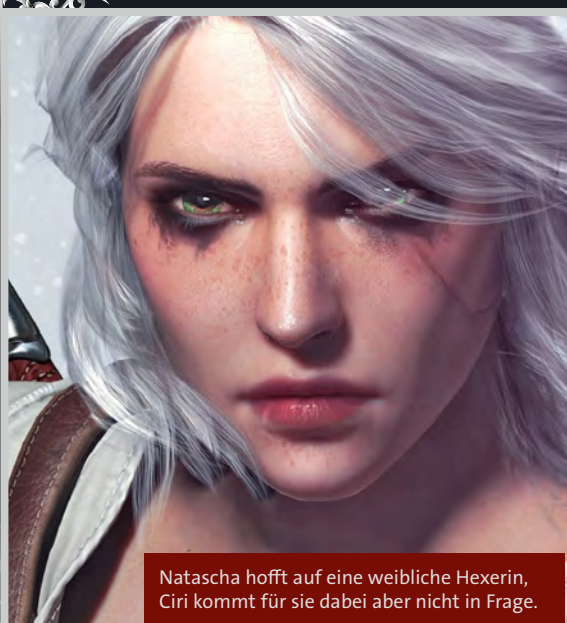
Für mich gehört die Welt der Witcher-Spiele zu den spannendsten Fantasy-Welten überhaupt, weil sie mich in die slawische Mythologie eintauchen lassen. In einer Kolumne (Ausgabe 7/2020) habe ich schon einmal ausführlich aufgedröselte, wie die Reihe die Monster meiner Kindheit verzerrt.

Während einige Monster wie etwa die Muhmen oder die Göttlinge sehr nah an ihre Vorbilder kommen und in spannende Geschichten verwoben sind, degradieren andere die slawischen Kreaturen im Witcher-Universum zu reinen Monsterbezeichnungen – und das wird ihren Hintergrundgeschichten nicht gerecht! Genau deshalb wünsche ich mir, dass CD Projekt Red für den neuesten Witcher-Teil noch tiefer in die Folklore einsteigt und daraus außergewöhnliche und denkwürdige Geschichten spinnt. Denn mythologische Wesen sind häufig weit mehr als einfach nur ein Monster oder ein Ammenmärchen, um Kindern Angst einzujagen. Viele dieser Kreaturen verkörpern die schlimmsten Ängste und Sorgen der Menschen oder sollen sie davon abhalten, Böses zu tun. Wir wissen, dass CD Projekt Red ein Talent dafür hat, auch kleine und ergreifende Geschichten außerhalb der Hauptstory zu erzählen. Und ich hoffe wirklich sehr, dass sie sich für das neue Spiel mehr von den slawischen Vorlagen leiten lassen, um uns noch tiefer in die Mythenwelt zu entführen.

Natascha Becker

EINE STARKE, SPANNENDE PROTAGONISTIN

Ich möchte mir tatsächlich meinen Charakter nicht selbst erstellen, ich möchte eine für diese Geschichte geschriebene Figur spielen, die eine Vergangenheit hat, eine Persönlichkeit, Stärken und Schwächen und so weiter. Ich liebe Geralt genau dafür. Er hat immerhin nicht nur drei Spiele hinter sich, sondern auch einen Haufen Bücher mit abwechslungsreichen Geschichten. Gerade dieses Gepäck macht ihn zu einem so vielschichtigen Charakter, den man einfach kennenlernen möchte. So etwas wünsche ich mir auch für den nächsten Teil, aber mit einer Heldin. Nicht Ciri, sondern jemand Neues mit eigenen Problemen, Herausforderungen und Hindernissen. Ciri, Geralt, Rittersporn, Triss, Yennefer und all die anderen würde ich aber definitiv auch sehr gerne wiedersehen. Doch wie wäre es mit einer Frau Mitte bis Ende 30, die ihre Familie an ein Monster verloren hat und diesen Schicksalsschlag nutzt, um den Weg der Hexer einzuschlagen? Oder ein junges Mädchen, das vor den rauchenden Trümmern eines Dorfs steht und von Lambert eingesammelt wird, der auf dem Weg ist, eine neue Hexerschule zu gründen? Oder vielleicht die Tochter einer Zauberin und eines Hexers, die ihre Eltern aus einer verfluchten Zwischenwelt befreien muss? Die Möglichkeiten sind unendlich!



Phil Elsner

DAS ENDE DES HUDS

Wenn Elden Ring für mich eines bewiesen hat, dann dass Open Worlds viel immersiver und greifbarer werden, wenn sie ohne das User Interface im Hinterkopf entstehen. Statt auf eine Mini-Map zu starren, will ich Spuren, Burgruinen und Geheimnisse selbst entdecken. Statt bunter Icons will ich die eigentliche Spielwelt und ihre Bewohner sehen. Und statt einer To-do-Checkliste will ich einfach mal durch die Landschaft streifen und Abenteuer erleben, zu denen mich kein Marker, sondern nur meine Lust zur Erkundung getrieben hat. Spiele wie Elden Ring, Ghost of Tsushima oder auch Metro Exodus fordern mich heraus, die Eigeninitiative zu ergreifen, statt mir alle Infos plump als leuchtende Anzeigen zu servieren. Ich muss lauschen, was in meiner Umgebung passiert. »Klirren da nicht Schwerter dort hinter dem Hügel? Das sollte ich mal untersuchen!« Solche Gedanken erzeugen viel mehr Spannung als eine aufploppende Bildschirmanzeige mit der Nachricht »Banditenüberfall in deiner Nähe, Quest angenommen«. Das stellt natürlich ein komplettes Umdenken für die Entwickler dar. Denn wenn The Witcher 4 mit minima-

lem HUD auskommen soll, muss mir die Welt selbst wichtige Infos ganz organisch vermitteln. Bekämpfe ich zum Beispiel gerade ein Monster, sollte ich dessen Gesundheitszustand an seinem Aussehen und den Animationen (wie Humpeln oder Blut) ablesen können, statt an aufploppenden Schadenszahlen. Wichtige Orte würde ich an ihren Geräuschen erkennen statt an einem blinkenden Logo – eine extreme Herausforderung für das Sounddesign. Doch der ganze Aufwand wäre es wert und würde das neue The Witcher sicher zu einem Atmosphäre-Highlight machen!

Metro Exodus kommt ohne großes HUD aus. Phil mag sowas und will es für das neue Witcher.



Dimitry Halley

MEHR GEHOPSE

Nach den drei Witcher-Spielen stehen Temerien, Nilfgaard und Co. als Inbegriff einer geerdeten, düsteren Fantasy-Welt dar, die immer nah an der Gosse, nah an der Unmoral, nah an den menschlichen Schattenseiten bleibt. Natürlich gibt's in Geralt's Welt auch viel Magie, alle möglichen Fantasy-Kreaturen und, und, und. Aber insgesamt bleibt The Witcher bodenständig. In den Büchern jedoch gibt es ja noch diese große andere Seite, den »Crazy Stuff«, das Hopsen zwischen den Dimensionen. Denn Ciri hat die besondere Gabe, munter zwischen den Welten zu springen – und genau das wünsche ich mir in einem The Witcher 4, weil das in der Form kein anderes Fantasy-Spiel liefert. In den Büchern landet Ciri mal im mittelalterlichen Böhmen, mal in Avalon (oder so) und laut The Witcher 3 ja sehr wahrscheinlich auch in einer Cyberpunk-Zukunft. Wie cool wäre das bitte?

Klar, da werfen Fans geerdeter Fantasy jetzt wahrscheinlich mit geerdeten Tomaten nach mir, aber nach The Witcher 3 ist die klassische Hexersaga vorbei. Traut euch ruhig, in komplett neue Richtungen zu denken. Ciri muss ja nicht gleich in Charles Schokoladenfabrik oder im Bundestag landen, aber das Springen durch die Dimensionen öffnet ja buchstäblich jede denkbare Pforte. Nur bitte, bitte lasst sie nicht in Fortnite landen.

Nein, Maurice hat von The Witcher 3 wohl einfach keine Ahnung, deswegen der Wunsch nach Strategie à la Warhammer.



Maurice Weber

TOTAL WAR: THE WITCHER

Ja, die Kollegen haben alle sehr sinnvolle Gedanken. Kluge Gedanken, seriöse Gedanken. Da muss ich mich damit ja nicht mehr groß aufhalten! Und postuliere – nein, fordere! – hiermit die größte Revolution der Witcher-Serie: Macht ein Strategiespiel draus! Es ist die einzig logische Schlussfolgerung. Wir sind uns ja alle einig, dass sich das nächste Spiel garantiert um Ciri drehen wird, und die ist möglicherweise inzwischen Kaiserin von Nilfgaard. Und jetzt stellt euch das mal vor! Als Hexer-Kaiserin müssen wir uns mit Hofintrigen herumschlagen, die vom Krieg geleerte Staatskasse neu füllen und diplomatische Missionen in die nördlichen Königreiche senden. Und vielleicht gibt's auch noch eine neue übernatürliche Bedrohung, die unsere Staatsgeschäfte erschwert. Von RTS-Schlachten mit nilfgaardischen Ritterheeren, slawisch-mythologischen Monstern und anderen Fantasy-Feinden wie der wilden Jagd ganz zu schweigen! Epische Fantasy, aber mit einem deutlich stärkeren Einschlag politischen Tiefgangs: Es wäre der perfekte Nachfolger für Total War: Warhammer 3, und ich will es jetzt!



Dimi will andere Dimensionen im neuen Spiel. Also wie in Nightingale, nur anders.

NEU Samsung S22+ Watch

Mit 1&1 Flatrate für Smartphone und Uhr



1 Flatrate – 2 SIM-Karten*

Zur 1&1 All-Net-Flat erhalten Sie gratis eine herkömmliche SIM sowie eine eSIM, um Handy und Watch unabhängig zu nutzen.



Galaxy S22
+ Galaxy Watch4

0,- €
einmalig



Galaxy Watch und Smartphone für 0,- € einmalig*

Die **Galaxy Watch4** im sportlich-modernem Aluminumdesign und **Watch4 Classic** im Chronographen-Design mit hochwertigem Edelstahlgehäuse vereinen mobile Produktivität und praktische Fitnesstechnologie. Unter einer riesigen Auswahl an Armbändern und Zifferblatt-Kombinationen wählen Sie Ihre individuelle Smartwatch. **Im 1&1 Premium-Paket:** Die Galaxy Watch4 Classic zusammen mit dem neuen Smartphone Galaxy S22 und einer 1&1 All-Net-Flat für 0,- € anstatt 1.298,- € UVP!*



*Samsung Galaxy Watch4 und Samsung Galaxy S22, S22+ oder S22 Ultra inklusive 2 SIM-Karten (zweite SIM-Karte ohne Aufpreis als eSIM mit gleicher Rufnummer) für 0,- € einmalig, z.B. in Verbindung mit der 1&1 All-Net-Flat S (5 GB Highspeed-Volumen pro Monat, danach unbegrenzt mit 64 kBit/s weitersurfen) die ersten 6 Monate für 29,99 €/Monat (S22), 34,99 €/Monat (S22+) oder 39,99 €/Monat (S22 Ultra), danach 49,99 €/Monat (S22), 59,99 €/Monat (S22+) oder 64,99 €/Monat (S22 Ultra). Bereitstellungspreis je 39,90 €. Je 24 Monate Vertragslaufzeit. Sonderkündigung im ersten Monat. Die UVP setzt sich zusammen aus S22 UVP = 849 € + Galaxy Watch4 Classic 46mm UVP = 449 €. Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Preise inkl. MwSt. 1&1 Telecom GmbH, 56403 Montabaur. WEEE-Reg.-Nr. DE13470330

1&1

1und1.de
02602 / 96 96

Hogwarts Legacy

ZAUBERSCHULE OHNE POTTER

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Warner Bros.** Entwickler: **Avalanche** Termin: **4. Quartal 2022**

Auf DVD: Preview-Video

Endlich wurden richtige Spielszenen aus dem Harry-Potter-Rollenspiel gezeigt. Und die verraten sogar noch mehr, als es zunächst den Anschein hat. Von Stephanie Schlottag und Natalie Schermann

Endlich wissen wir, was genau in Hogwarts Legacy steckt. Am 17. März lüftete das Rollenspiel im Harry-Potter-Universum den Ban-shee-Schleier und enthüllte, was wir in der Open World rund um die Zauberschule so

treiben. Etwa Zaubersprüche brauen, den Unterricht besuchen, Rätsel lösen, magische Kreaturen pflegen, auf Besen fliegen, gegen böse Kobolde und Magier kämpfen, die Welt retten – klingt nach einem klassischen

Schuljahr in Hogwarts. Doch in dem Video stecken noch viel mehr Geheimnisse. Wir haben daher unsere Zauberstäbe gezückt, Lumos gemurmelt und Licht auf die verborgenen Details des Trailers geworfen. <>

DIE GEISTER VON HOGWARTS

Die Schule für Hexerei und Zauberei wimmelt in Hogwarts Legacy nur so vor Geistern. Wir treffen wieder auf prominente Gespenster wie den Fast Kopflosen Nick, der bereits seit dem 15. Jahrhundert in der Schule herumspukt. Aber auch alte Bekannte, die es nicht in die Filme geschafft haben, finden ihren Weg in das neue Rollenspiel. Mit seinem bunten Outfit ist zum Beispiel der Poltergeist und Unruhestifter Peeves ein echter Hingucker. Sehr wahrscheinlich müssen wir uns wie in den ersten Harry-Potter-Spielen wieder mit seinen fiesen Streichen herumplagen und ihm daher am besten aus dem Weg gehen.

Zum ersten Mal werden wir wohl auch am äußerst langweiligen Geschichtsunterricht von Professor Binns teilnehmen können. Erzählungen zufolge hat dieser Mentor bereits vor seinem Ableben in Hogwarts unterrichtet und ist eines Abends friedlich verstorben. Am Morgen darauf ist er aber wie gewohnt zu seiner Klasse gewandert, um den Schülern die für ihn so wichtige Geschichte der Zauberei beizubringen. Leider hat sein Unterrichtsstil nicht den besten Ruf, und die Schüler schlafen gelegentlich bei seinen Ausführungen ein.



KÜCHE VON HOGWARTS UND BAD DER VERTRAUENSCHÜLER



Wer würde nicht gerne durch die verwinkelten Gänge von Hogwarts schlendern und sich auch mal in verbotenen Flügeln und versperrten Räumen umsehen? All das soll in Hogwarts Legacy möglich sein. Im Trailer sehen wir schon zwei bekannte Orte, die wir nun auch auf eigene Faust erkunden dürfen. Wir können uns für einen Mitternachtssnack in die Küche von Hogwarts schleichen und den Hauselfen bei der Arbeit zuschauen. Bis sich jemand für die Rechte der unbezahlten Köche einsetzt und Hermine den »Bund für Elfenrechte« ins Leben ruft, vergehen aber noch fast zwei Jahrhunderte.

Das Badezimmer der Vertrauensschüler kennen wir aus »Harry Potter und der Feuerkelch«. Hier löst Harry im dampfenden Bad das Rätsel für die zweite Prüfung des Trimagischen Turniers. Wie unser Protagonist in Hogwarts Legacy überhaupt Zugang zu dieser exklusiven Spa-Oase bekommt, ist noch unklar. Es ist aber dann doch eher unwahrscheinlich, dass er als Nachzügler direkt zum Vertrauensschüler ernannt wird.



DER ADLER VON RAVENCLAW

Für das Tier des Hauses Ravenclaw scheinen sich die Entwickler an der ursprünglichen Buchvorlage zu orientieren. Denn im Trailer ist kein Rabe auf dem Wappen zu sehen, sondern ein Adler. Lediglich die Hausfarben Weiß und Blau aus den Filmen wurden beibehalten. In den Büchern sind es dagegen Bronze und Blau.

Ravenclaw ist übrigens das einzige Haus, das bei der Vorstellung der Companions im Trailer übergangen wurde. Bisher kennen wir nur Natsai Onai aus Gryffindor, Poppy Sweeting aus Hufflepuff und Sebastian Sallow aus Slytherin. Könnte die Ravenclaw-Quidditch-Spielerin aus dem Trailer ein weiterer Companion sein?



WO BLEIBT QUIDDITCH?

Im Trailer sehen wir, wie unser Protagonist auf seinem Besen herumfliegt und die Welt erkundet. Aber vom Zaubersport Quidditch gibt es im Trailer keine Spur. Oder doch?

Wir sehen zwar nicht, wie unser Avatar selbst dieser beliebten Sportart der Zaubererwelt nachgeht, im Trailer finden sich allerdings ein paar Hinweise, dass Quidditch dennoch ein Teil von Hogwarts sein wird. Immer wieder sehen wir Schüler, die in ihren Quidditch-Uniformen über das Schulgelände schlendern. Eine Ravenclaw-Spielerin sehen wir zudem auf einem Besen. Das Minispiel, das im Trailer vorgestellt wird, wird außerdem mit Quaffeln, einem der Quidditch-Bälle, gespielt. Da unser Protagonist mit uralter Magie und der Rettung der Welt beschäftigt ist, werden wir selbst wohl nicht zum Quidditch-Spielen kommen. Aber vielleicht können wir unser Haus ja trotzdem von den Tribünen aus anfeuern!



DER SCHULLEITER

Im Trailer bekommen wir einen ersten Blick auf den charismatischen und aufgedrehten Professor der Zauberkunst. Auffällig ist sein fliederfarbenes Outfit. Einen ähnlichen Umhang samt Kopfbedeckung trägt Dumbledore in den Filmen. Könnte das bedeuten, dass der Professor aus dem Trailer gleichzeitig auch der Schulleiter von Hogwarts ist? Denkbar wäre, dass es sich hierbei um Professor Everard handelt, der als einer der gefeiertsten Schulleiter in die Geschichte der Schule einging.



DIE HOGWARTS-UNIFORMEN

Euch ist wahrscheinlich schon aufgefallen, dass die Hogwarts-Uniformen etwas anders aussehen, als wir sie aus den Potter-Filmen kennen. Kein Wunder, schließlich hat sich wie bei den Muggles auch die Hogwarts-Fashion im Laufe der Jahrhunderte gewandelt.

Auffällig im Trailer ist aber auch, dass unser Protagonist eine andere Variante der Uniform trägt. Während andere Schüler drei Streifen in ihrer Hausfarbe an den Ärmeln haben, hat unser Umhang viel mehr Ausschmückungen und Details. Wahrscheinlich soll das unseren besonderen Status als Nachzügler markieren, der vier Jahre Lernstoff nachholen muss.



WER IST DER DUNKLE ZAUBERER?

Natürlich haben wir es auch diesmal mit einem dunklen Zauberer zu tun, der die Koboldaufstände unterstützt, anscheinend aber auch eigene Ziele verfolgt. Dabei handelt es sich natürlich nicht um Voldemort, aber auch nicht um Gellert Grindelwald. Letzterer wurde nämlich erst Ende des 19. Jahrhunderts geboren. Wer könnte dieser mysteriöse Fremde dann sein? Genau erfahren wir es wohl erst nach Release von Hogwarts Legacy. Möglicherweise könnte es sich aber um einen bereits bekannten Namen handeln – etwa Owle Bullock. Der war der Verfasser des schwarz-magischen Buches »Geheimnisse der dunkelsten Kunst«, das eine genaue Anweisung zur Herstellung eines Horkrux enthält. Da wir es in Hogwarts Legacy mit uralter mächtiger Magie zu tun haben, an der auch die dunklen Magier interessiert scheinen, wäre das gar nicht abwegig. Natürlich kann es sich auch um einen neuen, für das Spiel erdachten Charakter handeln.



PROFESSOR FIGG

Während unseres Schuljahres in Hogwarts besuchen wir nicht nur Unterricht und lernen die Kunst der »klassischen« Zauberei, sondern machen uns gemeinsam mit Professor Figg auf die Suche nach dem Ursprung unserer außergewöhnlichen Kräfte und lösen dunkle Geheimnisse. Bei einigen Potterheads klingt vielleicht etwas, wenn sie diesen Namen hören. Wir kennen nämlich bereits Arabella Figg, die in der Nachbarschaft der Dursleys lebte und sich später nicht nur als Squib (nicht-magische Person mit mindestens einem magischen Elternteil), sondern obendrein auch als Mitglied des Ordens des Phönix offenbart. Könnte Professor Figg also vielleicht ein Vorfahre der liebenswerten Katzenlady sein?

PRIORI INCANTATEM

Bei einigen Bildern des Trailers dürften eingefleischte Potterheads direkt die Stirn runzeln. Wir sehen ein extrem seltenes magisches Phänomen namens Priori Incantatem. Dabei verbinden sich zwei verwandte Zauberstäbe mit dem gleichen Kern, wenn sie gegeneinander kämpfen sollen – etwas, das in der Vorlage eigentlich nur zwischen Harry und Voldemort vorkommt. Danach wird der unterlegene Stab gezwungen, seine zuletzt gewirkten Zauber zu enthüllen (was im Trailer aber nicht zu sehen ist). Ob es dafür einen Storygrund gibt oder Avalanche einfach nur die visuellen Effekte für Duelle einbauen wollte, wissen wir noch nicht.



DIE KOBOLD-REBELLIONEN

Diese blutigen Rebellionen werden in den Büchern nur gestreift: Dabei lehnten sich die Kobolde gegen die Zaubererwelt auf, die sie ihrer Ansicht nach unterdrückte. In Hogwarts Legacy heißt einer unserer Gegner offenbar Ranrok und plant einen gewaltsamen Aufstand. Noch ein spannendes Detail: Zum ersten Mal erleben wir Koboldmagie, die gegen uns eingesetzt wird. Obwohl sie per Gesetz keine Zauberstäbe besitzen dürfen, haben Kobolde einige mächtige Fähigkeiten, wie wir aus der Harry-Potter-Lore wissen.



WIR KÖNNEN THESTRALE SEHEN

Wer bei »Orden des Phönix« aufgepasst hat, weiß: Thestrale kann nur jemand wahrnehmen, der schon einmal den Tod eines Menschen gesehen hat. Und da unser Charakter eindeutig mit den Skelettpferden interagiert, heißt das wohl, wir haben das ebenfalls schon erlebt. Was vielleicht auch nicht allzu verwunderlich ist, wenn ihr euch den Punkt oben mit den Zaubersprüchen nochmal durchlest.



DIE ZENTAUREN

Offenbar begegnen wir einer Herde Zentauren im Verbotenen Wald, wo sie ja bekanntlich leben. Da es sich bei ihnen um weise Propheten handelt, liegt nahe, dass sie sich mit der alten Magie auskennen, mit der wir irgendwie verbunden sind. Allerdings dürften sie uns nicht allzu freundlich gesonnen sein, schließlich können sich erst viel später Dumbledore und Hagrid ihren Respekt verdienen.



BEKANNTE ZAUBERSPRÜCHE

Im Gameplay-Reveal stecken schon überraschend viele bekannte Zauber, insgesamt sollen wir dutzende Sprüche erlernen und miteinander kombinieren können. Diese hier haben wir erspäht:

- Lumos (Licht)
- Accio (Heranziehen)
- Wingardium Leviosa (Schweben, aber natürlich nur, wenn man es richtig ausspricht)
- Expelliarmus (Entwaffnen)
- Petrificus Totalus (Lähmen)
- Incendio (Anzünden)
- Schildzauber
- Stupor (Schockzauber, nicht genannt, könnten aber die roten Geschosse sein)
- Descendo (Gegner in den Boden rammen)
- Reparo (Dinge reparieren)
- Avada Kedavra (unverzeihlicher Todesfluch)

Dabei fällt auf: Manche der Aktionen unseres Charakters aus dem Trailer sind ganz eindeutig tödlich, zum Beispiel der Todesfluch, aber auch der Einsatz von Alraunenschreien. Das klingt erstmal nicht so passend für das Harry-Potter-Universum.



FLIEGEN MIT BESEN UND GREIF

Dass wir uns selber auf einen fliegenden Besen schwingen dürfen, ist ja nun wirklich nicht überraschend. Aber im Gameplay-Video ist zu sehen, dass wir wohl auch auf dem Rücken eines mächtigen Hippogreifen reiten dürfen. Laut Lore muss man sich diese Ehre erstmal verdienen, was eine spannende Mission sein könnte.

INFERI ALS GEGNER

Diese furchterregenden Untoten werden nur von den mächtigsten Schwarzmagiern und Nekromanten erschaffen und von ihnen als hirnlose Mördermarionetten eingesetzt – vielleicht vom mysteriösen Magier mit Zylinder? In »Der Halbblutprinz« stoßen Harry Potter und Dumbledore auf eine Horde von ihnen – unser Charakter in Hogwarts Legacy scheint auch allein ganz gut mit ihnen fertigzuwerden. Sie sind vollständig immun gegen die meisten Zauber, aber empfindlich gegenüber Feuer und Hitze.



DETEKTIVBLICK?

In einer Szene wird die Welt um uns herum plötzlich gräulich, nur wenige Gegenstände stechen in Gelb hervor. Handelt es sich dabei um ein klassisches Feature, mit dem wir bestimmte Gegenstände auch durch Wände sehen können? Wir sind uns nicht sicher, ob das nur in einer bestimmten Mission vorkommt oder ob wir über eine Art Detektivblick verfügen, der Missionsobjekte aufdeckt. Passende Zauber dafür gäbe es ja, und offenbar wartet jede Menge Sammelkram auf uns – ein bisschen Hilfe wäre da wohl sehr willkommen.



UNSICHTBAR OHNE UMHANG

Eigentlich ist echte Unsichtbarkeit ohne spezifischen Tarnumhang kaum zu erreichen. Nur Dumbledore selbst verfügt zu Harry Potters Zeiten über solch mächtige Magie – unser Fünftklässler möglicherweise auch. Wahrscheinlich benutzen wir aber den simpleren Desillusionierungszauber, der uns nicht komplett tarnen oder zumindest nur begrenzt haltbar sein dürfte.



AUFTRITTE VON PHANTASTISCHEN TIERWESEN

Die Entwickler haben sich nicht nur an Harry Potter orientiert, sondern auch einige Kreaturen direkt aus den neuen Filmen um Newt Scamander übernommen. Diese Phantastischen Tierwesen sind uns natürlich sofort ins Auge gesprungen – mit einigen können wir uns im Spiel offenbar sogar selbst anfreunden. Etwa mit einem diebischen (und zuckersüßen) Niffler, allerdings in Blau statt in Schwarz wie in den Filmen. Oder auch mit mehreren Graphörnern, darunter offenbar eine Mutter mit Kalb. Eigentlich sind sie fast ausgestorben, es könnte sich daher theoretisch um dieselben Exemplare handeln, die im Film »Phantastische Tierwesen« vorkommen. Die glubschäugigen und harmlosen Mondkälber tanzen am liebsten im Mondlicht und sind ansonsten extrem scheu.



Farthest Frontier

AUFBAU MIT KURVEN



Genre: **Aufbauspiel** Publisher: – Entwickler: **Crate Entertainment** Termin: **2023**

Farthest Frontier ist so etwas wie ein düsteres Anno im Mittelalter. Gleichzeitig könnte es eine nervige Kleinigkeit viel besser lösen als das große Vorbild. Von Fabiano Uslenghi

Früher war das Leben schon hart. Simple Bürojobs gab es nicht, da packte der Großteil der Bevölkerung noch richtig an. Da war es auch noch üblich, produzierte Waren eben per Handkarren zum Ziel zu schieben. Und das Nervigste, was einem Menschen von damals passieren konnte: Zickzack-Straßen. Davon konnten nämlich zahlreiche entstehen. Nein wirklich, spielt nur mal Anno 1404 oder Anno 1800. Da machen Straßen viele 90-Grad-Abzweigungen, und die wackeren Stadtbewohner müssen ihre

vollgepackten Warenkarren unter diesen Umständen bis zu ihrem Ziel lenken. Und jeder weiß: Anno ist eine hundertprozentig realistische Darstellung der Vergangenheit.

Ist natürlich Quatsch. So sahen in der Vergangenheit keine Straßen aus. Und auch davon abgesehen gehört zum Bau und der Verwaltung einer Stadt noch viel, was in Anno überhaupt keine Rolle spielt. Unterschiedliche Krankheitsbilder zum Beispiel. Oder Jahreszeiten – oder welche Felder zu welcher Jahreszeit bestellt werden sollten.

Aber wieso auf so etwas verzichten? Farthest Frontier wird ein neues Aufbauspiel, in dem genau das alles bedacht werden muss. Im Kern erinnert es zwar sehr an ein typisches Anno, nur mit einem noch größeren Simulationsanspruch. Und dabei macht Farthest Frontier auch nicht vor den Straßen halt, Zickzack soll es hier nämlich nicht geben. Wir haben zum Gameplay-Reveal ein weiteres Mal mit Studiogründer und Lead Designer Arthur Bruno über dieses faszinierende Aufbauspiel gesprochen.



Rein optisch macht das Aufbauspiel trotz des kleinen Teams auf jeden Fall einen sehr guten Eindruck.

Was war das nochmal?

Sicher denken jetzt einige: »Moment, Farthest Frontier sagt mir gar nichts!« Und das ist nicht verwunderlich. Dieses Aufbauspiel steht nicht ganz vorne in der Reihe der bekanntesten neuen Spiele des Jahres 2022. Aber gerade Fans des Genres sollten es auf dem Radar haben. Auf GameStar.de haben wir schon mal über Farthest Frontier geschrieben, nur war das vor über einem Jahr. Schon damals erklärte Arthur Bruno sehr detailliert, was er sich für sein Spiel ausmalt, das übrigens auf einer Idee basiert, die Bruno bereits vor dem bekannten Banished mit sich rumtrug. Farthest Frontier soll nämlich die Härte des Lebens in einer mittelalterlichen Siedlung zeigen. Mit allem, was dazu gehört. Anders als bei Anno beten wir jedoch nicht nur zu den alles bestimmenden Gottheiten Wachstum und Effizienz, sondern müssen unsere Untertanen vor dem Tod durch Hunger, Krankheit oder Kälte bewahren. Das ist keine leichte Aufgabe, immerhin hat Farthest Frontier einen hohen Simulationsanspruch. Bewohner und Waren werden einzeln simuliert, außerdem gilt es, auf die Gesetze der Landwirtschaft zu achten. Wasserstand, Fruchtbarkeiten, welches Gemüse welche Witterung mag und welches Getier welches Gemüse stibitzt – alles wichtig für den Erfolg. Sogar Krankheiten können in unterschiedlichen Varianten vorliegen und diverse Ursachen haben. Von Fieber durch Rattenbisse bis Durchfall durch verunreinigtes Grundwasser ist alles dabei.

Natürliche Straßen trotz Raster

Komplett freudlos wird Farthest Frontier aber natürlich nicht. Die größte Freude des Aufbau-Fans ist immerhin das Bauen! Und dem können wir hier ähnlich ausführlich fröhnen wie in Anno. Zwar sind keine Metropolen mit tausenden Einwohner angedacht, doch etwas größere Kleinstädten sind durchaus denkbar. Dafür werden Häuser an einem klassischen Raster ausgerichtet. Sprich: Wir können Gebäude zwar rotieren, aber nicht komplett willkürlich platzieren. Stattdessen richtet sich jeder Bauplatz an einem Schachbrettmuster aus. Wie bei Anno eben. Auch wenn diese Restriktionen nicht immer allen gefallen, hat ein solches Design seine Gründe, wie Bruno selbst betont: »Wir haben die freie Platzierung von Gebäuden ausprobiert, aber ich finde es ehrlich gesagt ein wenig nervig manchmal. Oft ist unklar, wie nah beieinander Gebäude sein können, damit Menschen und Karren daran vorbeipassen. Damit man eine Straße irgendwo bauen kann.« Und weiter: »Manchmal muss man sichergehen, dass man Spielern mit zu vielen Freiheiten nicht schadet.«

Anno setzt ebenfalls auf ein festes Raster, und hübsche, organische Städte sind damit trotzdem möglich. Zumindest bis die Straßen diagonal verlegt werden sollen. Bei Anno können Wege beispielsweise keine Kurven machen, sondern müssen sich am rechteckigen Raster ausrichten. Was irgend-

Jahrzeiten machen das Leben der Menschen in Farthest Frontier schwer. Sie müssen im Winter beispielsweise auf die meisten Feldfrüchte verzichten.



Das neue Aufbauspiel Farthest Frontier will ein hübscheres Straßennetzwerk bieten als Anno 1800.



Straßen können trotz Raster diagonal gebaut werden und richtige Kurven haben.



wann unausweichlich Straßen nach sich zieht, für die man den Baumeister eigentlich auf die Nachbarinsel schießen sollte. Farthest Frontier soll, was das angeht, eine Alternative anbieten. Das Beste aus beiden Welten vereinen, wie Bruno sagt. Straßen können hier durchaus richtige Kurven machen, wofür ein sogenanntes Spline-System zum Einsatz kommt. Also die Möglichkeit, zwei Punkte mit einer Linie zu verbinden und einen Punkt über die Mitte zu setzen, der die Linie dann beugt. »Anfänglich hatten wir das nicht. Deshalb musste man diagonale Straßen im Zickzack bauen. Was etwas

verrückt ist und ziemlich seltsam aussieht. Deshalb haben wir irgendwann das Spline-Straßensystem eingebaut. (...) Ich versuche immer, dass meine Städte etwas natürlicher aussehen, und bau dann kurvige Straßen, obwohl ich weiß, dass ich später die leeren Flächen irgendwie füllen muss. Das kann aber auch Spaß machen und gibt der Stadt etwas Charakter.« Während Bruno redet, können der geneigte Anno-Fan und Freunde von organischen Städten wohl nur wissend mit dem Kopf nicken. Alles wahre Wort, die der Mann da spricht. Bleibt nur zu hoffen, dass der Bau von Straßen nicht zu fummelig



Um leere Flächen zu füllen, soll es viele Deko-Objekte wie Säulen geben.



wird. Das ist immerhin eine unterschätzte Aufbautugend, bei der viel schiefgehen kann.

Farthest Frontier hat jetzt eine Geschichte

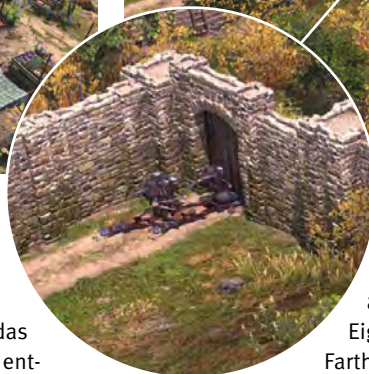
Die biegsamen Straßen sind nicht erst im Verlauf des letzten Jahres eingebaut worden. Bei unserem letzten Gespräch kam dieses nette kleine Feature nur noch nicht zur Sprache. Anders sieht es da mit der Hintergrundgeschichte aus. Denn vor einem Jahr konnte Arthur Bruno noch gar keinen genaueren Grund dafür nennen, was die Menschen in Farthest Frontier eigentlich dazu bringt, mitten im Nirgendwo eine Stadt zu bauen und sich Kälte oder Hunger auszusetzen. Jetzt ging Bruno etwas mehr ins Detail und sprach von einem Story-Trailer, der in den nächsten Wochen veröffentlicht werden soll. Das wird nun sicherlich kein erzählerisches Meisterwerk voller Wendungen, das uns die Tränen in die Augen treibt. Aber man versteht eben sehr viel besser, worum es jetzt genau geht: »Die Menschen versuchen, Armut und Gewalt in ihrer Heimat zu entkommen und in der Wildnis ein besseres Leben aufzubauen. Der Trailer zeichnet ein Bild von klassischer, mittelalterlicher Unterdrückung. Wo es einen tyrannischen Adel gibt, der alles kontrolliert, sowie Untertanen, die das Land bestellen und von denen große Anteile ihrer Erträge von den Adligen eingesammelt werden. Wo Menschen in sehr harten Umständen leben, die sich trotz ihrer Arbeit kaum selbst versorgen können.«

Was sich nicht geändert hat, ist die Devise, nicht zu historisch zu werden, wie es Arthur Bruno nennt. Das alles hat keinen exakten geschichtlichen Hintergrund, die Welt fühlt sich mittelalterlich an, aber mit kleineren Einflüssen aus späteren Epochen. Komplette Akkuratess birgt laut Bruno oft die Gefahr, sich einzuengen, da bestimmte Technologien oder Ressourcen gar nicht vor-

kommen könnten. Das ist das alte Lied. Historische Präzision und Realismus sind nicht immer auch das Beste für die Art Spiel, die hier entstehen soll. Was aber nicht heißt, dass die Vorgeschichte von Farthest Frontier nur auf dem Papier relevant ist. Es soll auch im späteren Verlauf nochmal für uns gefährlich werden, wenn der verschmähte Adel seinen Anteil fordert. Arthur Bruno führt aus: »Es gibt einen Punkt gegen Ende des Spiels, zu dem eine andere Art an Angreifern auftaucht. Das ist also eine ausländische Armee, die nicht spezifisch aus dem Heimatland der Siedler kommt, aber einen anderen Stil hat als davor. Außerdem haben sie bessere Waffen, Rüstungen und Rammböcke. (...) Sie stellen dann meist eine Forderung, einen Tribut, den ihr entweder bezahlen könnt, oder ihr müsst gegen sie kämpfen.«

Dieser militärische Aspekt von Farthest Frontier ist und bleibt allerdings komplett freiwillig. Habt ihr gar keine Lust auf Angriffe von Banditen, Tieren oder des gewaltbereiten Adels, dann lässt sich das Endlosspiel ganz und gar friedlich weiterführen. Ein Storymodus mit verschiedenen Missionen ist nach wie vor nicht geplant.

Richtig große Kämpfe haben wir in Farthest Frontier noch nicht gesehen. Hier versuchen aber ein paar Soldaten, das Tor zu stürmen.



Die KI als größte Herausforderung

Eigentlich hätte Farthest Frontier bereits letztes Jahr im Sommer auf Steam im Early Access erscheinen sollen.

Das hat nicht geklappt, das Spiel war einfach noch nicht so weit. Der Early Access soll laut Bruno nicht dafür da sein, dass Spielerinnen und Spieler dem Studio von offensichtlichen Bugs en masse berichten. Ihm und seinem Team gehe es vor allem darum, ob sie ihr Ziel erreicht haben und das eigentliche Spielprinzip wirklich Spaß macht. Das sei der Bereich, den sie mit den Infos aus dem Early Access optimieren wollen. Dafür muss aber eben der harte Gameplay-Kern einwandfrei funktionieren.

Die größte Herausforderung bleibt die Bewohner-KI – da sie laut Bruno deutlich komplexer ausfallen soll als in vielen anderen Aufbauspielen: »Bei Spielen wie Anno gibt es immer ein gewisses Maß an Abstraktion, aber in Farthest Frontier ist es sehr detailliert. Und wir hatten große Probleme während der Entwicklung, um herauszufinden, was alles notwendig ist und ob wir noch mehr Abläufe abstrahieren sollten. Je detail-



Farthest Frontier erinnert sehr an Banished, aber geht noch ein Stück weiter.



Einen großen Marktplatz haben wir in Farthest Frontier nicht gesehen. Anscheinend steuern die Bewohner die Produktionsstätten direkt an.



liert es ist, umso mehr Bedürfnisse müssen die Einwohner erfüllen, indem sie zu verschiedenen Orten laufen. Etwa Essen holen, Wasser holen, Feuerholz lagern, einfach nur Waren für die Wirtschaft transportieren. Aber es gibt auch andere Probleme. Plötzlich brennt es, lassen die Leute dann alles fallen, um das Feuer zu löschen? Was ist, wenn es kalt ist und jemand erfriert, aber hat kein Feuerholz, wer geht das dann holen?»

Final merkt Bruno an, dass sie inzwischen sehr zufrieden mit dem Ergebnis seien. Die Komplexität sei nach wie vor gegeben, und sie mussten keine allzu großen Kompromisse eingehen. Selbst komplizierte Bereiche wie die unterschiedlichen Nahrungssorten passen gut ins Spiel und sollen die strategische Herausforderung organisch erweitern. Für eine gesunde, wohlgenährte Bevölkerung müssen wir nämlich unterschiedliche Nahrungsangebote bereitstellen. Jeden Tag Bohneneintopf wollen wir ihnen schließlich nicht antun, dann lieber die kulinarische Auswahl noch um Brot, Käse, Eier, Fisch, Nüsse, Salat oder gar Schwertfisch erweitern. Auch hier gab es anfangs Probleme mit der KI, die Leute sind nämlich immer einzeln für jedes Nahrungsmittel von zu Hause los-

gelaufen. Inzwischen haben sie aber gelernt, dass sie gleich verschiedene Stationen ansteuern können und eine bunte Auswahl in ihren Warenkorb stecken dürfen. Einen zentralen Marktplatz für alles kennen die Menschen in Farthest Frontier aber offensichtlich nicht.

Wie es weitergeht

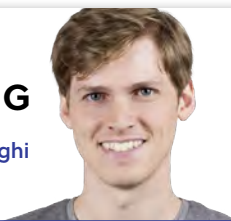
Die ersten Spielszenen, Screenshots und Brunos Ausführungen lassen Farthest Frontier in einem sehr guten Licht erscheinen. Das klingt doch alles nach einem spannenden Aufbauspiel, das ausnahmsweise mal nicht Anno heißt und bei dem wir uns nicht ständig fragen müssen, ob das jemals erscheint. Bruno und sein Team scheinen gut voranzukommen, wirken fast schon gelassen und haben sich mit dem Action-Rollenspiel Grim Dawn bereits einmal bewiesen.

Ein Early-Access-Release 2022 scheint auf jeden Fall realistisch. Spannend wird dann vor allem zu sehen, was für Features sie für die Vorabversion noch fertig kriegen. Bruno spricht beispielsweise von einer Endgame-Herausforderung, die an die Monumente

aus Anno 1800 erinnert. Und dann bleibt die große Frage: Macht das Spaß? Vor allem muss sich zeigen, wie gut die komplexen Simulationen tatsächlich gelungen sind und ob es zu Balanceschwierigkeiten oder gar Langeweile kommt. Das alles wissen wir, wenn wir es spielen können. Gespannt sind wir auf jeden Fall und hoffen, euch bald von erstem Gameplay berichten zu können. ★

MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Ich wünschte, ich könnte Farthest Frontier endlich selbst einmal spielen! Alles, was mir Arthur Bruno in unseren beiden Gesprächen zu seiner Vision erzählte, klingt einfach so verlockend. Zumal sich die Welt der Aufbauspiele seit meiner letzten Preview zu Farthest Frontier auch ein wenig gewandelt hat. Entweder hängen vielversprechende Kandidaten in der Luft oder haben schon im Vorfeld enttäuscht. Gleichzeitig habe ich aktuell unheimlich große Lust auf ein richtiges Aufbauspiel im Mittelalter, so wie damals bei Banished. Dem kommt Farthest Frontier nämlich sehr nah. Zumindest wenn ich Bruno beim Wort nehme. Denn was ich beim letzten Mal sagte, gilt auch heute noch: Das wird kein Selbstläufer. Für die Entwicklerinnen und Entwickler bei Crate Entertainment ist das ihr erstes Aufbauspiel, und sie planen es direkt so komplex zu gestalten. Mit zahlreichen Ressourcen, mehrstufigen Warenketten und einer detaillierten Simulation der Bevölkerung. Das klingt super, dabei kann aber eben auch viel schiefgehen. Noch habe ich Vertrauen, aber für eine präzisere Einschätzung muss ich es einfach spielen. Und wer weiß, womöglich zeigt sich dann das Potenzial zum Aufbau-Hit des Jahres. Allzu groß ist die Aufbaukonkurrenz 2022 nämlich aktuell noch nicht.



Im Mittelalter war die Dreifelderwirtschaft verbreitet, auch in Farthest Frontier müsst ihr genau planen, wann und wie ihre eure Äcker bebaut.

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



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

oder online bestellen: www.gamestar.de/Elex2

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



Ernährt sich von unseren Kommafehlern



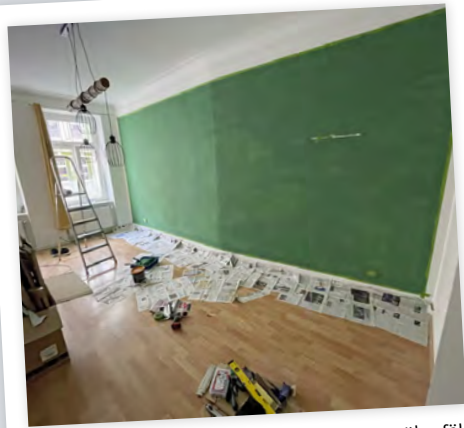
Christian Neffe,
freier Lektor
@chneffe

ZULETZT GESPIELT: Elden Ring, Weird West und ganz viel mit der Katze, die nach dem Umzug eine Menge Aufmerksamkeit braucht.

ZULETZT GESCHAUT: The Card Counter, The Unbearable Weight of Massive Talent und Staffel 3 von Snowpiercer – beachtlich, wie sie diese Serie innerhalb weniger Folgen kaputtgeschrieben haben.

ZULETZT GEDACHT: Wie bekomme ich es jetzt (ohne großen Geldaufwand) hin, den Hall im neuen Arbeitszimmer zwecks Podcast-Aufnahme zu dämpfen?

EURE NEMESIS IN ELDEN RING BISHER? Radahn war bislang die härteste Nuss, trotz Unterstützung. Die meisten Nerven rauben mir aber selbst über Level 100 noch Ratten und Hunde – Kleinvieh macht nicht nur Mist, sondern hüpfert auch wie von der Biene gestochen rum und sorgt für ätzende Statuseffekte. Drei von den Tierchen, und schon ist gern mal die halbe Lebensleiste weg!



Nach acht Jahren gab's endlich einen längst überfälligen Tapetenwechsel – da kann man sich auch gleich einen Greenscreen an der Wand gönnen.

UNSER Team



Heiko Klinge,
Chefredakteur
@HeikosKlinge

ZULETZT GEWONNEN: Das Münchner Musikquiz, endlich mal wieder in der Kneipe. In Sachen Siegquote ist unser Team sowas wie der FC Bayern München der Musikquize. Und ähnlich beliebt.

ZULETZT GEHÖRT: Täglich abwechselnd Radio Bob, Top FM und Bayern 1. Mein patentiertes Musikquiztraining. Von nichts kommt eben nichts.

ZULETZT GEDACHT: Stirbt man eigentlich in Elden Ring, wenn man ins Feuer eines Kamins läuft? Ich probiere das mal ...

EURE NEMESIS IN ELDEN RING BISHER? Siehe oben: Meine verfluchte Neugierde. Ich habe ein erstaunliches Talent, präzise dorthin zu latschen, wo ich noch gar nicht sein sollte. Bereits nach fünf Spielstunden spazierte ich fröhlich pfeifend (und sterbend) durch Caelid.

Petra Schmitz,
Leitende Redakteurin
@Flausensieb

ZULETZT GEPUTZT: Den Balkon. Wie viele Blätter der Gingko und die Kirsche im Herbst gezielt darauf geschleudert haben! Unterstelle inzwischen Absicht.

ZULETZT GEHÖRT: Project Hail Mary in der englischen Version. Wenn ihr das schon nicht schmökern wollt, dann hört es wenigstens. Es ist fantastisch vorgelesen.

ZULETZT GEDACHT: Habe Angst, dass ich demnächst die ganzen anderen Spiele von From Software nachholen will.

EURE NEMESIS IN ELDEN RING BISHER? Der NPC-Duellist oben kurz vorm finalen Kampf in der Akademie von Raya Lucaria. Den habe ich circa 20 Mal probieren müssen. Er wollte sich einfach nicht wegzaubern oder von einer Kugel erschlagen lassen. Rennala habe ich dann im Anschluss im ersten Versuch geschafft. Weiß ja auch nicht ...



Markus Schwerdtel,
Chefredaktion
@kargbier

ZULETZT GEBASTELT: Fliegengitter für alle Fenster in meiner Wohnung. Die Dinger sind erstaunlich kompliziert!

ZULETZT GEHÖRT: Eine Blaskapelle in meinem Garten. Einen runden Geburtstag zu haben, ist gar nicht schlimm.

ZULETZT GEDACHT: Eigentlich könnte ich auch schöne, aufheitende Dinge tun, anstatt Elden Ring zu spielen.

EURE NEMESIS IN ELDEN RING BISHER? Der doofe Tree Sentinel (dieser goldene reitende Ritter), der mich gleich zu Beginn gnadenlos abserviert hat. Irgendwann bin ich stark genug, dann nehme ich schreckliche, grausame Rache an dem Kerl!

WELCHE MUSIK WÜRDST DU NICHT EINMAL FÜR (VIEL) GELD HÖREN?

Ich behaupte ja gern von mir, einen weit gefächerten Musikgeschmack zu haben und in nahezu jedem Genre – von Country über Trap und Glam-Rock bis hin zur Volksmusik – ein paar Perlen zu finden. Mittlerweile lasse ich mich sogar manchmal wieder auf Musicals ein, obwohl ich in jungen Jahren von einer Überdosis Andrew Lloyd Webber (Cats, Starlight Express, Phantom der Oper – fragt nicht!) traumatisiert wurde. Meine absolute Hölle ist aber der ultrabilig auf Bontempi-Heimorgeln produzierte italienische Disco-Pop der 80er-Jahre von musikalischen Schwerverbrechern wie Baltimora, Radorama oder Linda Jo Rizzo. Kennt ihr alles nicht? Seid dankbar!



Géraldine Hohmann, Redakteurin

@mighty_dinomite

ZULETZT GEHÖRT: Die drei Fragezeichen. Dumm nur, dass ich dabei zuverlässig einschlafe. Also auch in Situationen, in denen das nicht gesellschaftlich anerkannt ist.

ZULETZT GESCHAUT: Ich stecke im ultimativen Lost-Marathon mit Natalie fest. Unfassbar, dass mir diese Serie so viele Jahre entgangen ist!

ZULETZT GEDACHT: Nur noch ein paar Folgen, dann können wir endlich das legendäre Lost-Spiel genießen.

EURE NEMESIS IN ELDEN RING BISHER? Mein unendliches Mitgefühl. Verletzte Drachen, die sich nicht wehren, aber beim Erschlagen 100.000 Runen bringen? Schwierig. Alle Händler umlegen, um sich in der Tafelrunde ein Shopping-Paradies aufzubauen? Die haben mir doch gar nichts getan!

Michael Graf, Chefredaktion

@Greu_Lich

ZULETZT GETRAGEN: Einen Crosstrainer. Das war Training genug, benutzen werde ich ihn natürlich nicht.

ZULETZT GEHÖRT: Die Katze, die hinterm Rechner an irgendeinem Kabel kaut. Ich schaue schon gar nicht mehr nach.

ZULETZT GEDACHT: Wo ist die Katze eigentlich? Was sind das für Kaugeräusche?

EURE NEMESIS IN ELDEN RING BISHER? Meine eigene Ungeduld. Komm, einen Zauber schaffe ich no... tot. Nur noch ein Schlag, jetzt muss ich nicht mehr auswei... tot. Oh, eine Schatzki... tot. An den Viechern renne ich einfach vorb... tot. Wie noch kein anderes Spiel lehrt mich Elden Ring übertriebene Vorsicht bis an die Grenze zur Paranoia. Alles will und kann mich hier umbringen! Alles!



Dimitry Halley, Redakteur

@dimi_halley

ZULETZT GESPIELT: UFC 4. Seit dem unsäglichen Sifu-Test habe ich offenbar ein Fighting-Game-Problem.

ZULETZT GELESEN: Leider mal wieder schlechte Star-Wars-Comics. Ich lerne es in diesem Leben auch nicht mehr.

ZULETZT GEDACHT: Die nächsten zwei Monate werde ich jeden Morgen um 7 Uhr geweckt, als wollte das Leben sagen: Jetzt leg dir endlich eine Morgenroutine zu.

EURE NEMESIS IN ELDEN RING BISHER? Der fehlende Ultrawidescreen-Support, der mich davon abhält, das Spiel zu spielen. Ich kratze langsam an den Wänden.

Fabiano Uslenghi, Redakteur

@StillAdrony

ZULETZT GESEHEN: Die erste Folge Moon Knight. Bin sehr, sehr angetan. Ist überraschend blutig für Disney Plus.

ZULETZT ENTDECKT: Im Mai kommt auf Steam eine Visual Novel in Aventurien. Wäre nicht mein erster Wunsch für ein DSA-Spiel, aber inzwischen nehme ich alles.

ZULETZT GEDACHT: Dieser Sahara-Sandstaub in München neulich muss ja ein wortwörtlicher Goldsturm für Waschanlagenbesitzer gewesen sein.

EURE NEMESIS IN ELDEN RING BISHER? Die Wiederholung. Ich kann damit leben, von einem Boss 20 mal geplättet zu werden, aber dass besiegte Minions immer wieder zurückkommen und ich verlorene Runen zurückholen muss, saugt mir die Freude aus der Seele.



Marylin Marx, Community Managerin

@Zaizencosplay

ZULETZT GEPLANT: Hoffentlich endlich einen finalen Termin für meine neue Küche. Seit Mitte Dezember gibt's nur Sachen aus der Mikrowelle, dem Reiskocher oder alles, was in einen Topf passt.

ZULETZT GEHÄKELT: Einen fetten Vogel, der mich an Songbird Symphony erinnert. Das solltet ihr unbedingt spielen.

ZULETZT GEDACHT: Ich sollte weniger Elden Ring spielen und dafür wieder mehr Japanisch lernen.

EURE NEMESIS IN ELDEN RING BISHER? Lava in Verbindung mit diesen Pferdewagen-Automatons und jeder Ritter, den ich bisher finden konnte. Diese Dosenraviolis sind schlimmer als jeder Boss.

Natalie Schermann, Redakteurin

@theycallme_lie

ZULETZT GEPUTZT: Meine Wohnung. Beim diesjährigen Frühjahrsputz sind ungefähr vier Tonnen Pollen und sechs Wagenladungen Sahara-Staub zusammengekommen.

ZULETZT GELERNT: Koreanisch. Die Grammatik ist leicht zu verstehen, weil ich schon Japanisch kann. Aber diese Aussprache!!

ZULETZT GEDACHT: Ich verstehe den Unterschied bei der Aussprache der Konsonanten immer noch nicht. Wie verhindere ich, dass ich »Nasenbluten« sage, wenn ich eigentlich »Kaffee« meine?!

EURE NEMESIS IN ELDEN RING BISHER? Der Suchtfaktor. Ich kann einfach nicht genug von dem Spiel bekommen und flüchte mich bei jeder Gelegenheit in die Zwischenlande. Es hilft auch nicht, dass ich jeden Winkel der Welt erkunden will und so die Spielzeit künstlich strecke!



Valentin Aschenbrenner, Redakteur

@valivarlow

ZULETZT GESPIELT: Fortnite. Spielt sich wie ein entspanntes Warzone und erfüllt mit seinen bunten Skins jeden Kindheits Traum. Langsam verstehe ich, warum das so gut läuft.

ZULETZT GEHÖRT: Die neue Platte von Wet Leg. Indie ist eigentlich nicht so mein Ding. Aber verdammt, ist das eine wandlungsfähige Band!

ZULETZT GEDACHT: Wie schaffen es zwei nackige Wohnungskatzen, so schnell so schmutzig zu werden?

EURE NEMESIS IN ELDEN RING BISHER? Der Unterschied zwischen Zauber und Anrufungen. Hat ein bisschen gedauert, bis ich den Unterschied festgestellt und die richtige Ausrüstung dafür gefunden habe.

Peter Bathge, Redakteur

@GameStar_de

ZULETZT OPERIERT: Den linken Mittelfinger. Ich hatte mir die Sehne durchgeschnitten. Liebe Kinder, Weingläser sind gefährlich! Vor allem kaputt.

ZULETZT GEORDERT: Hochzeitseinladungen und ein unerhört teures Ehefähigkeitszeugnis. Gefühlt haben beide ähnlich viel gekostet.

ZULETZT GEDACHT: Warum habe ich nicht schon viel früher ein Hochbeet mit Gemüse angelegt? Ach richtig, ich hatte ja vorher keinen Balkon!

EURE NEMESIS IN ELDEN RING BISHER? Der Installationsbutton. Ich habe Angst davor, ihn zu drücken. Mit dem verletzten Finger wäre ich leichte Beute für Margit, Margot oder wie der Typ sonst heißt.



Distant Worlds 2

UNFASSBARES
UNIVERSUM

Genre: **Weltraumstrategie** Publisher: **Slitherine** Entwickler: **Slitherine, Codeforce** Termin: **10.3.2022** Sprache: **Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **60 Stunden** Preis: **42 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Distant Worlds 2 kitzelt Michas Palpatine-Nerv mit schierer Größe und lebendigen Imperien. Uneingeschränkt empfehlen kann er es aber nicht mal Stellaris-Fans. Von Michael Graf

Ist Distant Worlds 2 besser als Stellaris? Diese Frage höre ich in letzter Zeit häufiger, und ich möchte sie mit einer Gegenfrage beantworten: Hättet ihr lieber eine Boeing 747 oder einen Sportwagen? Bedenkt: Das Cockpit einer 747 hat knapp 1.000 Schalter, Knöpfe und Anzeigen; ein Sportwagen hat Gaspedal, Bremse und eventuell Kupplung. Dafür kann die Boeing fliegen – aber bis ihr es geschafft habt, sie in die Luft zu kriegen (und wieder zu landen), seid ihr mit dem Sportwagen schon hundertmal zum Pizzeriaessen nach Catania gebettet. Will sagen: Distant Worlds 2 kann ein enorm packendes Weltraumstrategiespiel sein – worüber wir gleich ausführlicher sprechen –, aber Stellaris ist im Gegensatz dazu viel geradliniger, viel verständlicher und klarer.

Ja, es klingt paradox, das ausgerechnet über ein Paradox-Strategiespiel zu sagen,

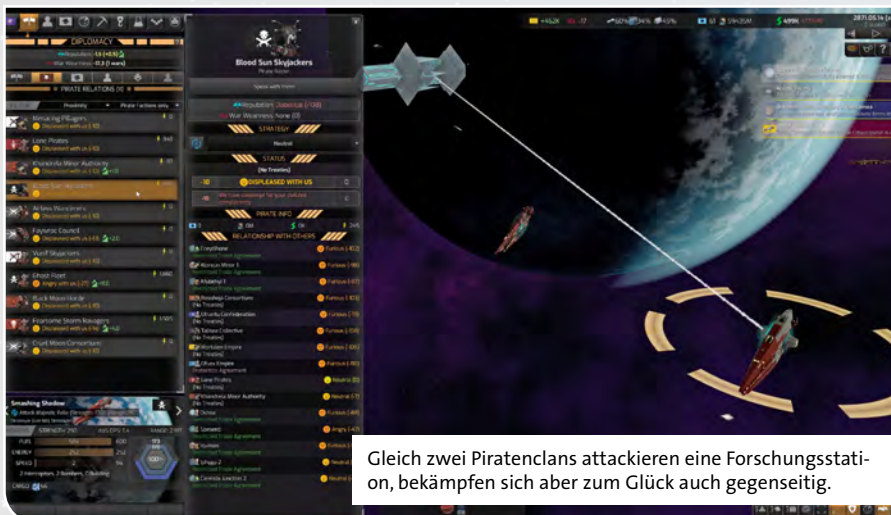
das zu 80 Prozent aus Zahlen und Statistiken besteht. Distant Worlds 2 ist einfach ein anderes Spiel. Eines, das ich euch nicht mal empfehlen würde, wenn ihr Stellaris bereits in- und auswendig kennt. Nicht umsonst habe ich bei Distant Worlds 2 zum ersten Mal seit gefühlten Jahrzehnten wieder ein Handbuch gelesen. Nicht umsonst hat der Publisher Slitherine dieses 102 Seiten starke PDF-Werk direkt im Launcher verlinkt. Die Lektüre hilft, Zusammenhänge zu erschließen: Wie berechnen sich Steuern, wie senke ich die Korruption, was zur Hölle passiert gerade mit meinem interstellaren Imperium? Distant Worlds 2 zu spielen ist, wie ins sinnbildliche Boeing-Cockpit zu steigen: erst mal lernen, erst mal verstehen. Welcher Schalter macht was? Welche Anzeige steht wofür? Dabei hilft – Palpatine sei gepriesen! – der Autopilot. Auf Wunsch lässt sich Distant

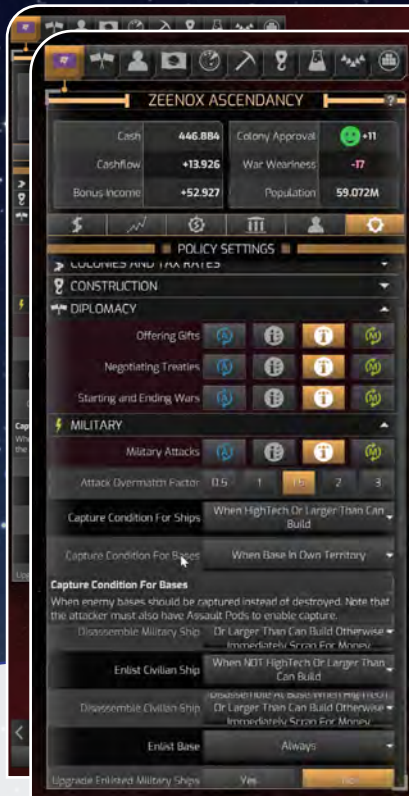
Worlds 2 so einstellen, dass es sich komplett von selbst spielt. Und dieser Wunsch wird anfangs sehr stark in euch sein. Wobei wir »anfangs« mal großzügig definieren als »in den ersten 20 Stunden und womöglich darüber hinaus«. Also alles paletti? Ein paar Stunden Einarbeitung und los geht es? Nicht ganz. Denn noch knirscht es im Getriebe der Boeing – und das sollte wirklich nicht sein.

Erst mal eine Lehrstunde

Distant Worlds läuft wie Stellaris in pausierbarer Echtzeit, fühlt sich im Gegensatz zum Paradox-Vetter jedoch wie ein riesiger Ameisenhaufen an, in dem ich meinem galaktischen Imperium beim Wachsen und Gedeihen zuschauen kann, ohne selbst einen Finger zu rühren. Denn jeder denkbare Aspekt des Spiels lässt sich automatisieren. Neue Welten besiedeln? Kein Problem, das macht die KI. Diese Kolonien ausbauen und besteuern? Lasst mal den Gouverneur ran. Design neuer Raumschiffe und Aufbau von Raumflotten? Der Computer hat's für euch im Griff, eure Majestät. Auch Diplomatie, Forschung, Spionage, Kriegsführung, Piratenjagd und alle weiteren Funktionen können ohne mein Zutun ablaufen.

All das lässt sich auch im Detail konfigurieren: Welcher Anteil meines Budgets soll für die Forschung reserviert werden? Aus welchen Schiffen muss meine Standardinvasionsflotte bestehen? Wie viele Kriegsschiffe, die keiner Flotte angehören, werden zum Eskort- oder Patrouillendienst abkommandiert? Welche Gebäude sollen auf Kolonien ab welcher Bevölkerungsgröße gebaut werden? Ab welcher Qualitätsstufe wird eine neue Welt überhaupt automatisch besie-





Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr gerne riesige Sternreiche beherrscht.
- ... ihr bereit seid, euch ins Spiel einzuarbeiten.
- ... ihre gerne mikromanagt, wenn es nötig ist.

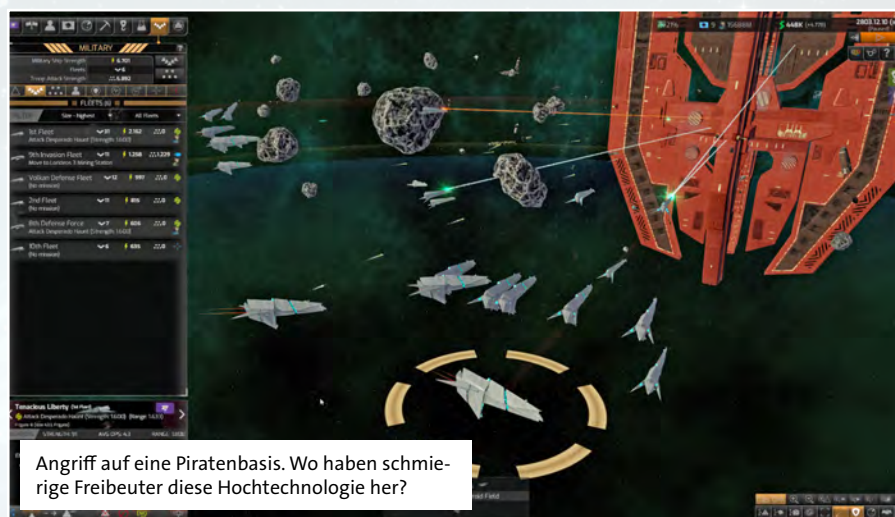
Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr ein schlankes, klares Interface bevorzugt.
- ... ihr coole SciFi-Geschichten erleben wollt.
- ... ihr technisch ausgereifte Spiele erwartet.

delt? Bei bestimmten Entscheidungen kann ich zudem Berater zuschalten. Dann fragt Distant Worlds 2 erst um Erlaubnis, bevor es eine Bergbaustation baut (na ja) oder Kriege erklärt (wichtig!). Außerdem stelle ich für jedes Themenfeld getrennt ein, ob ein Vorschlag nach kurzer Wartezeit automatisch angenommen oder abgelehnt werden soll, falls ich gerade Besseres zu tun habe, als für den KI-Pöbel Hof zu halten. Sich mit diesen Optionen auszukennen, ist enorm wichtig. In eurer ersten Partie seid ihr allerdings gut beraten, alle Automatisierungen einfach mal vor sich hin schnurren zu lassen, in Ruhe zu beobachten und zu lernen.

Der Triumph der Abschaltung

Damit das Spaß macht, muss man schon ein, ich sage mal, spezieller Spielertyp sein. Der ich zufällig bin, weil ich gerne Systeme durchsteige, Mechaniken durchdringe und Zusammenhänge erschließe. Um dann nach und nach einzelne Automatisierungsoptionen abzustellen und Dinge besser zu machen als die KI. Die Computeradmiräle reagieren zu langsam auf die Piratenbedrohung? Dann schicke ich meine Flotte eben selbst! Meine Diplomaten schlagen vor, die Robo-Dinos von nebenan zu bekriegen, dabei wäre ein Handelsabkommen lukrativer? Wird prompt per Diplomatienü befohlen! Jedes Abschalten einer Automatisierung, jeder Aspekt, den ich selbst in die Hand nehmen kann, fühlt sich an wie ein kleiner Tri-



umph: Sieh her, Distant Worlds 2! Ich habe etwas verstanden! Und lernen muss ich schnell, denn auf der normalen Einstellung sind Piraten schon zu Spielbeginn sehr stark, was erzählerisch keinerlei Sinn ergibt, wo sollen die ungewaschenen Freibeuter überlegene Waffen herhaben? Allerdings macht das auch die Anfangsphase spannender, weil ich die Beutezüge entweder mit Waffengewalt abwehren oder Schutzgeld berrappen muss, was meinen Staatshaushalt anfangs ziemlich belasten kann – die erste taktische Entscheidung!

Gleichzeitig verstehe ich immer mehr, dass die KI manchmal absoluten Blödsinn vorschlägt. Zum Beispiel wollen die KI-Generäle eine neutrale Kolonie (sowas wie ein Stadtstaat in Civilization 6) mit Bodentruppen einnehmen, »übersehen« dabei jedoch, dass eine Invasion meine eigene Bevölkerung verärgert. Prompt rebellieren zuvor friedliche Welten gegen meine Herrschaft. Und ich lade den letzten Autosave, um die Invasion samt nachfolgender Rebellion rechtzeitig zu stoppen.

Computergesteuerte Flotten wiederum dezimieren sich gerne auf Selbstmordmissionen gegen deutlich überlegene Weltraummonster. Meine automatisierten Wissenschaftler tüfteln derweil in aller Seelenruhe an Technologien, die diplomatische Verhandlungen erleichtern, während ich dringend tödlichere Waffen bräuchte (die Piraten!). Und KI-Kolonieschiffe bewegen sich manchmal keinen Meter, obwohl ich Welten zur Besiedlung freigegeben habe. Bis ich die Pötte von Hand mit Siedlern belade und zum Ziel bugsiere. Das nervt und offenbart ein Problem: Solche Automatisierungsfallstricke muss ich nämlich erst mal bemerken. Und das passiert oft erst, wenn es schon zu spät ist, weil mir das Interface wichtige Infos selten auf dem Silbertablett serviert. Eigentlich nicht mal auf einem Holzbrett.

Knoten in den Fingern

Okay, die Benutzeroberfläche von Distant Worlds 2 ist ein deutlicher Fortschritt gegenüber Distant Worlds Universe. Das möchte ich ausdrücklich loben. Allerdings war die



Der Diplomatiebildschirm schlüsselt nicht nur nachvollziehbar auf, warum uns ein anderes Volk mag oder verachtet (links), sondern zeigt auch unseren Verhandlungspartner.

Benutzeroberfläche von Distant Worlds Universe eine derartige Vollkatastrophe samt unleserlichen Schriften (Hellbraun auf Dunkelbraun), dass Fortschritt nicht viel heißen muss. Ich ziehe den Hut vor allen, die den Vorgänger trotzdem und gerne gespielt haben. Man gewöhnt sich wohl an alles.

Tatsächlich merkt man Distant Worlds 2 an, dass sich die Entwickler redlich bemüht haben, ihr Spiel besser zu erklären. Statt zugekleisterter Krümelbildschirme gibt's nun ein klarer strukturiertes Aufklappmenü am linken Bildrand samt Textfenstertouren, die erklären, wozu welches Untermenü dient und welche Infos drinstehen. Die kann ich manchmal mit Tooltips weiter vertiefen, seltsamerweise aber nicht überall. Und so genial vernetzt wie in Crusader Kings 3 sind die Tooltips leider auch nicht. Ein eingebautes Glossar erklärt immerhin noch ein bisschen mehr, die weiteren Zusammenhänge – samt hilfreichen Hinweisen – kann ich dann im Handbuch nachschlagen.

Dadurch wird Distant Worlds 2 grundsätzlich les- und nachvollziehbarer als der Vorgänger. Ich erkenne schneller, wo für mich wichtige Infos stehen und wie ich damit umgehen muss. Dass ich weiß, wo welche Info steht, macht es aber nicht einfacher, sie schnell aufzurufen. Beispielsweise kann ich im Besiedlungsmenü zwar sehen, welches Kolonieschiff zu einer neuen Welt unterwegs ist, aber nicht, wo sich dieses gerade befindet. Das geht nur über eine separate Liste aller Kolonieschiffe, die zwar nicht anzeigt, in welchem Sternensystem die Pötte gerade sind, ich kann aber doppelt auf sie klicken, damit die Kamera dorthin zoomt.

Das ist nur ein kleines Beispiel für viele, viele Umständlichkeiten. Oft muss ich mehrere Menüs aufrufen, um alle Infos zu bekommen, die ich für eine Entscheidung brauche. Aha, die KI will Flotte X zu neutraler Kolonie Y schicken, um sie zu erobern. Also



Meine Heimatwelt mausert sich zum zweiten Coruscant: auf der Oberfläche Akademien, im Orbit schwirrt der Flugverkehr.

erst mal im Flottenmenü nachgucken, ob der Verband stark genug dafür ist und wo er sich gerade aufhält. Dann im Diplomatiemenü schauen, wo die zu erobernde Kolonie liegt und ob ich sie nicht doch mit Geldgeschenken friedlich vereinnahmen könnte. Für die friedliche Übernahme schicke ich daraufhin ein Kolonieschiff hin, und zwar per Besiedlungsmenü, wo überdies die Erfolgchance der Übernahme angezeigt wird. Blöd indes: Ich kann potenzielle Kolonien zwar sortieren nach Relevanz, Eignung für unterschiedliche Spezies, Entfernung zum nächsten Raumhafen und so weiter. Trotzdem muss ich im späteren Spielverlauf oft lange durch die Liste scrollen, um die Welt zu finden, die ich suche, weil es gerade in riesigen Galaxien Unmengen bewohnbarer Felskugeln gibt.

Flotten zusammenzulegen ist ebenfalls kein Vergnügen, denn dafür gibt es keinen gesonderten Button. Ich kann zwar per Mausrahmen zwei Verbände gleichzeitig anwählen und dann vereinigen, das geht aber nur, wenn sie sich direkt nebeneinander befinden, sonst wähle ich die halbe Galaxis

aus. Wenn die Flotten in unterschiedlichen Sonnensystemen ankern, muss ich Schiff für Schiff anwählen und von einem Verband zum anderen transferieren. Klar, das geht schon. Aber es ist ein gutes Stück entfernt vom Bedienkomfort eines Stellaris.

Selbst die Hinweise, die am rechten Bildrand aufploppen, wenn beispielsweise Piraten einen Frachter angreifen oder ein Spähschiff eine interessante Ruine oder ein Raumschiffwrack aufstöbert, sind nicht immer hilfreich. Denn manchmal verpuffen die Meldungen so schnell wieder, dass ich sie gar nicht lesen kann. Und wenn ich sie anklicke, ist das entsprechende Ereignis häufig schon vorbei. Wenn ich den Mauszeiger im Menü über eine Flotte oder einen Planeten bewege, zeigt immerhin ein Ping auf der Galaxiekarte den Standort. Zumindest falls ich weit genug herausgezoomt habe, um den Ping sehen zu können.

Viel sehen, viel suchen

Diverse Overlays zeigen Infos zudem direkt auf der Sternenkarte an, etwa den Trans-



Die Flotte zerlegt ein Rudel Vordikar-Weltraummonster, die zu Beginn eine ernsthafte Bedrohung darstellen.

TIPP FÜR NEULINGE

Um das Spiel zu lernen, solltet ihr eine kleine Galaxiekarte mit wenigen KI-Gegnern wählen, die starken Piraten abschalten, alle Funktionen voll automatisieren – und dann einfach zuschauen, wie es funktioniert. Wenn ihr dann noch das Handbuch und die Menü-Touren durchlest, kommt ihr recht schnell an den Punkt, an dem ihr einzelne Automatisierungen abschalten könnt, um beispielsweise eine oder zwei Flotten selbst zu kontrollieren und gezielt Weltraummonster zu jagen.



Schiffe lassen sich per Editor mit Waffen, Triebwerken und Co. ausstatten.

portweg bestimmter Ressourcen oder ob ein System bereits vollständig oder nur teilweise erforscht ist. Das kann sehr hilfreich sein, um zum Beispiel schnell zu sehen, von wo nach wo das elementar wichtige Caslon verschickt wird. Caslon dient nämlich als Treibstoff, und wenn ich davon an einem bestimmten Ort zu wenig habe, können meine Flotten nicht mehr auftanken und dümpeln durchs All wie lahme Enten. Das macht Logistik wichtig und interessant: Als ich im Test eine große Flotte zusammenstellte und zur Piratenjagd in eine entlegene Ecke des Reiches schickte, gab es dort einfach nicht genügend Benzin! Man stelle sich vor, Darth Vaders Todesschwadron wäre bei der Jagd auf Prinzessin Leia der Diesel ausgegangen!

Blöderweise gibt's im Ressourcen-Overlay jedoch keine simplen Plus-Button (oder so was Ähnliches), um Treibstoff- oder andere Rohstofflieferungen (Es gibt 79 kunterbunte Ressourcen!) an einen bestimmten Punkt zu priorisieren. Wäre auch zu schön gewesen: Um für ausreichend Saft zu sorgen, muss ich mich ins Rohstoffuntermenü einer Raumstation oder eines Planeten pfriemeln und von Hand die Menge Caslon eingeben, die dort eingelagert werden soll. Und zwar schon, bevor ich meine Flotte losschicke, weil der Treibstoff ja erstmal dorthin geliefert werden muss. Klar, all das müsste ich nicht machen, wenn ich Distant Worlds 2 automatisieren würde. Dann kümmert sich die KI ums Auftanken, um die Flottenkomposition sowie alles Weitere. Aber die besten Ergebnisse er-

ziele ich nun mal von Hand! Und »von Hand« bedeutet oft mehr Klicks, als für meinen Seelenfrieden gut wäre.

Die schiere Größe

Ihr seid noch da und lest mit? Okay, dann weise ich alle Schuld von mir: Ich habe alles getan, um euch abzuschrecken – oder zumindest zu erklären, was euch an Distant Worlds 2 abschrecken könnte. Jetzt kann ich euch verraten, warum ich Distant Worlds 2 gerade trotzdem rauf und runter spiele. Denn das Spiel fasziniert schon alleine mit seinen schieren Ausmaßen: Die größtmöglichen Galaxien von Distant Worlds 2 umfassen 2.000 Sterne, um die tausende Plane-

ten, Monde und Asteroiden kreisen. Und in diesem All tummeln sich neutrale Kolonien, Piratenbasen sowie Weltraummonster (von denen es leider nur drei Typen gibt),

Diese Größe fängt auch die neue 3D-Engine prima ein, ich kann nämlich von der Galaxiekarte stufenlos hinabzoomen bis zu einzelnen Welten, Asteroiden und sogar kleinen Raumschiffen. Zwar ist die Grafik an sich nicht die hübscheste, dennoch fasziniert mich dieser Größenfaktor stets aufs Neue. Distant Worlds 2 simuliert die unfassbare Weite des Alls nicht nur, es zeigt sie auch, wenn ich von der gesamten Galaxis mit ihren tausenden Sternen bis zu einem kleinen Raumfrachter zoomte, der gerade von Piraten zerlasert wird – wow!

Nur die Blickrichtung, aus der Distant Worlds 2 die unendlichen Weiten zeigt, ist schwer einstellbar. Klar, drehen lässt sich die Kamera problemlos bei gedrücktem Mausrad. Wer aber die Idee hatte, ihren Neigungswinkel standardmäßig mit den Tasten T, G und B auszuwählen, muss zur Strafe eine Buchstabensuppe mit der Pinzette essen. Dafür belebt Distant Worlds 2 den Welt-raum wie kein zweites Strategiespiel! Während mein Imperium in Stellaris (zumindest ohne Mods) reichlich statisch bleibt und sich allenfalls mal ein paar Militärfлотten und Konstruktionsschiffe bewegen, simuliert Distant Worlds 2 den kompletten zivilen Flugverkehr. Frachter und Tanker tragen Rohstoffe (Ich hatte erwähnt, dass es 79 davon



Wenn ich im Menü links einen Rohstoff anklicke, zeigt das Overlay, von wo nach wo dieser gerade verschifft wird.

DIE ZOOM-STUFEN

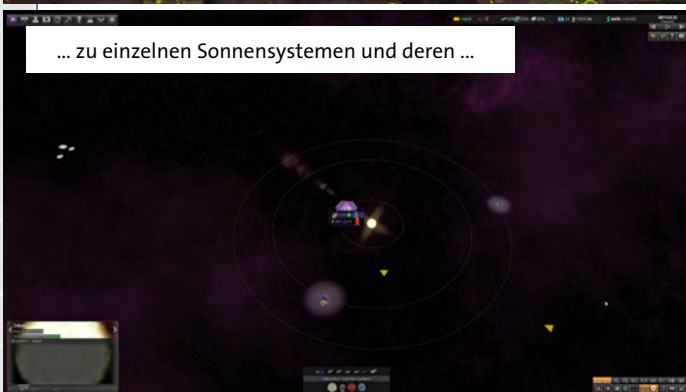
Von der Galaxie-Ansicht zoomt die Kamera stufenlos hinein ...



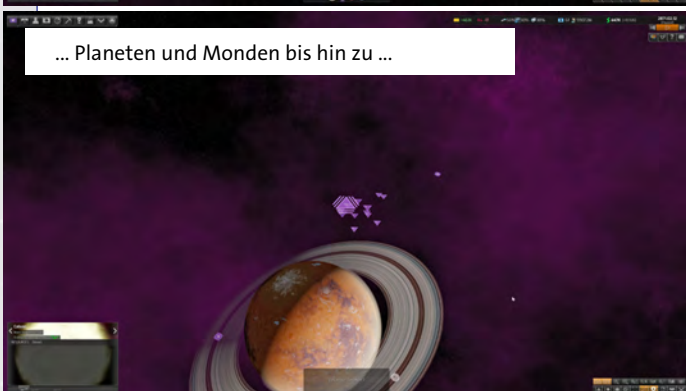
... zum Überblick über mein Imperium, dann ...



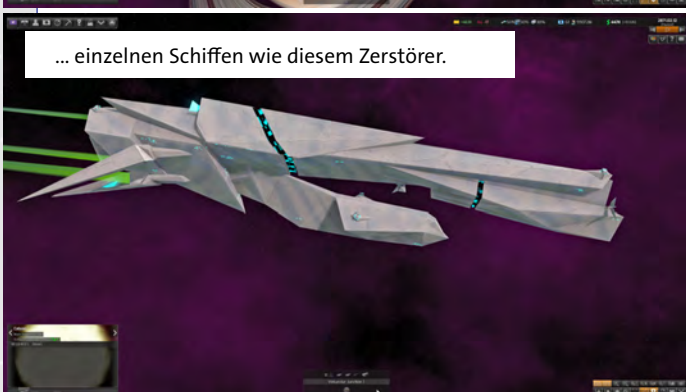
... zu einzelnen Sonnensystemen und deren ...



... Planeten und Monden bis hin zu ...



... einzelnen Schiffen wie diesem Zerstörer.



gibt, oder?) von Minen zu Werften oder Planeten, Transportschiffe befördern Umzugswillige oder Touristen zu neuen Heimatwelten oder Freizeitraumstationen.

Damit wären wir wieder beim Ameisenhaufen: Mein Sternenimperium wird immer mehr zum Gewimmel, Hunderte computergesteuerte Schiffchen schwirren durch die Leere. Und sie sind eben nicht nur Deko, sondern lebensnotwendig, weil Distant Worlds 2 den Wirtschaftskreislauf tatsächlich simuliert und nicht einfach Zahlenwerte unsichtbar von A nach B beamt. Diese zivile Wirtschaft stützt zudem meinen Staatshaushalt, weil Unternehmen ihre Frachter, Tanker und Co. bei staatlichen Werften kaufen müssen. Als ich größere Frachtschiffe erforsche, beschert mir das auf einen Schlag 1,7 Milliarden Credits an Schiffverkäufen. Zuvor hatte ich rund 120.000 Credits damit verdient. Pro Spieljahr. Ungewohnt ist jedoch, dass ich dieses Zusatzeinkommen im Kopf zum Staatshaushalt addieren muss, weil das Spiel dort offiziell nur Steuereinnahmen und staatliche Ausgaben (etwa den Gebäude- und Militärunterhalt) einfließen lässt. Auch wenn mein Imperium Geld blutet, kann ich unterm Strich also doch noch ordentlich Gewinn machen, falls der Schiffverkauf floriert.

Damit das passiert, muss ich die Privatwirtschaft indirekt stärken – etwa durch den Bau neuer Bergwerkstationen und den Abschluss von Handelsverträgen. Ich setze also nur die Rahmenbedingungen fürs Wirtschaftswachstum; selbst wenn ich alle Automatisierungen abschalte, läuft der Privatsektor von alleine. Wer die komplette Ökonomie mikromanagen möchte, muss sich ans indirekte Wirtschaftssystem von Distant Worlds 2 erst gewöhnen. Für mich ist das aber kein Nachteil, sondern ein wesentlicher Baustein der Faszination Distant Worlds 2. Hier entsteht ein lebendiges Universum, große Imperien fühlen sich dank des schwirrenden Fracht- und Passagierverkehrs auch wirklich groß und geschäftig an, statt einfach nur die Karte einzufärben. Und Palpatine betreut ja auch nicht von Hand jeden einzelnen Frachter im Orbit von Coruscant! Das hat Distant Worlds 2 auch Stellaris voraus. Und es ist noch dazu taktisch interessant, weil ich die feindliche Logistik angreifen kann!

Verwirrende Kriege

Wobei Kriege ohnehin noch mal ein besonderer Irrsinn sind, weil sich Schiffe im All frei bewegen dürfen. Es gibt keine Flaschenhälse, jedes Ziel in Reichweite meiner Treibstofftanks kann ich attackieren und aus dem All blasen. So lässt sich die feindliche Wirtschaft gezielt zertrümmern: Wenn ich Frachter abschieße, können sie keine Rohstoffe mehr an Schiffswerften liefern, die folglich keine Flotten mehr ausspucken. Dadurch entstehen keine klaren Frontlinien, stattdessen stoßen ständig Feindflotten ins Hinterland vor, um dort Unheil anzurichten – wovon die Computergegner auch regen Gebrauch machen. Ein eigentlich deutlich unterlegenes Nachbarvolk tanzt meinem Militär auf der Nase herum, weil es immer wieder zu Guerilla-Nadelstichen reinschneit, ein paar Bergbaustationen sprengt und wieder abhaut. Das ist für mich kein Problem, im Gegenteil: Dieses Chaos macht Konflikte gerade so spannend, weil sie hin und her wogen! Und auf dem Höhepunkt kommen dann natürlich Piraten auf die Idee, meine Kolonie am anderen Ende der Gala-



Jedes Volk bringt seinen eigenen Raumschiffstil mit. Hier die Hakoosh.



Unten links editiert ihr die Rohstoffvorräte eines Planeten oder einer Raumstation. Rechts: Für jede neu angetroffene Spezies gibt es einen Vorstellungstext.

xis zu plündern! Distant Worlds 2 kann durchaus schweißtreibend werden!

Um den Überblick zu behalten, kann ich meine Flotten ja erst mal automatisieren, um zu beobachten, wie meine Computermirale kämpfen. Wobei sie dabei nicht immer taktisch clever handeln. Bei größeren Raumschlachten wirkt die Automatisierung nämlich oft wirr. So zerstreuen KI-Admiräle ihre Flotten gerne mal aufs halbe Sonnensystem, statt sich auf ein Ziel zu fokussieren. Es bringt deutlich mehr, selbst das Kommando zu übernehmen, um mit gebündelter Feuerkraft ein Feindschiff nach dem anderen auszuknipsen. Bevorzugt anfliegende Transporter, bevor sie Bodentruppen absetzen und meine Welten klauen. Wenn die Mechs erst mal gelandet sind, kann meine Flotte im Orbit nämlich nur noch zugucken. Dieses Mikromanagement kann lästig sein, aber auch das Züngeln an der Waage. Ich konnte mehrere Gefechte für mich entscheiden, weil ich meine Flotte so platzierte, dass sie Angreifer gebündelt zurückschlug. Manchmal kommt es sogar darauf an, auf der richtigen Seite eines Planeten zu warten, um ihn nicht erst umfliegen zu müssen, sobald der Feind anrückt. Und das trägt dann auch wieder zum schönen »Ich bin besser als die Kik-Hochgefühl bei, das mich bei Distant Worlds 2 stets von Neuem motiviert.

Kein Stellaris

Klar, auf alle Automatisierungen möchte ich in Distant Worlds 2 gar nicht verzichten. Wenn ich später im Spiel Dutzende Planeten besiedelt habe, erscheint es mir nicht sonderlich Spaß, für jeden davon den Steuersatz manuell festzulegen. Aber Schritt für Schritt lerne ich dann doch, die Spielmechanik besser zu verstehen und Dinge selbst zu regeln. Entweder komplett manuell wie bei den Raumschlachten oder indem ich zumindest die umfangreichen Automatisierungsre-



Große Imperien wimmeln vor zivilen Frachtern, Kolonien, Bergbaustationen und so weiter. Das macht Distant Worlds 2 so faszinierend.



Hier seht ihr nur einen kleinen Ausschnitt aus dem gigantischen Forschungsbaum von Distant Worlds 2.

geln anpasse. Einen Verwaltungsdistrikt erst bei 150 Millionen Planetenbewohnern errichten? Von wegen, den brauche ich schon ab 75 Millionen! Die Automatikspione verursachen ständig Zwischenfälle mit einem Volk, das ich eigentlich als Verbündeten brauche? Sofort die Diplomatieregeln um-

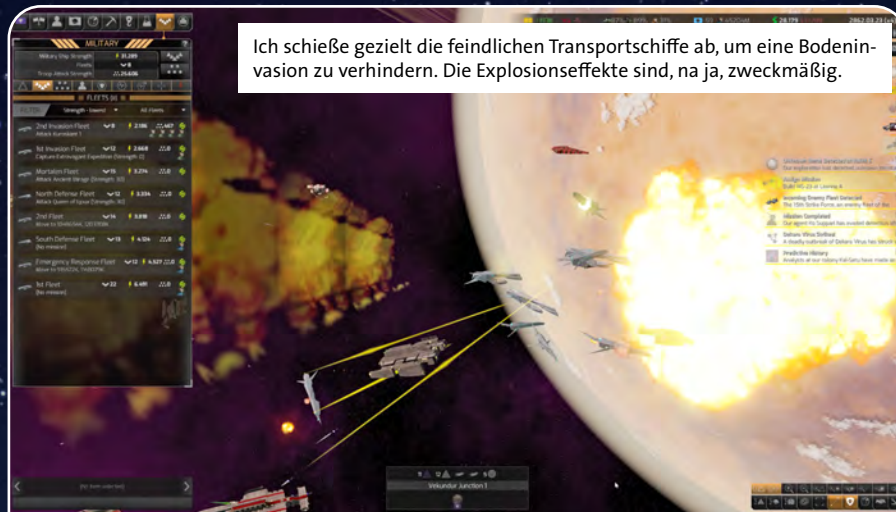
stellen! Vom Computer designte Zerstörer sind zu langsam? Schiffseditor öffnen und mehr Treibwerke dranschrauben! Für mich ist es wahnsinnig motivierend, Distant Worlds 2 immer mehr zu durchdringen und von der Vielzahl an Optionen, die das Spiel mir anbietet, immer mehr Gebrauch zu ma-

MEINUNG

Michael Graf
@Greu_Lich



Es gibt so vieles, was man an Distant Worlds 2 kritisieren kann, so viele Ecken und Kanten. Von offensichtlichen Schwächen wie dem Interface und dem Sound bis zu kleinen Details wie den Instant-Regierungswechseln. Ja, dieses Spiel ist keineswegs poliert, keineswegs rund, keineswegs technisch der letzte Schrei. Zugleich packt mich Distant Worlds 2 wie kein Weltraumstrategiespiel seit Stellaris. Mich fasziniert, wie mein Imperium wächst, wie immer mehr Frachter (und Militärflotten) durch die Leere schwirren, die sich hier gar nicht leer anfühlt. So bringt Distant Worlds 2 das Gefühl, tatsächlich ein interstellares Reich zu regieren, besser rüber als jedes andere Weltraumstrategiespiel, das ich kenne. Und dieses Lob solltet ihr nicht unterschätzen, denn ich kenne so einige Weltraumstrategiespiele. Gut, wie im Genre üblich gibt es auch in Distant Worlds 2 Leerlauf – etwa wenn ich darauf warte, dass eine meiner Flotten minutenlang von einem Ende meines Imperiums zum anderen kriecht. Distant Worlds 2 ist kein Spiel für Ungeduldige, hier dauert alles lange (wobei ich zumindest die Aufbauphase abkürzen kann, indem ich gleich mit einem fortschrittlichen Imperium starte). Mich stört der Leerlauf aber kaum, so kann ich nebenher eben Let's Plays schauen. Das mache ich bei Stellaris ja auch. Was mich hingegen stört, sind die technischen Probleme. Da kaufe ich mir vor wenigen Wochen einen nagelneuen Rechner, nur damit schon das Midgame ruckelt wie Darth Vader beim Robodance? Klar, ich könnte natürlich mit kleineren Galaxien spielen – aber dann verpufft doch ein Teil der Faszination! Das Tolle an Distant Worlds 2 ist ja, dass es sich so weitläufig anfühlt. Zum Glück ist Slitherine bekannt dafür, seine Spiele lange zu unterstützen. Ich bin mir sicher, dass Patches kommen werden, die Distant Worlds 2 so polieren, wie es das Spiel verdient.



Ich schieße gezielt die feindlichen Transportschiffe ab, um eine Bodeninvasion zu verhindern. Die Explosionseffekte sind, na ja, zweckmäßig.

DISTANT WORLDS 2 AUF DEUTSCH

Distant Worlds 2 gibt es offiziell nur auf Englisch. Fans arbeiten allerdings an deutschen Texten, die erste Rohversion der Übersetzung ist bereits als Mod verfügbar. Sobald die Übersetzung komplett fertig ist, soll sie auch offiziell ins Spiel integriert werden.

chen. Ist Distant Worlds 2 deshalb besser als Stellaris? Ich denke nicht. Denn auch abgesehen von der steilen Lernkurve in Distant Worlds 2 gibt es Dinge, die Stellaris besser kann. Eine eskalierende Aufzählung:

1. Sound und Musik: Reden wir nicht lange um den heißen Brei: Viele Soundeffekte von Distant Worlds 2 klingen, als wären meine Lautsprecher kaputt. Ein Schwarzes Loch etwa macht ein Geräusch, das klingt, als sauge man mit einem Metallstrohhalm am Boden der Toilette. Auch die Musik ist wenig bemerkenswert, kein Vergleich zum orchestralen Stellaris. Ich habe den Soundtrack deshalb gleich abgeschaltet und durch Star-Trek-Musik von YouTube ersetzt. Das macht das Spiel gleich viel besser!

2. Storytelling: Stellaris steckt voller Quests und Ereignisse, die sich zwar nach mehreren Partien auch wiederholen, aber immer wieder schöne, kleine SciFi-Geschichten auffahren. In Distant Worlds 2 gibt es zwar ebenfalls SciFi-Geschichten, allerdings weniger und eher im größeren Maßstab, nämlich eine Hintergrundstory für jedes spielbare Volk sowie einen übergreifenden Hand-

lungsbogen über die Rückkehr einer uralten Bedrohung. Beide finde ich spannend, weil ich die Mysterien Stück für Stück zusammenpuzzle. Meine pelzigen Zeenox etwa flohen vor tausenden Jahren von ihrer ursprünglichen Heimatwelt – und ich finde allmählich heraus, was damals passiert ist.

Erzählt wird das Ganze aber viel trockener und weniger lesenswert als in Stellaris. Kleine Quests samt Entscheidungen, die über »Repariere ich das Schiffswrack oder zerlege ich es, um Technologie zu bergen?« hinausgehen, suche ich in Distant Worlds 2 zudem vergebens. Die besten Geschichten, die Distant Worlds 2 hervorbringt, entstehen vielmehr klassisch aus dem Verlauf der eigentlichen Partie. Hey, wisst ihr noch, wie ich das Echsenimperium niedergerungen habe, um danach von den kapitalistischen Zwergen vom anderen Ende der Galaxis angegriffen zu werden? Nein? Och!

3. Vielfalt und Rollenspiel: Distant Worlds 2 punktet zwar mit gigantischen Galaxien, befüllt sie aber weniger abwechslungsreich als Stellaris. Schon die Grundversion des Paradox-Strategiespiels (ohne DLCs) hatte viele Elemente, die Distant Worlds 2 nicht bieten kann – beispielsweise gefallene Imperien, Ringwelten, mehrere End- und Midgame-Krisen, Prä-Warp-Zivilisationen zum Experimentieren und den galaktischen Senat samt Abstimmungen. Natürlich ist es nicht fair, das seit 2016 kontinuierlich ausgebauten Stellaris mit dem frisch erschienenen Distant Worlds 2 zu vergleichen. Aber beide Spiele buhlen nun mal heute um die Gunst eures Geldbeutels und nicht erst in fünf Jahren. Also solltet ihr jetzt wissen, was für das eine oder das andere spricht.

Das soll nicht heißen, dass Distant Worlds 2 generell die Abwechslung fehlt, auch hier könnt ihr auf immer neue Konstellationen treffen, etwa wenn ihr in einer Galaxie mit dichten Sternenhaufen ausgerechnet neben einem mächtigen Nachbarn startet und schon früh in Kriege verwickelt werdet. Stel-

Der Bodenkampf läuft unten im Fenster ab, wir haben gleich drei Generäle mitgebracht, die Boni bringen.



laris kann aber noch mehr Elemente aus dem Sternenhut ziehen, um jede neue Partie deutlicher von der letzten abzuheben.

Dieser Abwechslungsreichtum spiegelt sich in der galaktischen Bevölkerung wider. Während sich Stellaris-Spezies aus einer Vielzahl an Ethiken (militaristisch, spirituell, etc.), Ursprungsgeschichten, Fähigkeiten und Regierungsformen individuell zusammensetzen lassen, fährt Distant Worlds 2 nur sieben spielbare Völker auf. Die bekommen zwar jeweils eine eigene Geschichte, fürs Rollenspiel sind die vielfältigen Stellaris-Aliens jedoch geeigneter. In welchem anderen Weltraumstrategiespiel kann ich schon gottgläubige Kapitalisten spielen, die ihre Religion der Geldgier mit Filialen auf andere Welten exportieren? Oder einen Totenkult, der Fanatiker auf Altären opfert, um die Moral zu heben? Oder fürsorgliche Roboter, die organische Lebensformen in Reservate einsperren und zu Tode pflegen? Oder Pazifisten, die möglichst schnell von ihrer Heimatwelt flüchten müssen, weil sie bald explodiert? Oder ein Volk, das von einem alten, technologisch überlegenen Imperium zum Erben auserkoren wurde, sich bei einer Krise als Retter der Galaxis feiern lässt und dann nach Beilegung dieser Krise die Notstandsrechte einfach behält?

Ja, für viele solcher Geschichten braucht ihr unterschiedliche DLCs, mit denen Paradox die möglichen Spielweisen deutlich vertieft hat. Doch genau darin liegt ja eine Grundstärke von Stellaris: Es gibt so viel auszuprobieren, dass ihr immer wieder mit einem anderen Volk von vorne anfangen könnt. Bei Distant Worlds 2 hält sich diese Experimentierfreude derzeit in Grenzen. Ich kann mich zwar eher friedlich oder aggressiv ausbreiten und unterschiedliche Regierungsformen ausprobieren, mehr Rollenspiel ist aktuell aber nicht drin.

Apropos: Seltsam ist, dass ich die Regierungsform in Distant Worlds 2 jederzeit sofort wechseln kann, ohne die in Strategiespielen sonst übliche Unruhe- oder zumindest Übergangsphase. Von der Monarchie zur Demokratie übergehen? Klick, erledigt.



Die Parteeinstellungen sind vielfältig. Wer möchte, kann gleich mit einem etablierten Imperium einsteigen.

Die Demokratie zwei Tage später wieder abschaffen zugunsten einer Militärdiktatur? Kein Problem. Regierungswechsel können zwar sinnvoll sein, weil jede Staatsform eigene Vor- und Nachteile bringt, die sich auch spielerisch auswirken, die Sofortrevolution wirkt aber unglaublich.

4. Performance und Technik: Zugegeben, auch bei Stellaris war die Performance im Endgame lange Zeit schlecht und hat sich erst mit den letzten Patches gebessert. Distant Worlds 2 fängt auf großen Galaxiekarten aber sogar schon im Midgame an, deutlich zu ruckeln und zu laggen. Das ist zwar nachvollziehbar, weil so viel Flugverkehr simuliert wird, aber es schadet dem Spielgefühl enorm, wenn ich nach dem Zoomen auf der Galaxiekarte erst wieder ein paar Herzschläge warten muss, bis sich die Framerate erholt hat. Teils ruckeln auch die Raumschlächen, und Schiffe »hüpfen« von einem Standort zum nächsten, statt zu fliegen. Und all das wohlgerne auf einem nagelneuen PC mit Ryzen 7 5800X, 32 GB RAM und RTX Geforce 3070. Dazu kamen eine Handvoll Abstürze. Auch wenn Distant Worlds 2 durch die Performance-Probleme nie komplett unspielbar wurde, müssen wir zwei Wertungspunkte dafür abziehen.

Teile der Steam-Community berichten zudem davon, dass Distant Worlds 2 bei ihnen nicht einmal starte. Zwar haben die Entwick-

ler seit Release bereits eine Handvoll Mini-Updates veröffentlicht, die das Problem bei einigen lindern, aber nicht bei allen.

Also ja, es knirscht noch im Getriebe der Boeing. Wer deshalb vorerst beim Sportwagen bleibt, macht sicherlich nichts falsch. Wenn der Vogel aber erst mal in der Luft ist, das heißt, wenn ihr gelernt habt, wie Distant Worlds 2 funktioniert, werdet ihr den Sportwagen aber nicht vermissen. Zumindest nicht ein paar Dutzend Stunden lang. ★

DISTANT WORLDS 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i3 10100F / Ryzen 5 3400G GTX 760 / Radeon 9 270x 8 GB RAM, 20 GB Festplatte	i7 9700 / Ryzen 7 2700X GTX 1050 / Radeon R9 380 8 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION

➕ stufenloser Zoom ➕ Ausrüstung an Raumschiffmodellen sichtbar ➖ veraltete Grafik ➖ teils fürchterliche Soundeffekte ➖ profillöse Musik

SPIELEDISIGN

➕ KI-Automatisierung ➕ Privatwirtschaft als Erfolgsfaktor ➕ verzahnte Elemente ➖ Automatisierung nicht unfehlbar ➖ seltsame Mechaniken

BALANCE

➕ Tutorial-Touren ➕ Automatisierung erleichtert Einstieg ➕ verbessertes Interface ➖ hohe Einstiegshürde ➖ Interface verrät nicht immer alle Infos

ATMOSPHÄRE/STORY

➕ Imperien fühlen sich mächtig an ➕ ziviler Flugverkehr ➕ Hintergrundgeschichten ➕ langweilige Zufallsereignisse und Quests ➖ wenig Inszenierung

UMFANG

➕ riesige Galaxien ➕ Forschung, Diplomatie, Krieg ➕ Piraten, Monster, neutrale Kolonien ➖ keine gefallenen Imperien ➖ (noch) keine Eigenbauvölker

ABWERTUNG

In großen Galaxien leidet schon ab dem Midgame die Performance, selbst auf neuen Rechnern. Außerdem haben wir diverse Abstürze erlebt.

FAZIT

Weltraumstrategie mit riesigen und lebendigen Galaxien, die enorm motiviert – wenn ihr die hohe Einstiegshürde überwindet.



Jede der sieben spielbaren Spezies hat eine eigene Hintergrundgeschichte.

Guild Wars 2: End of Dragons

WIRKLICH DAS ENDE?

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **NCsoft** Entwickler: **Arenanet** Termin: **28.2.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Online-Anmeldung)** Enthalten in: –

Auf DVD: Test-Video

Das Addon trägt einen Namen, der Guild-Wars-2-Fans das Fürchten lehrt:
 Ist nun wirklich Schluss mit der Geschichte um die Altdrachen? Von Petra Schmitz



Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr als GW2-Veteran neues Futter braucht.
- ... ihr euch nach der Welt von GW-Factions seht.
- ... ihr eine gute Geschichte schätzt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr bei Kämpfen lieber auf der Stelle steht.
- ... ihr ungern mitten in einer Geschichte beginnt.
- ... sich euch bei MMOs die Nägel hochrollen.

Zumindest in den sogenannten Themepark-MMOs sind sie wichtig: die Handlungen. Allein um der gespielten Figur eine Daseinsberechtigung abseits von Mob-Verdreschung, Crafting und Co. in den Welten zu geben. Guild Wars 2 erzählt nun schon seit 2012 die Geschichte rund um eure Heldenfigur, die mit ihrer NPC-Gang gegen die Altdrachen im Fantasy-Reich Tyria antritt. Die Mär war ganz zu Beginn eine recht wirre Angelegenheit, und im ersten Addon Heart of Thorns verlor die Story allein schon wegen des Abrackerns für

die damals neuen Beherrschungen (spezielles Können in mehreren Ausbaustufen, etwa das Fliegen mit einem Gleitschirm) immer wieder an Fahrt. Danach wurde die Geschichte in den kleinen Erweiterungen der Living World stetig besser, das zweite große Addon Path of Fire war schließlich eine Art Glanzstück der Erzählkunst im Kontext von Guild Wars 2. Nun setzt End of Dragons da nochmal eins drauf. Handlung und Dramaturgie sind herausragend gelungen. Doch was leistet das Addon darüber hinaus? Lasst es mich hier in

Kürze zunächst einmal so ausdrücken: Es hätte besser sein können.

Na, erschrocken? Gemach, denn End of Dragons ist tatsächlich weit davon entfernt, irgendwie schlecht zu sein, es hat nur ein paar kleine und eine in meinen Augen vergleichsweise große Macke. Ich drödle das alles jetzt mal für euch auf.



In der Story spielt unser Ziehdrache Aurene eine entscheidende Rolle. Hach, wie groß sie geworden ist!



Und wer ist dieser Drache? Findet es selbst heraus!

Kaum Einstiegshürden

Die Geschichte von End of Dragons dockt ziemlich genau ans Ende der Eisbrut-Saga und damit ans bis dato letzte Kapitel der Living World an. Schön dabei: Wer die Eisbrut-Saga ausgelassen hat, wird mittels fluffig in die ersten Dialoge eingestreuter Hinweise darüber informiert, was gerade der Stand der Dinge ist. Trotzdem empfehle ich, einfach mal vorher im Internet nachzulesen, was im Detail abgelaufen ist, bevor ihr euch auf nach Cantha macht, sollten euch Eisbrut und Saga nichts bedeuten.

Noch schöner indes: Nichts von dem, was in den anderen Addons wichtig war, wird zwingend fürs neue Addon benötigt. Wer Heart of Thorns ausgelassen hat, bekommt den damals so essenziellen Gleitschirm in der Basisversion einfach zugesteckt. Wer Path of Fire ausgelassen hat, kann sich auf Ausleih-Springer (mit Kaufoption) oder auf Taxi-Raptoren mit festen Routen schwingen, um schnell große Distanzen zu überbrücken. Die sind übrigens auch für Besitzer der Laufachsen praktisch, falls man mal schnell zum Kühlschrank oder auf die Toilette will, aber nicht dödlich in der Landschaft rumstehen möchte: Tierchen trabt los, ihr auch, nur eben in Richtung Küche oder Bad.

Die Drachen sind los

Gerade noch gammelt man am Auge des Nordens ab und schnackt ein bisschen mit dem eigenen Ziehdrachen (Aurene, tauchte erstmals in Heart of Thorns auf) – und dann ist es wieder 2006, und man steht nach einer irren Luftschiff-Action plötzlich in der lieblichen Provinz Seitung. So wie sich Path of Fire nämlich an Guild Wars Nightfall anlehnt, so verschickt uns End of Dragons ins asiatisch angehauchte Cantha aus Guild Wars Factions. Nur dass es in Cantha inzwi-

DIE NEUEN ANGRIFFSMISSIONEN

Im bis dato letzten Kapitel der Living World (Eisbrut-Saga) hat Arenanet die sogenannten Angriffsmissionen eingeführt. Dahinter verbirgt sich ein knackiger, mehrstufiger Kampf, der aber nicht ganz so deftig und zeitaufwendig daherkommt wie ein Raid. Gespielt werden die Angriffsmissionen mit zehn Teilnehmern und Teilnehmerinnen. Die vier Missionen kann man entweder über die jeweiligen Einstiegspunkte in der Welt betreten oder im Spieler-Hub Arborstein.



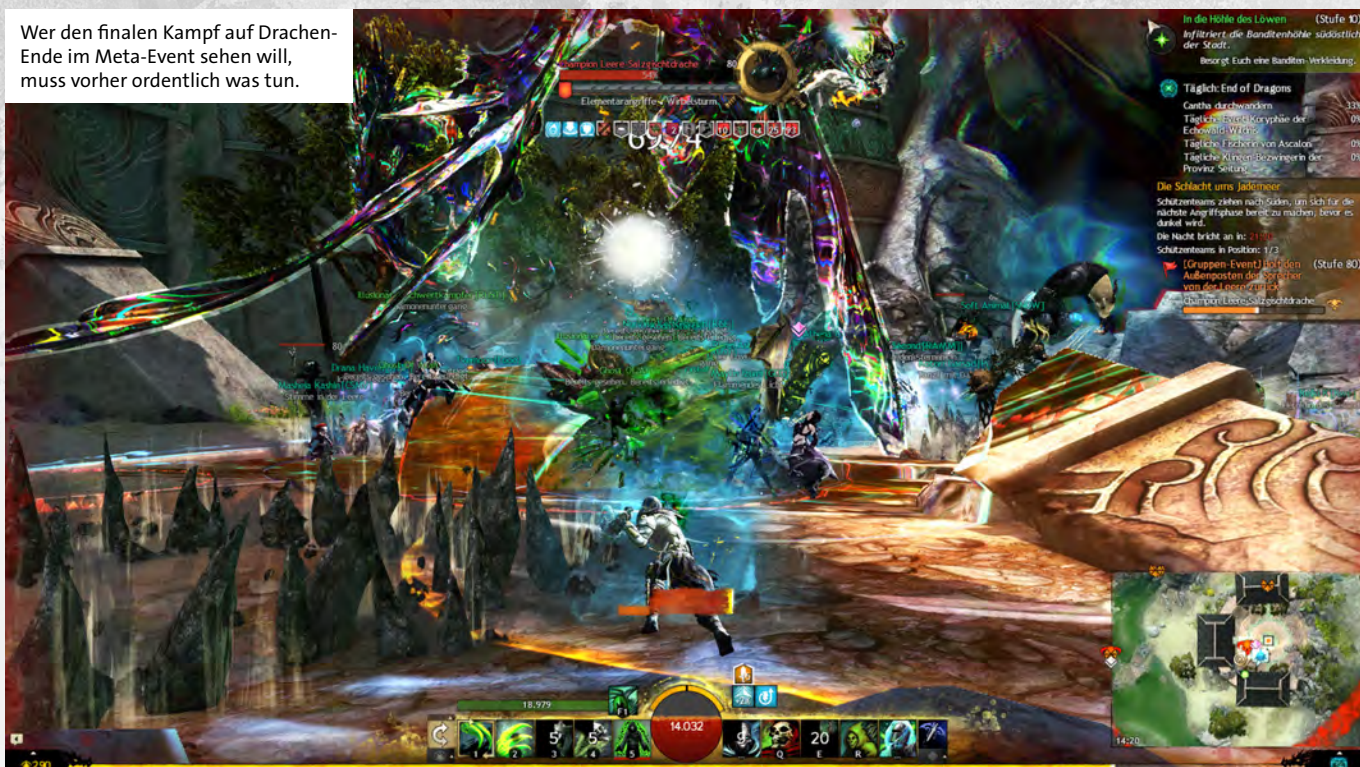
schen ein bisschen ... ach, was rede ich, es sieht komplett anders aus. Zumindest in der riesigen Stadt Neu-Kaineng. Wo früher traditionelle Bauten standen, wachsen nun mit sogenannter Jadetechnik beleuchtete Hochhäuser in den Himmel. Überall patrouillieren Wachroboter, Jade-Bots schwirren durch die Luft. Die technikbegeisterten Asura in meiner NPC-Bande sind jedenfalls ganz aus dem Häuschen. Und ein wenig neidisch.

Ohne jetzt zu viel zu verraten: Die Jadetechnik in Cantha kommt mit einem Preis. Und der fällt erstaunlich hoch aus, wie sich im Laufe der Geschichte immer weiter herauskristallisiert (Badum Tss!). Und dass die Altdrachen da irgendwie drin hängen, obwohl

die ja eigentlich nirgends mehr hängen können ... ja ja, ich geh nicht weiter in die Tiefe.

Dass die Story so gut bei der Stange hält, liegt aber nicht nur an den großen Entdeckungen und Aufgaben und den teils überraschenden Mechaniken (etwa Jade-Bots fernlenken), die sich Arenanet ausgedacht hat. Für mich waren es vor allem die Dialoge, die mich immer weiter nach Osten und in Richtung Finale getrieben haben. Nie war Guild Wars 2 so clever, so emotional und so humorvoll wie in End of Dragons. Ganz weit vorne in diesem Kontext: Detective Rama, der in Neu-Kaineng für Recht und Ordnung sorgt, unserer Truppe zunächst höchst skeptisch gegenübersteht, uns den einen oder

Wer den finalen Kampf auf Drachen-Ende im Meta-Event sehen will, muss vorher ordentlich was tun.



DIE WELT VON END OF DRAGONS

Das neue Addon kommt mit vier neuen Karten und diversen Untergebieten. Die sind alle wunderschön und voller Hingucker. Wir zeigen euch ein paar Impressionen aus den Gebieten.



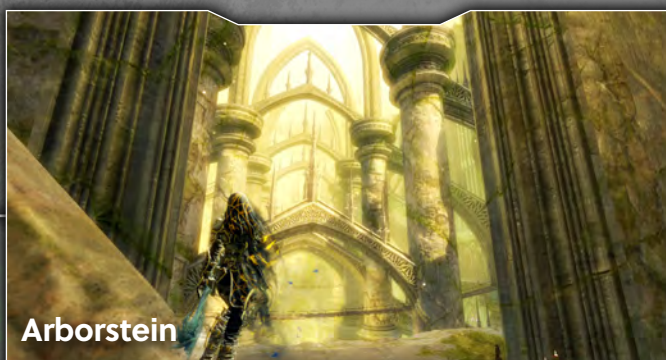
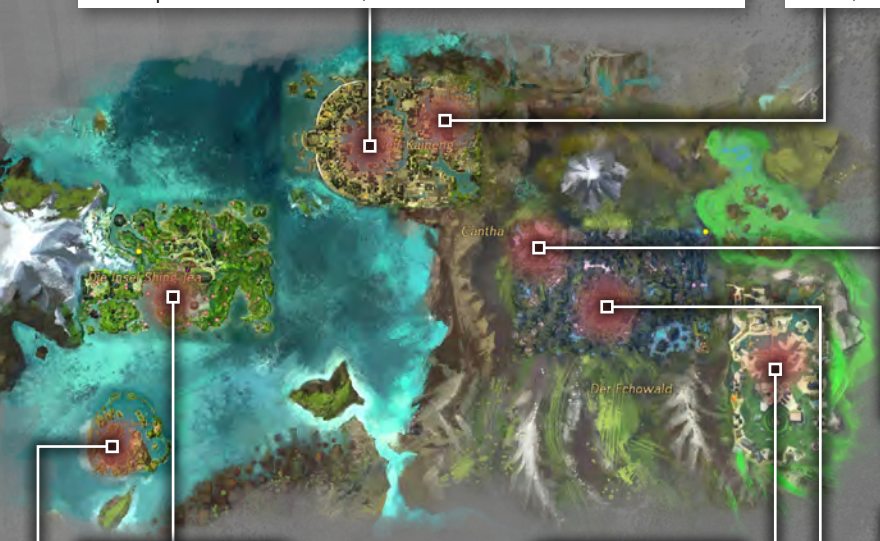
Neu-Kaineng

Die Metropole verblüfft mit einem vergleichsweise modernen Look und immensen Höhen. Die können wir über Wege erklimmen oder mit Seilrutschen und Teleportern. Einfacher wird's, wenn man die Mounts aus Path of Fire hat.



Alt-Kaineng

Das ist keine eigenständige Karte, sondern ein Relikt aus alten Guild-Wars-Tagen, das sich im Osten an Neu-Kaineng anschließt. Hier dominieren Ruinen, hier will uns außerdem nahezu jeder verhauen.



Arborstein

Den neuen Spieler-Hub Arborstein schalten wir im Laufe der Story frei. Das gigantische Gebäude verfügt über mehrere Höhenstufen, die sich nach und nach für uns individuell ausbauen lassen. Phasing kann Arenanet!



Provinz Seitung

Dort geht es für uns nach einem irren Luftschiffkampf los. Auf Seitung sieht alles noch relativ normal nach Fantasy-Japan aus, wenn man nicht zu genau hinschaut. Aber auch hier stehen schon Jade-Mechs rum.



Die Echowald-Wildnis

Hier wird's am Boden nie richtig hell, weil gigantische Bäume die Sonne abschirmen. Zwischen den Baumriesen alte Gemäuer und Friedhöfe, in und auf denen es überall etwas zu entdecken gibt.



Insel der Reflexion

Ach das? Das ist tatsächlich nur die neue Gildenhalle, die mit End of Dragons kommt. Die kann man auch über die Weltkarte ansteuern.



Drachen-Ende

Die letzte Karte wird vom erstarrten Jademeer dominiert. Hier gibt's sowohl einen gigantischen Steinbruch als auch eine Ebene, auf der ihr Fäulnis Kreaturen bekämpfen müsst. Außerdem findet hier das Haupt-Meta-Event statt.

anderen Spruch reindrückt und sich dann nach und nach zu einem wertvollen Verbündeten mauert. Zwischenzeitlich wird auch ein bisschen gestorben, das trägt aber zumindest für mich auf eine angenehme Art zum Drama bei. Unabhängig davon frage ich mich aber nun, wie Arenanet Guild Wars 2 nach diesem Addon weiterführen will. End of Dragons ist tatsächlich mehr als nur eine Zäsur. Es ist ein Ende, ein sehr versöhnliches obendrein. Zumindest auf Storyseite.

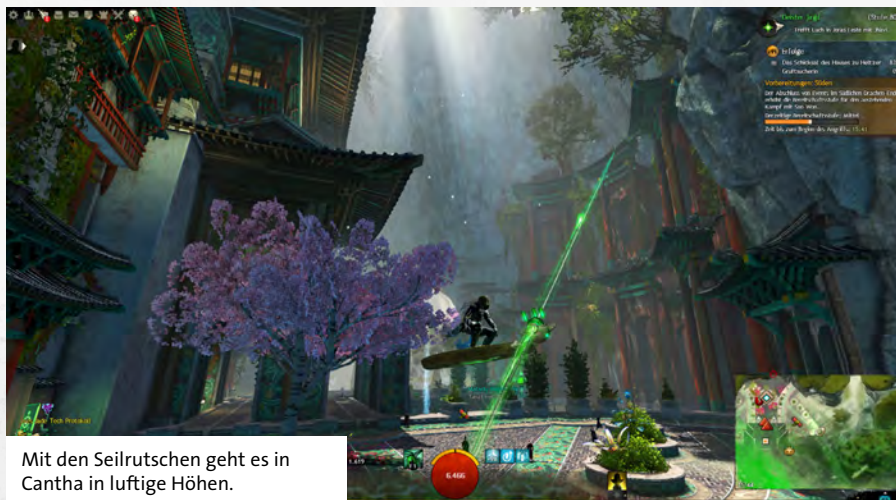
Wunderschöne Fallhöhe

Ja, die Geschichte ist mein persönliches Highlight des Addons. Auf dem zweiten Platz dahinter? Tatsächlich die Optik. Allein in Seitung gibt es derart viele unfassbar schöne Aussichten, dass ich halbe Nachmittage nur damit verbracht habe, mit dem Greif über die Insel zu gleiten (die dämliche Himmelsschuppe besitze ich noch immer nicht, weil meine Lebenszeit mit jedem Jahr kostbarer wird). Was ohnehin sinnvoll ist, weil auch End of Dragons wieder mit Vistas und Points of Interest sowie Beherrschungs- und Heldenpunkten kommt. Die sind – wie es sich gehört – oft sehr, sehr hoch auf den Maps platziert. Will gar nicht wissen, wie das Menschen stemmen, die die ganzen Mounts aus Path of Fire nicht griffbereit haben. Neue Teleporter und Seilrutschen hin oder her.

Erstaunlicherweise sind auch die Karten Neu-Kaineng und Echowald mit ihren Häusern und Baumschluchten ziemliche Hingucker, aber die beiden vereinen für mich auch das größte Problem in End of Dragons. Weil's dort trotz einiger Wegpunkte so anstrengend ist, von A nach B zu kommen, weil der Blick so oft so schnell gebremst wird, weil sich gerade in Neu-Kaineng vieles auf zig Höhenstufen verteilt – wegen all dieser Begebenheiten sieht man andere Spieler oft nur während irgendwelcher Events. Wie oft ich schon durch die prächtige Hauptstadt von Cantha gestromert bin, nur um irgendwann zu denken: »Wo sind denn alle?« Dann trifft man sich schnell zu einer der insgesamt recht anspruchsvollen Event-Verkloppereien, sollte man denn schnell genug vor Ort sein, bevor sie vorbei ist. Und anschließend verschwinden wieder alle in irgendwelche Häuserschluchten oder auf Kanälen, um zu angeln. Damit kannibalisiert Arenanet eins der wichtigsten Herausstellungsmerkmale eines MMOs. Selbst für mich, die ich am liebsten mit mir allein unterwegs in Tyria unterwegs bin. Aber alleine spielen oder sich alleine fühlen, das sind zwei grundlegend verschiedene Dinge.

Man muss nicht alles beherrschen

So, nachdem ich nun drei von den vier Karten schon namentlich genannt habe, addiere ich schnell auch noch die letzte. Die heißt passenderweise Drachen-Ende. Ja, mit Bindestrich, ich weiß ja auch nicht. So wie wir Seitung, Neu-Kaineng und auch den Echowald bereits aus Factions kennen, so kennen wir auch Drachen-Ende, allerdings eher unter dem Titel Jademeer. Dort öffnet sich



Mit den Seilrutschen geht es in Cantha in luftige Höhen.



In einer Sammlung geht es um alte Wandteppiche derer zu Heltzer.



Für Menschen ohne Laufschnecke stehen Raptoren-Taxis bereit.



Beim großen Event im Echowald geht es gegen einen gigantischen Mech.

MEINUNG

Petra Schmitz
@Flausensieb

End of Dragons ist kein so großes, so bahnbrechendes Addon wie Path of Fire. Vielleicht war das nie die Absicht, vielleicht hat die Pandemie Arenanet aber auch darauf hingewiesen, dass man in diesen Zeiten besser mal kleiner stapelt, wenn man einen Release-Termin halten will. Für GW2-Fans steckt jedenfalls gut was drin, die Storykampagne fesselt, die Landschaften sind wunderschön, Entdecker und Sucher werden belohnt. Und in der kleinsten Ausgabe kostet das Addon gerade mal schlappe 30 Euro. Da kann man nicht viel verkehrt machen.

Ich finde es nur erstaunlich, dass die Entwickler zumindest in Neu-Kaineng und im Echwald ein kleines bisschen die Fehler von Heart of Thorns reproduzieren. Ja, ganz so irrsinnig verschlungen wie im ersten Addon geht es auf den beiden genannten Karten nicht zu. Und auch die Gegner sind bei Weitem nicht so knackig und zäh, aber mir fehlt die Leichtigkeit beim Stromern dort, mir fehlt das Gefühl der Gemeinsamkeit dort, auch wenn ich alleine unterwegs bin. Und im Echwald fehlt mir zuweilen auch der Drang nachzuschauen, was hinter der nächsten Ecke liegt, weil dort bis auf die wirklichen Eye-Catcher alles auf hohem Niveau ähnlich aussieht.

Ich persönlich finde auch schade, dass man beim Addon mal wieder die PvP-Fraktion vergessen hat. Natürlich freut die sich über die neuen Spezialisierungen, weil die Tüftler dann wieder was zu tun haben, aber es gibt keine neue Map fürs kleine PvP, keine Anpassungen an der großen WvW-Verklappe (die befinden sich schon gefühlte Jahre in der Beta). Dabei hat Guild Wars 2 da irre Stärken, die aber für die Masse der Spieler verborgen bleiben, weil's dort inzwischen so spezialisiert zugeht, dass es selbst sehr neugierige Menschen verschrecken dürfte. Immerhin: Mit den zusätzlichen Angriffsmissionen hat Arenanet das Tor für die anspruchsvollen Raids noch ein bisschen weiter aufgestoßen. Vielleicht finden dort nun mehr Menschen den Weg hinein.

die Karte wieder für unsere Augen. Und zwar hauptsächlich in einem satten Jadegrün.

Auf Drachen-Ende findet nicht nur das Finale der Story statt, dort will auch das größte Event des Spiels gestemmt werden. Nach etlichen Vorbereitungsscharmützeln geht es in eine letzte große Anstrengung – die erstaunlich oft scheitert. Ob nun an den Spielen und einem Unverständnis gegenüber der Mechanik oder an zu wenig ausgeteiltem Schaden, ist dabei nicht erheblich, es ist ärgerlich. Noch ärgerlicher ist, dass man zumindest bis zum 15. März nur durch den erfolgreichen Abschluss des Events das Schildkröte-Verdienen konnte, das nach Sammelaufgaben schließlich in der neuen Belagerungsschild-

Detective Rama ist der beste neue Charakter in der Story von Guild Wars 2.



Hier müssen wir in der korrekten Reihenfolge Tasten drücken, um das Event zu wuppen.



Bevor wir Arborstein ausbauen dürfen, müssen wir den Ort erst in der Story erobern.



kröte gipfelt. Die dann anschließend über die übliche Beherrschungstretmühle aufgelevelt werden muss. Inzwischen kann man das Ei für eine der neuen Währungen auch kaufen. Und ich weigere mich zu zählen, wie viele Währungen Guild Wars 2 inzwischen hat.

Das klingt jetzt negativer, als es in Wahrheit ist, denn die Schildkröte ist wie auch die erwähnte Himmelsschuppe ein optionaler Inhalt. Man braucht sie nicht zwingend, um sich wohlfühlen. So wie man auch die meisten anderen Beherrschungspfade nicht maximal ausbauen muss, die mit End of Dragons kommen. Innerhalb der Storyaufgaben erhalten wir zum Beispiel den neuen Jade-Bot, einen kleinen Flugroboter, der mit Aufla-

dungen versehen werden will, damit wir mit ihm etwa (für uns selbst) spezielle Truhen öffnen oder (für die Allgemeinheit) Abwehrvorrichtungen aktivieren. In einer höheren Beherrsstufe dürfen wir uns mit ihm außerdem einen persönlichen Wegpunkt platzieren. In der finalen Ausbaustufe fungiert der Bot wie das Pet des Waldläufers und kann Herrchen oder Frauchen wieder auf die Füße heben, wenn man im Kampf mal nicht aufgepasst hat. Das allerdings ausschließlich im PvE. Des Weiteren kommt End of Dragons noch mit Beherrschungspfaden zum Angeln, zum Schifffahren und für den Ausbau der eigenen Basis in Arborstein, einem im Echwald gelegenen Spieler-Hub.

An Werkbänken werten wir unseren Jade-Bot auf.



Die Belagerungsschildkröte im Einsatz.

Sammeln, sammeln, sammeln

Abseits der optionalen Beherrschungspfade ist End of Dragons vor allem ein Fest für Komplettierer und Sammler. Einige der Sammlungen führen dabei auch über die Grenzen von Cantha hinaus, ich war beispielsweise schon am Lonarpass in der Akademie, um dort nach einem kleinen Hüpfpuzzle einen ollen Wandteppich aufzuklauben. Derartiges beherrscht Arenanet ja tatsächlich vorbildlich: die Spieler immer wieder auch in die alten Gebiete zu locken, um die Gegenden dort nicht verwaisen zu lassen. Sei es nun durch Dailys oder eben durch Sammlungen.

Wer es sich richtig hart geben will, der macht sich daran, eine oder gleich mehrere der neuen legendären Waffen freizuspielen. Die erfordern wie üblich eine Vorstufe, die man sich entweder selbst bauen kann, das Rezept vorausgesetzt, oder in einer Belohnungskiste findet. Und dann geht es ans Eingemachte, um an den ganzen nötigen Krempel für den Ausbau zur legendären Waffe zu gelangen. Faule und gleichzeitig wohlhabende Menschen können sich die neuen legendären Waffen aber auch im Auktionshaus kaufen, denn anders als die Legendärys der zweiten Generation dürfen die der nunmehr dritten wieder gehandelt werden. Aktuell kostet die dritte Generation knapp 5.000 Gold im Auktionshaus, vor circa einer Woche waren es noch über 7.000.

Nekro mit Pistolen?

Wie schon Heart of Thorns und Path of Fire kommt auch End of Dragons wieder mit neuen Elitespezialisierungen, also mit neuen

Arten, die Klassen zu spielen. Was beinhaltet, dass jede Klasse nun Zugang zu einer weiteren Waffenart hat. Der Waldläufer schwingt nun als Ungezähmter einen Hammer. Der Ingenieur trägt in der Geschmacksrichtung Mech-Lenker einen Streitkolben und darf außerdem einen – ihr ahnt es vielleicht bereits – Mech befehligen. Der Nekromant kann nun auch Pistolen mit dem sogenannten Vorbotten-Build benutzen. Nun ist es aber nicht so, dass man zwingend eine Knarre in die Hand nehmen muss. Man kann auch weiterhin mit beispielsweise Stab und Axt und Fokus herumlaufen und trotzdem die Utility-Skills der neuen Spezialisierungen nutzen. Diesbezüglich bleibt Guild Wars 2 auch mit End of Dragons vorbildlich für Tüftler, die sich an eigenen Herangehensweisen ausprobieren wollen.

Ich habe mich trotzdem mal am Hammer-Waldi (allein schon wegen wohliger Erinnerungen ans erste Guild Wars) und Pistolen-Nekro versucht. Mit dem Ergebnis, dass ich, sollte ich die Klassen ernsthaft spielen wollen, deutlich mehr Eingewöhnungszeit benötigen werde. Das liegt vor allem daran, dass die von mir gespielten neuen Spezialisierungen eine Winzigkeit zu kompliziert sind, um intuitiv Spaß zu machen. Ja, der Hammer-Waldi (in Kombination mit dem Zweihandschwert) hat Mobilität gewonnen. Ja, wenn man alle Skills perfekt miteinander platzieren kann, haut er tolle Bursts raus, aber im normalen PvE ist das selten notwendig. Und im PvP ... ach, Timing und Gegnerverhalten und Fingerverknoten und so. Unterm Strich bin ich ein wenig unterwältigt von den neuen

Spezialisierungen. Denn warum sollte ich beispielsweise nun einen Wächter als neuer Willensverdreher wie einen Dieb spielen, wenn ich auch einen Dieb spielen kann?

Aber unter uns: Ich war auch bei Heart of Thorns zunächst nicht begeistert von den neuen Spezialisierungen, habe mich dann aber über die Zeit in den Schnitter verliebt. Vielleicht finde ich noch Zugang zum Hammer-Waldi, wenn auch sicherlich nicht im PvE. End of Dragons ist noch jung, Arenanet dürfte gerade bei den Klassen noch nachbessern. So wie ich vielleicht mal meine Tastenbelegung nachbessern sollte, um nicht an den neuen Skills, Pet-Wechseln, der Entfesselung des Waldis und Schwanzschlag der Echse zugrunde zu gehen. ★

GUILD WARS 2 END OF DRAGONS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i3 2,8 GHz / Phenom II 2,8 GHz
GTS 250 / Radeon HD 5570
6 GB RAM, 55 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 4670K / FX-8370
GTX 1060 / Radeon RX 580
8 GB RAM, 55 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- 👍 viele Hingucker 👍 flüssige Animationen
- 👍 gute deutsche, fantastische englische Sprecher
- 👍 mitreißender Soundtrack 🚫 Ruckler bei Events

SPIELDESIGN



- 👍 fetziges Kampfsystem 👍 dynamische Events
- 👍 einige Hilfen für Neueinsteiger 👍 Story und Welt gut verzahnt
- 👍 viel abseits des Weges zu tun

BALANCE



- 👍 leicht zu erlernen 👍 Story problemlos durchspielbar
- 👍 knackige Angriffsmissionen
- 👍 Spezialisierungen nicht ausgereift
- 🚫 Haupt-Meta oft frustrierend

ATMOSPHERE / STORY



- 👍 bisher beste Story 👍 tolle neue Charaktere
- 👍 Missionen mit cleveren Mechaniken
- 👍 Emotionen
- 🚫 Neu-Kaineng und Echowald wirken oft leer

UMFANG



- 👍 vier neue Maps
- 👍 viele neue Sammlungen
- 👍 Beherrschungen optional
- 👍 Elitespezialisierungen neu
- 🚫 keine Inhalte fürs PvP, keine neuen Raids

FAZIT

Nicht so wegweisend wie noch Path of Fire, aber für Fans des alten und neuen Guild Wars ein Must-have-Addon.



Mit den neuen Spezialisierungen muss ich mich erst anfreunden. Hammer-Waldi hin oder her.

Eignet sich für euch, wenn ...

... ihr den Borderlands-Humor mögt.
... ihr nach einem spaßigen Story-Shooter sucht.
... euch die Jagd auf Loot motiviert.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

... ihr spielerische Neuerungen erwartet.
... ihr nicht auf Arenakämpfe steht.
... ihr eure Fantasy lieber klassisch mögt.

Tiny Tina's Wonderlands

WUNDERLAND DER BEKLOPPTEN IDEEN

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Gearbox** Termin: **25.3.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Epic Store)** Enthalten in: –

Mehr Rollenspiel, mehr Humor und eine richtig lange Kampagne: Tiny Tina's Wonderland macht vieles richtig und wird dennoch für Diskussionen sorgen. Von Dennis Zirkler



Erstmals können wir einen eigenen Helden erstellen und anpassen.

Vor rund neun Jahren erschien mit Tiny Tinas Sturm auf die Drachenfestung nicht nur der beste DLC für Borderlands 2, sondern auch die bis heute spaßigste Erweiterung unter den unzähligen Addons der gesamten Borderlands-Reihe. Nachdem dieses kleine Meisterwerk im vergangenen Jahr nochmals als Standalone-Abenteuer veröffent-



Mr. Torgue hat einen Cameo-Auftritt als Barde und sprengt einfach mal den Ozean.

licht wurde, folgt mit Tiny Tina's Wonderlands nun ein richtiger, rund 25 Stunden langer Story-Shooter, der die Idee rund um eine von Serienliebhaber Tiny Tina geleitete Tabletop-Runde erneut aufgreift.

Doch kann der Ausflug in die D&D-Welt – pardon, natürlich B&B-Welt erneut zünden? Oder geht der Borderlands-Reihe im mittlerweile fünften Ableger so langsam die Luft aus?

Das Abenteuer beginnt

Statt serientypisch einen vorgegebenen Kammerjäger zu spielen und das Universum vor einem fiesen Oberbösewicht zu bewahren, schlägt es uns in Wonderlands in eine Runde des Tabletop-Rollenspiels Bunkers & Badasses – quasi die Borderlands-Version von Dungeons & Dragons. Als Spielleiterin der Kampagne dient natürlich erneut Tiny Tina, während uns mit dem dickköpfigen Captain Valentine und der regelversessenen Roboterdame Frette zwei charmante Begleiter zur Seite gestellt werden. Zwar dürfen diese aufgrund einer kleinen Streiterei mit Tina nicht selbst am Spiel teilnehmen, sie kommentieren und diskutieren aber fleißig mit, was während des Spiels für viele witzige Momente sorgt.

Bevor wir die Reise in die Wonderlands antreten, müssen wir passend zum Thema zunächst einmal einen Charakter erstellen – eine Neuheit in der Borderlands-Reihe. Neben optischen Anpassungen wie Frisuren und Make-up steht hier auch die Klassenwahl an. Und diese Klassen fallen glücklicherweise ziemlich abwechslungsreich aus: Der Brrr-Serker ist etwa auf Frostschaaden und Nahkampfangriffe spezialisiert, der Sporenhüter greift dagegen lieber aus der Ferne an, während sein Pilzgefährte die Aufmerksamkeit der Feinde auf sich zieht. Während in Borderlands 3 jede Klasse noch drei Skill-trees hatte, haben sie in Wonderlands nur noch einen. Doch dafür könnt ihr im späteren Spielverlauf eine Sekundärklasse wählen, was zu ausgiebigem Experimentieren einlädt.

Bunkers & Badasses

Der Einstieg in die Fantasy-Welt könnte klischeehafter kaum sein: Spielleiterin Tiny Tina schickt uns zunächst in die Hauptstadt Pracht-huf, die gerade von Skelettdienern des fiesen Nekromanten Dragon Lord belagert wird. Haben wir die Bedrohung erledigt, geht's anschließend auf einen Friedhof, um mit dem Seelenschwert ein überaus mächtiges Relikt aus einer Gruft herauszuholen. Das klingt so weit erstmal ziemlich unspektakulär. Doch zum Glück beweist Tina großen Einfallsreichtum und mehr als nur einen Hauch von Wahnsinn, wenn sie uns durch ihre ersonnene Geschichte führt: Immer wieder präsentiert sie uns abgedrehte Charaktere wie etwa die Königin der Wonderlands: ein Pferd aus puren Diamanten, das auf den Namen Arschgaul hört. Leider wird dieses recht zügig durch ein Attentat des Oberbösewichts wortwörtlich einen Kopf kürzer gemacht, sodass unser neues Ziel lautet, übers Meer zu seiner Nekropole zu reisen und dem Übeltäter den Garaus zu machen.

Aus Spoiler-Gründen wollen wir euch an dieser Stelle natürlich nicht zu viel von der Story verraten. Doch so viel sei gesagt: Die Geschichte an sich ist zwar nur mäßig spannend, aber deutlich witziger und besser geschrieben als etwa noch in Borderlands 3. Dazu kommt, dass der Dragon Lord dank seiner selbstgefälligen Monologe deutlich charismatischer als die unheimlich nervigen Calypso-Zwillinge daherkommt. Einem Handsome Jack aus Borderlands 2 kann aber auch er nicht das Wasser reichen.

Und auch wenn die Geschichte für unseren Geschmack nicht so richtig zünden will, gibt es in Tiny Tina's Wonderlands doch einige inszenatorische Glanzmomente. Insbesondere dann, wenn die Spielleiterin unerwartet ins Geschehen eingreift. Beim Betreten des Gebiets »Verrottender Moder« stehen wir anfangs in einem ziemlich durchschnittlichen Wald. Da dieser unserem Mitspieler Valentine nicht modrig genug ist, lässt Tina daraufhin einfach alle Bäume sterben und erschafft einen mit riesigen Pilzen überwucherten Sumpf. Diese Situationen, in denen Tina auf die Diskussion mit euren Mitspielern reagiert und die Spielwelt spontan ändert, sind aufgrund der witzig geschriebenen Dialoge und der hervorragenden Leistungen aller Synchronsprecherinnen und -sprecher immer echte Höhepunkte. Da können dann auch mal plötzlich Storycharaktere an

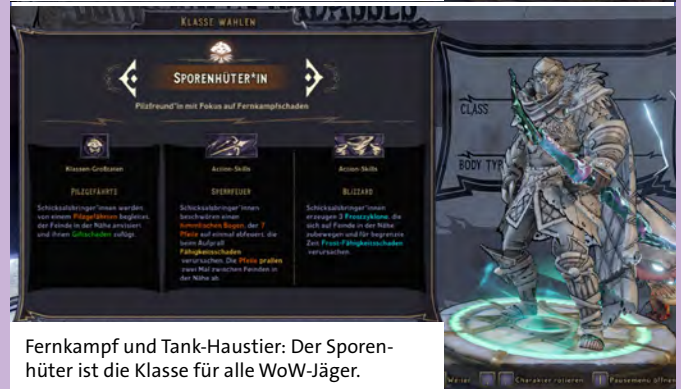
DIE KLASSEN IN WONDERLANDS



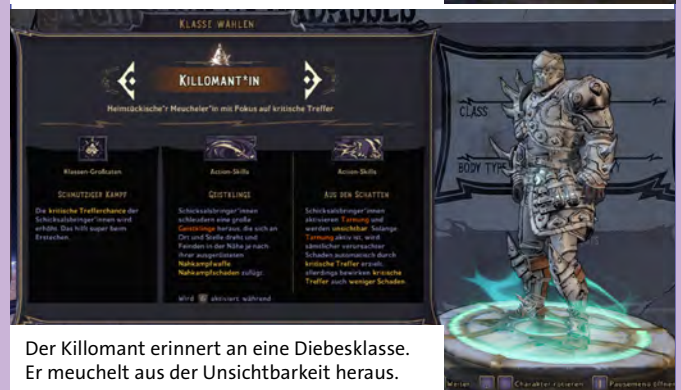
Wer sich auf die neuen Zauberspezialisierungen will, sollte den Zauberschuss wählen.



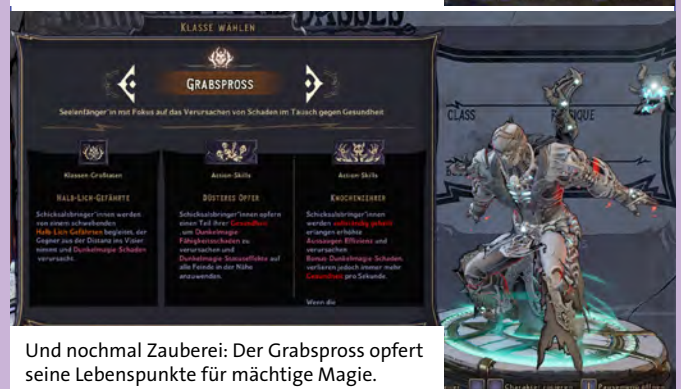
Der Brrr-Serker besticht im Nahkampf und hat sogar eine Wirbelwindattacke.



Fernkampf und Tank-Haustier: Der Sporenhüter ist die Klasse für alle WoW-Jäger.



Der Killomant erinnert an eine Diebesklasse. Er meuchelt aus der Unsichtbarkeit heraus.



Und nochmal Zauberei: Der Grabspross opfert seine Lebenspunkte für mächtige Magie.



Diese Zyklopen erinnern ziemlich stark an die Goliaths aus Borderlands 2 und 3.



Um im Spiel voranzukommen, müssen wir diesen Snack aus dem Weg räumen.



Skelette warten im ganzen Spiel auf uns, selbst kurz vorm finalen Bosskampf.



Das Shooter-Gameplay ist Borderlands-typisch effektiv.

spontaner Selbstentzündung sterben oder Gegner auftauchen, die einfach nur »Ähm«, »Öhm« oder »Hm« heißen. Sachen, die halt passieren, wenn die Spielleitung in hitzigen Momenten etwas überfordert ist.

Ein weiteres Highlight sind die vielen Nebenaufgaben: Diese haben zwar mit dem Verlauf der Haupthandlung allesamt nichts am Hut, erzählen aber immer tolle Geschichten. Schon früh im Spiel helfen wir etwa einer einfachen Bäuerin, die sich in eine eitle Alchemistin verliebt hat. Diese würde sich aber erst mit der armen Landwirtin abgeben, wenn Schweine fliegen lernen, Wasser bergauf fließt oder ein gepunkteter, dichtender Kobold ihr ein Liebeslied vorträgt. Also besorgen wir ihr einen Kobold mit Liebeslied – auf die wohl bekloppteste Art und Weise, die man sich vorstellen kann.

Keine Gameplay-Experimente

Um diese ganzen Quests in Wonderlands abzuschließen, müsst ihr natürlich kämpfen, kämpfen und nochmals kämpfen. Und so kreativ sich die Entwickler beim Storytelling auch zeigen: Beim Gameplay setzen sie lieber auf Bewährtes. Wonderlands spielt sich nämlich fast genauso wie Borderlands 3. Das ist jetzt erstmal nichts Schlechtes, schließlich hat sich die Borderlands-Formel im Laufe der Jahre immer wieder bewährt. Dennoch fühlen sich die Gefechte für einen Serienveteranen an, als hätte man sie schon tausendmal gesehen. Daran ändern auch die neuen Zauber nichts: Diese ersetzen die Granaten und sind wunderbar effektiv inszeniert. Wir lassen Eiszapfen aus dem Boden schießen, Meteoriten vom Himmel regnen und Kugelblitze zwischen Feinden hin und her sprin-

gen. Das sieht nicht nur cool aus, mit dem richtigen Charakter-Build können diese auch für richtig viel Zerstörung sorgen. Allerdings konnten die Granaten in Borderlands 3 das genauso gut.

Ein ähnliches Bild zeichnet sich bei den Waffen ab: Diese sind zwar teilweise auf das neue Fantasy-Setting umgetrimmt worden, spielen sich aber quasi genauso wie in Borderlands 3. Manche Pistolen sehen jetzt etwa wie Handarmbrüste aus und verschießen kleine Bolzen, spielerisch und am Gefühl ändert das aber nichts Nennenswertes.

Die Nahkampfwaffen klingen ebenfalls nur in der Theorie nach einer relevanten Neuerung. In der Praxis kommen Schwert, Axt und Co. lediglich beim Betätigen der altbekannten Zuhauen-Taste kurz zum Vorschein. Wer auf ein echtes Nahkampfssystem im Stil eines Dying Light 2 gehofft hat, wird jedenfalls herb enttäuscht.

Die Koboldin Glornesh ist nach unserem Umstyling ein echter Augenschmaus.



Loot und Items fallen dafür serientypisch wieder sehr abwechslungsreich aus, an kreativen Ideen mangelt es nicht: Eine der witzigsten Waffen, die wir finden konnten, war eine offensichtlich von PUBG inspirierte Bratpfanne. Solange wir mit dieser nicht zuschlagen, bekommen wir 90 Prozent weniger Schaden bei Schüssen in den Rücken. Nicht nur eine witzige Anspielung, sondern auch ziemlich nützlich.

Dasselbe gilt auch für die Gegner: Zwar sind die stinknormalen Skelettgegner für unseren Geschmack etwas zu omnipräsent, doch als Ausgleich dafür gibt's mindestens genauso viele witzige Einfälle. Haie mit Beinen, sich einbuddelnde Riesenkrabben und natürlich haufenweise typische Fantasy-Viecher wie Goblins, Naga, Kobolde und Trolle. Einige Feinde sind allerdings lediglich Reskins von Gegnertypen, die wir bereits aus anderen Serienteilen kennen. Die Zyklo-

MEINUNG

Dennis Zirkler
@YungWerner



Da ich sowohl Shooter-Fan als auch leidenschaftlicher Action-RPG-Spieler bin, liegt mir die Borderlands-Reihe seit dem ersten Serienteil besonders am Herzen. Nirgendwo sonst bekomme ich so eine gelungene Mischung aus tollem Humor, einprägsamen Charakteren, motivierender Loot-Spirale und grundsolidem Shooter-Gameplay. Tiny Tina's Wonderlands ist zwar nur ein Spin-off, gefällt mir persönlich aber deutlich besser als Borderlands 3, dessen Handlung mich unheimlich genervt hat. Wie Gearbox mit Maya – meiner Spielfigur aus Borderlands 2 – umgegangen ist, habe ich dem Studio bis heute nicht verziehen.

Ob ich mich aber in Wonderlands nochmal dazu durchringen kann, stundenlang nach der optimalen Ausrüstung zu gründen? Ein bisschen neugierig bin ich ja schon, welche abgedrehte Waffen und Zauber die Entwickler im Spiel versteckt haben. Aber wenn ich für die besten Chancen wirklich den lahmen Chaoskammer-Modus spielen muss, warte ich damit lieber bis zu den bereits angekündigten DLCs. Auch generell bleibt die Preispolitik von Tiny Tina Geschmackssache. Ich kann alle verstehen, denen 60 Euro zu viel erscheinen. Auf der anderen Seite liefern nur die wenigsten Vollpreis-Shooter eine 25 Stunden lange und fast durchgehend unterhaltsame Kampagne.

pen haben etwa ein großes Auge als Kopf und verfallen in einen Wutmodus, wenn wir ihnen dieses wegschießen – genau wie die Goliaths aus Borderlands 2 und 3.

Unterirdische Oberwelt

Ebenfalls zum Setting passt die neue Oberwelt: Diese stellt das Spielbrett der Tabletop-Runde dar, und wir reisen hier mit unserem Charakter in einer Art Iso-Perspektive zwischen den verschiedenen Gebieten umher. Die Oberwelt ist durchweg witzig gestaltet, überall liegen Würfel und Essensreste herum. Als ein aufs Spielbrett gefallener Erdnussflip uns den Weg versperert, behauptet Tina kurzerhand, dass dies ein Meteor sei, der sich nur mit einem magischen Schlüssel beseitigen lasse. Situationskomik vom Feinsten! Spielerisch bietet die Oberwelt blöderweise aber keinen großen Mehrwert. Um etwa an den besagten Erdnussflip-Schlüssel zu gelangen, müssen wir uns in eine Höhle begeben und einen prozedural generierten Arenakampf absolvieren, an dessen Ende wir uns das Ding aus einer Belohnungstruhe fischen dürfen.

Ein Muster, das sich leider durch alle Oberweltaufgaben zieht: Jede Quest verlangt von uns das Absolvieren stupider Arenakämpfe, in denen wir einfach wahllos

Die neuen Zauber können sich sehen lassen. Hier speißen wir einen Feind mit einem Eiszapfen auf.



zusammengewürfelte Feinde niederballern müssen. Das ist auf Dauer nicht nur ziemlich eintönig, sondern zieht sich durch die nur langsam spawnenden Gegner auch unnötig in die Länge. Auf der Oberwelt gibt es zwar auch einige Kleinigkeiten zu entdecken und freizuschalten, wie etwa die Schreine, die uns kleine passive Boni verleihen. Aber wo findet man die Bruchstücke, um diese zusammenzusetzen? Richtig, in den Kisten am Ende von weiteren Arenakämpfen. Dass es beim Durchqueren von hohem Gras – Pokémon lässt grüßen – noch zu weiteren zufälligen Arenakämpfen kommen kann, macht's nicht besser. Ganz im Gegenteil.

Mehr vom Guten

Letztlich bleibt uns nur noch zu sagen, dass wir trotz unserer Kritikpunkte einen Heiden Spaß mit Tiny Tina und ihren verrückten Einfällen hatten. Die Geschichte an sich ist zwar nicht überragend, aber mit so viel Witz und Charme erzählt, dass sie uns bis zum Ende immer gut unterhalten hat. Beim Gameplay bleibt das Spin-off extrem nah an den vorherigen Serienteilen, was aber per se keinen Negativpunkt darstellt. Zwar wirken Gunplay und Mechaniken mit dem fünften Shooter im Borderlands-Universum ein wenig abgenutzt, da wir weiterhin eher stumpf auf Bulletsponge-Feinde ballern, die echtes Treffer-Feedback vermissen lassen. Durch effektvolle Zauber, Explosionen und die allgegenwärtigen Schadenszahlen fühlen sich die Gefechte aber trotzdem wie ein echtes Action-Feuerwerk an.

Fraglich ist allerdings, wie lange das Spiel nach dem Beenden der wirklich unterhaltsamen Kampagne fesseln kann. Der neue Endgame-Modus Chaoskammer verspricht zwar viel motivierende Beute, setzt sich aber aus – ihr habt's geahnt – einer Reihe zufallsgenerierter Kämpfe zusammen.

Mit Wonderlands bekommen Serienveteranen ein wirklich spaßiges neues Abenteuer im Borderlands-Universum, das auch mit Fan-Service in Form von Cameo-Auftritten beliebter Charaktere wie Claptrap oder Mr. Torgue nicht geizt. Wer also Lust auf irrwitzi-

ges Storytelling und den typisch abgedrehten Humor hat und die mittlerweile doch etwas routinierte Borderlands-Formel aus Looten und Shooten mag, wird den Kauf garantiert nicht bereuen. Ob auch das Gebotene allerdings 60 Euro wert ist, müsst ihr selbst entscheiden, denn unterm Strich wirkt Tiny Tina's Wonderlands mehr wie ein (zweifelloso umfangreiches und qualitativ hochwertiges) Addon für Borderlands 3 statt wie ein vollwertiger neuer Serienteil. ★

TINY TINA'S WONDERLANDS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 3570 / FX-8350
GTX 960 / Radeon RX 470
4 GB RAM, 75 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 4770 / Ryzen 5 2600
GTX 1060 / Radeon RX 590
6 GB RAM, 75 GB Festplatte

PRÄSENTATION



hevorragende Synchronsprecher + stilvolle Comic-Optik + effektreiche Kämpfe + steife Animationen - kaum vorhandene Mimik

SPIELDESIGN



routinierter Loot-Shooter + viele coole Waffen + Klassen mit coolen Fähigkeiten - angestaubtes Gunplay - Oberwelt ohne spielerischen Mehrwert

BALANCE



drei Schwierigkeitsgrade + ausbalancierte Klassen + Chaos-Modus für mehr Härte - viel Loot-Management - Bedrohung durch Gegnermassen

ATMOSPHERE / STORY



abwechslungsreiche Gebiete + einprägsame Charaktere + witzige Nebenquests + viele Anspielungen - nur mäßig spannende Haupthandlung

UMFANG



25 Stunden Spielzeit + im Koop spielbar + zahlreiche Nebenquests + dedizierter Endgame-Modus - langweilige Arenakämpfe strecken Spielzeit

FAZIT

Wonderlands lockt mit Humor, Charakteren und Umfang. Die wenigen Neuerungen können aber nicht alle überzeugen.



Ghostwire: Tokyo

GEISTER REICHEN NICHT

Genre: Action Publisher: Bethesda Entwickler: Tango Gameworks Termin: 25.3.2022 Sprache: Deutsch, Englisch, Japanisch
 USK: ab 16 Jahren Spieldauer: 20 Stunden Preis: 60 Euro DRM: ja (Steam) Enthalten in: -

Der Magie-Shooter von Tango Gameworks zeigt, dass eine schicke Open World und eine nette Geschichte an durchschnittlichem Gameplay scheitern können. Von Mario Donick

Eigentlich ist die Geschichte klischeehaft: Oberbösewicht Hannya überzieht Tokyo mit einem mysteriösen Nebel, der alle Menschen in Geister verwandelt und in dessen Gefolge zahlreiche Dämonen (Yōkai) die Straßen unsicher machen. Nur unser Held Akito bleibt seltsamerweise verschont, wird aber dafür von einem Geist namens KK besetzt, mit dem er sich fortan seinen Körper teilt.

KK verleiht Akito und damit uns magische Kampffähigkeiten, die wir auch gut brauchen können. Denn es gilt nicht nur, die Besucher zu vertreiben und Hannya Einhalt zu gebieten. Zusätzlich müssen wir auch Akitos Schwester Mari retten. Die wurde von Hannya aus dem Krankenhaus entführt, weil er sie für ein dunkles Ritual braucht. Hannya will die Grenze zur Welt der Toten einreißen, um ein neues Paradies zu schaffen – ein Para-

dies, das freilich nur in Hannyas eigener Weltsicht erstrebenswert ist.

In Mythen verankert

So weit ist die Handlung nichts Besonderes. Warum sie uns trotzdem für die meiste Zeit vor den Bildschirm fesseln konnte, hat drei Gründe: Erstens ist die Story gut in die japanische Mythologie eingebettet. Das fängt schon zu Beginn an, wo wir Geister auf ihrem Weg zu Hannya beobachten, die zu getragener Musik die Straße entlangziehen. Das ist anscheinend an die Hyakki Yagyo angelehnt, die nächtliche Parade der 100 Yōkai, die vor allem in Sommernächten und während des Obon stattfindet. Obon ist ein buddhistisches Fest, zu dem die Geister der Toten ihre lebenden Verwandten besuchen. Die Yōkai im Spiel speisen sich ebenfalls

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr japanische Mythologie und Kultur liebt.
- ... ihr unverbrauchte Schauplätze mögt.
- ... ihr Shooter ohne Waffen interessant findet.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr japanische Mythologie seltsam findet.
- ... ihr Open Worlds als Spielzeitstreckung ansieht.
- ... ihr tiefgehendes Gunplay erwartet.



Der Bogen ist die einzige klassische Waffe. Er eignet sich gut dazu, langsame oder stationäre Gegner aus der Ferne auszuschalten.

aus traditionellen Quellen: Wir begegnen zweischwänzigen Katzen (Nekomata), die als Ladeninhaber tätig sind. Wir kämpfen in einem Bossfight gegen eine ebenfalls katzenartige, aber gar nicht kuschelige Bakeneko. Andere Gegner entstammen der jüngeren Popkultur: So müssen wir uns vor der Kuchisake Onna in Acht nehmen – einer Frau mit Gesichtsmaske und riesiger Schere, die in den 1970ern in Japan zur urbanen Legende wurde. Ein interessanter Kommentar zur Gesellschaft sind die Regenläufer, die Karoshi aufgreifen, den Tod durch Überarbeitung (Herzinfarkt, Schlaganfall). So zombiehaft, wie sich crunchende Mitarbeiter in Spielefirmen vielleicht fühlen, schleichen die Regenläufer auf uns zu. Im grauen Anzug, den Regenschirm in der Hand.

Zweitens werden die Hauptfiguren zwar nur mit wenigen Pinselstrichen charakterisiert – oder sie stecken gleich hinter Masken, die ans Nō-Theater erinnern –, aber die reichen aus, um ihre Motivationen und Einstellungen zu verstehen. Die sehr gute Sprachausgabe in Deutsch, Englisch und Japanisch trägt ihren Teil dazu bei. Vor allem Akitos Zuneigung zu seiner Schwester, die



Wir finden Nahrungsmittel, die unsere Lebenspunkte wiederherstellen und manchmal auch als Buff wirken.



Wir verfolgen eine Geister-spur. Wo sie wohl hinführt?



Hannya, der nette Herr mit der Maske, ist sehr an unserer Schwester interessiert.



Nicht alle Gegner sind träge: Diese kopflosen Schulmädchen sind ziemlich flink unterwegs.

er aber nie richtig ausdrücken konnte, sowie Hannyas Schmerz, dessen Ursache wir im Laufe der Geschichte kennenlernen, sind nachvollziehbar (wenngleich Hannya natürlich trotzdem einfach verrückt ist). Zudem spiegeln sich Akitos und Hannyas Erfahrungen, was eine gewisse erzählerische Eleganz hat. Etwas blass bleiben KK und seine Ghostbuster-Kollegin Rinko; insbesondere die Ursache für deren Feindschaft bleibt offen (allerdings könnt ihr die kostenlose Visual Novel Ghostwire: Tokyo – Präludium spielen, um mehr über beide zu erfahren).

Drittens schließlich haben uns die Inszenierung einiger Schlüsselmomente, surreale

Levelabschnitte und die letzten knapp 30 Minuten sehr gefallen. Die Auflösung ist emotional, driftet aber nicht ins Kitschige ab – was auch hier daran liegt, dass wir bis auf wenige Ausnahmen nur geisterhafte Schatten der Vergangenheit sehen statt echte Menschen. Das Ende des Spiels fühlte sich wie eine kathartische Erfahrung an, die nicht nur Akitos, seine Schwester und KK, sondern auch uns befreit entließ.

Atmosphärisch, schön, tot

Die circa 14 bis 16 Stunden lange Hauptstory lässt sich trotz der offenen Welt sehr linear verfolgen. Euer Begleiter KK teilt uns immer

mit, was zu tun ist und dass es dringend ist. Da es trotzdem Nebenquests und Sammelaufgaben gibt, hat Ghostwire: Tokyo ein altes Open-World-Problem: Laut Hauptstory droht ein großes Verhängnis, das aber netterweise wartet, bis wir dafür Zeit finden. So kann die Geschichte leicht aus dem Blick geraten, während wir Nebenquests spielen oder dem Sammeltrieb fröhnen. Wir haben uns daher ab Kapitel drei vor allem auf die Hauptstory konzentriert und empfehlen euch, das ähnlich zu machen. Das Spiel warnt gegen Ende rechtzeitig, wenn es kein Zurück mehr gibt, falls ihr dann noch alle Nebenaufgaben abschließen wollt.



Mit sogenannten Katashiro sammeln wir Seelen ein.

Kein Bus-Simulator Tokyo ... aber irgendwie wünschte ich mir, ich könnte die Open World von Ghostwire im Bus erkunden.



In den ersten Spielminuten und auch über die ersten Stunden wirkt das virtuelle Tokyo sehr atmosphärisch. Obwohl es keinerlei Menschen gibt, sondern nur die Yōkai und die bewegungslosen Geister, sorgen Klang und eine tolle grafische Umsetzung für den glaubhaften Eindruck, sich durch eine echte, wenn auch leere Stadt zu bewegen.

MEINUNG

Mario Donick
@GameStar_de



Als nachts kurz vor halb 4 der Abspann von Ghostwire: Tokyo über den Bildschirm flimmerte, war ich wegen der späten Stunde zwar sehr müde, fühlte mich aber seltsam befreit. Gerade hatte ich das Ende der Hauptstory erlebt, die mich durchgehend unterhalten und am Ende sogar sehr berührt hatte. Ich litt mit den Charakteren und teilte am Ende Akitos Katharsis. Ich war zufrieden mit dem Ausgang der Geschichte, die Stunden zuvor mit einer Prozession von Yōkai über Tokios berühmte Shibuya-Kreuzung begann und mich sofort mit der Atmosphäre einer neonglänzenden Geisterstadt einsog. Daher verzeihe ich dem Spiel auch seine Schwächen, vor allem den repetitiven Aufbau, den unnötigen Skilltree sowie das schwammige Kampfsystem, das wenig von der Körperlichkeit rüberbringt, die man mit den gezeigten Handgesten verbinden müsste.

Schade ist, dass die Open World für die Hauptgeschichte nur wenig Bedeutung hat. Wenn ich will, kann ich der Story stringent von Anfang bis Ende folgen und den Rest der Karte ignorieren. Da hätten schlauchigere Levels eigentlich gereicht. Aber immerhin ist die Welt grafisch gut umgesetzt, und die Nebenquests vertiefen die mythologischen Hintergründe. Damit ist Ghostwire: Tokyo eine Reise in einen bei uns weniger bekannten Teil der japanischen Kultur. Wer sich dafür interessiert, darf im Geiste gerne noch ein paar Punkte auf meine Wertung draufpacken.

Die Unreal-Engine zaubert in wahlweise 30 oder 60 FPS schöne Licht- und Spiegel-effekte in die Nacht. Selbst bei niedrigster Textureinstellung ist alles sehr scharf, Texte sind perfekt erkennbar, und wir bedauerten mehrfach, kein Japanisch zu können, denn damit könnten wir von der Stadt noch viel mehr mitbekommen. Aber auch so hatten wir lange das Gefühl, eine sehr detaillierte Nachbildung Shibuyas zu sehen. Die großen Straßen, die Kreuzungen, die Hochhäuser, die Autobahn und die Bahnstrecke – das passt alles. Wie großartig wäre es, das belebt durch Menschen zu sehen!

Weil Menschen jedoch fehlen, werden auf längere Sicht Risse in der glänzenden Fassade sichtbar. Denn ohne Einwohner konzentrieren wir uns zwangsläufig auf die Kulisse. Und dann fallen die immer gleichen Autos und Motorroller auf; die gleichen Kleidungsstücke und Taschen liegen herum (verlassen von ihren Besitzern, die durch den Nebel zu Geistern wurden). Geschäfte und Schaufensterauslagen begegnen uns identisch an verschiedenen Orten, die zahlreichen Busse haben alle dasselbe Fahrtziel, und auch die Klangkulisse wiederholt sich. Würden sich Menschen durch die Straßen und Gassen bewegen, fiel das alles weniger auf.

Auch spielerisch fügt sich die Open World nicht so recht in die Geschichte ein. Anfangs ist der begehbare Bereich durch tödlichen Nebel begrenzt, aber je mehr Torii (die er-

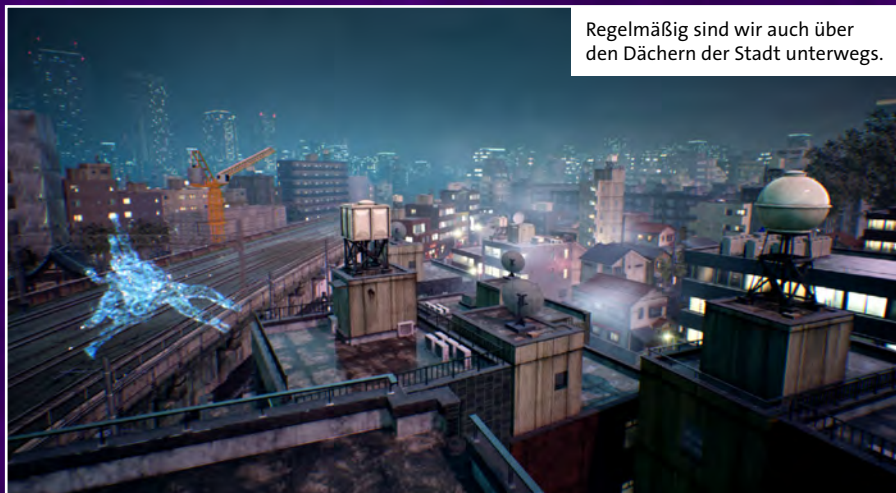
wähnten Zugangstore zu schintoistischen Schreinen) wir reinigen, desto mehr Viertel werden zugänglich. Natürlich sind die Torii von Yōkai bewacht; bei besonders wichtigen kommt es zu größeren Kämpfen. Manche Torii befinden sich auf den Dächern von Hochhäusern, die wir entweder mit Hilfe fliegender Yōkai erreichen oder ganz banal über Treppen und Fahrstuhl. Von oben haben wir einen guten Überblick und können schwebend manche Orte schneller erreichen (tödlich abstürzen aber zum Glück nicht).

Die Hauptstory findet dabei nur in einem Teil der Karte statt – Torii für Torii, Viertel für Viertel arbeiten wir uns Richtung Tokyo Tower vor, wo der große Showdown beginnt. Das heißt leider auch, dass es die offene Welt für die Story nicht bräuchte. Sie dient eher dem Sammeln von Geistern, die wir in Telefonzellen in Erfahrungspunkte umtauschen, und als Schauplatz für (durchaus interessante) Nebenquests, die die Hintergründe der Geisterwelt und Yōkai-Mythen vertiefen. Spielerisch ist die Welt sonst höchstens bedeutsam, wenn es darum geht, Monster ein bisschen kreativ zu umgehen oder auf eine bestimmte Art und Weise zu bekämpfen.

Schwammige Kämpfe

Die Kämpfe finden dabei auf »magische« Weise statt. Mit den drei Elementen Wind, Wasser und Feuer bekämpfen wir die Gegner. Die Angriffe feuert Akito mittels Gesten seiner Hände ab. Spielerisch beschränkt sich das auf die Auswahl des Elements und das Drücken der Feuertaste. Damit spielt sich Ghostwire: Tokyo wie ein Shooter, aber ohne sichtbare Waffe, die eine Rückmeldung geben könnte. Die Kampfgesten sollen von traditionellen Kuji-kiri inspiriert sein. Aber leider fehlt der Handanimation eine gewisse Körperspannung, die wir uns für kontrollierte Kampfgesten vorstellen. Darum fühlen sich die Angriffe seltsam lasch an. Am ehesten gefallen uns die Feuerangriffe (einzeln oder durch längeres Drücken aufgeladen für eine große Explosion).

Auch die Bewegung im Kampf könnte präziser sein. Ghostwire: Tokyo ist ein Konsolenspiel, der Hersteller empfiehlt einen Controller zur Steuerung. Ein großes Fadenkreuz mit

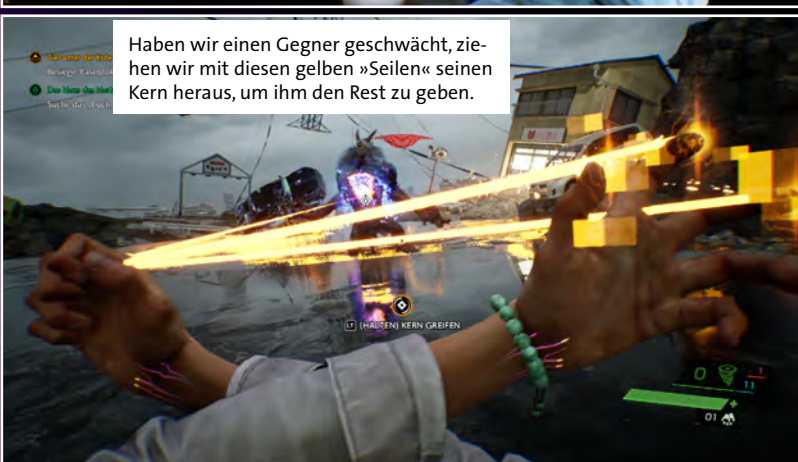


Regelmäßig sind wir auch über den Dächern der Stadt unterwegs.



Dieser Gegnertyp beruht auf der Urban Legend von der Kuchisake Onna.

In engen Gassen finden wir auch diese kleinen traditionellen Imbisse.



Haben wir einen Gegner geschwächt, ziehen wir mit diesen gelben »Seilen« seinen Kern heraus, um ihm den Rest zu geben.

Zu Spielbeginn fühlt sich Ghostwire: Tokyo noch fast ein bisschen gruselig an, aber das vergeht schnell.



Zielhilfe und zuschaltbarem Lock-on sorgt dafür, dass wir langsame oder stehende Gegner nicht verfehlen können. Schnelle Gegner lassen sich damit weniger gut anvisieren, das geht mit Maus und Tastatur besser. Aber auch da bewegen wir uns relativ langsam, und mangels Ausweichfunktion rennen wir mitunter etwas kopflos weg. Dadurch fühlen sich die Kämpfe weniger kontrolliert an, als es möglich wäre. Verschiedene Talismane helfen, dem größten Chaos Herr zu werden: Manche Glücksbringer können Gegner kurzzeitig lähmen, andere schwächen sie.

Deutlich befriedigender sind die Finisher: Wenn ein Gegner genug Schaden genommen hat, liegt sein »Kern« frei (wohl die Manifestation seiner Seele), und den können wir herausziehen, indem wir für mehrere Sekunden einen Knopf gedrückt halten. Hier haben wir tatsächlich das Gefühl von Macht und Kontrolle, denn animiert ist dieser Akt mit einer Art energetischem Seil, das wir langsam aufwickeln und somit den Kern herausreißen. Das Seil ist die Verbindung unserer Hände zum Gegner, die bei allen anderen Angriffen fehlt.

Ebenfalls schön: der Kampf mit Pfeil und Bogen. Diese Waffe bekommen wir früh im Spiel, wo sie aber noch nicht so wichtig ist. Später hilft sie uns dabei, von Hausdächern herab oder versteckt hinter einem Auto weit entfernte, langsame Gegner wie ein Scharfschütze auszuschalten. Das fühlt sich gut und kontrolliert an. Allerdings können wir den Bogen endlos lange gezogen halten; Akitos Arm wird offenbar nie schwach, fängt nicht zu zittern oder zu schwanken an.

Besondere Bedeutung bekommt der Bogen, wenn wir zeitweise ohne KK unterwegs sind. Denn ohne unseren Begleiter haben wir keine magischen Fähigkeiten, und der Bogen ist dann die einzige Methode, uns Gegner vom Leib zu halten. Das hat fast etwas von einer Stealth-Einlage, und diese Momente sind jene, in denen wir uns verwundbar fühlen. Sie geben einen Eindruck, wie Ghostwire: Tokyo hätte werden können, wäre die Shooter-Mechanik besser gelungen.

Unmotiviertes Skill-System

Durch Besiegen von Gegnern, Eintauschen von Geistern und Beenden von Quests erhalten wir Erfahrungspunkte und steigen im Level auf. Neben erhöhter Gesundheit erhalten wir auch Skill-Punkte, die wir in drei Talentbäumen verwenden können. Besondere Builds wie in einem Rollenspiel sind aber nicht drin. Auch neue Fähigkeiten erhalten wir nicht; bestehende werden nur stärker. Wir können etwa länger schweben, unsere Feuerangriffe verursachen mehr Explosionschaden, der Kern von Gegnern liegt länger zum Rausziehen frei, oder wir können mehr Pfeile für den Bogen mitführen.

Am Ende der Story hatten wir knapp 70 Prozent aller Skills aktiviert; hätten wir noch mehr Erfahrung in Nebenquests gesammelt, hätten wir am Ende wahrscheinlich alles freigeschaltet. Es fühlt sich nicht nach einer bedeutsamen Entscheidung an, in einen Skill zu investieren. Im Prinzip könnte das Spiel bei jedem Levelaufstieg die jeweiligen Eigenschaften automatisch verbessern, ohne dass viel verloreninge. ★

GHOSTWIRE TOKYO

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i7 4770K / Ryzen 5 2600
GTX 1060 / RX 5500 XT
12 GB RAM, 20 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 6700 / Ryzen 5 2600
GTX 1080 / RX 5600 XT
16 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION

★★★★★

- Stadt sehr gut umgesetzt
- schicke Effekte
- wunderbar vertont
- schöne Zwischensequenzen
- lasche Kampf- und Gegneranimationen

SPIELEDISIGN

★★★★★

- Shooter mit Magie
- motivierendes Freischalten der Karte
- Nebenquests bereichern Welt
- Open World nur Kulisse
- Abläufe immer gleich

BALANCE

★★★★★

- immer Munition und Geld verfügbar
- Bosskämpfe gut lernbar
- faire Schlepppassagen
- Hektik bei vielen Gegnern
- Skill-System öde

ATMOSPHERE / STORY

★★★★★

- berührende Geschichte
- eingebettet in japanische Mythologie
- surreale Passagen
- blasse Nebencharaktere
- Assets mehrfach benutzt

UMFANG

★★★★★

- 14 bis 16 Stunden Hauptstory
- viele Nebenquests
- offene Welt streckt die Spielzeit
- geringer Wiederspielwert
- unnötige Sammelaufgaben

FAZIT

Ghostwire: Tokyo fasziniert mit japanischer Mythologie und einer schönen Open World, ist aber spielerisch zu unausgegoren.





Kontrollbesuch in Cities: Skylines

2022 IST ES NOCH BESSER

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Colossal Order** Termin: **10.3.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **100 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **Ja (Steam)** Enthalten in: -

Cities: Skylines hat inzwischen wahnsinnig viel zu bieten und sitzt fest auf dem Städtebauthron. Im Nachtest verraten wir, welche DLCs sich am meisten lohnen. Von Luis Teschner



Luis Teschner

Luis saß schon als Kind auf Papas Schoß und guckte beim Städtebauen zu, damals noch in Sim City 2000. Seitdem hat er sich quer durch das Genre gespielt und bleibt trotzdem immer wieder bei Cities: Skylines hängen. Es hat einfach alles, was das Städtebauerherz begehrt. Sogar für ein Uniseminar hat er schon Cities: Skylines gespielt und darüber nachgedacht, was die Cities-Skylines-Welt von der Realität unterscheidet.

Einst war Cities: Skylines der letzte Nagel im Sarg der Sim-City-Reihe, erhielt allgemeine Zustimmung von Kritik und Publikum und wurde zum neuen Regenten des Aufbauspielgenres gekrönt. Das war 2015, und seitdem ist viel passiert – doch Cities: Skylines ist geblieben. Sieben Jahre später ist die Städtebausimulation grafisch zwar etwas in die Jahre gekommen, erfreut sich aber immer noch einer großen Community und wird oft

als Messlatte für neue Aufbauspiele herangezogen. Die Macher aus Finnland haben sich währenddessen nicht auf ihren Lorbeeren ausgeruht: Zehn Addons und zahllose Mini-Erweiterungen sind erschienen, oft verbunden mit Neuerungen für das Grundspiel. Deswegen haben wir nochmal fleißig Städte gebaut und getestet, was das Spiel, das von uns beim Release 88 Punkte erhielt, heute kann. Das Ergebnis: eine ganze Menge.

Eine Stadt reicht nicht mehr

Während wir in unserem ursprünglichen Test von Cities: Skylines die eine, die ultimative Großstadt bauten, wird 2022 schnell klar, dass es das nicht mehr tut. Alle Erweiterungen auf einmal, das bringt viel zu viele Möglichkeiten und endet darin, dass wir die Hälfte davon gar nicht erst nutzen. Statt einer bauen wir diesmal also drei Städte, und unterschiedlicher könnten sie nicht sein.

- Die erste, in die wir die DLCs Campus, Parklife und Green Cities mitnehmen, soll ein Bildungs- und Ökohimmel werden, in der Schwerindustrie undenkbar und »CO₂-Ausstoß« ein Schimpfwort bösester Art ist.
- Für die zweite Stadt, eine postapokalyptische Schneestadt, packen wir Snowfall, Natural Disasters und Industries ein.

Wer würde hier nicht studieren wollen?



Unsere Forstwirtschaft läuft erstmal wie von selbst.



Besonders schön ist unser Stadtwahrzeichen im Sonnenuntergang.



Für die letzte Stadt haben wir ebenfalls klare Vorstellungen: viel Party, viel Strand und geschmacklos viel Tourismus – mit After Dark, Airports und Sunset Harbor. Bevor unsere Welt- und Zeitreise losgeht allerdings noch ein Wort zu den Neuzugängen, die sich in allen drei Städten tummeln. Mass Transit ist der einzige DLC, den wir in alle Städte mitnehmen, denn die neuen Straßen und das breite Angebot an Transportmöglichkeiten wie Seilbahn, Fähre und Monorail möchten wir in keiner Stadt missen. Cities: Skylines überzeugt uns schon immer durch sein kompliziertes, aber einleuchtendes Verkehrssystem, das zum stundenlangen Basteln und Herumprobieren einlädt. Mit Mass Transit bekommen wir nun einen schicken Werkzeugkasten, um uns im Straßenwirrwarr auszutoben.

Darüber hinaus wären da noch all die über die Jahre erschienenen Patches zu erwähnen. Das Spiel lief in unserem Nachtest nahtlos und fehlerfrei. Mit den Patches und DLCs kamen oft kostenlose Neuerungen für das Grundspiel dazu wie der Tag-Nacht-Wechsel, Tunnel, Büchereien oder der Karteneditor. Zwar hat sich das Grundspiel

WELCHE DLCs LOHNEN SICH AM MEISTEN?

Uneingeschränkte Kaufempfehlung

Mass Transit	Verkehr war schon immer das Herz von Cities: Skylines. Mass Transit lässt es sogar noch höher schlagen.
Parklife	Die Parks sind vielseitig und hübsch anzusehen und bieten die beste Umsetzung des Minispielsystems.
Industries	Eine unverzichtbare Verbesserung der Industriegebiete. Produktionsketten sind komplex und gut verzahnt.

Definitiv lohnenswert

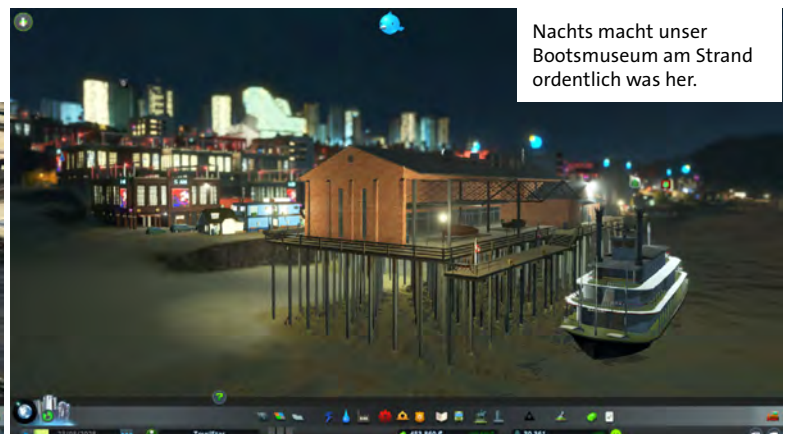
Green Cities	Umfangreiche und gründliche Erweiterung mit einem spannenden Thema.
Campus	Folgt demselben Prinzip wie Parklife und Airports, macht aber optisch ordentlich noch mal etwas mehr her.
Airports	Folgt demselben Prinzip wie Parklife und Campus, ist allerdings etwas weniger vielseitig.
After Dark	Für den Tag-Nacht-Zyklus braucht man den DLC nicht, touristische Städte bauen sich dennoch schön.

Finger weg

Snowfall	Schnee gibt es nur auf den DLC-Karten. Die zugehörigen Mechaniken sind vor allem eins: mühsam.
Natural Disasters	Für Hobbybrandstifter ein Muss, alle anderen finden das Wiederaufbauen der Städte wahrscheinlich zu anstrengend.
Sunset Harbor	Alles, was Sunset Harbor kann, können andere DLCs besser.



Bis die riesige Elektrogerätefabrik läuft, muss einiges passieren.



Nachts macht unser Bootsmuseum am Strand ordentlich was her.

MEINUNG

Luis Teschner
@GameStar_de



Schon bei Erscheinen war Cities: Skylines für mich ein Hit und hat mich mit den ausgefeilten Verkehrsmechaniken in seinen Bann gezogen. Trotzdem fand ich schon immer den kreativen Aspekt und die Frage spannender, was für Städte ich bauen kann. Deswegen reizt mich das Spiel heute noch viel mehr. So viel ist möglich, und ich kann mich vor Ideen für meine Städte kaum noch halten. Zwar lassen manche DLCs ordentlich zu wünschen übrig, andere sind dafür umso besser und halten mich bei der Stange. Cities: Skylines ist für mich nach wie vor der Status Quo im Genre, und ich erwische mich regelmäßig dabei, wie ich es anderen, neueren Spielen vorziehe. Das liegt nicht zuletzt auch an den sympathischen Entwicklern, die es sich, abgesehen vielleicht von den schwächeren DLCs, nie mit der Spielerschaft verscherzt haben. Kein Wunder, dass so viele ihnen die Treue halten.

nicht tiefgreifend verändert, trotzdem hat Colossal Order es nicht zugunsten der DLCs vernachlässigt und viele von Spielern gewünschte Features geliefert. Kostenlos sind außerdem die zahllosen Mods.

Auf geht's ins Bioparadies

Unser erster Stopp bringt uns ins Land der Kiefernflüsse, wo unser Traum in Grün entstehen soll. Viel ist bei der Stadtplanung im Vergleich zu 2015 gleich geblieben, vor allem im frühen Spiel. Wir grenzen erste Wohn-, Gewerbe und Industriegebiete ab

und platzieren nach und nach die freigeschalteten Gebäude wie Feuerwehnhäuser und Schulen. Von unseren eigenen Idealen motiviert, setzen wir von vornherein auf grüne Alternativen wie Windkraft und Ökoabflussrohre. Das hat Vorteile wie weniger Boden- und Wasserverschmutzung, bringt uns aber finanziell in echte Schwierigkeiten. Bio ist – wie im echten Leben – teurer, und als Bürgermeister können wir es uns nicht erlauben, die Finanzen zu vernachlässigen. Schwupps sind die Steuern etwas hochgesetzt, und das Problem ist vorerst aus der Welt. Abgesehen davon funktioniert Green Cities wunderbar: Unsere Stadt ist merklich leiser, sauberer und dadurch glücklicher.

Spätestens die von Parklife eingeführten Zoos, Naturreservate, Freizeit- und Stadtparks lösen unser Geldproblem. Meistens spielt Cities: Skylines sich im großen Maßstab ab. In den Parks hingegen bauen wir jedes einzelne Detail Stück für Stück. Nachdem wir beispielsweise ein Freizeitparkhauptgebäude platziert haben, schalten wir nach und nach die Fahrgeschäfte frei und verbinden sie mit Wegen.

Mit Planet Coaster kann Parklife zwar nicht mithalten, eine willkommene Abwechslung bietet es trotzdem und fügt sich wunderbar in den Spielfluss ein. Verbringen wir ein paar Minuten beim Bauen der Parks, füllt sich anschließend wie von selbst unsere Stadtkasse, und wir können uns ein paar größere Anschaffungen gönnen.

Ein weiterer Schlüssel zum Erfolg ist unser umfangreiches Universitätssystem. In drei Hochschulen bilden wir unser Volk bis zum Gehtnichtmehr. Das funktioniert ähnlich wie in den Parks über ein Levelsystem: Je attraktiver der Campus und je höher die Studierendenanzahl, desto besser das Stern Rating. Jeder neue Stern bringt neue Gebäu-

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr gerne gigantische, realistische Städte baut.
- ... ihr einfache und übersichtliche Menüs mögt.
- ... ihr eurer Kreativität freien Lauf lassen wollt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... Verkehrsoptimierung euch anstrengt.
- ... ihr Mittelaltdörfer bevorzugt.
- ... euch Zusatzinhalte nicht interessieren.

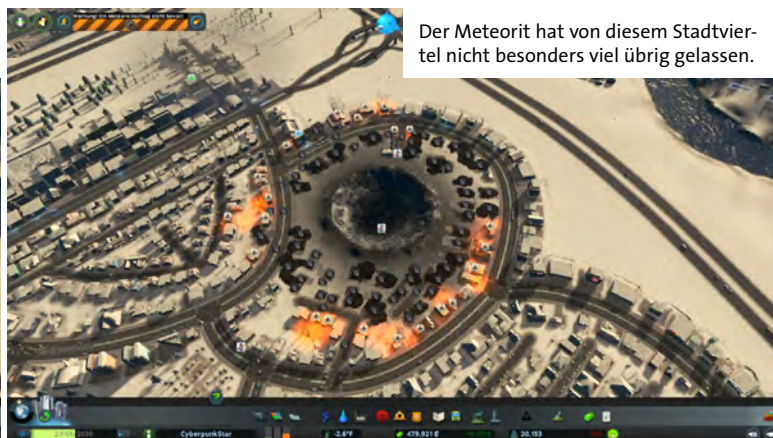
de wie zum Beispiel Fakultäten in unsere Unis. Vor allem die geisteswissenschaftliche und die allgemeine Universität sind architektonisch sehenswert und bilden weitläufige Anlagen, auf denen die Studenten hin und her huschen. Sind sie einmal fertig mit dem Studium, wollen sie natürlich nicht in großen Fabriken arbeiten und fügen sich so wunderbar in unser Stadtbild ein. Spätestens jetzt reißen wir unsere letzten Industriegebiete ein und setzen auf Bürogebäude, in denen unsere Bürger fröhlich ihre Rücken ruinieren, bevor sie sie im Yoga-Garten nebenan oder dem Nationalpark gegenüber wieder richten. Unsere Biostadt ist perfekt – und fast schon zu realistisch.

Im ewigen Winter

Wie vielseitig Cities: Skylines geworden ist, zeigt unsere nächste Stadt. Auf der schneebedeckten und bergigen Frostland-Karte wimmelt es nur so von Erdbeben und Tsunamis, von nachhaltigem Anbau hat noch nie jemand etwas gehört. Der Snowfall-DLC bringt nicht etwa Jahreszeiten, nein, es herrscht ewiger Winter, und unsere Bürger haben ein neues Bedürfnis nach Heizung.

Das ist teuer und ein bisschen mühsam, außerdem bringt Snowfall ansonsten vor allem optische Änderungen mit und lohnt sich deshalb unserer Meinung nach weniger als viele andere DLCs.





Ganz anders sieht es mit dem Industries-DLC aus. Simpel ausgezeichnete Industriegebiete sind passé, ab jetzt platzieren wir jedes Industriegebäude einzeln. Das ist aufwendig, aber wir werden mit umfangreichen und profitablen Produktionsketten belohnt. Von der einfachen Kuhweide bis zur gigantischen Autofabrik ist alles dabei.

Weil die Gebiete an Rohstoffvorkommen gekoppelt sind, verteilen sie sich über die ganze Stadt. Das Optimieren dieser Ketten ist Verkehrsstüftelei vom Feinsten, und die Freude ist groß, wenn die Autofabrik dann endlich läuft. Die Industrien sind wortwörtlich der Motor, der unsere von der Natur geplagte Stadt in Gang hält. Denn unsere Wintermetropole ist nicht nur eisig, sie wird regelmäßig von üblen Naturkatastrophen heimgesucht. Das ist leider wieder mehr anstrengend als spaßig. Wir bauen alle möglichen Rettungs- und Schutzgebäude, aber wenn alles in Schutt und Asche liegt, müssen wir trotzdem jedes Mal selbst Hand anlegen. Währenddessen ist das restliche Spiel nahezu unverändert.

Den meisten Spaß hatten wir am Ende, als wir unsere Stadt mit manuell ausgelösten Naturkatastrophen selbst in die Luft gejagt haben. Zum Glück geht es für unser letztes Testobjekt wieder in wärmere Gefilde.

Eine tropische Touri-Falle

Auf der »Strand von Asanu«-Karte wächst unsere nächste Metropole. Schnellstmöglich verlagern wir all unser Gewerbe an den

Strand, denn hier soll der neue Ballermann entstehen. Dank After-Dark-DLC geht die Sonne zwar unter, wir scheinen dafür aber umso heller am Partyhimmel. Nachts bedrücken unsere Tourismus- und Partyviertel mit blinkenden Neonlichtern und großen Hotelkomplexen nämlich umso mehr. Und spätestens wenn wir die Strandpromenade mit Sand aufschütten, um mit gigantischen Monumenten noch mehr Touristen anzulocken, ist die Dubai-Phantasie komplett.

Dabei wäre Dubai nicht Dubai und Mallorca nicht Mallorca ohne Flughäfen, die massenhaft Touristen einfliegen. Mit dem neuesten DLC Airports können wir das noch besser steuern, bauen Landebahnen, Terminals und gründen gar eine eigene Fluglinie. Der ultramoderne Flughafen sieht schick aus und passt gut in unsere prall mit Monumenten gefüllte Stadt. Das Konzept funktioniert: Touristen lieben unser Konsumparadies.

Die Mini-Erweiterungen Match Day und Concerts sind zwar nicht weltbewegend, am Strand aber bestens aufgehoben. Der Nachtclub, das Festivalgelände und das Fußballstadion ziehen den Touristen noch mehr Geld aus den Taschen. Nur der Sunset Harbor ist eine kleine Spaßbremse in unserer Partyhölle. Der Flugclub mag noch passen, aber die Fischindustrie und die zusammengewürfelt wirkenden neuen Transportoptionen sind nicht besonders inspirierend. Das bringt uns zu unserem einzigen Kritikpunkt an Cities: Skylines: Die DLCs schwanken stark in der Qualität. Während Industries,

Parklife und Mass Transit unsere Städte merklich bereichern, wirken Snowfall, Natural Disasters und Sunset Harbor im Vergleich ideenlos und mühselig. An neuen Themen mangelt es eigentlich nicht: Eine Erweiterung mit Altstädten und hybriden Zonen fänden wir spannend. Abgesehen davon stimmt fast alles, und Cities: Skylines sitzt sieben Jahre nach Erscheinen immer noch zu Recht auf dem Genrethron. ★

CITIES SKYLINES

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

E7600 / Athlon 64 X2 6400+
GTX 260 / Radeon HD 5670
4 GB RAM, 50 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 3470T / FX-6300
GTX 660 / Radeon HD 7870
6 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- Städte unterschiedlich
- visuelle Highlights
- übersichtliche Menüs
- seltene Grafikfehler
- Grafik nach sieben Jahren etwas altbacken

SPIELDESIGN

- intuitive Bedienung
- funktionierende Simulation
- Mechaniken greifen ineinander
- DLCs kombinierbar
- alle Aspekte der Stadtplanung

BALANCE

- Verkehr folgt Regeln
- Städte werden komplexer
- Städte stark beeinflussbar
- sehr seltene Simulationsfehler
- DLCs schwanken stark in der Qualität

ATMOSPHÄRE/STORY

- extrem hoher Zugriffsfaktor
- beeindruckende Sondergebäude
- Städte lebendig
- Stadtplaner-Feeling
- keine richtigen Altstädte

UMFANG

- Millionenstädte
- Terraforming und Straßenarten
- DLC-Minispiele
- vom Entwickler unterstützte Mod-Community
- kostenlose Neuerungen

AUFWERTUNG

Cities: Skylines läuft technisch einwandfrei und hat sowohl im Grundspiel als auch durch die vielen DLCs das Erlebnis nennenswert verbessert.

FAZIT

Cities: Skylines hat mittlerweile eine enorme Bandbreite, und der Kreativität im Städtebau sind kaum noch Grenzen gesetzt.



Black Geyser: Couriers of Darkness

KEIN NEUER KLASSIKER

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **V Publishing** Entwickler: **Grape Ocean Technologies** Termin: **17.3.2022** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **nein (GOG.com)** Enthalten in: **-**

Black Geyser eifert Baldur's Gate nicht nur nach, sondern erweitert auch dessen Mechanik. Damit legt es das Fundament, selbst ein Hit zu werden, baut darauf aber zu wenig auf. Von Alex Ney

Stellt euch vor, die Bewohner einer Rollenspielwelt würden sich entsprechend eurer Handlungen verändern. Black Geyser versucht genau das. Knapp gesagt: Je unfreundlicher und habgieriger ihr agiert, desto feindseliger und raffsüchtiger werden auch die NPCs. Das klingt doch ziemlich cool, oder? Das war aber noch nicht alles, denn Black Geyser will erklärtermaßen in die Fußstapfen alter Hit-Rollenspiele der Marke Baldur's

Gate und Planescape: Torment treten. Was bedeutet: Isometrisch dargestellte High-Fantasy-Welten, Point&Click-Steuerung, massig Text und taktisch fordernde, rundenähnliche Kämpfe. Grape Oceans Spiel liefert in manchen dieser Punkte ab, es erschafft auch eine absorbierende Mittelalteratmosphäre. Es könnte also alles sehr schön sein, würde Black Geyser nicht ausgerechnet bei der Story ins Straucheln geraten.

Der Tag, an dem die Spannung starb

Black Geyser: Couriers of Darkness spielt in einer Art Bibelrealität im Universum von Yerengal. Hier wurde zwar keine Rippe aus dem ersten Mann gerissen, es handelt sich aber um eine ähnliche Entstehungsgeschichte. Gern hätten wir diese von einer schönen Einleitung erzählt bekommen, doch eine solche existiert weder in Bild noch Text. Hintergründe verstecken sich meist im Kompendium unseres Quest- und Tagebuchs.

Der Ort der Handlung ist das mittelalterliche Königreich Isilmerald, auf dem ein magischer Fluch der Gier lastet. Wir verkörpern einen (nur rudimentär anpassbaren) Helden respektive eine Heldin, der oder die als Wai-



Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr auf klassische Rollenspiele steht.
- ... ihr in Kämpfen taktisch gefordert werden wollt.
- ... ihr euch Geschichten gern per Text erzählen lasst.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr eine spannende, frische Geschichte erwartet.
- ... ihr blasse Rollenspielhelden untragbar findet.
- ... ihr High-Fantasy-Settings verabscheut.

Black Geyser tritt in die Fußstapfen von Baldur's Gate und ähnlichen Rollenspielklassikern. Auch Elemente des Ur-Diablo sind vorhanden.



senkind von einem gewissen Lord Espen großgezogen wurde. Infolge des Fluchs wütet ein Krieg zwischen den Reichen durch Isilmerald, der an diesem Tag auch das Anwesen der Espens erreichen soll. Bei einem blutigen Überfall feindlicher Truppen wird unser Ziehvater durch unseren Halbbruder Aldnar getötet (ja, er kämpft auf der anderen Seite), sodass wir eine persönliche Fehde samt Streit um das adlige Erbe beginnen.

Mit der Zeit stößt die Geschichte in noch viel größere Dimensionen vor, schmeißt dabei aber mit Rollenspielstereotypen um sich, anstatt uns frische Ideen zu servieren. Außerdem wird das Storygrab von lahmen

englischen Dialogen mit deutschen Untertiteln und persönlichkeitsbefreiten Charakteren ausgehoben. Dennoch ist nicht alles verloren, weil in der Story abwechslungsreiche Elemente verbaut wurden. Wir erkunden etwa eine morbide Eisenmine auf zwei verschiedenen Zeitebenen, geraten in eine neblige Traumwelt mit schwebenden Leichen, und wir schauen in bester Diablo-Manier beim »Teufelsgott« vorbei.

Geld oder Bildschirmleben

Das wohl interessanteste Feature von Black Geyser ist die schon erwähnte Gier-Mechanik. Doch erweitert die auch den Spielstil,

wie uns die Entwickler mal in einem Interview versprochen? Die Antwort ist so kurz wie ernüchternd: Nein. Denn das Gefühl, dass wir mit unseren Aktionen Einfluss auf die Spielwelt nehmen, stellt sich nur dann ein, wenn wir zu einem offenbar festen Zeitpunkt eine bestimmte Entscheidung treffen. Nur dann steigert jeder Griff in die Taschen eines Gefallen, jede nicht lammfromme Antwort in Dialogen die Weltgier um eine gewisse Punktzahl. Ansonsten erhöht sie sich einfach linear mit dem Spielfortschritt.

Die Weltgier hat Auswirkungen auf Händlerpreise sowie die Feindschaft von Dorfbewohnern. Standesgemäß sind uns diese

BLACK GEYSERS SKILLS UND KLASSEN



Bei den Charakterklassen und Skills hat sich Black Geyser zwar von Dungeons & Dragons inspirieren lassen, es handelt sich aber um Eigenkreationen. Im Heldeneditor stehen fünf Rassen zur Verfügung: Mensch, Rillow (eine Mischung aus Mensch und Elefant), Zwerg, Elf und Feldegug (eine Art Schneeelefant). Über Eigenschaften verfügen die Rassen nur im Bereich der Resistenzen, ein Elf kann also ohne Einbußen als Kämpfer geskillt werden.

Klassen hat Black Geyser genau zwölf zu bieten, wobei die stets vielfältigen Waffenfertigkeiten Mischklassen ermöglichen. Neben geläufigeren Herrschaften wie Druiden, Hochländer und Nekromant sind auch vermeintliche Exoten vertreten. Dazu zählen zum Beispiel Spruchweber, Schwindler und Einberufer, die allerdings nur Unterklassen von Dieben oder Magiern bilden. Entsprechend erben sie auch deren Zaubersprüche und Fähigkeiten, verwenden aber nicht exakt die gleichen Paletten.



Sämtliche Klassen verfügen über die Grundwerte Körperliche Verfassung (Stärke und Ausdauer in einem), Geschick, Intelligenz, Konzentration, Charisma und Übernatürlichkeit – Letzteres nimmt Einfluss auf die Resistenzen gegen Eis, Feuer sowie Gift und Säure. Sämtliche Magiertypen erhalten zusätzlich spezifische Attribute wie Magieabwehr, während Diebe mittels »Zwielichtige Geschäfte« bei Gesprächen mit ihresgleichen zusätzliche Dialogoptionen freischalten. Im Schlösserknacken sind sie natürlich groß, doch auch Kämpfer können vielversprechende Truhen kurzerhand mit roher Gewalt öffnen.

Wenn sich eine Klasse auf einen bestimmten Waffentyp fixiert (was sie üblicherweise tut), sind die entsprechenden Fähigkeitswerte etwas zu schnell ausgebaut, sodass es im späteren Spiel zwangsläufig zu Mischklassen kommt, wenn es nicht langweilig werden soll. Deswegen muss die Waffe freilich nicht gewechselt werden.

BLACK GEYSERS AHNEN

Baldur's Gate



Black Geyser: Couriers of Darkness ist laut den Entwicklern von Klassikern des Rollenspielgenres inspiriert, womit unter anderem das 1998 erschienene Baldur's Gate gemeint ist. Das isometrische Fantasy-Rollenspiel war der zweite Streich der Kanadier von Bioware, die später auch mit der Mass-Effect-Trilogie Erfolge feierten. Baldur's Gate liegt das Regelwerk von Dungeons & Dragons zugrunde, der Hauptschauplatz Baldur's Tor ist eine Stadt aus der D&D-Kampagnenwelt »Vergessene Reiche«. Besonders tat sich Biowares Zögling durch seine nicht lineare Handlung um den fatalen Konkurrenzkampf zweier Halbgeschwister sowie die hervorragend ausgearbeiteten Helden hervor. Im zweiten Teil, Baldur's Gate: Schatten von Amn, gewannen die persönlichen Hintergründe der Hauptcharaktere weiter an Bedeutung, der Spielercharakter durfte außerdem mit bestimmten Mitstreitern Romanzen eingehen. Kritisiert wurde an beiden Spielen die damals schon veraltete Infinity Engine.



Planescape: Torment

Neben Baldur's Gate dürfte auch das 1999 veröffentlichte Planescape: Torment eine Vorbildfunktion für Black Geyser eingenommen haben. Das heute legendäre Werk aus dem Hause Black Isle Studios basiert auf dem D&D-Regelwerk und spielt in dessen Kampagnenwelt »Planescape«. Hier verkörpern wir einen namen- und gedächtnislosen Helden, der unvermittelt in einer fremdartigen Leichenhalle erwacht. Die Story entfaltet sich entlang von Erinnerungsschüben sowie Dialogen mit NPCs, für Abwechslung sorgen taktische Partykämpfe aus der Iso-Perspektive. Während unserer Reise durch die von Tod und Zerfall geprägten Ebenen passt sich die Gesinnung unseres Charakters an unsere Handlungen an. Planescape: Torment gewann seinerzeit mehrere Auszeichnungen und brachte nach Meinung der Kritiker das Rollenspielgenre maßgeblich voran. Anders als viele damalige Genrevertreter legte Planescape: Torment den Fokus nämlich nicht auf die Raufereien, sondern auf die Interaktion mit der Umgebung und die spannende Handlung. Vorsicht: massenhaft Text!



freundlich gesinnt, ist die Weltgier jedoch besonders hoch, kriegen wir auch in ehemals friedlichen Siedlungen etwas auf die Mütze. Dagegen lässt sich ironischerweise mittels Goldspenden an lokale Tempel etwas unternehmen, oder wir mimen in Gesprächen brav den Moralisten. Im Übrigen existiert auch eine »Gruppen-Gier«, doch bis sich unsere Begleiter gegen uns wenden, haben die Isilméralder wahrscheinlich das Smartphone erfunden. Ja, das Moralsystem von Black Geyser lädt zum Experimentieren ein. Allerdings scheint das »Spiel mit der Weltgier« an den gemeinhin weniger attraktiven Weg des Drecksacks gebunden zu

sein. Davon ab zeigten unsere Konversationspartner nur kurzweilig Ärger oder Freude, bevor es wieder zur Tagesordnung überging. Einschneidenden Entscheidungen sind wir exakt zweimal begegnet.

Baldur's Gate ist ein bisschen zurück

Der Streit mit dem vatermordenden Aldnar führt uns hinaus in eine authentische, optisch aber stark aufgewertete Rollenspielwelt der frühen 2000er – man könnte auch Dungeons & Dragons dazu sagen. Mit der (teils statischen) Schönheit der Umgebungen können die hölzernen Charaktermodelle nicht mithalten, auch deswegen, weil ihnen

MEINUNG

Alex Ney
@AlexNey18



Ich bin gespalten. Den Preis für die beste Rollenspieltreppe oder auch die großartigste Levelgrenze bekommt Black Geyser von mir sicher (siehe Ostflügel des Palastes im Burgdistrikt). Einen Daumen hoch gebe ich auch für den sehr guten Soundtrack, bei dem sich der Komponist wirklich fabelhaft in die Vorbilder eingefühlt hat. So hat es mir gleich noch mehr Spaß gemacht, zu ergründen, was sich hinter der unerforschten Schwärze Isilméralds verbirgt. Da ist es echt schade, dass ich es nun so schreiben muss, aber: Wenn mir Baldur's Gate kurz nach Spielbeginn die quirlige Imoen hinterherschickt und nur einen Satz sprechen lässt, dann hat diese schon mehr Charisma als alle NPCs in Black Geyser zusammen. Kein Witz! Noch länger wurde mein Gesicht im Verlauf von Black Geysers 08/15-Heldenepops, da es mir nicht einmal halbwegs interessante Dialoge anzubieten hatte. Wenn nämlich doch mal ansatzweise Spannung aufkam, wurde das Gespräch gleich wieder abgewürgt. Aus diesem Grund werde ich auch nicht nochmal zu Black Geyser, sondern zum großartigen Pillars of Eternity greifen. Da stimmt nämlich beinahe alles.

die Waffen in die geöffneten (!) Hände geklebt wurden.

Mit bis zu fünf Waffengefährten, die wir jederzeit in die Pampas schicken und dort auch wieder abholen können, erkunden wir eine halboffene, in zahlreiche Gebiete unterteilte Weltkarte. Den größten Teil füllen das üppig bewaldete Isilmérald sowie das felsige Hochland des Südreichs Deron-Guld; an den Kartenrändern warten dagegen Abschnitte des verschneiten Nordens und des sandig öden Ostens auf ihre Entdeckung.

Sobald wir einen der isometrisch dargestellten Schauplätze betreten, können wir mit der Kamera begrenzt hinein- oder herauszoomen und die geschwärzte Gebietskarte aufdecken, indem wir sie per Point&Click erforschen. Eine spannende Sache, da sich hinter dem Dunkel mehr als dauerhaft entfernbare Viecher oder lineare, aber geschickt eingefädelte Quests verbergen. Das können ein magisches Hexenhaus sein, eine Menschengruppe in Not oder ein Plünderer mit Gewissensbissen. Schön ist auch, dass sich das Wetter dynamisch ändert, genauso wie die Tageszeit.

Dörfer konnten uns da weniger überzeugen, trotz netter Ideen wie patrouillierender Wächtergolems und feuerspuckender Schausteller. Wenn einem nämlich scheinbar funktionelle Zerstreuungen wie Schaukampffelte vor die Füße gestellt werden, dann möchte man damit ja etwas tun können. Denkste: Nur zugucken ist erlaubt. Selbst hinter der Magierakademie von War-



Auch klassische Märchenriesen machen unserer Heldencombo zu schaffen.



Dialoge gibt es in Black Geyser reichlich, manchmal müssen wir in diesem Rahmen auch Entscheidungen treffen.

denhaft verbirgt sich bloß ein überdimensionaler Tränkeladen – so etwas wie Gilden gibt es nicht, auch keine Fraktionen.

Zwei weitere Probleme ergeben sich aus der Überschaubarkeit der Maps. So warten Gebietsbosse oft nur 50 Meter vom Startpunkt entfernt, noch dazu starren durchreisende Abenteurer häufig auf lange Ladebildschirme. Als Dreingabe produziert schlechte Programmierung lange Interaktionszeiten beim Handel. Hier gilt: Je voller das Händlerinventar, desto länger dauert der (Ver-)Kauf.

Taktisch aufs Maul

Um der bunten Gegnervielfalt aus verschiedenen Ghulen, anthropomorphen Echten und knarrenden Kampfbäumen etwas auf die Mappe hauen zu können, stellt Black Geyser uns Magie und ein klassisches Waffenarsenal bereit. Ihr wisst schon: Schwerter, Äxte, Bögen, Hämmer, Zauberstäbe et cetera. Freilich ist auch ein (etwas klein geratener) Satz an klassenspezifischen Schutzklamotten sowie Accessoires verfügbar. Dass wir Gegenstände weder verbessern noch verzaubern dürfen, wird sehr gut von einer regelrechten Loot-Flut aufgewogen.

Scharmützel werden zwar in Echtzeit, aber rundenähnlich ausgefochten. Das bedeutet, dass alle Beteiligten in zeitlichen Intervallen angreifen, deren Länge die jeweils ausgerüstete Waffe bestimmt. Accessoires oder Rüstungen mit Statuswerten beeinflussen die Angriffszeit nicht, stattdessen erhöhen oder verringern sie die Klassen-Skills (siehe Kasten) und Charaktergrundwerte wie die Intelligenz. Per Tastendruck lassen sich die

Gefechte jederzeit pausieren, was uns taktisches Vorgehen ermöglicht. Welche Resistenzen haben die Gegner? Könnte hier vielleicht der Zauber »Unerträgliche Hitze« das Richtige sein? Oder lassen wir die Magierin besser ein paar Ghule aus dem Boden zaubern, weil die der Klerikerin Zeit verschaffen, sich selbst zu heilen? Andererseits würde unser Krieger mit »Herausfordernder Schrei« den gefährlichsten Gegner von der Klerikerin weg- und zu sich hin locken, sodass sie nicht nur sich selbst, sondern auch die frisch vergiftete Magierin heilen könnte.

Die Magie macht's

Überlegungsstürme sind vor allem in Bosskämpfen ganz normal, wenn wir gegen Monstrositäten wie Riesenmantikore bestehen müssen. Hier empfiehlt es sich, die mächtigsten verfügbaren Zauber aus dem Hut zu ziehen. Zum Glück sind zusätzlich feste Kampfpausen einstellbar, etwa kurz bevor ein Partymitglied abknippt, was auf einem höheren Schwierigkeitsgrad übrigens den Tod für immer bedeutet, auch wenn ein Kampf gewonnen wird. Sollte die Sache in die Hose gehen, stehen manuelle Spielstände und faire Autosaves bereit.

Das Kampfsystem hat uns am meisten Spaß gemacht, nicht zuletzt wegen der großen Menge an abwechslungsreichen Angriffs- und Statuszaubern wie Lähmen und Schlaf. Die lassen sich auch nicht bloß alle paar Stufenaufstiege aus einer Liste wählen, sondern können aus Schriftrollen erlernt werden.

Später sind die Klopereien selbst auf dem einfachsten der vier Schwierigkeitsgra-

de fordernd, Heiltränke gibt's nur wenige. Grind? Ja, vor großen Prügeleien sollten ein paar Kräuter extra eingetütet werden – Mittel gegen Effekte existieren nicht.

Fazit: Kein Brett, aber ...

Das technisch etwas wackelige Oldschool-Rollenspiel liefert ein solide ausgearbeitetes Universum, wirft dort aber uncharismatische Hauptfiguren hinein und lässt sie eine stereotypische Geschichte durchleben. Trotzdem schafft es Black Geyser, den Entdeckergeist zu aktivieren und Abenteurer der alten Schule mit taktischen Kämpfen zu versorgen. In diesen Punkten wie auch bei der atmosphärischen Dichte kann sich der Titel beruhigt an Baldur's Gate messen lassen. ★

BLACK GEYSER COURIERS OF DARKNESS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i3 3220 / FX-4300
GTX 750 Ti / Radeon HD 7770
8 GB RAM, 40 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 4770K / Ryzen 5 1500X
GTX 1050 Ti / Radeon RX 460
16 GB RAM, 40 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- schöne Effekte ➤ hervorragender Soundtrack
- gute Sprecher ➤ meist statische Umgebungen
- hässliche, leblose Charaktermodelle

SPIELDESIGN



- taktische Kämpfe ➤ originelle Zaubersprüche
- vielfältige Charakterentwicklung ➤ Entscheidungen ohne Auswirkungen ➤ nutzlose Pols

BALANCE



- vier Schwierigkeitsgrade ➤ nützliche Tutorials
- wird am Ende fordernd ➤ nur wenig Heiltränke
- vor harten Kämpfen etwas Grind nötig

ATMOSPHERE / STORY



- tolle Mittelalteratmosphäre ➤ Welt lädt zum Erkunden ein ➤ humoristische Einlagen ➤ lahme Hauptgeschichte ➤ persönlichkeitsbefreite Figuren

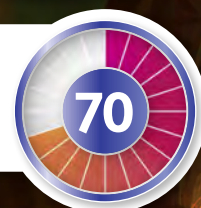
UMFANG



- angemessen lang ➤ zahlreiche Nebenquests
- etliche Schauplätze ➤ etwas wenig Ausrüstung
- viele lineare Quests mindern den Wiederspielwert

FAZIT

Technisch wackeliges CRPG mit dichter Atmosphäre und Taktik-kämpfen. Story und Charaktere sind austauschbar.



Mit unserer Party von bis zu fünf Helden sind wir in mehreren verschiedenen Biomen unterwegs.

Shadow Warrior 3

ÜBERLÄSST NICHTS DEM ZUFALL

Genre: **Action** Publisher: **Devolver Digital** Entwickler: **Flying Wild Hog** Termin: **1.3.2022** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **5 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **nein (GOG)** Enthalten in: –

Lo Wangs neuestes Abenteuer setzt auf weniger, dafür qualitativ bessere Inhalte als sein Vorgänger. Doch der Wang ist zu kurz und befriedigt uns nur zum Teil. Von Sascha Penzhorn

»Weniger, dafür besser« ist das Motto von Shadow Warrior 3. Die über 70 Waffen, Zufallsbeute, zufällig generierten Levels und Heerscharen verschiedenster Gegner von Ninjas über Yakuza bis zu Cyborgs und Dämonen aus dem Vorgänger weichen hier einer vergleichsweise überschaubaren Menge an Inhalten, die sich dafür noch eine Ecke besser und wertiger anfühlen. Meister-Ninja und Möchtegern-Superheld Lo Wang kämpft in seinem neuesten Abenteuer gegen Kreaturen aus der japanischen Mythologie und verwendet dabei ein auf sieben Waffen eingedampft Arsenal. Kämpfe finden in abgesperrten Arenen statt. Zwischen den Schießereien bewegt ihr euch in rasanten Sprungpassagen durch Schlauchlevels.

Auch Entdeckungen wurden stark reduziert, viele Upgrades für eure Waffen und euren Wang schaltet ihr nun über Erfolge im Spiel frei, beispielsweise durch Kills mit Fallen, Explosionen oder bestimmten Knarren. Nach fünf Stunden habt ihr den Endboss besiegt, was Shadow Warrior 3 zu einem recht kompakten Abenteuer macht. Multiplayer, New Game Plus oder großartig Wiederspielwert gibt's hier nicht, dafür ist das Gebotene qualitativ sehr gut – besonders dann,

wenn ihr auf die für die Reihe üblichen Pimmelwitze und visuelle Gags wie Zensurbalken auf Tanuki-Genitalien steht.

Geschrumpfte Welt

In Shadow Warrior 3 macht ihr Jagd auf einen Drachen, der große Teile der Welt vernichtet hat. Wangs Verbündete sind alle tot, am Drachen beißt er sich zu Spielbeginn die Zähne aus, er hat sein Mojo verloren. In seiner Verzweiflung verbündet er sich mit seinem Erzfeind Orochi Zilla in der Hoffnung, das Ungetüm doch noch irgendwie aufzuhalten. Fürchterlich spannend ist die Story nicht, aber sie erklärt, weshalb ihr diesmal überwiegend durch malerische japanische Wälder voller steiler Klippen und an schicken Sonnenaufgängen vorbeirast und keine Städte

oder Cyberpunk-Umgebungen wie im Vorgänger zu sehen bekommt, denn die sind ja jetzt alle zerstört. Zudem sind die Levels nun streng linear. Vereinzelt gibt es abseits des Weges mal winzige Sprung- und Schalterrätsel für versteckte Upgrades, ansonsten spielt sich das Teil aber wie auf Schienen. Auf eine Arena folgt immer eine Sprungpassage, dann die nächste Arena, dann wird wieder geklettert und gesprungen und so weiter.

Die Arenen laufen genau so ab, wie ihr es beispielsweise aus Doom (2016) kennt: Um euch herum erscheinen Monster, die wollen eine Abreibung, dann erscheinen größere, stärkere Monster, und wenn die alle besiegt sind, öffnet sich der Weg nach vorne. Um zur nächsten Arena zu gelangen, flitzt ihr jetzt im Affentempo über Klippen und Abhänge. Dazu nutzt ihr Doppelsprünge und einen Dash und rennt seitlich an Wänden entlang. Zudem verfügt Wang nun auch über einen Kletterhaken. Den werft ihr auf Knopfdruck aus, wenn ihr euch in der Nähe spezieller Ringe befindet, an denen sich der Haken befestigen lässt. Klingt kompliziert, ist aber kinderleicht und dank der hervorragenden Steuerung schnell gemeistert. Diese Sprungsegmente sehen spektakulär aus und spie-

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Spiele kurz und knackig mögt.
- ... euch Shadow Warrior 2 zu überladen war.
- ... ihr auf Flachwitze steht.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr Schlauchlevels hasst.
- ... ihr viel entdecken und erforschen wollt.
- ... ihr mit Yokai-Monstern nichts anfangen könnt.

Waffen erbeutet ihr nicht länger als zufälligen Loot. Stattdessen entdeckt ihr sie an fest vorgegebenen Stellen im Spiel.



So ausgefallene Monster wie in Shadow Warrior 3 haben wir in einem Shooter lange nicht mehr gesehen.



Wir haben die Gatling-Gun eines Monsters als Power-up aufgesammelt und radieren damit alles aus.



Der Ancient Cock ist ein Konfettigockel und einer von gerade mal zwei richtigen Bossen im Spiel.

len sich prima, aber man muss sie natürlich mögen. Wer keine Lust hat, in einem Shooter zwischen zwei Ballerorgien an irgendwelchen Wänden hochzurennen und Kletterhaken auszuwerfen, wird hier nicht glücklich.

Verrückte Viecher

In den Kämpfen bekommt ihr es mit einigen sehr ausgefallenen Kreaturen zu tun. Von grabenden Monstern mit wortwörtlichen Bohrköpfen über fliegende Kabutos mit Laserkannonen bis zu vielarmigen Schwertkämpfern, die eure Geschosse einfach zurückschlagen, ist alles dabei. Ihr bekämpft auch mal Springkasper und Feinde mit Rädern. Ausgerechnet einer der (gerade mal

zwei) Bosse im Spiel ist ein riesengroßer Gockel, der auf den Namen »Ancient Cock« hört und maximal unspektakulär ist. Die Monster reagieren allesamt gut sichtbar auf Waffentreffer. Nicht nur das Treffer-Feedback ist hervorragend, die Gegner sind auch sichtbar angeschlagen, wenn ihr sie verwundet. In die riesigen Onis könnt ihr klaffende Löcher schießen, und sie greifen trotzdem weiter an. Erledigt ihr Feinde mit einem Finisher, könnt ihr ihre Überreste vorübergehend als Spezialwaffe einsetzen und so beispielsweise mit der großen Oni-Keule Gegner zu Brei klopfen. Begleitet wird das von Wangs pausenlosen Sprüchen und fetziger Musik.

Die Waffen sind überwiegend Genrestandardkost, machen aber allesamt Spaß. Selbst der einfache Revolver erzeugt mächtige Einschläge, hat satten Sound und eine verdammt coole Nachladeanimation. Akimbo-Maschinenpistolen, eine Shotgun, einen Granatwerfer und die obligatorische Railgun gibt es auch, zudem bekommt ihr einen Püsterich, der riesige Shuriken verschießt. Alternative Schussmodi gibt es diesmal aber lei-

der keine, die meisten Waffen-Upgrades sind relativ unspektakulär und beschenken euch beispielsweise mehr Munition oder sorgen dafür, dass der Schuss eurer Railgun Feinde durchdringt. Per Rechtsklick schwingt ihr das Katana, wenn die Munition mal knapp wird. Mit dem Schwert erlegte Feinde hinterlassen Munition, mit Schusswaffen besiegte Monster hinterlassen Heilkram. So hat man einen Grund, beides zu nutzen.

MEINUNG

Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



Ich mag Lo Wang lieber als Typen wie Duke Nukem oder Sam Stone. Wang ist ein Nerd, er geht seinem Umfeld auf die Nerven, hat immer den schlimmstmöglichen Spruch für jede Situation parat und zitiert einige meiner liebsten Comics und Filme. Ich habe Spaß an den Witzen in Shadow Warrior 3, die teilweise so schlecht sind, dass man mit ihnen problemlos ein kleineres Tier töten könnte: »Ich habe gerade ein braunes Baby zur Welt gebracht!« Ich mag es auch, Löcher in japanische Oger zu schießen, die das anscheinend überhaupt nicht juckt. Das Gunplay ist hervorragend, das Treffer-Feedback ist prima, die Action macht ordentlich Laune. Auch die Sprungpassagen sind okay, weil sie gut aussehen und sich sehr angenehm spielen. Aber irgendwann beherrscht du sie im Schlaf, irgendwann hast du auch jeden Gegner gefühlt hundert Mal besiegt, und du fragst dich, ob jetzt noch irgendwas kommt oder ob es bald vorbei ist. In einem Spiel, das eh nur fünf Stunden dauert. Für 40 Euro ist mir das zu mager.

Macht ihr Monster mit einem blutigen Finisher platt, erhaltet ihr dafür vorübergehend Buffs und Spezialwaffen.



Zwischen den Kämpfen schwingt ihr euch am Kletterhaken durch die Levels. Sieht cool aus und passiert ganz easy auf Knopfdruck.



Die Waffen sind Standardkost, ihre Modelle sind aber spektakulär und sehr detailliert.



Schöne neue Welt

Shadow Warrior 3 sieht toll aus. Von den malerischen Panoramen in der Spielwelt über die wirklich sagenhaft abartigen Kreaturen bis zu den sehr detaillierten Waffen ist das Teil einfach sexy, auch wenn es hier keine Optionen für HDR oder Raytracing gibt. Wer den Vorgänger gespielt hat, merkt aber auch, dass die Umgebungen aus der ersten Spielhälfte nicht wirklich neu sind. Sonnenuntergang, Klippen, viele kleine Höhlen, Pagoden und Bambuswälder – sieht alles noch so super aus, wie wir es aus Shadow Warrior 2 in Erinnerung hatten. Und dann ändert sich an diesen Umgebungen bis auf den Stand der Sonne lange Zeit nichts. Später wird der Wald auch mal dichter, es gibt eine Eislandschaft, so abwechslungsreich wie im Vorgänger wird es aber nie. Immerhin gibt es ganz am Ende noch mal ein richtig abgedrehtes Level, das wollen wir hier aber nicht spoilern.

Generell ist der recht überschaubare Content unser größter Kritikpunkt am Spiel. So toll die schicken Landschaften, die spaßigen Sprungeinlagen und die abgedrehten Gegner auch sind, hätten wir uns etwas mehr von allem gewünscht. Wir hätten gerne eine der vom Drachen verwüsteten Städte gesehen, hätten uns mehr und vor allem interessantere Upgrades für Wang und seine Waffen gewünscht und uns auch sicherlich nicht über einen oder zwei zusätzliche Bosskämpfe beschwert. Ja, es ist ein AA-Spiel zum AA-Preis, aber für immerhin 40 Euro



Wang findet sonderbare neue Verbündete wie diesen Tanuki.

sind fünf Stunden Spielspaß einfach recht dünn, zumal sich die Spielmechaniken gegen Ende etwas ziehen. Gerade auf den höheren Schwierigkeitsgraden sind die letzten Arenen mit bereits bekannten Kugelschwämmen vollgestopft, wo doch neue (Boss-)Monster einfach angemessener und damit spaßiger gewesen wären.

Derb, flach, lustig

Unterm Strich fühlt sich Shadow Warrior 3 fast wie eine Standalone-Erweiterung oder eine Art Spin-off und weniger wie ein vollwertiges Spiel an. Was drinsteckt, funktioniert und macht Spaß, aber es nutzt sich gegen Ende ab, wiederholt sich etwas zu oft, ist eine Spur zu dünn. In einem Sale kann man das Teil immer noch bedenkenlos abgreifen, besonders dann, wenn man auf Lo Wang und seine herrlich dämlichen Sprüche steht. Die wiederholen sich mit der Zeit

zwar auch oft, sind aber witzig und haben nicht selten einen gewissen Fremdschäm-faktor, im positivsten Sinne. Es hilft, wenn man Fäkalhumor lustig findet.

Technisch ist das Spiel fast einwandfrei. Dank Nvidia DLSS und AMD FSR läuft Shadow Warrior 3 mit entsprechender Hardware auch in 4K mit Bildraten im dreistelligen Bereich. Jedoch sorgen die an und für sich tollen, zahlreichen Render-Videos im Spiel für gelegentliche Nachladeruckler. Das Spiel wechselt regelmäßig zwischen Gameplay und Videosequenzen, dann bekommt die Bildwiederholrate für einen Augenblick Schluckauf. Abstürze oder auffällige Bugs hatten wir mit dem mittlerweile veröffentlichten Day-One-Patch aber keine. ★

SHADOW WARRIOR 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 3470 / Phenom II X4 965
GTX 760 / Radeon R7 260X
8 GB RAM, 31 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 6950X / Ryzen 7 2700
GTX 1080 / Radeon RX 5700
8 GB RAM, 31 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- 👍 schicke Umgebungen
- 👎 fetzige Musik
- 👍 coole Yokai-Gegner
- 👎 sexy Knarren
- 👎 wenig visuelle Abwechslung

SPIELDESIGN



- 👍 geiles Waffen-Handling
- 👎 tolles Treffer-Feedback
- 👍 hervorragende Steuerung
- 👎 spaßige Kämpfe und Sprungpassagen
- 👎 nutzt sich gegen Spielende ab

BALANCE



- 👍 gutes Waffen-Balancing
- 👎 reichlich Checkpoints
- 👍 drei Schwierigkeitsgrade
- 👎 keine Frustramente gegen Ende etwas zäh

ATMOSPHERE / STORY



- 👍 lustige Gags und Sprüche
- 👎 coole Render-Sequenzen
- 👎 Story eher uninteressant
- 👎 lahme Bosse
- 👎 schwaches Ende

UMFANG



- 👍 gutes Waffenarsenal
- 👎 gute Gegnervielfalt
- 👎 kurze Spielzeit
- 👎 kaum interessante Upgrades
- 👎 kaum Entdeckungen

FAZIT

Spaßiger Shooter mit derbem Humor, rasanten Sprungpassagen und exotischen Monstern, dem später die Puste ausgeht.



Wangs Waffenarsenal ist deutlich kleiner als zuvor, fühlt sich aber durchweg mächtig an.

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.



EINE APP FÜR ALLES

GameStar und Sonderhefte komfortabel in einer App kaufen und lesen

HEFTVIDEOS

Alle GameStar-Videos der jeweiligen Ausgabe als Stream dabei

ARCHIV

Zugriff auf komplettes GameStar-Heftarchiv während Abolauzeit*

JETZT DOWNLOADEN

www.gamestar.de/epaper



* Nur bei direkter Bestellung eines digitalen GameStar-Abos über den GameStar-Shop unter www.gamestar.de/shop. Kein Archivzugriff beim Abokauf über Google Play oder Apple App Store. GameStar erscheint im Verlag Webedia Gaming GmbH, Ridlerstr. 55, 80339 München, Registergericht München, HRB 99187, Geschäftsführer: Nicolas John. Die Kundenbetreuung erfolgt durch den GameStar Kundenservice, durchgeführt durch die ZENIT Pressevertrieb GmbH, Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Geschäftsführer: Joachim John



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

New Work



SO VERÄNDERT SICH DIE SPIELEBRANCHE

Die Arbeitsbedingungen in der Spielebranche gelten als schlecht. Doch einige Studios gehen als Beispiel voran und sagen Nein zu Crunch, Arbeit im Büro und 9-to-5-Arbeitsrhythmus. Von Nora Beyer



Felix Falk, Geschäftsführer des Branchenverbands Game e.V., meint: »Die Corona-Pandemie hat die Entwicklungen der vergangenen Jahre zusätzlich beschleunigt.«



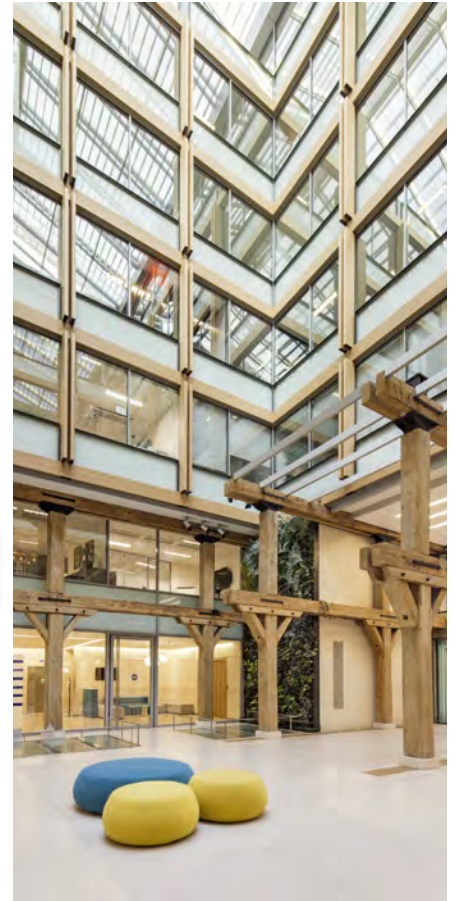
Das Problem: »New Work ist ein Trendbegriff«, meint Prof. Dr. Carsten Schermuly, einer der führenden Experten zum Thema Neue Arbeit, im Gespräch mit GameStar.

Der einstige Traumjob Spieleentwickler hat zuletzt stark an Ansehen verloren. Sexismusklagen gegen weltweit führende Spielestudios, toxische Arbeitskulturen und eine Industrie, in der Crunch-Arbeit mittlerweile mehr Regel als Ausnahme ist. Junge Talente werden in zahllosen Überstunden verheizt, Menschen als bloße Ressource ausgebrannt. Dass es auch anders geht, beweisen ein paar mutige Vorkämpfer. Sie nehmen Abstand vom starren 9-to-5-Bürogesetze, öffnen sich für Vier-Tage-Woche, Homeoffice, Vertrauensarbeitszeit. Die Pandemie hat den Wandel beschleunigt.

Wenn Lea Schönfelder morgens zur Arbeit geht, muss sie kein langes Pendeln in stickigen Vorstadtbahnen hinter sich bringen. Kein Hetzen ins Office in letzter Minute, weil mal wieder Stau auf der Einfahrtstraße war. Sie steht einfach auf, geht die paar Schritte



Dontnod Entertainment stellt es den Mitarbeitenden frei, ob sie im Büro oder von zuhause aus arbeiten wollen. Das haben die Beschäftigten hier selbst entschieden. (Quelle: Dontnod)



zu ihrem Laptop und schaltet ihn ein. Es ist 9 Uhr Ortszeit in London, wo sie derzeit wohnt. Und 10 Uhr in Berlin, wo der Großteil ihres Spielestudios Fein sitzt. Man trifft sich zum täglichen Guten-Morgen-Meeting. Es wird besprochen, was ansteht, wer was bis wann macht. Komplett remote, also digital. Für Lea bringt das klare Vorteile: »Man kann frei entscheiden, wo man leben will«, erzählt sie uns im Telefoninterview aus ihrer englischen Wahlheimat.

Bei Dennis Quaisser ist der Weg zur Arbeit ähnlich kurz. Auch er kann von daheim aus arbeiten. Sein zusammen mit Studienkollegen erst 2021 – mitten in der Pandemie – gegründetes Studio Suspicious Games kennt gar keinen anderen Modus. Aber: »Manchmal brauche ich einen Tapetenwechsel.« Dafür hat er sich in einem Coworking-Space in der Nachbarstadt eingemietet. So

kann er frei entscheiden, wann er unter Leute gehen will und wann nicht. »Die Wahl zu haben, das ist das, was das Remote-Arbeiten so vorteilhaft macht.«

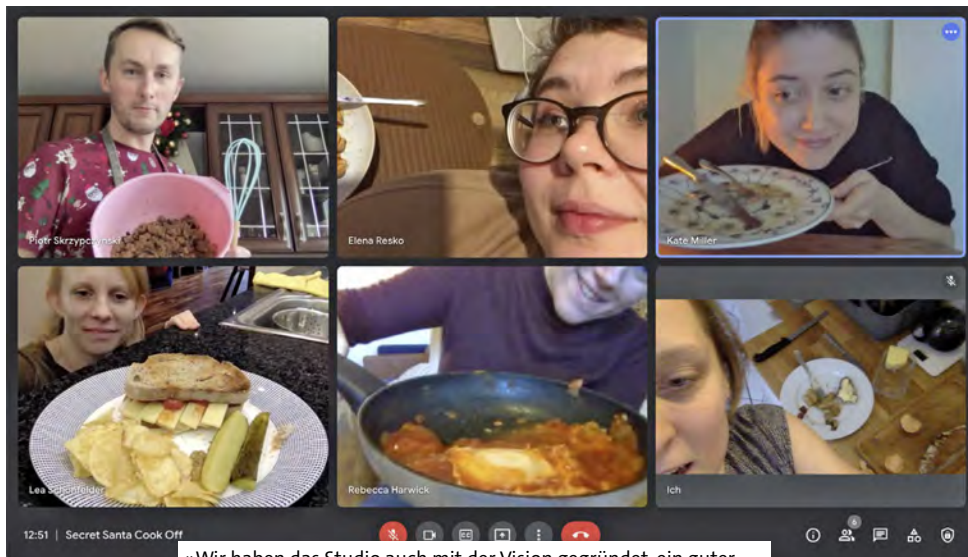
Der Spielebranche gehen langsam die Mitarbeitenden aus

Fein und Suspicious Games sind dabei längst keine Einzelfälle mehr. Humane(re)s Arbeiten ist Thema auch bei großen Studios. Zuletzt führte etwa das zu Square Enix gehörende Eidos Montreal die Vier-Tage-Woche ein. Ein Versuch, qualifizierte Mitarbeiter anzulocken – und möglichst lange zu halten. Denn die Fluktuation ist hoch: Für eine Umfrage der International Game Developers Association (IGDA) gab ein Großteil der befragten Entwickler an, dass sie nicht erwarten, länger als drei Jahre bei demselben Arbeitgeber beschäftigt zu sein. Das Spielege-

schäft ist eine Branche auf dem Sprung, die für Familie und Freizeit wenig Raum lässt. Das ist ein Problem, das vor allem in der Branche beschäftigte Frauen trifft, die sich oft noch zwischen Kind und Karriere entscheiden müssen und ohnehin nach wie vor in der Minderheit sind. Laut IGDA sieht das typische Arbeiterprofil in der Spielebranche immer noch folgendermaßen aus: männlich, Mitte 30, Universitätsabschluss, keine Kinder.

Die Co-Founder Lea Schönfelder und Franziska Zeiner wollten dazu eine Alter-





»Wir haben das Studio auch mit der Vision gegründet, ein guter Arbeitgeber zu sein.« Das Team von Studio Fein. (Quelle: Fein)



native schaffen und haben sich mit ihrem Studio Fein auf Casual Games für Frauen spezialisiert. Schönfelder: »Wir haben das Studio auch mit der Vision gegründet, ein guter Arbeitgeber zu sein. Ich bin überzeugt, dass beides zusammen geht – Top-Arbeit und Familie. Es muss kein Entweder-Oder sein.« Die Überzeugung, dass die Arbeitsbedingungen, die die Branche bislang diktiert, nicht in Stein gemeißelt und schon gar nicht lebenswert sind, greift um sich. Und wird auch mehr und mehr von den Beschäftigten selbst eingefordert. Als etwa Epic Games im Oktober vergangenen Jahres die während der Pandemie eingeführte Vier-Tage-Woche wieder kippte, ging ein Protestschrei durch die Reihen der Beschäftigten. Die Mitarbeiter der Quality-Assurance-Abteilung von Entwickler Raven Software machten jüngst durch die Gründung einer Gewerkschaft auf sich aufmerksam; Studiobesitzer Activision Blizzard tut derweil alles, um die Arbeit der Arbeitnehmervertreter zu behindern.

Der Corona-Umbruch

Die Pandemie hat das (Selbst-)Verständnis von Arbeit in vielen Studios grundlegend geändert. Weltweit und auch in Deutschland. Dabei war sie aber eigentlich nur Brandbeschleuniger einer bereits länger stattfindenden Entwicklung. Das erzählt uns Renee Git-

Das nagelneu gegründete Studio Gardens um Chris Bell und andere erfahrene Entwickler will seine Mitarbeiter hegen und pflegen wie die Gärten im Stunionamen. (Quelle: Gardens)



tins, ehemalige Executive Director der International Game Developers Association, im Interview: »Die Pandemie hat als Booster für die Flexibilität vieler Entwicklerteams gewirkt. Studios waren gezwungen, ihre technischen Standards auf Remote-Work umzurüsten. Es konnte außerdem viel experimentiert werden, was die Kommunikation und Kollaboration angeht. Das, was sich da nun als besonders wirksam für die Arbeitsprozesse herauskristallisiert hat, das wollen viele behalten – auch nach der Pandemie.« Mehr Studios würden Remote-Work anbieten und manche sogar ihre gesamte Arbeitsweise auf digital umstellen. In Deutschland zeigt sich ein ähnliches Bild. Felix Falk, Geschäftsführer des Branchenverbands Game e.V., meint: »Die Corona-Pandemie hat die Entwicklungen der vergangenen Jahre beschleunigt.« Denn bereits davor habe die Branche vor Herausforderungen gestanden: »Auch die deutsche Games-Branche kämpft schon seit Jahren mit dem Fachkräftemangel. Daher steigern die Unternehmen ihre Attraktivität als Arbeitgeber mit Maßnahmen wie Homeoffice-Regelungen, flexiblen Arbeitszeiten und Fortbildungsmöglichkeiten.« Bundesweit wie international gelte: »Nur wer als Arbeitgeber besonders attraktiv ist, kann die besten Mitarbeitenden für sich gewinnen. Und das entscheidet langfristig ganz maßgeblich über den Erfolg.«

Aufgewachsen in der Apokalypse

Fließend sind die Übergänge dabei nicht. Spiele mussten wegen der Umstellung auf die neuen Arbeitsschritte im Homeoffice verschoben oder ganz auf Eis gelegt werden. Wenn das nicht geschah, kam es zu Bug-Katastrophen wie bei Battlefield 2042 oder der Konsolenversion von Cyberpunk 2077. Mittlerweile scheint sich die Industrie aber auf ihren neuen Modus Operandi eingespielt zu haben. Es gibt aber auch noch die Apokalypsenkinder, also Studios, die während der Pandemie das Arbeiten angefangen haben und es gar nicht anders kennen. So wie Dennis Quaisser vom deutschen Studio Suspicious Games. Er hat gemeinsam mit zwei Studienkollegen mitten in der Pandemie

eine Firma gegründet. Ihr Action-Adventure Saligia wird vom FilmFernsehFonds (FFF) Bayern und vom Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur gefördert. Die drei arbeiten komplett remote. Ein Miteinander gibt es trotzdem, nur eben ganz digital. Das virtuelle Büro ist über Discord-Channels organisiert. Da kann simpel versinnbildlicht werden, wer wo gerade ist, zum Beispiel in der »Cafeteria« – also in der Mittagspause. Oder im »Deep Focus«, wenn man gerade nicht gestört werden will.

Auf die Frage nach ihrer Arbeitskultur antwortet Dennis im Gespräch mit uns augenzwinkernd: »Ein familiärer Hackerspace – das würde uns derzeit ganz gut beschreiben.« Frisch aus dem Studium, dann gleich rein in die Studiogründung. Und das mitten in der weltweiten Pandemie. Keine einfache Aufgabe. Aber: Welche Arbeitskultur sie haben wollen, darüber haben sich die drei von Anfang an Gedanken gemacht. »Uns ist es nicht wichtig, wie viele Stunden in der Woche gearbeitet wird. Wichtig ist, dass jeder seine Aufgaben schafft. Wir arbeiten nicht um der Stunden Willen. Da ist viel auch gesunder Menschenverstand.«

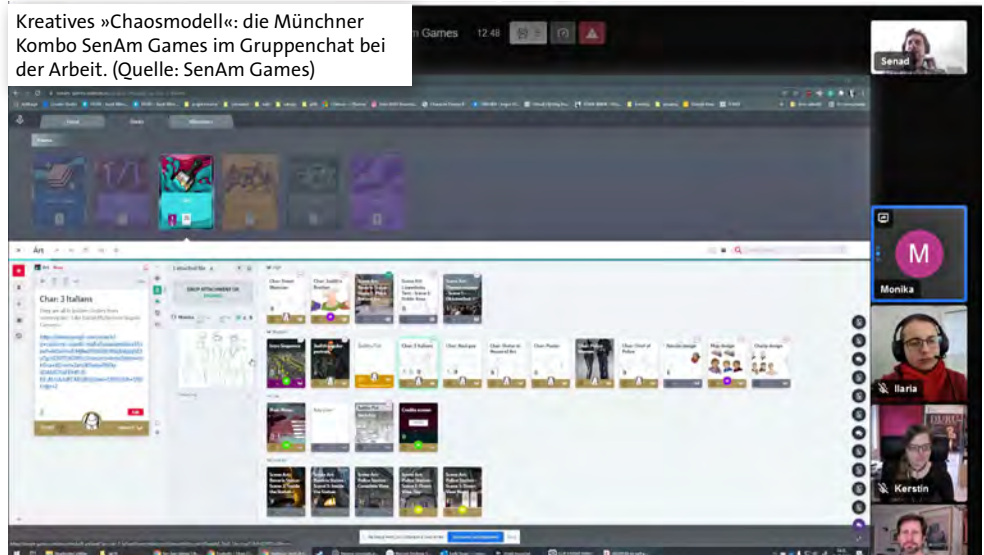
Fein: Frauenpower

Es geht also auch anders. Wir haben uns in der Entwickler-Community umgehört, und da sind die Arbeitsbedingungen der Branche natürlich Thema Nummer eins. In einem Dev-Meetup-Discord bekommen wir ein inoffizielles Google-Doc geschickt, in dem sich eine umfangreiche Übersicht über Studios und ihrer Arbeitsbedingungen findet – wer Remote-Work anbietet und wer nicht. Gute Arbeitgeber sprechen sich in der Branche schnell herum – schlechte aber auch.

Für diesen Artikel haben wir mit Studios gesprochen, die alternative Arbeitsmodelle bereits nutzen. So wie das bereits erwähnte Studio Fein um Lea Schönfelder und Franziska Zeiner. Schönfelder erzählt uns: »Wir arbeiten 32 Stunden in der Woche, verteilt auf fünf Tage. Wir hatten ursprünglich mal mit einer Vier-Tage-Woche angefangen, aber da haben wir dann gerade im Homeoffice gemerkt, dass acht Stunden Arbeit am Stück einfach nicht realistisch sind.«

Von 10 bis 14 Uhr ist die Kernarbeitszeit bei Fein. Alles davor oder danach ist größtenteils dem Leben und den Bedürfnissen der einzelnen Beschäftigten überlassen. Das ermöglicht vieles: »Sport zum Beispiel, oder dass Angehörige gepflegt werden können, egal ob Kinder oder Eltern.« Von Crunch hält man bei Fein nichts: »Zusätzliche Zeit wird immer bezahlt. Nur dann eben mit dem Wohlergehen der

Kreatives »Chaosmodell«: die Münchner Kombo SenAm Games im Gruppenchat bei der Arbeit. (Quelle: SenAm Games)



Beschäftigten, wenn die ausgelaugt sind und nicht mehr können.«

Derzeit arbeitet das sechsköpfige Team komplett remote, fast alle in Berlin, Schönfelder in London. Ihr Tipp für funktionierendes Remote-Arbeiten: »Eine regelmäßige und lebendige Kommunikation aufrechterhalten, in der es auch nicht immer nur um Arbeit geht, sondern um den Menschen und was ihn gerade bewegt.« Und: »Die gemeinsame Vision ist wichtig. Es funktioniert nur, wenn man über die Vision spricht, auch wenn sie noch kein Streitthema ist.«

Gardens pflegt Mitarbeiter

Ein interessantes Arbeitskonzept hat auch Gardens. Das nagelneue Studio mit hochkarätiger Besetzung hat eine große Vision. Wie Suspicious Games wurde Gardens während der Pandemie 2021 gegründet. Das Team besteht aus Entwicklern und Designern, die an Titeln wie Fallout, The Elder Scrolls 5: Skyrim, What Remains of Edith Finch und Journey beteiligt waren. Die Idee: ein Studio, das Transparenz, Diversität und Inklusivität wirklich lebt und nicht nur gute Spiele macht, sondern das Wohlergehen der Beschäftigten in den Vordergrund stellt. Daher stamme auch der Name, erklärt uns CEO Chris Bell: »Wir haben uns mitten in der Pandemie gegründet mit der Vision eines Studios, das sich um seine Beschäftigten wirklich kümmert. Deswegen auch der Name. Gärten gedeihen am besten, wenn man sie hegt und pflegt und ihnen Raum, Zeit und die Ressourcen gibt, aufzublühen. Bei Menschen ist das ganz ähnlich.«

Das zehnköpfige Team arbeitet 35 Stunden in der Woche, derzeit vollständig remote. Die Skandale und Unmenschlichkeiten rund um die Spieleindustrie, die derzeit Schlagzeilen machen, waren auch ein Grund dafür, das Studio zu gründen: »Toxizität und Missbrauch ziehen sich leider quer durch die Branche. Einiges davon haben wir am eigenen Leib erlebt. Auch deswegen haben wir Gardens gegründet: um einen Ort zu schaffen, der sicher ist und an dem man gemeinsam wachsen kann.« Bell kann aus sei-

ner Zeit bei anderen Studios über schlimmen Crunch berichten: »Nach dem Launch eines meiner letzten Spiele war ich völlig am Ende. Das ging so weit, dass ich monatelang nicht mehr richtig arbeiten konnte.« Dass das jetzt bei Gardens nicht passiere, darauf gebe man hier gemeinsam acht.

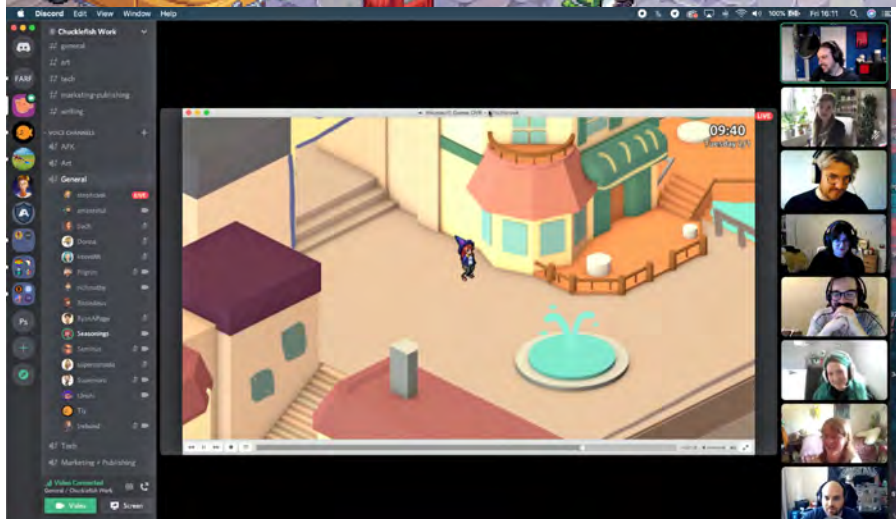
Ein festes Zuhause: Chucklefish und One More Game

Gegen die Fluktuation und das Nomadentum arbeitet das in London ansässige, aber ebenfalls remote arbeitende Studio Chucklefish. Für die derzeit 18 Beschäftigten wurde vor ein paar Monaten die Vier-Tage-Woche eingeführt, wie uns Chief Operating Officer Donna Orlowski erzählt: »Wir wollen Kreativen ein festes Zuhause bieten.« Was bei Chucklefish großgeschrieben werde: »Uns ist eine wirklich gelebte Work-Life-Balance wichtig, außerdem gibt es bei uns keinen Crunch.« Wenn es mal zu Überstunden komme, zum Beispiel bei Branchen-Events, dann müssten die Beschäftigten vorher oder nachher bezahlte Auszeiten nehmen.

Das Kreativteam um One More Game (OMG) hat derweil noch im Büro in Seattle angefangen. Während der Pandemie wechselte die Belegschaft komplett in die Remote-Arbeit. OMGs Spezialität sind Online-Spiele. Das Knowhow dafür haben sie von langen Jahren in der Branche für Spiele wie Warcraft, Diablo, Starcraft und Guild Wars. CEO und Gründer Pat Wyatt erzählt uns, dass sich nach all den Jahren im Business bei ihm eine so simple wie wirkmächtige Erkenntnis durchgesetzt habe: »Glückliche Entwickler machen bessere Spiele.« Daraus ergebe sich für OMG das entsprechende arbeitskulturelle Konzept: »Wir wertschätzen und respektieren unsere Mitarbeitenden und geben ihnen die Freiheit, wie, wann und wo sie arbeiten wollen.« Das Remote-Arbeiten bringe Unternehmen wie Beschäftigten viel, davon ist Wyatt überzeugt: »Wir können Leute von überall einstellen. Das vergrößert nicht nur unseren eigenen Talent-Pool dramatisch – das ist auch für die Menschen selbst von Vorteil. Sie sind glücklicher – kei-



Auch das Studio Chucklefish arbeitet remote effizient. Links ein Bild aus dem Gruppenchat und oben das Endergebnis. (Quelle: Chucklefish)



ne Umzüge, keine langen Pendelwege und mehr Freiheit und Flexibilität darin, wo man leben und arbeiten will.« Das komme am Ende auch den Spielen selbst zugute.

Kreatives »Chaosmodell«

Als »Chaosmodell« bezeichnet Senad Hrnjadovic den Arbeitsansatz seines Münchner Indie-Studios SenAm Games, das vom FFF Bayern gefördert wird. Hier arbeitet das Team seit seiner Gründung 2018 »international, remote und asynchron«, so CEO Hrnjadovic. Bei SenAm ist nur noch wenig zu spüren von klassischen, konservativen Arbeitskulturen: »Wir kommunizieren größtenteils schriftlich und haben selten Meetings. Dadurch kann jeder in seinem eigenen Tempo und Rhythmus arbeiten.« Eine kreative Entwickler-Combo, die weiter geht als viele andere: »Als absolute Obergrenze haben wir uns die Vier-Tage-Woche gesetzt.«

Anders arbeiten funktioniert

Anders arbeiten scheint also zu funktionieren. Und das kommt nicht nur den Beschäftigten zugute, sondern auch den Arbeitskul-

turen. Eine von Bloomberg zitierte Studie bestätigt das, was uns die unterschiedlichen Studios in den Interviews berichten: Nach einer Phase des Um- und Eingewöhrens im Zuge der pandemiebedingten Veränderungen arbeiten die Studios so effizient wie davor. Und vielerorts sogar effizienter, mit glücklicheren Mitarbeitern.

Da ist es kein Wunder, dass die International Game Developers Association in einer Umfrage im Sommer 2021 feststellte, dass mehr als die Hälfte der Studios ihren Beschäftigten Remote-Arbeitsangebote auch nach der Pandemie ermöglichen wolle. Haben wir es also geschafft? Haben wir dank der Pandemie eine Revolution im Arbeitsverständnis? Hin zu einer Arbeitskultur, die den Menschen in den Mittelpunkt stellt?

Trend New Work

Klar ist: Der bislang gefahrene profitfokussierte Ansatz verspricht zwar zumindest kurzfristig kommerzielle Vorteile, ist menschlich aber verheerend und auf lange Sicht auch für die Unternehmen schädlich. So sehen das nicht nur die von uns befrag-

ten Studios, sondern auch Experten vom Fach, die sich mit alternativen Arbeitsmodellen befassen. Hier vor allem wichtig: die New-Work-Bewegung. Deren Selbstverständnis: Der Mensch will arbeiten, aber so, dass er dabei Mensch sein darf. Also in einer sinnhaften Beschäftigung, bei der er sich kompetent fühlen kann. New Work ist gerade in aller Munde, viele Unternehmen holen sich New-Work-Coaches ins Haus, lassen sich beraten. Denn der Ansatz verspricht, Probleme zu lösen, mit denen nicht nur die Spielebranche zu kämpfen hat: Fachkräftemangel, überlastete Mitarbeiter, krankheitsbedingte Ausfälle.

Das Problem: »New Work ist ein Trendbegriff. Wie in einen Container wird da alles Mögliche hineingeworfen, und dann fischt man sich das raus, was einem reinpasst«, erzählt uns Prof. Dr. Carsten Schermuly. Er ist deutschlandweit einer der führenden Experten zum Thema und fasst New Work im Kern so zusammen: »Wir definieren New Work in unserer wissenschaftlichen Perspektive als Maßnahmen, die dazu geeignet sind, das psychologische Empowerment von Menschen zu fördern.«

Das setze sich zusammen aus dem Erleben von Bedeutsamkeit, Selbstbestimmung, Einfluss und Kompetenz am Arbeitsplatz. »Diese vier Dimensionen gemeinsam lösen das Empowerment-Gefühl aus.« Es reiche also nicht, einen neuen Tischkicker ins Büro zu stellen oder für alle einen Gaming-Teamabend über Discord zu organisieren.



Mehr als nur grüne Äpfel

Schermuly meint: Einzelmaßnahmen seien nicht genug. Wenn man Menschen etwa nur autonom arbeiten lasse, ohne dass sie sich dabei kompetent fühlen oder ihre Arbeit als bedeutsam wahrnehmen, dann gehe das schief. Ist das denn aber überhaupt messbar? Ja, sagt Schermuly: »Man kann Individualmessungen, aber auch Teammessungen durchführen und vergleichen. Das machen wir. Um herauszufinden, welche Maßnahmen wo überhaupt ansetzen müssen.«

Der Teufel steckt also mal wieder im Detail: »Wenn ich mir eine Sache rauspicke, dann ist das noch nicht New Work. Mit einmal ein paar grüne Äpfel hinstellen oder auch eine Vier-Tage-Woche einführen ist es noch nicht getan. (...) New Work ist auch nicht deckungsgleich mit Homeoffice. Das wird ja gerade gerne mal synonym verwendet.« Oft würden Einzelmaßnahmen ergriffen, und hinterher werde postuliert, dass man es jetzt geschafft habe. Schermuly sieht das kritisch: »Da fängt es ja eigentlich erst an. Das ist ein komplexes Gefüge von Digitalisierung, Demokratisierung und Dezentralisierung.« Sein Rat: »Die Unternehmen müssen an die substanziellen Fragen herangehen, vor denen man sich oft noch scheut.« Manche Unternehmen bieten Achtsamkeitskurse an und denken, sie hätten damit das Thema New Work abgehakt. An den wirklichen Strukturen ändere sich dabei aber nichts: »Es müssen andere Fragen gestellt werden«, so Schermuly: »Etwa: Wie können wir Macht teilen oder Entscheidungsprozesse gestalten? Wie können wir es schaffen, dass sich die Mitarbeitenden wirklich kompetent fühlen?«

Demokratisch: Dontnod

Beim französischen Spieleentwickler Dontnod Entertainment können Mitarbeiter Teil-



One More Game sieht einen deutlichen Vorteil im Remote-Arbeiten. (Quelle: One More Game)

habe wirklich erleben. CEO Oskar Guilbert beschreibt das Studio im Interview als »Unternehmen, bei dem der Mensch im Mittelpunkt steht«. Ihrem Remote-Arbeitskonzept haben sie sogar einen eigenen Namen gegeben: FROG – eine Abkürzung für Fully Remote Organization. Also ein komplett in Fernarbeit agierendes Unternehmen. Das Besondere: »FROG wurde nicht einfach über die Köpfe der Beschäftigten hinweg beschlossen, sondern in einem demokratischen Prozess verabschiedet. Mit 87 Prozent entschied sich die Mehrheit der Beschäftigten in einem Referendum im Herbst 2020 für das Arbeitskonzept«, erklärt uns Matthieu Hoffmann, HR-Director bei Dontnod.

FROG sieht zwei Modi vor, »Remote-Modus« und »Office-Modus«, zwischen denen sich die Mitarbeitenden entscheiden können. Im Remote-Modus wird vorrangig von zuhause aus gearbeitet. Dabei stellt das Studio die für ein optimales Homeoffice not-

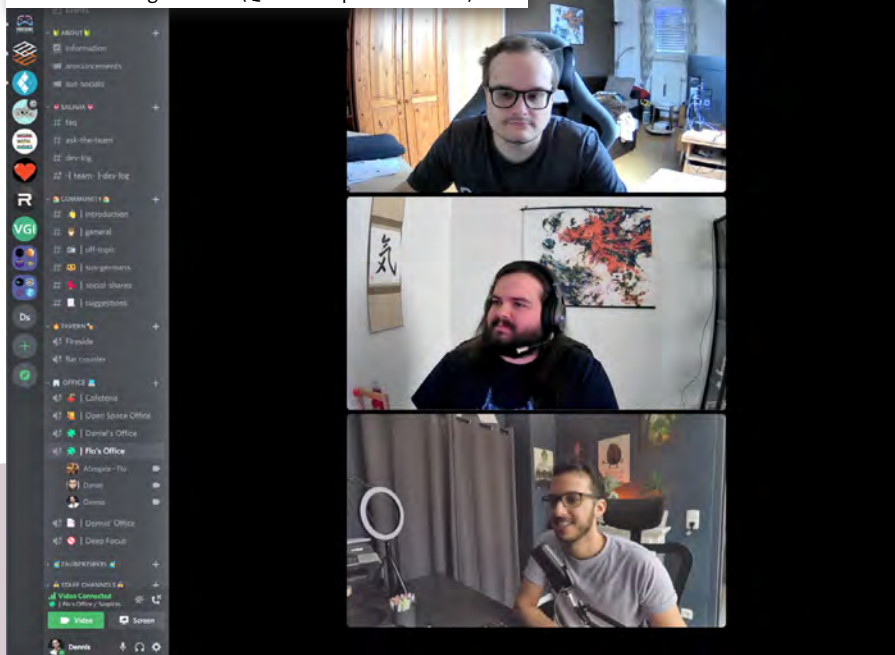
wendige Ausstattung wie Schreibtische, Stühle und Technik. Im Office-Modus findet die Arbeit vor allem im Präsenzbüro mit einem festen Arbeitsbereich statt. Aber das Studio setze auch hier auf Flexibilität, so Hoffmann: »Die Entscheidung kann immer rückgängig gemacht werden, die Modi sind nicht starr.« Etwa 70 Prozent der Beschäftigten würden das Remote-Modell nutzen, das Feedback sei bislang durchweg positiv.

Transparent und fair: Triple Topping

Noch ungewöhnlicher arbeitet das dänische Studio Triple Topping. Oberstes Prinzip hier: »Transparenz und Vertrauen«, erzählt uns CEO und Co-Gründerin Astrid Refstrup: »Den Mythos um geheimgehaltene Gehälter und Betriebsgeheimnisse habe ich noch nie verstanden.« Auf der Webseite kann man Arbeitsmodell, Gehaltstabellen und Werte des Studios nachlesen – öffentlich. Das Arbeitsmodell: mixed remote. Also teils im Büro, teils im Homeoffice. Alle verdienen den gleichen Grundlohn, egal in welcher Position. Boni gibt es nicht für Manager, sondern für Beschäftigte mit Kindern. Und: »Arbeiten nach 4 Uhr nachmittags ist nicht erlaubt. Weil wir glauben, dass das einen unfairen Wettbewerb erzeugt. Die Mitarbeitenden, die Kinder oder ältere Familienmitglieder betreuen, ziehen da den Kürzeren. Und das sind ja meistens die Frauen«, meint Refstrup.

So progressiv wie in ihrem Arbeitsansatz ist das Studio auch bei den Spielen. Der Erstling 2018 war das Jump&Run Spitkiss. Thema des Spiels: Polyamorie, wenn man also mehr als einen festen Partner hat. Ihr zweites Spiel Welcome To Elk, das von den Grenzgebieten zwischen Humor, Trauma und Ausgrenzung handelt, wurde mehrfach ausgezeichnet. Darunter in der Indie Arena Booth auf der gamescom 2019. Zum Thema Crunch hat Refstrup eine klare Meinung: »Ist uns zu teuer. Langfristig sind die Kosten von Crunch immens. Neue Leute einzustellen, ist teuer. Leute wegen Stress und Krankheit zu verlieren, ist teuer. Sei einfach kein Arschloch. Behandle deine Leute mit Respekt.« ★

Aus dem Studium in die Studiogründung während der Pandemie: Suspicious Games haben einen guten Remote-Modus für sich gefunden. (Quelle: Suspicious Games)



Zehn Jahre Spec Ops: The Line

MAKING OF ... SAND, MORAL UND GEWALT

Yagers Antikriegs-Shooter ist 2022 bereits zehn Jahre alt.

GameStar sprach mit seinen Entwicklern und zeichnet den Entstehungsprozess nach. Von Denis Gießler



ACHTUNG, SPOILER!

In diesem Artikel geht es unter anderem um eine bestimmte (und sehr berühmte) Szene aus Spec Ops: The Line. Außerdem werden die allgemeinen Themen und Motive der Geschichte genauer aufgedröselt. Das Ende der Story ist nicht Bestandteil dieses Artikels.

Unter gestapelten Zeichnungen und Skizzen liegt die blaue Tupperbox begraben. Ihr Boden ist mit rötlichem Wüstensand bedeckt. 2008 hat ihn Yagers Art Director Matthias Wiese heimlich aus den Dünen um Dubai abgeschöpft, als er Eindrücke für einen neuen Shooter sammelte. Ein Shooter, der das Entwicklerteam von Yager Nerven kostete und der sich schlecht verkaufte. Aber auch ein Shooter, der dem Genre den Spiegel vorhielt und es mit seiner Story revolutionierte.

GameStar konnte mit sechs Entwicklern sprechen, die 2006 die Reise ins Herz der Finsternis antraten und sich auch zehn Jahre nach dem Release 2012 noch genau an die turbulente Zeit erinnern. Das ist die Geschichte von Spec Ops: The Line.

Aus Berlin nach Dubai

Wir schreiben das Jahr 2005. Das iPhone gibt es noch nicht, Grand Theft Auto: San Andreas erobert die Verkaufscharts, und

Duke Nukem Forever ist bereits ein Running Gag. Das kleine Berliner Studio Yager hat seit zwei Jahren kein neues Spiel mehr herausgebracht. Neue Aufträge sind nicht in Sicht, und das Geld wird langsam knapp. »Das war eine schwierige Zeit für uns damals, wir brauchten möglichst schnell einen Deal«, erinnert sich Timo Ullmann. 1999 gründet er mit Freunden Yager, die Wurzeln liegen in der ehemaligen DDR in Ostberlin. Das Team besteht 2005 aus etwa einem Dutzend Mitarbeitern und tüftelt an verschiedenen Ideen, darunter einem Action-Adventure im Star-Wars-Universum, das Star Wars: Battlefront ähnelt. Doch LucasArts ist nicht interessiert, blockt ab. Die Zeit wird knapp.

Ein Gameplay-Prototyp namens Stealth Ranger soll das Blatt wenden. Yager hat mehrere Monate an dem SciFi-Shooter geschraubt, darin befiehlt der Spieler ein Squad durch ein verwüstetes Dubai. »2006 haben wir den Prototypen 2K präsentiert, und die waren sofort interessiert«, sagt Ullmann. Besonders vom Dubai-Szenario sind die US-Amerikaner fasziniert. Die Wüsten-Metropole in den Vereinigten Arabischen Emiraten ist vielen in den USA damals noch weitgehend unbekannt. Das ehemalige Fischerdörfchen ist durch den Öl-Boom in die Höhe geschossen und trieft vor Dekadenz und Größenwahn. Mitten in der Wüste stehen Aquarien, Skipisten und Malls. Im Zentrum der Stadt thront das höchste Gebäude der Welt, das Burj Khalifa. Es ist der perfekte Schauplatz für einen Shooter.

2K bietet Yager an, den Prototypen auf Basis der Spec-Ops-Lizenz weiterzuentwickeln. Spec Ops: Rangers Lead the Way war 1998 der Auftakt der Reihe von Militärsimulationen für den PC. Take-Two Interactive kaufte



Abtrünnige US-Soldaten haben es sich in Dubai bequem gemacht. Sie verstehen nur eine Sprache: Gewalt.



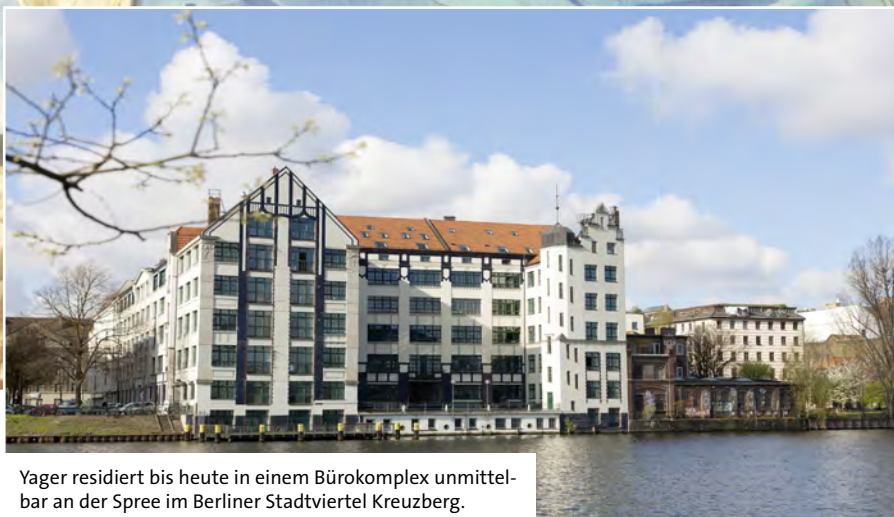
die Marke Anfang der 2000er Jahre, ein Reboot durch das ehemalige Studio Rockstar Vancouver scheiterte. Nun will man mit Yager einen neuen Versuch wagen.

2006 unterzeichnet das Studio den Vertrag mit 2K. Der Publisher hat zu diesem Zeitpunkt mehrere Shooter in der Entwicklung, die das Genre revolutionieren sollen. 2006 erscheint Prey mit einem Native American als Protagonist. 2007 folgt Bioshock, das in der Unterwasserstadt Rapture spielt und zum Meilenstein wird. 2K ist bereit, eine Menge Geld für Ideen zu investieren, die sich vom Shooter-Einheitsbrei abheben.

Stealth Ranger, der SciFi-Shooter

In den nächsten Monaten entwickelt Yager den SciFi-Prototypen weiter und legt den Schwerpunkt aufs Schleichen. Tarnanzüge ähnlich wie in Crysis sollen den Spielern unsichtbar machen, außerdem soll man Wände erklimmen können. Auch größere Außenlevels mit Fahrzeugen und Luftschiffen sind geplant. Vom späteren Spec Ops: The Line ist Anfang 2007 in der Blaupause bis auf die Dubai-Idee kaum etwas zu erkennen. »Das Gameplay hat gut funktioniert und Spaß gemacht, war aber noch generisch, hatte keinen roten Faden, und eine Story gab es auch noch nicht«, sagt Ullmann im Rückblick. 2K schlägt vor, den neuen Spec-Ops-Shooter mit einer starken Story zu verbinden.

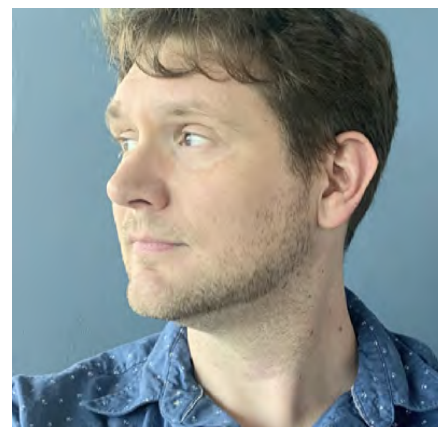
Für ein AAA-Spiel braucht das 2007 noch kleine Yager-Team viele neue Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter. Innerhalb weniger Jahre arbeiten beim Berliner Studio fast 100 Menschen, die interne Teamsprache wechselt von Deutsch auf Englisch. Yager zieht in sein heutiges Büro an der Spree in Kreuzberg, direkt an der früheren innerdeutschen



Yager residiert bis heute in einem Bürokomplex unmittelbar an der Spree im Berliner Stadtviertel Kreuzberg.



Mathias Wiese in Dubai beim Dünnenrollen. (Quelle: Yager/2K Games)



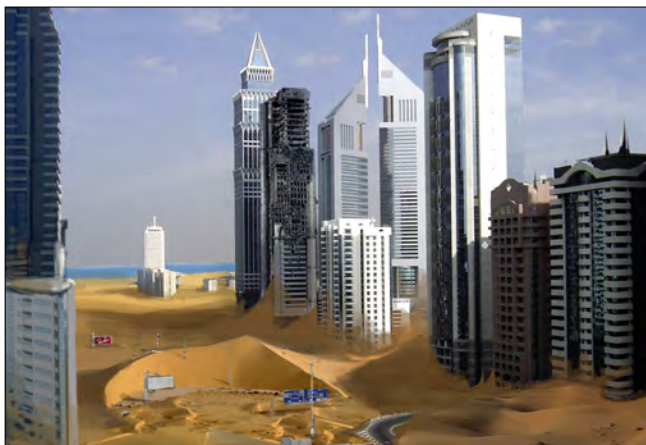
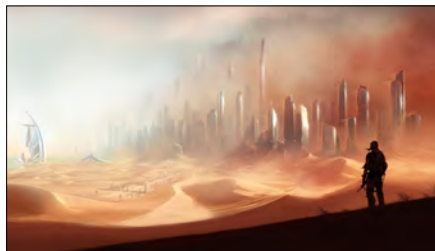
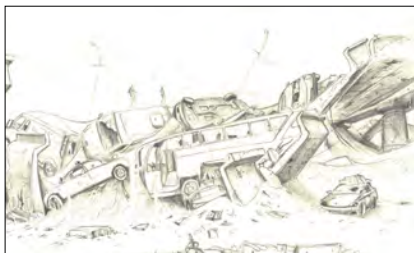
Walt Williams stößt zum Yager-Team dazu, um die Story von Spec Ops: The Line zu schreiben. (Quelle: Katie Williams)



Protagonist Walker zieht es immer tiefer in einen Strudel der Gewalt.

ARTWORKS

Bis der Look des virtuellen Dubais steht, fertigt Yager zahllose Skizzen an. Ursprünglich sollte Dubai auch grüne Flecken aufweisen und insgesamt ein bisschen freundlicher wirken. Der allgegenwärtige Sand kam erst später.



Grenze. Vom Meeting-Raum aus sieht man die sogenannte East Side Gallery, ein erhaltenes Stück Berliner Mauer, das gleichzeitig als Open-Air-Galerie genutzt wird.

Um das Studio bei der Story zu unterstützen, bringt 2K eigene Autoren mit, darunter Walt Williams, der als Lead Writer am Spiel arbeitet. »Die Geschichte in Dubai anzudeuten, war sehr spannend, außerdem konnten wir so eine Seite des Nahen Ostens zeigen, die im Genre der Militär-Shooter nur

selten vorkommt«, sagt Williams. Der Amerikaner pendelt während der Entwicklung zwischen den USA und Berlin und wohnt für ein paar Monate in einer Wohnung in Berlin-Friedrichshain (siehe Lesetipp-Kasten).

2007 beginnt das Genre der Militär-Shooter aus dem Boden zu schießen. Call of Duty wechselt mit Modern Warfare vom Zweiten Weltkrieg in ein Zukunftsszenario, Battlefield spielt seit dem zweiten Teil bereits in der Moderne, viele weitere Shooter sind in

der Entwicklung. »Das Genre war damals sehr überlaufen. Um herauszustechen, suchten wir uns eine eigene Nische darin«, sagt Williams. Die Nische, von der er spricht: den Krieg so wahrheitsgetreu wie möglich darzustellen, anstatt ihn zu feiern.

Gewalt hinterlässt Spuren

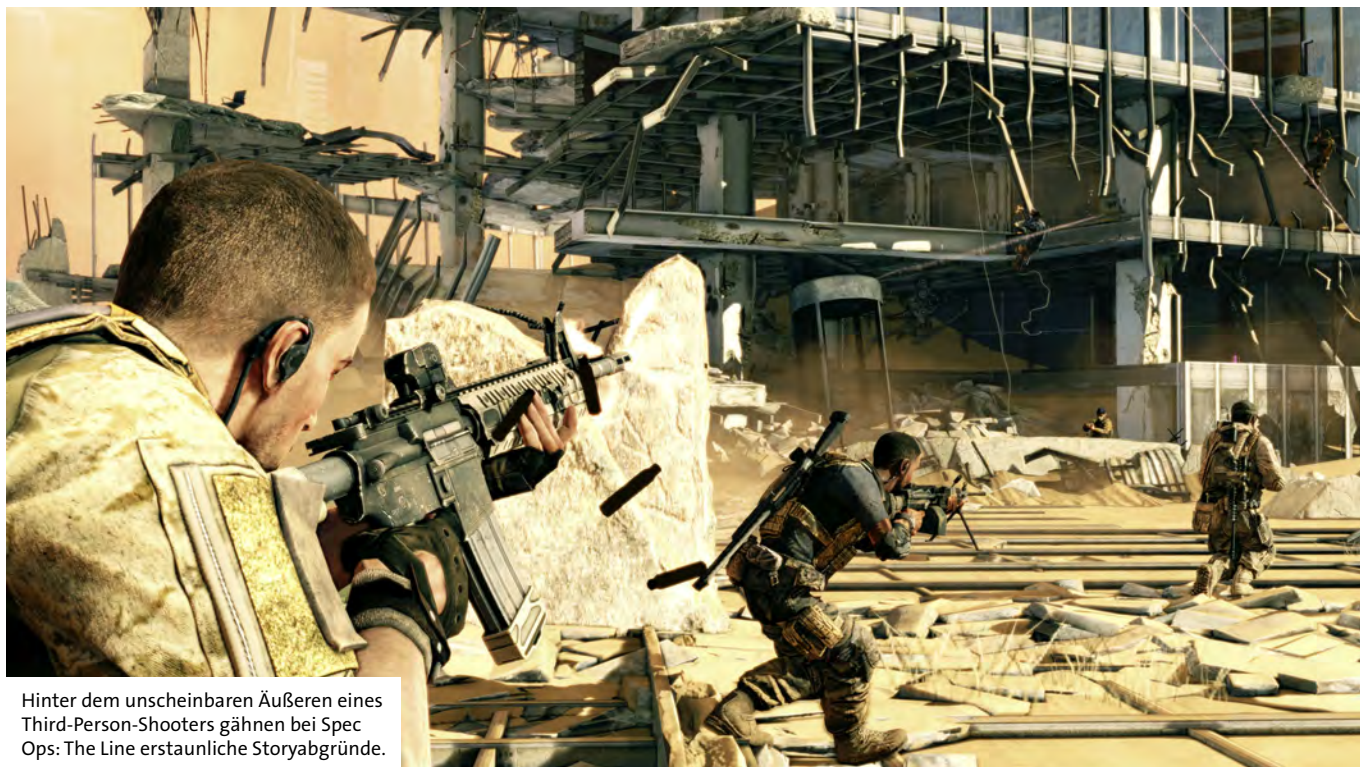
Krieg und Gewalt sind ein wesentliches Element von Computer- und Videospielen. In Strategiespielen bestreiten wir als Feldherren riesige Schlachten, in Ego-Shootern erschießen wir Hunderte von Gegnern, ohne weiter darüber nachzudenken. »Gewalt ist die vorherrschende Art und Weise, wie Spieler seit Jahrzehnten mit digitalen Welten interagieren, sie wird erwartet und ist finanziell und moralisch sicher«, sagt Williams. Das neue Spec Ops soll anders werden. Die Entwickler wollen den Spieler mit den Folgen seiner Taten konfrontieren. »Gewalt ist kein leerer, sinnloser Akt. Sie hinterlässt bei jedem eine Spur, und das wollten wir zeigen.« Das neue Spec Ops soll den Spieler auf eine Reise schicken. Als Inspiration nutzt Yager den Roman »Herz der Finsternis« von Joseph Conrad. Das Buch erscheint Ende des 19. Jahrhunderts und spielt in Belgisch-Kongo, einer Kolonie in Zentralafrika. Der Seemann Charlie Marlow berichtet von seiner Reise



Jörg Friedrich arbeitete als Game Designer bei Yager an KI und Level-design. (Quelle: Sebastian St. Schulz)



Timo Ullmann ist einer der Gründer von Yager und bis heute Geschäftsführer. (Quelle: Yager)



Hinter dem unscheinbaren Äußeren eines Third-Person-Shooters gähnen bei Spec Ops: The Line erstaunliche Storyabgründe.

als Dampferkapitän, der die Gräueltaten des europäischen Kolonialismus miterlebt. Auf dem Kongo fährt Marlow immer tiefer hinein ins namensgebende Herz der Finsternis auf der Suche nach dem Elfenbeinhändler Kurtz. 1979 greift Francis Ford Coppola die Idee in seinem Antikriegsfilm »Apocalypse Now« auf und verlegt sie in den Vietnamkrieg. Yager will das Herz der Finsternis nun nach Dubai verpflanzen. »Alle im Team waren von der Idee sofort überzeugt und wollten sie auf Spec Ops übertragen. Die Frage war nur, wie wir das genau anstellen sollten«, erinnert sich Jörg Friedrich. Er arbeitete als Game Designer bei Yager, kümmerte sich um die künstliche Intelligenz und wechselte dann zum Leveldesign.

Eine Flussreise wie in den Vorbildern kommt bei Spec Ops nicht in Frage. Zwar gibt es in Dubai den Dubai Creek, der ist aber nur 14 Kilometer lang, weshalb das Spiel dann ziemlich schnell zu Ende gewesen wäre. Stattdessen entscheidet sich Ya-



Creative Director Cory Davis nahm an einem Schusswaffentraining teil. (Quelle: Yager/2K Games)

ger für die Sheikh Zayed Road, die größte und bekannteste Straße Dubais. Ihr soll der Spieler folgen auf seiner Reise, an dessen Ziel das höchste Gebäude der Stadt steht, das Burj Khalifa. Die Reise dorthin soll der

Spieler in einem Delta-Force-Squad antreten, einer Eliteeinheit der US-Armee. Der Spieler steuert Captain Martin Walker, ihm folgen Lieutenant Alphonse Adams und Staff Sergeant John Lugo. Lead-Writer Williams überlegt sich die Namen und die Persönlichkeiten der Figuren. »Adams und Lugo wurden nach Freunden von mir benannt, die beim Militär waren. Einige Leute nehmen an, dass Walker nach mir selbst benannt wurde, aber die Wahrheit ist viel banaler.« Williams beruft ein Treffen ein, um den Namen der Hauptfigur zu besprechen. »Nun, er läuft viel, also nennen wir ihn Walker.« Bis die Figuren ihre endgültige Form erreichen, dauert es noch mehrere Jahre.

Die grünen Wiesen von Dubai

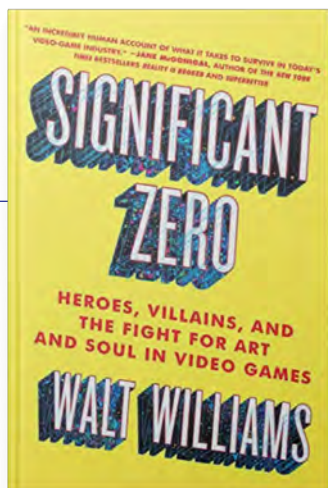
Auch Dubai wechselt als Schauplatz seine Gestalt im Laufe der Entwicklung. In frühen Versionen erreicht der Spieler eine Wüstenstadt, in der saftige Wiesen wachsen, wie Illustrationen von Art Director Mathias Wiese zeigen. Erst im Spielverlauf überrollt ein



Der Einsatz von weißem Phosphor stellt im Spiel einen Wendepunkt dar.

LESETIPP: SIGNIFICANT ZERO

Walt Williams, der bei Spec Ops: The Line als Lead Writer für die Story verantwortlich war, hat über seine Erlebnisse in der Spielebranche ein Buch geschrieben. Das ausschließlich in Englisch erhältliche »Significant Zero« (Atria Books, 304 Seiten, ca. 20 Euro) wirft ein Schlaglicht auf die Arbeitsumstände in der Branche und insbesondere bei Publisher Take-Two Interactive. Mit viel Witz zeigt Williams die Fallstricke der Spieleentwicklung auf und entzaubert den Beruf des Autors, unter anderem indem er die chaotische Entwicklung von Spec Ops: The Line zitiert.



Die Gameplay-Mechaniken von Spec Ops: The Line sind Cover-Shooter-Standard.



Die blaue Tupperbox mit echtem Sand aus Dubai steht immer noch im Yager-Büro.

Sandsturm Dubai. »Dabei entstanden tolle Lichtstimmungen und bizarre Formen«, sagt Wiese, der Bildhauerei studiert hat. In den fünf Jahren Entwicklungszeit zeichnet er tausende Skizzen und Storyboards, pro Meeting manchmal bis zu zwei Stück, die sich danach im Firmenkeller stapeln.

Um die Wüstenstadt realistisch abzubilden, reisen Wiese und Lead Artist Jason Flanagan 2008 in die Vereinigten Arabischen Emirate. Sie lassen sich Sanddünen herunterrollen und schütten sich Sand über die Köpfe, um zu sehen, wie er auf der Haut

aussieht. »Wir haben in diesen Luxushotels schon überall die Sanddünen gesehen«, sagt Wiese. Die beiden fliegen mit hundert Fotos von Hotellobbys und Hochhäusern im Gepäck zurück nach Berlin. Wiese kramt in seinen Erinnerungen und lässt die Fantasie spielen: Spec Ops soll optisch abwechslungsreicher werden als andere Shooter zu jener Zeit, klassische Lagerhallenlevels sind also für die Entwickler ein No-Go.

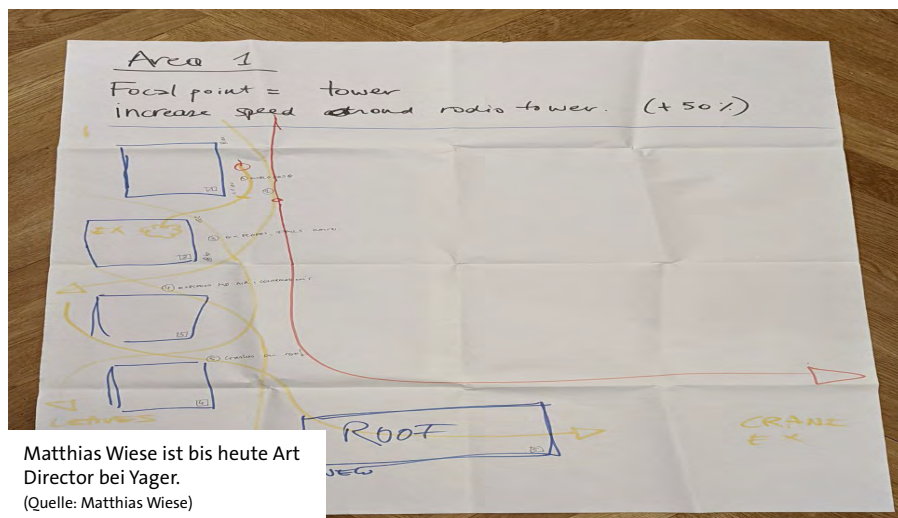
Wiese zeichnet Luxuslobbys, die mit goldenen Pfauen verziert sind, Malls und vertrocknete Schwimmhallen und versucht sei-

ne Ideen an die Leveldesigner zu verkaufen. »Als Art Director besteht dein ganzer Tag daraus, andere Leute von deinen Ideen zu überzeugen.« Um die Levels mit Leben zu füllen und die richtige Stimmung zu treffen, knipsen die Entwickler hunderte Screenshots, die die Concept Artists anschließend übermalen. »Damit kann man in die Zukunft schauen«, sagt Wiese.

Parallel läuft der Nachbau der Stadt in einer stark modifizierten Unreal Engine 3. Friedrich und die Leveldesigner achten darauf, dass die Spieler wissen, wohin sie gehen müssen. Früh ist klar, dass Spec Ops ein lineares Spiel wird. Special Effects Lead Florian Zender ist für die Sandstürme und Sandlawinen im Spiel verantwortlich und achtet darauf, dass die vielen Sandpartikel die Performance des Spiels nicht zu stark belasten. Besonders wenn Art Director Wiese mal wieder mit Illustrationen an seinem Schreibtisch steht, die technisch nur sehr schwer umsetzbar sind.

Zerstörbare Fensterscheiben platziert Zender mühsam per Hand, allein für die Intro-Sequenz opfert er mehrere Wochenenden. Auch die Animationen der Sandlawinen sind technisch anspruchsvoll.

Yager arbeitet von 2007 bis 2009 an Spec Ops: The Line, ohne dass das Spiel offiziell angekündigt wird. Viele im Team sind besorgt, dass das Projekt wieder eingestellt



Matthias Wiese ist bis heute Art Director bei Yager.
(Quelle: Matthias Wiese)



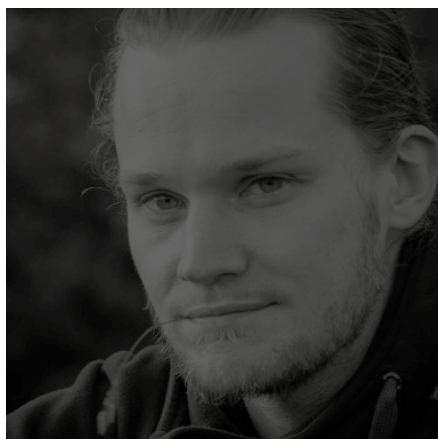
Das ungewöhnliche Szenario war einer der Hauptgründe, warum Take-Two Interesse an Yagers Shooter-Experiment Stealth Ranger zeigte.

wird, weil es Publisher 2K womöglich doch zu teuer geworden ist. Die Arbeit ist stressig, es wird gecruncht: »Arbeitswochen von 60 bis 80 Stunden gab es immer wieder«, sagt Ullmann. Als Geschäftsführer von Yager muss er einen ständigen Ausgleich finden zwischen kreativen Wünschen und den Ideen, die umsetzbar sind.

Die Stimmung im Team ist angespannt, auch wegen der ernsten Thematik des Spiels. »Unser Fokus lag auf einer düsteren, reifen und zum Nachdenken anregenden Erzählung«, sagt Cory Davis. 2008 stößt er zu Yager und arbeitet als Creative Director am Spiel. Über Jahre wird er die grundlegende Idee des Spiels sich und dem Team immer wieder vor Augen führen, die inmitten der kontroversen Inhalte verlorengehen kann.

Geschmacklosigkeit als Marketing

Spec Ops zeigt nicht nur Gewalt an Soldaten, sondern auch an Zivilisten. Ein kontroverses Thema, an dem andere Spiele zuvor



Der damalige Special Effects Lead Florian Zender arbeitet heute bei Machinegames in Schweden an der Wolfenstein-Reihe.

gescheitert sind. Eidos bringt 2004 den Vietnam-Shooter Shellshock: Nam '67 heraus, der die »Schattenseiten des Krieges« zeigen soll. Das Spiel bietet gesichtslose Charaktere und ergießt sich in geschmacklosen Grausamkeiten, die allein schockieren wollen. Der Shooter wird indiziert und gerät zu Recht in Vergessenheit. Auch der Shooter Six Days in Falluja steht in der Kritik. Der Titel bezieht sich auf ein Gefecht im Zweiten Irakkrieg Ende 2004, bei dem im Häuserkampf in der gleichnamigen irakischen Stadt mehr als 1.800 Menschen sterben, darunter 800 Zivilisten und mehr als 100 US-Soldaten. Konami will die Schlacht als ultra-realistischen Shooter umsetzen, wegen eines öffentlichen Aufschreis um die Geschmacklosigkeit des Settings stampft der Publisher das Spiel im April 2009 schließlich ein. Nun soll es aber doch noch Ende 2022 erscheinen, wird von Historikern aber wegen des fehlenden politischen Kontextes kritisiert.

»Zu schockieren, ist einfach«, sagt Williams. »Wir wollten bei Spec Ops über das bloße Schockieren hinausgehen.« Um dieses hohe Ziel zu erreichen, verknüpft Yager jede Szene im Spiel mit der Geschichte: Walker – und damit auch der Spieler – glaubt, das Richtige zu tun, während er seine Gruppe auf den falschen Weg führt. Dabei überschreitet er mehrere Grenzen, nach denen es danach kein Zurück gibt. Der Titel von Spec Ops ist geboren: The Line.

Auch Yager stößt bei der Entwicklung an seine Grenzen. Viele Arbeitsstunden, der ungewisse Ausgang, ob das Spiel überhaupt erscheinen wird, und die belastende Thematik um Kriegsverbrechen zehren an den Nerven. Bilder von Kriegsverletzungen und Napalmopfern aus dem Vietnamkrieg dienen als Vorlage, »das waren wirklich verstörende Aufnahmen«, erinnert sich Ullmann.

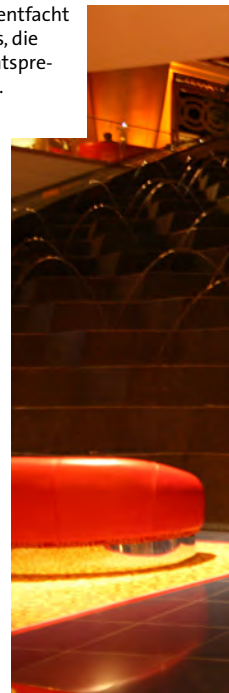
Allmählich beginnen die Figuren und die Geschichte ein Eigenleben zu entwickeln, das die Entwickler bei Yager in ihren Bann zieht. Sie versuchen, sich in die Situation der Figuren hineinzusetzen. »Walker, Lugo und Adams haben mich in meinen Träumen verfolgt und tun es immer noch«, sagt Creative Director Davis. Er verliert seine Hemmungen, taucht in die Geschichte ein und driftet in die Dunkelheit ab, wie er selbst sagt: »Sie fühlen sich an, als wären sie ein Teil von mir, es ist schwer zu beschreiben. Das kann eine sehr dunkle und geradezu traurige Erfahrung

Sieht aus wie Urlaub, ist aber Recherche: Lead Artist Jason Flanagan vor dem Burj al Arab.
(Quelle: Yager/2K Games)





Ein Trip nach Dubai (rechts) entfacht die Fantasie des Grafikteams, die Hotel-Levels sind im Spiel entsprechend farbenprächtigt (links).
(Quelle: Yager/2K Games)



rung sein, aber es ist eine echte Erfahrung, die ich sehr schätze und die ich nicht gegen ein glücklicheres Ende eintauschen würde.« Auch Williams taucht tief in die Geschichte und die Figuren ein, er verliert an Gewicht und kann nicht schlafen. Für die Ladebildschirme schreibt er kurze Texte, die direkt an den Spieler gerichtet sind: »Na, fühlst du dich schon wie ein Held?« und »Wie viele Amerikaner hast du heute schon getötet?«

Das Storyteam lässt das Squad allmählich durchdrehen. Die Figuren werden im Spielverlauf unprofessioneller, schreien herum und exekutieren gegnerische Soldaten. Die Kleidung ist zerfetzt, und ihre Gesichter sind blutverschmiert. Nicht nur für Walker und das Squad, auch für Yager ist Spec Ops: The

Line eine Reise ins Herz der Finsternis. Eine der für viele Spieler eindrucklichsten Szenen von Spec Ops entsteht über mehrere Jahre: die mit dem weißen Phosphor.

Der verbotene Kampfstoff setzt weißen Rauch frei, der hochentzündlich ist und schwere Verbrennungen verursacht. Menschenrechtsorganisationen stufen die Waffe als Kriegsverbrechen ein. Friedrich will weißen Phosphor im Spiel haben, weil es eine kontroverse Waffe ist. In einer ersten Idee sollte der Spieler Mörser und Phosphorgrenataten im Spiel umhertragen und an verschiedenen Stellen einsetzen können. »Aber wir haben uns schließlich dagegen entschieden, weil es nicht zur Erzählung gepasst hätte«, sagt Friedrich. Es ist eine Gratwande-

lung, Gewalt zu zeigen, um eine Botschaft zu vermitteln, dabei aber nicht zu explizit zu werden. So wird auch der Flammenwerfer als Waffe aus dem Spiel entfernt, weil er laut Davis »zu verheerend« war.

Vom weißen Phosphor bleibt nur das ursprüngliche Tutorial-Level im fertigen Spiel, das den Umgang mit dem Mörser erklärt. »Dann hatte jemand die Idee, eine Drohnenperspektive einzusetzen und den Spieler anschließend durch das Massaker laufen zu lassen, das er angerichtet hat«, sagt Friedrich. In der drastischen Szene bemerkt der Spieler, dass er dutzende unschuldige Zivilisten ermordet hat, darunter viele Frauen und Kinder. Vielen, die Spec Ops spielen, brennt sich die Sequenz bis heute ein. Speie-



Frühe Konzeptzeichnungen zeigen den für Stealth Ranger geplanten Science-Fiction-Look der Rüstungen.



ler und Spielerinnen sitzen entsetzt vor dem Monitor, sie fühlen sich schlecht, schuldig, dabei hatten sie geglaubt, das Richtige zu tun. Nach vielen Monaten und zahlreichen Iterationen ist damit eine der besten Szenen von Spec Ops: The Line entstanden.

Doch lieber ein simpler Shooter?

2009 wird der Shooter bei den Spike Video Game Awards angekündigt. Yager zweifelt immer wieder an seiner Idee: Kann ein Antikriegs-Shooter mit moralischen Entscheidungen überhaupt funktionieren? »Jahrelang haben wir untexturierte Männchen in grauen, untexturierten Umgebungen platziert. Wir hatten Zweifel im Team und überlegten, ob wir nicht einfach einen einfachen Shooter machen sollten«, sagt Friedrich. Es sei auch völlig unklar gewesen, ob die moralischen Entscheidungen im Spiel überhaupt eine Wirkung erzielen würden. Schon in vorherigen Spielen wie Bioshock konnte sich der Spieler entscheiden, ob er das Adam vollständig aus den Little Sisters heraus-saugt oder die Mädchen rettet.

In Spec Ops: The Line sind Entscheidungen zwiespältiger: Ist es wirklich besser, den CIA-Agenten am Leben zu lassen, nur damit er ein paar Minuten später grausam verbrennt? »Bei Gameplay weißt du irgendwann, ob es funktioniert oder nicht. Aber ob dir eine Entscheidung nahegeht oder nicht, ist viel schwieriger umzusetzen«, so Friedrich. Yager lädt deshalb immer wieder Playtester ein, erklärt den Spielern den Kontext, den es teilweise noch gar nicht gibt, und beobachtet genau die Reaktionen.

2010 und 2011 biegt Spec Ops: The Line auf die Zielgerade ein. »Das war eine sehr anstrengende Zeit«, sagt Ullmann. »Zu Beginn der Entwicklung hatte noch das Gameplay die Produktion bestimmt, nun war es die Story.« Levels müssen umgebaut werden, weil sie nicht zur Erzählung passen.

Schauspieler werden per Motion Capture in die Zwischensequenzen eingefügt, die Sprachaufnahmen laufen, man könnte denken, Spec Ops: The Line wird ein Antikriegsfilm. 2K hat zu diesem Zeitpunkt bereits Millionen in das Spiel gesteckt, nach fast fünf Jahren soll es nun endlich fertig werden. Bis zum Schluss fragen sich alle: Passt das wirklich alles gut zusammen?

Späte Genugtuung

Am 26. Juni 2012 schließlich erscheint Spec Ops: The Line. Mathias Wiese ist an diesem Tag in Italien und holt sich eine ausländische Spielezeitschrift an der Tankstelle. Auf dem Cover ist Spec Ops: The Line abgedruckt. »Wir waren alle sehr stolz, als das Spiel dann erschienen war, und warteten gespannt auf die ersten Wertungen.«

Gamespot schreibt als erstes Medium einen Testbericht. Die moralischen Entscheidungen seien nett, aber nicht wegweisend, und das Gameplay sei nicht mehr zeitgemäß. Die Website gibt eine 6,5. Die GameStar hingegen zieht 85 Punkte und lobt ex-



Matthias Wiese ist bis heute Art Director bei Yager. (Quelle: Matthias Wiese)

plizit die unter die Haut gehende Handlung, die Szene mit dem weißen Phosphor wird als Einstieg in den Artikel beschrieben, ohne Details zu verraten. Nutzt nur nichts. Die Verkaufszahlen sind enttäuschend, laut Schätzungen verkauft sich das Spiel bis Mai 2013 nur etwa 770.000 mal, Publisher Take-Two spricht davon, dass es unter den Erwartungen bleibe. Spec Ops: The Line lässt sich nur schwer vermarkten, weil es als gewöhnlicher Shooter beginnt und seine Geschichte erst im Spielverlauf entfaltet. Doch siehe da: die Wertungen werden besser. Insbesondere in der wichtigen Geschmacksrichtung der Spielerwertungen auf Steam.

Im Februar 2022 hat Spec Ops: The Line noch immer nur einen Metascore von 76 Punkten, auf Steam wird es hingegen als »äußerst positiv« eingestuft. Grafik und Gameplay sind zwar mittlerweile gnadenlos veraltet, doch das Spiel überzeugt immer noch durch seine Geschichte. Es kommentiert den Zustand des Shooter-Genres, in dem Spieler über Jahre konditioniert worden sind, auf alles zu schießen.

Spec Ops: The Line zeigt, welche emotionalen Möglichkeiten das Medium Computerspiel bietet. Auch Call of Duty setzt mittlerweile den zerstörerischen weißen Phosphor als Waffe ein. In Modern Warfare kann man den Kampfstoff im Multiplayer nutzen. Von den schrecklichen Auswirkungen der chemischen Waffe ist im Spiel aber nichts zu sehen. Spielfiguren fallen einfach tot um, mehr als ein Husten ist nicht zu hören.

Andere Shooter machen es besser und erzählen packende Geschichten: In der Metro-Reihe beispielsweise überleben wir in der Postapokalypse, in Wolfenstein: The New Order erleben wir in aller Brutalität die Tyrannei des Nazi-Regimes.

Yager ist durch Spec Ops: The Line weltweit bekannt geworden und hat sich stark weiterentwickelt. Einen Nachfolger soll es nicht geben. »Die Geschichte ist auserzählt«, sagt Williams. Viele ehemalige Yager-Entwickler arbeiten immer noch bei dem Berliner Studio. Timo Ullmann ist immer noch Geschäftsführer, Mathias Wiese zeichnet Skizzen als Art Director und erweitert den SciFi-Shooter The Cycle. Jörg Friedrich verlässt das Studio 2015, gründet mit Sebastian Schulz Paintbucket Games und veröffentlicht das preisgekrönte antifaschistische Indie-Game Through the Darkest of Times. Cory Davis gründet 2018 das Spielstudio Eyes Out zusammen mit Robin Finck, dem Gitarristen der Band Nine Inch Nails. Florian Zender ist zu Machinegames nach Uppsala in Schweden gewechselt, den Machern der Wolfenstein-Spiele.

Walt Williams arbeitet heute als Story Writer bei Insomniac Games, die zuletzt Ratchet & Clank: Rift Apart für die PlayStation 5 herausgebracht haben. An seine Erfahrungen mit Spec Ops: The Line denkt er oft zurück: »Das Spiel spricht die Leute immer noch an. Allein deshalb bin ich stolz darauf, daran gearbeitet zu haben.« ★

Gaming Virgin: Anno 1800

DIE ENTDECKUNG DER LANGSAMKEIT

Kann man Anno 1800 heute noch anfangen, wenn man es nie gespielt hat?

Unser Autor hat seine Frau als Versuchskaninchen eingesetzt. Von Alexander Krützfeldt



Alexander Krützfeldt

Alexander, 36, schreibt für Zeitungen und Magazine. Außerdem einmal im Jahr die Geburtstagseinladungen für seine Mutter. Dank Anno 1800 hat er gemerkt, warum er nie eine Modelleisenbahn besitzen oder mit dem Ernst eines Spätberufenen Oberstromleitungen fotografieren wird. Handwerklich ist er auch nur so mittelbegabt, und die meisten seiner Fehler sind ihm hinreichend bekannt. (Foto: Jörg Singer)

Ich habe meine Frau betrogen. Vielleicht habe ich auch die Redaktion übers Ohr gehauen. Natürlich weiß ich, dass das nicht okay ist. Die Geschichte geht so: An einem Wochenende fragte mich Peter Bathge, ob ich je Anno gespielt hätte. Ich sagte Nein. Daraufhin gab Peter mir ein bisschen zu freudig Anno 1800 samt allen sieben Millionen DLCs und meinte, ich solle bitte einen Text darüber schreiben. Ob man als Anfänger noch reinkommen könne. Das war natürlich eine Falle, warum sonst sollte er so besetzt sein von dieser Idee?

Drei Tage habe ich Anno 1800 ausprobiert. Ich habe Häuser in Rastern gezogen und geklont. Wirtschaftszweige schnell eta-

bliert und in Windeseile positive Bilanzen gehabt. Es war fordernd, keine Frage. Aber es fehlte das, was Peter sich offensichtlich wünschte: komplette Überforderung. Also kam ich auf eine Idee. Barbara saß auf dem Sofa, strickte verloren an ihrem weinroten Pullover. »Liebling«, sagte ich, »ich muss dir etwas zeigen.« Sie hob milde lächelnd den Kopf und meinte: »Grad keine Zeit.« Ich sagte: »Es dauert nur fünf Minuten!« Und da war dieses sauschlechte Gewissen.

Die Erbsünde

Dazu muss man wissen, dass meine Frau Barbara Civilization ausschließlich auf episch spielt. Alles andere ist ihr nämlich zu

hektisch. Gut, eine Runde dauert dafür dreieinhalb Monate, aber hey. Zeit ist kein Faktor. Sie startet auch neu, wenn es keine Zitronen gibt. Tundra besiedelt sie grundsätzlich nicht. Mir schoss deshalb sofort in den Sinn, dass sie das perfekte Versuchsobjekt für Anno 1800 wäre. Keine andere Person, die ich kenne, kann sich so hoffnungslos in Details verlieren.

Einmal haben wir Fahrräder in Trinidad geliehen, und der Mechaniker sagte noch, während er sich die Hände an einem Lappen abputzte, die Stadt sei so gebaut worden, dass Piraten, die vom Meer kommen, sich darin verirren, und Barbara so: Hold my beer! Einmal bog sie falsch ab, und für den



Alexander ist besonders gut darin, anderen beim Spielen zuzuschauen.

GameStar 05/2022



So sieht ungefähr jede Stadt von mir aus. Raster. Vierecke. Immer vier oder sechs Häuser. Und dann bis Ende des Spiels das Clone-Tool.

Rest des Tages war sie verschwunden. Gegen Abend kam sie in einem weiten Bogen um die Ecke gefahren, in die Straßen unserer kleinen Wohnung, und als ich fragte, wie es so war, legte sie prüfend die Hand an die bunten Fassaden und seufzte: »Diese Häuser!« Andere Leute hätten sich vielleicht vor Gangs gefürchtet. Aber wenn du zu ergriffen bist, kannst du dich nicht fürchten.

Ein anderes Mal schlug ich ihr ein kleines Sushi-Lokal im Rotlichtviertel von Paris vor. Wir saßen unter dem Deckenventilator mit unseren laminierten Speisekarten. Barbara hatte sich erst stundenlang gegen den Laden gewehrt, Sushi möge sie vermutlich sowieso nicht, und als sie sich nach 40 Minuten für ein Gericht entschieden hatte, und als wir dann rausgingen an die Luft und die Pariser Theater leuchteten in der Nacht, da steckte sie ihren Arm unter meinen und sagte: »Einfach eine gute Idee.«

So lief es auch bei Civilization, bei Banished und bei allen anderen Aufbauspielen, die ich ihr je gegeben hatte, wobei sie vieles auch profan fand. Wenn man nicht je-

den Garten und jede Laterne gestalten konnte, mochte sie es nicht. Man muss sich Barbara als hochsensibles Wesen vorstellen, deren empfindliche Antennen sich in schönen Details verfangen. Sie wäre, so dachte ich, komplett überfordert mit Anno 1800, diesem Mammut von einem Spiel.

Startbedingungen

Natürlich wusste sie nicht, was da auf sie zukommt. Sie hatte Anno nie gespielt. In der Vergangenheit musste ich sie auch immer überzeugen und kam mir vor wie in einer Feeding-Beziehung. Das ist nicht okay, ich weiß das. Barbara brauchte ein paar Minuten, dann zog sie sich langsam den Stuhl ran. Nachdem sie fünf Minuten im Hauptmenü mit dem Wegklicken von Extra-Inhalten beschäftigt war, erstellte sie einen Charakter. Dafür brauchte sie schon mal ewig. Auf das Aussuchen der Fahne, des Avatar-Bildes sowie des Namens entfielen in Gänze locker 20 Minuten. Sie fragte, ob man das notfalls wieder ändern könne, und ich sagte: »Bestimmt.« Dann wurden wir an der Küste

rausgeworfen, die Wellen rollten sanft gegen die Klippen, und Barbara seufzte und meinte: »Ich liebe es jetzt schon.« Ich dachte: Peter würde seinen Text kriegen.

Ich brachte ihr Schokolade und Tee, weil sie praktisch meine Arbeit machte. Sie fragte, wie viel das Spiel koste, und ich sagte: »In dieser Variante bestimmt über 100 Euro.« Barbara baute einen Marktplatz, wie jemand teures Geschirr einräumt. Jedes Haus drehte sie im Schnitt 14 mal, wählte es neu an, damit es einen anderen Skin bekam, und nach einer halben Stunde hatte sie ein Bauernhaus gebaut.

Ich dachte an die Anno-Metropolen mit Millionen Einwohnern, die ich im Internet gesehen hatte. In diesem Tempo würde zuerst der Fotograf für die Goldene Hochzeit im Gasthaus »Zur Mühle« vorbeikommen, ehe es in Barbaras Anno nur eine Kirche gab. Ungeduldig trommelte ich mit den Fingern auf der Stuhllehne. Völlig vertieft sagte Barbara, während die Maus über den Bildschirm hetzte, dass Peter sicher ein netter Typ ist, wenn er uns sowas schenkt.



Wie zu Beginn so ungefähr jeder Beziehung: Am Anfang ist noch alles drin.



Barbara währenddessen: »Vor meiner Kirche müssen unbedingt Bäume stehen. Oh, Moment. Es gibt viele Bäume!«



Im Gegensatz zu mir nutzt Barbara den Platz einfach besser. Damit der Kai unten genau gerade verläuft, hat sie mehr als eine Stunde geschoben.



Einen Tag war Barbara mal damit beschäftigt, Quarz zu suchen: »Ist das nicht komisch? Es gibt auf der gesamten Karte kein Quarz!« (Quarz baut man im Meer ab.)

Ihre Stadt wächst und gedeiht

Während Barbara ihr zweites Bauernhaus drehte, rief ich beim Italiener an. Holte Geld von der Bank. Fuhr zum Italiener. Suchte hektisch über die Schulter blickend einen Parkplatz. Wartete. Hielt Smalltalk an der Antipasti-Vitrine. Als ich mit den suppenden Pizzaschachteln durch die Tür kam, schaute Barbara nicht mal auf. »Du hast in dieser Zeit drei Bauernhäuser gebaut, gratuliere«, sagte ich und stellte die Pizzen ab. »Faultiere bewegen sich auch nur vier Meter die Minute.« »Ich habe entdeckt«, sagte Barbara, »dass ich alles, was ich gebaut habe, kostenlos umsetzen kann. Das ist fantastisch.« »Wie findest du es?«, fragte ich. »Ich liebe es jetzt schon.« Bis Mitternacht hatte Barbara eine Feuerwehr gebaut, einen Holzfaller, ein Lagerhaus sowie das Sägewerk. Was bei mir vermutlich innerhalb von zehn Minuten passiert wäre. Ich verliere, sobald etwas funktioniert, wahnsinnig schnell die Lust dran. Denn ich mag eigentlich nur, neue Gebäude freizuschalten. Puzzeln ist absolut nichts für mich. Ich setze einfach zwei, drei Holzfaller hin, direkt daneben völlig un-

schön die Sägewerke, das Lagerhaus. Und dann baue ich Bauernhäuser, damit die Arbeiter kommen. Ich bin ein kalter Pragmatiker. »Ich gehe jetzt ins Bett«, sagte ich, und als Antwort kam nur: »Mhm, mhm.« Als ich mir die Decke bis ans Kinn gezogen hatte und so auf der Seite lag, betrachtete ich noch eine Weile den blauen Schimmer an der Wand. Ab und an hörte ich es klicken, dann schlief auch schon ich ein.

Weniger angefangene Spielstände

Im Laufe der Woche verbrachte Barbara jede freie Minute in dem Spiel. Die Mittagspausen, alle Abende. Wenn sie nicht spielte, spielte ich. In meinem Tempo war ich jedes Mal total überfordert, wenn ich die dritte Bevölkerungsschicht erreicht hatte oder die Expeditionen mit weiteren Inseln losgingen. Nach einer Woche hatte ich acht angefangene Spielstände, und Barbara hatte einen. Sie kolonisierte gleichzeitig die Neue Welt. Für Quests anderer Leute hatte sie keine Zeit. Sie suchte Quarz. Als die ersten Handwerker bei ihr einzogen und ihre schönen Fachwerkhäuser errichteten, hörte ich sie

bis ins Badezimmer quietschen vor Begeisterung. Während meine Städte aussahen wie lieblose Schachbretter, entwickelten sich bei ihr organische kleine Ortschaften, die langsam zusammenwuchsen. Als ich die Schweinemast baute und die Metzger und die Eisenerzminen und Fabriken, bemerkte ich anschließend, dass die Bevölkerung das hässlich fand und sich über den Qualm beschwerte. Barbara baute das, ohne jedes Wissen, automatisch auf eine andere Insel oder ganz weit weg, mit der Begründung, dass etwas so Hässliches nicht in die Nähe ihrer Fußgängerzonen komme. Minutenlang schaute sie Bewässerungsgräben an. Und als das Land der Löwen auftauchte, brauchte sie eine ganze Weile, um sich vom Schock der tiefstehenden Sonne, der neuen Gebäude, der Giraffen in der Savanne zu erholen.

»Überfordert dich das nicht?«, fragte ich. »Doch, schon«, sagte sie. »Es ist wirklich zu viel von allem. Aber ich liebe es so sehr, ich glaube, es ist jetzt mein Lieblingsspiel. Ich mag einfach diese Spiele nicht, die einem alles vorgeben und wo man selbst nichts mehr zu entscheiden hat.«

Immer wieder schob sie Gebäude hin und her, ordnete alles mit einer Sorgfalt neu an, die ich nie hätte. Während ich ihr so über die Schulter schaute und ihre Geduld bewunderte, dachte ich auch darüber nach, was das eigentlich über unsere Beziehung aussagt. Wenn sie das kleine Faultier ist, das immer bei schönen Dingen stehen bleiben möchte, um sie eine Weile zu betrachten, und wenn ich der Typ bin, der sie an der Hand schon weiter reißt; müsste ich dann nicht aus Respekt mal langsamer machen? Überfordere ich sie vielleicht, wie dieses Spiel mich überfordert?

Erschaffung einer neuen Welt

In den nächsten Tagen, wenn Barbara spielte, räumte ich mein Arbeitszimmer auf, dann

die Abstellkammer. Ich schichtete all den hässlichen Trödel weg, der sich bei mir so angesammelt hatte. Alle Zimmer, die Barbara in ihrer Obhut hat, sehen immer aus, als wolle man sie jemandem verkaufen.

Nach anderthalb Wochen hatte Barbara ein stattliches Städtchen entwickelt. Schiffe querten die Meere, um alles mit Waren zu versorgen. Alles griff harmonisch ineinander. Ich checkte heimlich meine Spielstände. Bei mir war alles Kraut und Rüben, dafür blieben meine Bilanzen satt positiv, während Barbara nie Geld hatte. Mir fiel auf, dass ich die Grundnahrungsmittel immer beim Discounter kaufe. Und dass Barbara mir Einkaufswünsche schickt, wenn ich gerade unterwegs bin, die man nur beim Rewe kriegt. Und ich hatte mich schon über meine negative Bilanz gewundert. Vielleicht ist sie so eine Art Verzierungsministerin?

Als ich an einem anderen Tag abends nach Hause kam, saß Barbara im Halbdunkel und baute die Speicherstadt. »Ich finde es so gut, dass dieses Spiel wenigstens mal Leute belohnt, die einfach schön bauen wollen«, sagte sie. »Wo gibt es das noch?« Außerdem möge sie, dass das Spiel so gar kein Tempo habe. Dass man sich Zeit lassen könne, wenn man möchte. Anschließend plante sie zwei Stunden einen kleinen Park.

Sie sorgte sich ehrlich um ihre Bevölkerung. Alle ihre Bedürfnisse mussten vollkommen erfüllt sein. Als Journalistin wollte sie auch die turnusmäßig erscheinende Zeitung nicht zensieren, erzählte sie mir, während ich an ihrem Stuhl lehnte und sinngemäß sagte: »Du musst tun, was nötig ist.« Eine Weile sah sie mich schockiert an. Dann zensierte sie die Zeitung. Sagte aber, dass sich das irgendwie nicht gut anfühle. Dann stellte sie ihren Leuchtturm um, wobei sie ihre gesamte Speicherstadt neu sortieren musste, und das reichte dann auch wieder für einen ganzen Abend. Ich fragte mich, ob es Tiere geben könnte, die noch langsamer als Faultiere sind. Barbaratiere.

Auf zu neuen Ufern

»Was haben wir also gelernt?«, fragte ich meine Frau, als ich am Text saß, mit dem ich mich ebenfalls schwertat. »Vielleicht«, sagte Barbara, »dass du wenig Geduld hast.« Ich notierte: »Wenig Geduld.« »Und dass es dir völlig egal ist, wie es um dich rum aussieht. Auch wenn Chaos ist«, sagte Barbara. »Hey. Das hat überhaupt nichts mit dem Spiel zu tun«, intervenierte ich. »Doch, klar«, antwortete sie. »Unter anderem.«

»Wenn wir also gerade schon bei persönlichen Anschuldigungen sind: Gibt es auch nette Dinge, die du im Rahmen so eines Artikels äußern möchtest?«, fragte ich. »Mal schauen«, sagte Barbara. »Du bist effizient. Du machst Kasse. Du durchdenkst alles sehr genau und verlierst schnell den Spaß, wenn du es verstanden hast.« »Aber das ist doch gut«, sagte ich, »nicht jeder kann sich stundenlang mit einer einzelnen Brücke aufhalten. Stell dir mal vor, wie dieses Land aussä-

he.« »Hübsch«, sagte Barbara. »Eindeutig«, sagte ich. »Vielleicht entgehen dir so die vielen kleinen Wunder, auf die du dich nicht einlässt.« »Könnte natürlich sein.«

»Und was ist dir an mir aufgefallen?«, fragte Barbara, und all das hatte spätestens jetzt den Duktus einer Ehetherapie. Ich tippte mir mit dem Kuli an die Lippe. »Du bist gründlich. Sehr gründlich. Und du kannst dich auf Dinge einlassen wie ein kleines Kind. Wie du dich freust, wenn du diese Brücke endlich gebaut hast. Wie es dich regelrecht überrennt.« Ich überlegte weiter.

Lang lebe die Königin!

»Du kannst dich um alles zeitgleich kümmern, und es scheint dir nichts auszumachen. Oder jedenfalls lässt du es dir nicht anmerken. Du baust drei Inseln gleichzeitig, und wenn was misslingt, machst du es einfach noch mal. Du bist sehr geduldig.« »Bin ich nicht«, sagte Barbara. »Doch, bist du. Und du bist eine Ästhetin, deshalb bist du auch immer schön angezogen, während ich neben dir rumlaufe, als hätte sich Bernie Ecclestone an den Arm von Grace Kelly verirrt. Ich meine, stört dich das nicht?« »Manchmal«, gab Barbara zurück und presste die Lippen aufeinander.

»Und du schenkst immer tolle Sachen. Wenn Weihnachten ist und mein Geburtstag, dann hast du wochenlang überlegt, und so-

gar die Verpackungen sind mit einer Liebe handgemacht, dass man sie bei so einem Hygge-Laden ins Fenster stellen könnte.« Barbara sagte gar nichts. »Und ich ...« Ich hielt inne. »Ich schenke gar nichts Schönes. Meine Käufe sind Spontankäufe, die ich dann irgendwann wiederfinde, dezent hinten in den Schrank geräumt. Warum ... warum hast du mir das nie gesagt?« Sie wartete eine Weile und sagte dann: »Weil ich dachte, dass du vielleicht selbst draufkommst.« »Oh Mann«, sagte ich. »Es tut mir leid.« »Ist schon gut«, sagte sie. »Wir kennen uns ja auch nicht erst seit vorgestern.«

Und dann sah ich sie eine Weile an. Und dachte an alles, was ich mit dieser Frau erlebt hatte. Und wie oft ich nicht an sie gedacht hatte. Und was sie mir bedeutet. Und dann sagte ich: »Ich finde es toll, wie schön du die Dinge machst, ganz ehrlich. Auch wenn ich mich manchmal frage, wie man ein Haus 14 Mal drehen kann und wie man eine halbe Stunde nur für eine einzelne Straße brauchen kann. Aber gut.«

Barbara lächelte. »Schon wieder«, sagte sie dann. »Was denn?«, fragte ich. Sie: »Du kriegst es einfach nie mit.« »Was denn?«, versuchte ich es nochmal. Sie: »Wenn ich schon 40 Jahre für eine Straße bei Anno brauche, hast du dich nie gefragt, wie lange ich gebraucht haben muss, um dich sorgfältig auszusuchen?« ★



Wie gut gefällt Elden Ring einem Souls-Profi?



KEINE SAUBEREN TASSEN MEHR IM SCHRANK

Sascha hat Hunderte von Stunden in die Spiele von From Software versenkt. Eine Analyse, warum ihn Elden Ring trotz anfänglicher Open-World-Skepsis begeistert. Von Sascha Penzhorn

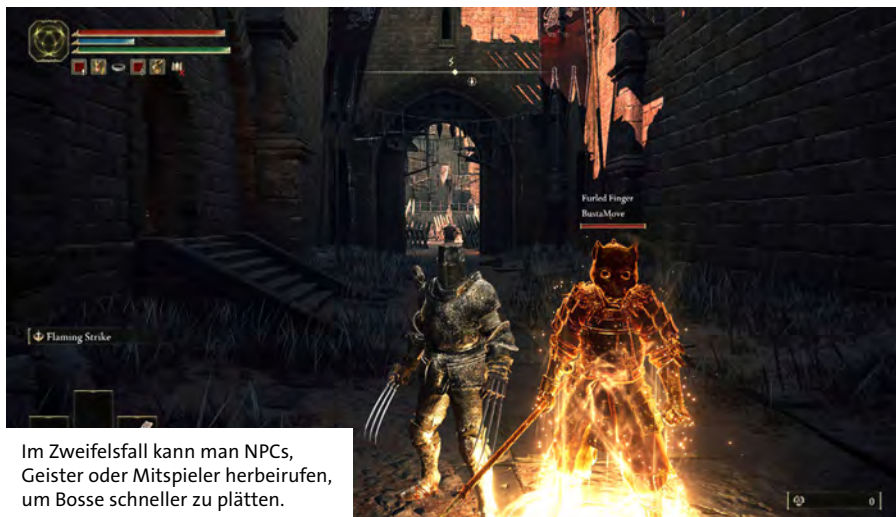


Sascha Penzhorn

Sascha wuchs mit einem japanischen Sega Mega Drive und einer japanischen PC-Engine auf. In seiner Kindheit verstand er die Hälfte seiner Spiele nur schlecht, denn die waren komplett auf Englisch. Die andere Hälfte verstand er gar nicht, denn die kam aus Japan. Im Alter von neun Jahren brachte er sich komplexe japanische Spiele wie Nectaris oder Herzog Zwei durch Spielen und Experimentieren selbst bei. Mit bewusst kryptischen Titeln wie den Spielen von From Software hat er deswegen auch keine großen Probleme. Als von Natur aus kompetitiver Spieler, der sich gerne mit fiesen Bossen, aber auch mit feindlichen Mitspielern anlegt, begrüßt er den vergleichsweise hohen Schwierigkeitsgrad der Souls-Spiele.



Ich bin eine wandelnde Festung mit Resistenzen von 45 Prozent und mehr. Das ist toll, trivialisiert aber auch viele Inhalte.



Im Zweifelsfall kann man NPCs, Geister oder Mitspieler herbeirufen, um Bosse schneller zu plätten.



Für Schilde gibt es in Elden Ring endlich neue offensive Möglichkeiten.

Nach rund 80 Stunden Spielzeit habe ich inzwischen nicht nur das Ende von Elden Ring (also eines davon), sondern auch die versteckten Bosse und Gebiete gesehen. Ein paar kleinere Dungeons aus der offenen Welt, ein paar NPC-Geschichten und Kleinkram sind noch offen, die 100 Stunden werde ich wohl vollkriegen. Ich bin immer noch geschockt, wie unvorstellbar schnell die Zeit beim Spielen vergeht und dass mich das Spiel selbst jetzt noch, nach so vielen Dungeons, Bosskämpfen und weit über 100 Level-ups fesselt. Seit Jahren hat mich kein Spiel so stark in seinen Bann gezogen – und das nicht wegen, sondern trotz seiner offenen Welt, denn die hätte ich in einem From-Software-Spiel niemals gebraucht.

Gefühlte zehn Prozent meiner Spielzeit brachte ich damit zu, irgendwelchen Riesen eine Fußmassage zu verabreichen. Ich habe jeden Zentimeter eines optionalen Dungeons abgegrast, nur um in Monsterstimme »Wonderfull!« sagen zu können. Ich habe optionale Bosskämpfe absolviert, die derzeit nur 0,2 Prozent aller Spieler auf Steam gewonnen haben. Ich habe meiner Freundin im Koop geholfen und dabei eindringende PvP-Spieler verprügelt. Ich habe ein völlig banales Starterschwert in Limgrave gekauft und über Elementarwetzsteine, Schmiedesteine und Kriegsasche in eine Superwaffe verwandelt. Deshalb verzeiht mir meine

Bescheidenheit, wenn ich sage: Hier geht's um die Perspektive eines absoluten Souls-Checkers, der das erste Dark Souls nach mittlerweile 30 Runs im Schlaf und auf der linken Arschbacke durchkloppt.

Ich hätte keinen Komfort gebraucht, aber ich liebe ihn

Das klingt jetzt vielleicht erst mal etwas paradox, aber ich liebe die Souls-Games, gerade weil sie überdurchschnittlich schwer sind. Und obwohl ich Elden Ring im direkten Vergleich leichter als die Dark-Souls-Spiele

finde, begrüße ich die meisten Vereinfachungen und neuen Komfort-Features. Da ist zum Beispiel die neue Option, bei vielen Bossen nach dem Scheitern einfach direkt am Boss und nicht meilenweit entfernt wiederbelebt zu werden. Ganz ehrlich, die Tatsache, dass ich für bestimmte Endgegner nicht länger mehrere Minuten an irgendwelchem Trash vorbeirennen oder schlimmstenfalls Tränke verbrauchen muss, bevor ich überhaupt meinen nächsten Versuch starten darf, macht das Spiel einfach angenehmer.

Mit wenigen Klicks austauschbare Kriegsaschen und Elementarwetzsteine? Geil, her damit! Endlich kann ich nach Lust und Laune mit Spezialattacken, aber auch Gift, Frost, Blutung und anderem Krempel experimentieren und muss nicht länger fürchten, dass ich etliche Ressourcen vergeude.

Hier ist eine Vereinfachung, von der wissen die meisten von euch überhaupt nichts: Ihr könnt völlig bedenkenlos im Online-Modus spielen und müsst nicht länger fürchten, dass ihr per Invasion gegen euren Willen von feindlichen Spielern überfallen werdet. Die tauchen nämlich nur noch auf, wenn ihr gerade aktiv mit jemandem im Koop spielt oder sie bewusst über entsprechende Items herbeiruft. Es gibt zwar immer noch feindliche NPCs, die an fest vorgegebenen Stellen und auch offline angreifen, ihr müsst euch aber längst nicht mehr offline verstecken, wenn ihr nicht wollt, dass fremde Spieler auftauchen und angreifen.

Allein die vielen einander sehr ähnlichen Mini-Dungeons mit den für Souls-Verhältnisse fast schon lächerlich einfachen Bossen hätte ich nicht gebraucht, darum habe ich einige davon einfach ausgelassen. Gleichzeitig bieten sie weniger erfahrenen Spielern eine Möglichkeit, stärker zu werden, an neue Items zu kommen und das Kampfsystem zu lernen, während sie sich auf die Hauptstory vorbereiten.

Ihr nennt es Freiheit, ich Balancing-Macke

Wer in Elden Ring irgendwo festhängt, erforscht einfach eine andere Stelle der riesigen Spielwelt und kommt später zurück.



Ich brauche keine Open Worlds, aber wenn ich irgendwo in der Welt eine Festung sehe, reite ich hin und plündere sie aus.



Zu Spielbeginn kaufe ich mir einen ganz normalen Zweihänder. Damit spiele ich das komplette Spiel durch und mache ihn nach und nach zur Superwaffe.

Man kann Mini-Dungeons spielen, bis der Arzt kommt, aufleveln wie bekloppt und die Hauptbosse dann einfach so völlig überlebelt wegräsen. Später funktioniert das nicht mehr ganz so gut, der Schwierigkeitsgrad steigt irgendwann dann doch rapide an, aber auch hier gibt es immer Möglichkeiten wie bestimmte Beschwörungen, von denen einige richtig eingesetzt so übermächtig werden, dass sie Bosse teilweise fast schon im Alleingang erledigen können.

Vieles kann man regelrecht trivialisieren, was sich in Spielen mit massig Content und riesigen Welten schwer vermeiden lässt, wenn man nicht auf umstrittene Methoden wie Level-Scaling setzt. Bei mir lag der erste richtige Boss Margit recht kurz nach Spielbeginn im Staub, Stormveil Castle hatte ich am ersten Spieltag komplett durch. Bei uns im GameStar-Forum berichten einige davon, 20 oder sogar 30 Stunden in Limgrave zugebracht zu haben, bevor sie überhaupt erst in die Richtung des Schlosses gegangen sind.

Ich mag Optionen und Freiheiten. Ich persönlich habe mich erst mal auf die Hauptstory konzentriert und hatte sie nach rund 60 Stunden erledigt, während sich andere Spieler in der offenen Welt austoben. Hier hast du eben die Möglichkeit, erst mal hufenweise andere Inhalte zu spielen und stärker zu werden, wenn dir ein Hauptboss oder ein Legacy Dungeon zu schwer ist.

In Dark Souls hast du diese Möglichkeit nicht und wirst mit Sicherheit nicht die nächsten zehn oder 20 Stunden irgendwelchen Trash grinden, um stark genug für den nächsten Boss zu werden. Dort bist du entweder gut genug, oder du bleibst eben auf der Strecke. Ich hätte nicht gedacht, dass die offene Welt und die vielen kleinen Dungeons und leichteren Minibosse für so viele Spieler so wichtig sind, weil sie mir persönlich keinen großen Spaß machen. Doch die Spielerzahlen von Elden Ring sind gewaltig und fallen auch bisher entgegen meiner Erwartungen immer noch nicht ab.

Auch Souls-Checker hätten gern mehr Infos

Bei aller Begeisterung für das Spiel gibt es Dinge, die kriegten die Entwickler bei From Software einfach nie richtig in den Griff, angefangen bei der Kamera. Über die habe ich mich hier weniger geärgert als in Dark Souls, trotzdem nervt sie gerade bei Kämpfen in engen Räumen oder gegen überdimensional große Bosse. Oder wenn sich in Stormveil Castle eine gewisse Tür schließt, du mit einem Ritter in der Besenkammer steckst und die Kamera beschließt, dass eine Ecke des Raums oder irgendein dekorativer Waffenständer ganz furchtbar interessant ist, und du dazu verdammt bist, bis zu seinem Tod einen Ständer zu bestaunen.

Manche Bossmonster sind so groß, dass du kaum deren Zehen überragst, gleichzeitig sollst du aber bitte irgendwelchen Spezialattacken ausweichen, während du deinem Widersacher eine Pediküre verabreichst. Würde ich ja gern, aber wenn die Action nicht in meinem Sichtbereich stattfindet, ist es halt nicht ganz einfach, auf diese zu reagieren. Und wenn du dann mal im New Game Plus ankommst, skaliert das dermaßen lausig, dass Bosse in wenigen Sekunden den Löffel abgeben. Sinnlos.

Mir fehlen aber auch ein paar ganz einfache, banale Dinge: Wenn ich im Inventar Rüstungsteile anschau, zeigt mir das Spiel an, wie diese beim Anlegen meine Werte verändern. Schau ich Rüstungen beim Händler an, gibt es diesen Vergleich nicht. Ich darf irgendwelche Icons auf meine Karte kleistern, darf sie aber nicht beschriften oder irgendwie Notizen setzen. Apropos Notizen: Ich will gar keine Markierungen, Pfeile oder irgendwelche Hilfestellungen für Quests. Aber wäre es für ein From-Software-Game echt zu leicht, wenn meine Hauptfigur



An den Minibossen in optionalen Dungeons kann man prima üben und hochleveln, wenn man in der Hauptstory festhängt.



Manchmal gibt es echt Kurioses zu beobachten. Etwa dieser Fährmann, der förmlich durchs Gras rudert.

eine Art Tagebuch führte? »Liebes Tagebuch, vor Schloss Dingsbums steht so ein Typ, der will, dass ich seiner Tochter im Gebiet So- undso eine magische Apfeltorte überbringe.« Oder so. Es gibt diesmal so viele NPCs, versteckte Nebenaufgaben, Dienstbotengänge und Zeug, ich würde mich echt nicht beschweren, wenn irgendwo ein klitzekleines Log existiert, ganz ohne Lösungshilfen oder irgendwelche Markierungen. Einfach damit ich den Scheiß nicht dauernd von Hand aufschreiben muss.

Verbesserungen für Profis

Neben seinem absolut grandiosen Art Style (nach Limgrave) und dem für das Studio gewohnt düsteren, deprimierenden Setting ist der Hauptgrund, weshalb ich Elden Ring liebe, das Kampf- und Charactersystem. Das Spiel bietet mehr Freiheiten und Möglichkeiten als Dark Souls, erlaubt mehr Spielweisen und gibt mir das Gefühl, dass ich zu jedem Zeitpunkt machen kann, was ich will. Dank Guard Counter gibt es endlich eine neue offensive Möglichkeit für Schilde, die über den unsäglichen Parry-Spam hinausgeht. Dank Power Stance kann ich nicht nur effektiv mit zwei Waffen gleichzeitig kämpfen, sondern auch nach Lust und Laune unterschiedliche Elementareffekte miteinander kombinieren. Dank zuverlässiger Poise-Breaks selbst gegen richtig fette Bosse – also dem In-die-Knie-Gehen nach sehr viel Schaden in sehr kurzer Zeit – werden auch sehr offensive Spielweisen belohnt und machen unglaublich viel Spaß. Auch das ist natürlich ein zweischneidiges Schwert (höhö!) – ich habe das komplette Spiel ohne Schild, Zauberei oder Fernkampf durchgespielt, bis ich gegen Ende mit meiner Spielweise irgendwann so stark war, dass ich selbst Malenia, den angeblich schwersten optionalen

Boss im gesamten Spiel, pausenlos kämpfen-unfähig geprügelt habe und so fast völlig wehrlos machte. Nach meinem Sieg hatte ich noch elf Heiltränke übrig. Darüber können Darkeater Midir und Sister Friede nur mitleidig lächeln. Auf der einen Seite ist das irgendwie cool. Auf der anderen Seite werde ich diesen Bosskampf nächste Woche vergessen haben, während mir mein erster Tag im Kampf gegen Ornstein und Smough wohl für immer im Gedächtnis bleiben dürfte.

Leben wird zur Nebensache

Seit meiner ersten Spielstunde beherrscht Elden Ring mein Leben. Manchmal erinnere ich mich noch kurzzeitig daran, wie sich Schlaf anfühlt. Das Prasseln von Wasser auf meiner Haut. Wie unsere Fußböden aussahen, bevor sie über und über von Wollmäusen und Krümeln bedeckt waren. Als wir noch saubere Teller und Gläser in den Schränken und nicht verdreckt und meterhoch gestapelt in der Spüle hatten.

Ich kann mich ganz ehrlich nicht daran erinnern, wann mich ein Spiel das letzte Mal so vereinnahmt hat. Die unbeschreiblich bizarren und überraschenden Momente in diesem Spiel, einige komplett abgedrehte Bosskämpfe, sehr viele tolle Entdeckungen, spaßige Kämpfe, hier kommt einfach wahnsinnig viel zusammen, was fesselt. Ich bin aber auch irgendwie froh, dass das New Game Plus außer Skalierung anscheinend nicht viel zu bieten hat. Ich habe jetzt alle Hauptbosse und die großen optionalen Endgegner gesehen, kenne die Spielwelt, hatte ein für mich sehr beeindruckendes Ende und greife immer noch gerne meiner Freundin bei ihrem Abenteuer unter die Arme. Aber irgendwie habe ich auch die Befürchtung, dass sich meine Dinos in Ark: Survival Evolved kaum noch an mich erinnern. Meine Type 10 in Elite Dangerous braucht dringend ein paar neue Upgrades. Ein wenig bin ich dankbar, dass ich den Suchtfaktor jetzt einigermaßen überwunden habe. ★

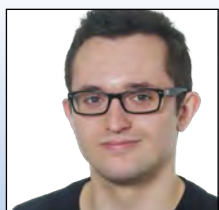


Der Art Style in Elden Ring gefällt mir wahnsinnig gut. Das Gemotze über die Grafik kann ich kaum nachvollziehen.

Über 1.000 Stunden Minecraft

RÜCKKEHR INS KLÖTZCHENLAND

Unser Autor hatte Minecraft zeitweise abgeschrieben, doch jetzt findet er: So faszinierend wie im Jahr 2022 war es schon lange nicht mehr. Von Enrico Marx



Enrico Marx

Mit seinen zarten 20 Jahren gehört Enrico zu der Generation, die ihre Jugend zu erheblichen Teilen mit Minecraft und YouTube verbracht hat. Erstmals gekauft hat er sich das Spiel vor ziemlich genau einem Jahrzehnt, kurz nach Veröffentlichung der Vollversion 1.0. Beim Schreiben dieses Autorenkastens ist ihm dann aufgefallen, dass Minecraft ihn schon sein halbes Leben lang begleitet. Jetzt fühlt er sich plötzlich sehr alt und fragt sich, wann wohl seine Midlife-Crisis anfängt.

Jede Beziehung hat bekanntlich ihre Höhen und Tiefen. Auch mein Verhältnis zu Minecraft war zwischenzeitlich angespannt. Zweifel plagten mich: »Minecraft, sind wir überhaupt noch die Richtigen füreinander?« Dabei war es doch Liebe auf den ersten Blick! Auf Minecraft gestoßen bin nämlich über YouTube Let's Plays, genauer gesagt über die von Gronkh. Der ungewöhnliche

Klötzchen-Look, die nie dagewesene spielerische Freiheit – das hatte ich noch nie gesehen, das musste ich haben! Seitdem bin ich wirklich, wirklich froh, dass der Minecraft-Launcher mir keine Auskunft darüber gibt, wie viel Zeit ich damit verbracht habe, Erze abzubauen, Gebäude hochzuziehen und Creeper in maßgerechte grüne Bettvorleger zu verwandeln. Wenn ich in diesem Artikel

von 1.000 Stunden Spielzeit spreche, ist das sogar noch eine konservative Schätzung. Ich habe das Spiel, mit Ausnahme der Alpha- und Beta-Zeit, in fast jedem seiner Stadien begleitet: von den klassischen Let's Plays über die PvP-Ära – aber eben auch bis hin zu der Phase ab 2016, als Minecraft etwas von seiner Popularität ein-



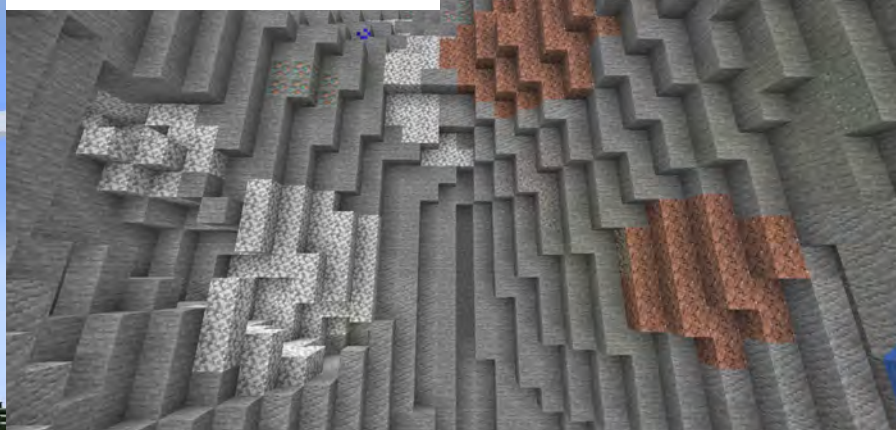
Seit Village and Pillage wieder spannend: Die ersten Wellen eines Überfalls bestehen noch aus schwächlichen Armbrustbanditen.



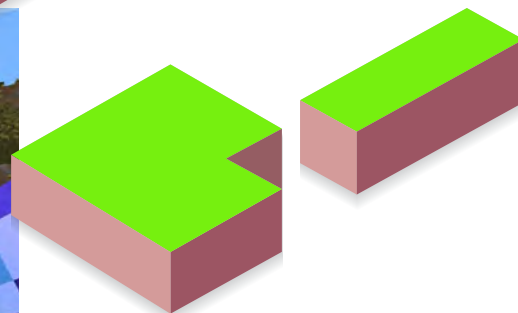
Das Combat Update krepelte die Kampfmechanik von Minecraft gehörig um.



Kennt ihr das, wenn euch Kleinigkeiten unverhältnismäßig stark aufregen? So geht es mir mit den hässlichen Gesteinsarten.



Mod-Packs wie Feed the Beast Revelation fügen tonnenweise neuer Blöcke hinzu. Auch heute noch sehr zu empfehlen.



büßte. Und auch ich verlor in dieser Zeit das Vertrauen in und die Lust an Minecraft. Doch dann erschien ein Licht am Ende des Tunnels: Entwickler Mojang lieferte wieder große, umfangreiche Updates und hörte im Vorfeld wieder mehr auf die Wünsche der Community. Zuletzt ist das sehr positiv aufgenommene Caves and Cliffs erschienen. Minecraft feiert eine triumphale Rückkehr. Aber wie feiert es denn eigentlich? Nicht nur mit irgendeiner kleinen Fete, oh nein! Das Spiel schmeißt eine megamäßige Comeback-Party – und ich bin mit dabei.

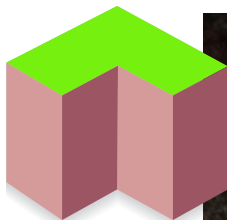
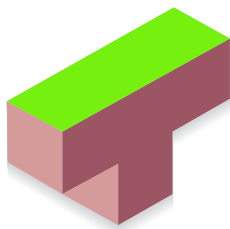
Das dunkle Zeitalter

Was war denn eigentlich der Grund, dass ich Minecraft beinahe abgeschworen hätte? Es lag an den Updates, die das Spiel erhalten hatte. Oder besser gesagt: nicht erhalten hatte. Zwischen Version 1.8 (September 2014) und 1.9 (Februar 2016) vergingen beispielsweise stolze anderthalb Jahre. Ohne signifikante inhaltliche Neuerungen verlor Minecraft für mich an Reiz. Die Landschaften waren zwar zufällig generiert, aber mit genug Spielzeit begann ich, die Strukturen hinter dem Algorithmus zu erkennen. Vor allem die Höhlensysteme wirkten auf Langzeitspieler wie mich sehr formelhaft.

Wenn tatsächlich einmal Updates kamen, waren diese entweder belanglos oder innerhalb der Community sehr umstritten. Nehmen wir doch einmal die bereits angesprochenen Versionsnummern: 1.9 baute das Kampfsystem gewaltig um, was vor allem bei PvP-Spielern auf Unmut stieß. Bis heute setzen viele PvP-Server noch auf die Prä-1.9-Mechanik. Nun war ich allerdings nie der größte PvP-Fan, weshalb ich diese Änderung einigermaßen verschmerzen konnte. Viel schlimmer fand ich zum Beispiel die mit 1.8 eingeführten neuen Gesteinsarten Granit, Diorit und Andesit, die für mich komplett die Ästhetik der Höhlen zerstörten.

Weil mir die Vanilla-Version von Minecraft nach einer Weile nichts Neues mehr bieten konnte, wick ich schließlich auf Modifikationen aus. Vor allem die Feed-the-Beast-Mod-Packs habe ich in dieser Zeit sehr zu schätzen gelernt, da sie wirklich massenhaft neue Inhalte ins Spiel einfügten.

Mod-Packs dieser Art werden allerdings nur ganz selten – wenn überhaupt – auf neue Minecraft-Versionen aktualisiert, und da ich mit meinen Mods vollkommen zufrieden war, beschäftigte ich mich erst gar nicht mit den neuesten Minecraft-Versionen. Wenn es mir dann doch irgendwie zu Ohren kam, dass ein neues Update veröffentlicht wurde, entlockte mir das maximal noch ein



gleichgültiges Schulterzucken. Während dieser Phase entdeckte ich auch eine weitere Eigenheit von Minecraft: Man kann es wunderbar auf Autopilot spielen und nebenbei Musik, Podcasts und sogar Videos konsumieren. Das eigentliche Gameplay rückt dabei aber immer weiter in den Hintergrund – ich brauche lediglich etwas, um meine Hände zu beschäftigen, während sich mein Kopf auf andere Dingen konzentriert.

Die Rückkehr des Königs

Nicht nur mir ging es so, viele Spieler schworen dem Klötzchenspiel sogar komplett ab. Ein Blick auf Google Trends zeigt, dass Minecraft Ende 2018 den Tiefpunkt seiner Popularität erreichte. Doch jetzt kommt das große Aber! Seit 2019 geht es mit Minecraft wieder bergauf. Das liegt vor allem daran, dass die Entwickler endlich substanzielle Updates veröffentlicht haben.

Mit Village and Pillage (April 2019) wurde alles überarbeitet, was mit den Dorfbewohnern zu tun hat: neue Berufe, gewinnbringender Tauschhandel und sogar Dorfüberfälle, die wir à la Tower Defense abwehren müssen – ein guter Anfang für das Comeback. Das und eine neue Generation von YouTubern (und auch einige reuige Rückkehrer aus alten Glanzzeiten) sorgten dafür, dass Minecraft an die Spitze der medialen Aufmerksamkeit zurückkehrte.

So fand ich dann auch meinen Weg zurück zu Minecraft, nämlich mit einem YouTube-Video, das das 2020 erschienene Nether-Update vorstellte. Mit diesem wurde die Unterwelt um vier neue Biome sowie zerstörte Bastionen bereichert. Es mangelte aber auch nicht an tiefgreifenden Änderungen an der bisherigen Spielmechanik: Der Handel mit den Piglins wertete Gold enorm auf, und Netherit fand als neues stärkstes Material Einzug ins Spiel. Ich war davon extrem begeistert, denn der Nether war viele Jahre lang von Mojang bestenfalls stiefmütterlich behandelt worden. Die ganzen Neuerungen musste ich mit eigenen Augen sehen! Und so geschah es, dass ich nach vielen Jahren Minecraft endlich wieder in seiner ungemoddeten Fassung startete.

Geschichten eines Minecraft-Wiedereinsteigers

Seitdem komme ich von dem Spiel nicht mehr los – ich hatte ja auch viel nachzuholen. Ich stürzte mich kopfüber in meinen ersten Dorfüberfall, wo ich Welle um Welle der fiesen Pillager zurückschlug. Ein einzelner Angreifer flüchtete jedoch in den Unter-

Das Seelensandtal ist eines der neuen Nether-Biome. Hier liegen riesige Gerippe herum, außerdem leuchten alle Feuer blau.



Der Bosskampf gegen den Enderdrachen spielt sich noch repetitiv und antiklimaktisch.



Die Endsiedlungen sind architektonisch interessant. Sie werden von üblen Monstern namens Schulkern bewacht.



Die gewaltigen Cheese Caves werden von nicht minder gewaltigen Steinsäulen gestützt.



Hier seht ihr den Anfang meines nächsten Bauprojekts. Ob hieraus einmal ein prächtiges Reich erwachsen wird?

grund, was für mich ein großes Problem darstellte. Damit eine Welle als überstanden gilt, muss man nämlich erst jeden einzelnen Angreifer besiegen. Ich verbrachte viel zu viel Zeit damit, den Flüchtigen aufzuspüren, bis ich ihn endlich in einer tiefen Höhle fand. Dafür war die Befriedigung umso größer, als sich der Pillager nach einigen Axtstößen meinerseits endlich in Luft auflöste.

Im End wiederum machte ich mich auf die Suche nach den Endsiedlungen – ein Feature von Minecraft, das ich bis dato stets ignoriert hatte. Ich warf eine Enderperle durch das Portal und erkundete die äußeren Inseln. Doch von einer Siedlung keine Spur. Um mich herum erstreckte sich nur diese trostlose Welt, unter mir der endlose Abgrund. So einsam hatte ich mich in einem Spiel nur selten gefühlt. Doch dann am Horizont: eine Endsiedlung. Halleluja!

Ganz besonders gespannt war ich auf den Nether. Ich wusste zu diesem Zeitpunkt schon, dass ich ein goldenes Ausrüstungsteil brauchen würde, um die Piglins nicht aggressiv zu machen. Gesagt, getan, und so wähnte ich mich in Sicherheit, als ich eine der neuen Bastionen betrat.

Ich erspähte eine Truhe, meine Augen verwandelten sich in Dollarzeichen. Was ich damals noch nicht wusste: Selbst mit goldener Rüstung bekleidet reagieren die Piglins auf Kleptomane wie mich recht ungehalten. Und so begab es sich, dass mich die Schweinemenschen durch den halben Nether verfolgten, nachdem ich ihre Kisten leergeräumt hatte. Das erinnerte an die berühmte Szene aus dem zweiten »Fluch der Karibik«-Teil, wo Jack vor den Eingeborenen flieht – oder zumindest mutete es in meinem Kopf so an. Denn natürlich sah das alles in der tatsächlichen Grafik von Minecraft wesentlich unspektakulärer aus. Das war für mich aber nie ein Problem, denn meine Fantasie füllt eben die Lücken des Spiels.

Die Frischzellenkur

Wo wir gerade davon sprechen: Ich gehöre zu den Leuten, die in Minecraft am liebsten mittelalterliche Fantasy-Welten der Marke Skyrim oder Gothic bauen. Bei alten Versionen des Spiels hatte ich jedoch stets das Problem, dass die Landschaften einfach nicht fantastisch genug aussahen. Mit Caves and Cliffs, dem aktuellsten Update, gehen die Entwickler genau dieses Problem an. Und was soll ich sagen? Mojang hat mit diesem Update wirklich den Vogel – oder im Fall von Minecraft: den Enderdrachen – abgeschossen. Caves and Cliffs erweitert das Spiel nämlich in beide Richtungen: Die Gebirge sind nun deutlich imposanter, gleichzeitig wird der Untergrund noch tiefer, düsterer und verwinkelter. In diesem Zusammenhang wurde auch das vertikale Baulimit von 256 Klötzchen um insgesamt 128 Blöcke angehoben, worüber sich vor allem ambitionierte Hochbau-Architekten freuen.

Die Oberwelt mit ihren schneebedeckten Berggipfeln und riesigen Schluchten sieht nun klasse aus, vor allem mit Shader-Mods gibt es hier wirklich schöne Panoramen zu entdecken. Fast noch wichtiger ist aber, dass die Erkundung der Höhlen endlich wieder aufregend geworden ist, weil ich immer wieder auf neue unbekannte Strukturen treffe. Caves and Cliffs belebt diesen naiv-kindlichen Entdeckerdrang wieder, den ich seit vielen, vielen Jahren so nicht mehr verspürt habe. Da die Landschaften nun auch angemessen anmuten, steht meinen prächtigen Fantasy-Welten nichts mehr im Weg. Zumindest nichts außer meinen sehr überschaubaren architektonischen Fähigkeiten.

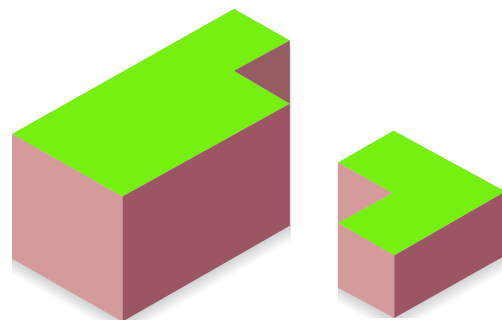
Ein Blick in die Zukunft

Bei aller Begeisterung bin ich aber immer noch ein notorischer Nörgler – und als solcher kann ich nicht über Minecraft schreiben, ohne zumindest einige der Probleme

anzusprechen, die nach wie vor bestehen. So bräuchte der Enderdrachen-Bosskampf (und eigentlich auch das Kampfsystem im Allgemeinen) dringend eine Überarbeitung, der Terraingenerator ist immer noch nicht perfekt, und dass Mojang zuletzt mit Kupfer das wohl unnötigste Mineral der gesamten Minecraft-Geschichte eingebaut hat, muss ich wohl nicht verstehen.

Aber Minecraft hat das Ende seiner Entwicklung noch lange nicht erreicht, es kann und wird sich noch viel ändern. Für dieses Jahr ist beispielsweise das Update The Wild angekündigt, einen ersten kleinen Teil können wir bereits jetzt spielen. Angesichts der Qualität der letzten Updates bin ich optimistisch, dass Mojang seinen Meilenstein weiterhin konsequent überarbeiten und ausbauen werden. Vielleicht schreibe ich ja in ein paar Monaten einen Artikel darüber, dass Minecraft jetzt noch besser ist.

Die Zukunftsaussichten sind vielversprechend, aber ich muss dabei auch an meine absurd hohe und trotzdem vermutlich noch zu niedrige Zahl von 1.000 Stunden Spielzeit denken. Wie viele andere Spiele ich in dieser Zeit hätte erleben können! Wenn sich der positive Trend aber weiter fortsetzt, werde ich in den kommenden Jahren dennoch Stunde um Stunde in Minecraft versenken, bis eine noch viel verrücktere Gesamtspielzeit dabei herauskommt. ★



Storys in Spielen

WIE SAUERSTOFF



Zentraler Bestandteil oder doch bloß überflüssiges Zierdeckchen? Wir fragen Entwickler, Wissenschaftler und Psychologen, warum wir Geschichten in Spielen brauchen. Von Nora Beyer

Hand aufs Herz: Wie oft habt ihr schon »Überspringen« gedrückt, wenn es mal wieder länger dauerte bei der Zwischensequenz? Und laut geseufzt, wenn Spiele wie Planescape: Torment oder Pathfinder: Wrath of the Righteous euch mit einer Textmauer im Dialogfenster erschlugen? Das Verhältnis zwischen Spielern und Storys in Spielen ist schizophren: Irgendwie gehören sie dazu, und doch können es viele kaum erwarten, sie hinter sich zu bringen. Schlimmer noch: Die Spiele selbst scheinen oft nicht viel Geduld zu haben, ihre Geschichten zu erzählen. Beispiel Fallout 4: Eigentlich sind wir

auf der Suche nach unserem entführten Baby. Enormes Dramapotenzial. Eine postapokalyptische Story mit viel Chance auf Tiefgang. Und dann: Hey, lass mal in unserem Dorf-Crafting-System lieber das Kaff ums Eck mit einem Basketballfeld ausstatten. Oder der 164. Nebenquests hinterherhecheln. Baby wer? Dieser Widerspruch liegt einerseits in der Interaktivität des Mediums Spiel begründet, andererseits sind Storys in Spielen auch oft altbacken ausgelutscht (Wie oft haben wir die Welt mittlerweile vor dem Bösen gerettet?), schlampig erzählt oder einfach nur lahm und uninspiriert. Muss das

sein? Anstatt sich mit halbgarer Plotversatzstücken herumzuschlagen, wäre es nicht für alle Beteiligten besser, einfach mal ganz auf die Handlung zu verzichten? Warum brauchen wir Storys in Spielen? Und: Brauchen wir sie eigentlich überhaupt?

Sind Storys überflüssig?

»Nein, Spiele brauchen keine Storys«, erzählt uns Josh Sawyer, Game Designer bei Obsidian. »Aber Menschen brauchen sie.« Sawyer war an Klassikern wie Planescape: Torment, Icewind Dale und Neverwinter Nights beteiligt, danach war er Lead Designer bei Fallout: New Vegas und Project Director von Pillars of Eternity. Alles Spiele, in denen die Handlung im Zentrum stand. Laut Sawyer muss die Story dem Spiel aber nicht fertig eingeschrieben sein. Sie muss nicht einmal Teil des Spiels selbst sein: »Denken wir doch nur mal daran, wie uns jemand begeistert von einem legendären Spielzug in einem Spiel berichtet.« Da würden Geschichten entstehen, die sich aus der emotionalen Welle des Spiels speisen, ohne je in dessen Code geschrieben worden zu sein.

Trent Oster, ebenfalls Urgestein im Storytelling, einer der Gründer von Bioware und CEO bei Beamdog (Baldur's Gate: Enhanced Edition), sieht das im Interview mit uns ganz ähnlich: »Meiner Meinung nach kann ein Spiel ohne Story existieren, Schach oder auch Tetris sind da wunderbare Beispiele.

Spiele wie Fallout 4 scheinen oft selbst nicht viel Geduld zu haben, ihre eigenen Geschichten zu erzählen.



Es wird diverser. Etwa mit Studios wie Upper One Games, die in der Inuit-Geschichte Never Alone die Geschichten indigener Menschen erzählen.



Es braucht nicht unbedingt eine Story für ein gutes Spielerlebnis – wenn die Gameplay-Mechaniken Spaßig sind und gut ineinandergreifen.« Aber: »Eine Story macht alles so viel besser.« Sind Storys in Spielen also wie die Schlagsahne auf den Erdbeeren? Eigentlich nicht notwendig, aber potenziell so viel besser? Wenn wir fragen, ob Spiele Storys brauchen, müssen wir uns zuallererst mal fragen, was wir denn mit Storys meinen. Und was Spiele eigentlich ausmacht. Auf der Suche nach den Wurzeln allen Spiel- und Story-Seins hilft uns Dr. Christian Stein. Der Informatiker und Linguist forscht an der Humboldt-Universität zu Berlin zu Games- und Digitalthemen und ist Project Lead beim gamelab.berlin, der interdisziplinären Forschungs- und Entwicklungsplattform an seiner Universität zum Thema Videospiele.

Wurzel allen Spiel- und Story-Seins

»In der Frage, was Spiele sind und was sie ausmacht, gibt es historisch gesehen ja den Kampf zwischen zwei Erklärmodellen: der Ludologie und der Narratologie«, erklärt uns Stein. Das Lager der Narratologie begreife Spiele als textuelle Größen, die sich entsprechend wie Texte beschreiben und verstehen lassen. Selbst ein Spiel wie Pong oder Schach sei als Erzählung begreifbar.

Dagegen meint das Lager der Ludologen: »Spiele sind weniger Texte als interaktive Simulationen, einem Handeln ›als ob.« Für die Ludologen ist es nicht das Spiel selbst, sondern vor allem die Spieler, die Erzählung schaffen. Spiele sind den Ludologen zufolge mehr als nur die von Autoren und Narrative Designern geschriebene Story. Es reiche nicht, eine nett geschriebene Geschichte in fulminanten Zwischensequenzen zum Besten zu geben. Spiele seien mehr und wollen entsprechend auch anders erzählt werden. So sieht das zumindest Christian Stein: »Ich persönlich glaube, Spiele sind flüchtige und wunderbare Strukturen, die nicht statisch erzeugt wurden, sondern sich zwischen Spielern und Spielsystem immer wieder neu

Storytelling im Spannungsfeld zwischen Spieler und Spiel: The Stanley Parable.



ereignen. Sie sind auch ein Dialog zwischen Spielern und Game Designern, vermittelt durch Code.« Ein Dialog, der auch außerhalb des Spiels selbst stattfindet, »über Early-Access-Games, Mods, Let's Plays und aktive Gaming Communities.«

»Geschichten begleiten den Menschen von alters her«

Hat es also soziale Gründe, warum wir Storys in Spielen brauchen? Wir haben bei Jes-

sica Kathmann nachgefragt. Die Psychologin forscht und spricht zum Thema Spiele und Psychologie. »Geschichten begleiten den Menschen von alters her. Sie wurden schon immer erzählt, um Wissen weiterzugeben, Zeit zu vertreiben und Beziehungen zu pflegen. Tradierte Geschichten spielen auch im Kontext von Religionen, aber auch in gemeinsamen Erzählungen wie Mythen und Märchen eine große Rolle.« Bestimmte Grundmuster von Storys würden sich dabei in den Kulturen überall auf der Welt finden lassen. Allen voran die Heldenreise: Ein Held muss losziehen, um ein Unheil abzuwenden, dabei Prüfungen bestehen und tritt danach die Heimreise an. Klingt wie der Plot quasi sämtlicher Spiele von Dragon Age bis hin zu Horizon: Forbidden West? Das liege daran, dass das schlicht funktioniere, so Kathmann: »Solche Grundmotive nennen wir in der analytischen Psychologie ›archetypische Motive.« Man geht davon aus, dass diese in einer Art kollektivem Unbewussten in der Gesellschaft verankert sind.« Greift ein Spiel solche Geschichten auf, werden quasi un- und unterbewusste Mechanismen in Gang gesetzt: »Dann stehen die Chancen gut, dass uns das Spiel berührt.« Und natürlich: Spiele würden uns darüber hinaus über ihre Geschichten und Charaktere auch Identifikationsangebote bieten, meint Kathmann. Die Geschichten in Spielen erfüllen insofern grundlegend soziale Aufgaben.



»Spiele sind als interaktives Medium ein Kulturgut«, meint Sebastian Hollstein vom deutschen Studio Fizzbin. (Quelle: Sebastian Hollstein)



Christian Stein von der Humboldt-Universität zu Berlin findet: »Wir Menschen brauchen Storys wie den Sauerstoff zum Leben.« (Quelle: Christian Stein)

Der erzählte Mensch

Zwischenfazit: Spiele können also ohne Storys auskommen. Wir Menschen aber nicht. Meint auch Prof. Dr. Hartmut Koenitz. Koenitz ist Associate Professor an der Södertörn-Universität und war Professor of Interactive Narrative Design an der HKU Universität der Künste in Utrecht: »Narration ist eine grundlegende Funktion von uns Menschen. Unsere Spezies könnte auch als homo narrans – »narrative Wesen« – bezeichnet werden.« Entsprechend brauchen wir Storys in Spielen – zumindest wenn wir von diesen angesprochen werden wollen.

Aber warum sind wir dann doch so oft genervt von Zwischensequenzen, Textwänden und Dialogoptionen? Koenitz meint: »Stimmt, Narration wird von manchen Spielern und Entwicklern als Problem wahrgenommen.« Der Grund dafür liege aber in einem Missverständnis. Und zwar davon, was Narration eigentlich sei: »In der Schule haben wir gelernt, dass Narration das ist, was in Büchern, Filmen und TV-Serien stattfindet. Narration wird als statisch wahrgenommen. Damit gibt es dann automatisch einen Zielkonflikt zwischen statischer Narration und dynamischer Interaktion im Spiel.« Das Problem: »In vielen Spielen findet Narration nur in Form überlanger Cutscenes statt.« Aber lässt sich denn überhaupt anders erzählen? Ja, meint Koenitz: »Narration war immer auch schon interaktiv, beispielsweise in der langen Tradition von Formen mündlichen Erzählens.« Es gibt also sehr viel mehr Formen und Möglichkeiten des Erzählens, die Spiele noch gar nicht ausschöpfen.

Der Mann, der das Narrative Design erfand

Verantwortlich für die Story im Spiel ist meist der Narrative Designer. Aber: So lange gibt es die Berufsbezeichnung noch gar nicht. Dass es sie heute überhaupt gibt, verdanken wir einem damals jungen Uniabsolventen. Der hat die Berufsbezeichnung nämlich 2006 erfunden: im Keller seines Elternhauses. Stephen E. Dinehart, Spiele-Designer, Screenwriter und allgemeines Multitalent sowie Netzwerkprofi an den Schnittstellen zwischen Spiel- und Filmindustrie, erzählt uns im Interview: »Ich brauchte einen Job, und THQ hat mich einen für mich selbst erfinden lassen.« Damals war Dineharts Fokus an der Schnittstelle zwischen Storytelling und Spiel noch beipiello. Als der Kollege, mit dem er zuvor bereits bei Electronic Arts gearbeitet hatte, ihn für THQ gewinnen wollte, ließ er ihn seine Jobbeschreibung kurzerhand selbst schreiben: »Mein Kollege meinte, er wolle eine neue Rolle schaffen, die sich ganz auf das Storytelling konzentrierte. Also habe ich mich im Keller meiner Eltern hingesetzt und mir die Jobbeschreibung ausgedacht. Meine Eltern haben mir beim Korrekturlesen geholfen – die wollten unbedingt, dass ich einen Job bekam.« Das Ergebnis: der Narrative Designer. Mit Schnipseln aus allem, worin



Blockbuster wie Pathfinder: Wrath of the Righteous sind in Charakterdesign und Storytelling diverser als frühere Spiele.

Dinehart ein Experte ist: »Kino, Screenwriting, Interaktivität und Game Design.« Zum ersten Mal gab es nun jemanden, der sich in »Vollzeit« um die Story kümmern sollte. Kaum verwunderlich – für Dinehart ist die Story ganz zentral: »Storytelling ist ein Survival-Skill. Genauso wie Spielen.« Spielen und Geschichtenerzählen sei, so Dinehart, beides dem Menschen eingeschrieben.

Wie die Lyrics für ein Lied

Spiele mit Storys kommen also an, da sie irgendwas Ur-Menschliches in uns triggern. Umso mehr, wenn die Geschichte uns auch anspricht. Und Spiele, die besonders gut ankommen, werden öfter verkauft. Zwingende Logik, die die Entwickler umtreibt? Wir haben bei deutschen und internationalen Studios nachgefragt: Warum überhaupt Zeit und Ressourcen für Storys aufwenden, welchen Nutzen haben sie in Spielen?

Sebastian Hollstein vom deutschen Studio Fizbin, bekannt durch die Adventure-Serie The Inner World und den Puzzle-Plattform-Minute of Islands, stellt grundlegend klar: »Spiele sind als interaktives Medium ein Kulturgut wie auch Film oder Literatur. Da von einem Nutzen oder Zweck zu sprechen, führt in die Irre. Ein Stuhl hat einen

Nutzen, aber ein Spiel existiert einfach – und findet Leute, die es erleben wollen.« Es gebe eben Spiele, die konzentrieren sich mehr auf die Story, und dann wieder andere, bei denen die Geschichte mal keine Rolle spielt. Hollstein: »Alle dürfen in ihrer Vielfalt existieren, und niemand kann was dagegen tun. Das finde ich auch schön.«

Was ist mit den Spielen, die den Fokus auf die Story legen? Warum machen sie das? Wir haben bei einem der Studios nachgefragt, die Narration und Storytelling in ihrer DNA tragen: Quantic Dream. Der französische Spielehersteller ist bekannt für seine Storys, die die Komplexität des Menschlichen in all ihrer Ab- wie Hintergründigkeit einfangen, aber steht auch in der Kritik wegen toxischer Arbeitsbedingungen. Quantic Dreams Spiele wie Fahrenheit, Heavy Rain oder Detroit: Become Human stellen den Menschen, seine Entscheidungsfreiheit und die Konsequenzen dieser ins spielerische Zentrum, erschüttern und erstaunen. Mit uns im Interview: Lead Writer Adam Williams und Narrative Designer Baptiste Ellequin. Williams meint: »Storys sind wichtig, weil sie ein Weg sind, Dinge zu verbinden, um diesen Sinn zu geben. Wenn jemand leidet, will man dieses Leid in einem größeren Kon-



»Nein, Spiele brauchen keine Storys«, erzählt uns Josh Sawyer, derzeit Game Designer bei Obsidian Entertainment. (Quelle: Josh Sawyer)



Trent Oster: »Meiner Meinung nach kann ein Spiel ohne Story existieren. Aber: Eine Story macht alles so viel besser.« (Quelle: via Twitter)

text verstehen – etwa in einer Erlösungserzählung, in der der Schmerz nur ein zeitlich begrenzter Abschnitt ist auf dem Weg hin zu etwas Besserem.« Hier liegt für ihn der Grund, warum wir Storys in Spielen brauchen: »Ohne Geschichten ist das Leben nur eine Abfolge zusammenhangsloser Ereignisse. Storys ordnen die Welt für uns und unseren Platz in dieser. Sie geben den Dingen einen Sinn. Das gilt so genauso in Spielen.« Baptiste Ellequain fügt hinzu: »Storys sind für Spiele wie die Lyrics für ein Lied. Sie sind nicht notwendig, aber sie geben dem Ganzen eine Bedeutung.«

Evolution und Renaissance

Storys haben für Spiele also eine enorme Bedeutung. Das war aber längst nicht immer so. Baptiste Ellequain erzählt: »Da liegt auch eine Entwicklung hinter uns. Mehr und mehr Studios haben verstanden, dass Storytelling ein integraler Bestandteil im kreativen Prozess der Spieleentwicklung sein sollte – und zwar so früh wie möglich.« Eine Zeit lang standen die technischen Aspekte im Vordergrund. Das berichtet auch Beamdogs CEO, Trent Oster: »Die Industrie konzentrierte sich für eine Zeit auf die Technologien wie Grafik, Performance und neue Spielmechaniken. Da ist die Story unter die Räder gekommen. Aber es wird mehr und mehr offensichtlich, wie mächtig die Story ist als Motor für das Spielerlebnis und den Einbezug der Spielenden.« Ein aktuelles Beispiel dafür seien auch ganz neue Formen des Meta-Storytellings bei Online-Spielen wie Fortnite mit seinen Events. Storytelling in Games findet also neue Formen. Zugleich ist der derzeitige Trend hin zu mehr Geschichten aber eigentlich auch eine Rückbesinnung, wie Oster anmerkt: »Storytelling war immer ein wichtiger Teil von Spielen. Das hat ja bei Text-Adventures wie Zork begonnen.«

Wissenschaftler Hartmut Koenitz sieht das ähnlich: »Historisch betrachtet sehe ich eine Renaissance von Game Narration. Schon sehr früh – das erste Text-Adventure



Adam Williams und Baptiste Ellequain von Quantic Dream sind sich einig: **»Storys sind wichtig, weil sie ein Weg sind, Dinge zu verbinden, um diesen Sinn zu geben.«** (Quelle: Quantic Dream)



ist von 1976 – gab es einen Fokus auf Narration. Mit Einführung der CD-Rom kam es dann zur kurzen Blütezeit der Full Motion Video Games, die Videoszenen integrierten und zum Teil bekannte Schauspieler engagierten.« Mit dem Aufkommen der 3D-Grafik in Doom und Co. fand diese Episode ihr Ende. Storyfokussierte Adventure-Spiele verkauften sich schlechter. Inzwischen, so Koenitz, ändere sich das wieder. Wegweisend dafür, seiner Meinung nach: Spiele wie Telltales The Walking Dead.

Zugleich befindet sich das Verständnis von interaktiver Narration im Wandel. Es wird experimentiert – wie in The Stanley Parable, in dem Spieler und Erzähler in Konflikt geraten. Und: Es wird diverser. Josh Sawyer von Obsidian Entertainment hält das für eine begrüßenswerte Entwicklung: »Viele Spieleschaffenden wollen jetzt Geschichten mit neuen Perspektiven erzählen, die ihre persönlichen, oft marginalisierten Erfahrungen widerspiegeln.« Dazu gehören Studios wie Upper One Games mit dem Inuit-Adventure Never Alone, das Geschichten indigener Menschen in den Vordergrund rückt. Oder Fein Games, die Casual Games für Frauen

entwickeln. Auch Blockbuster wie Horizon: Zero Dawn und Pathfinder: Wrath of the Righteous sind in Charakterdesign und Storytelling spürbar diverser als frühere Spiele.

Wir brauchen Storys – aber anders

Aber es ist noch Platz nach oben. Meint auch Game Designer David Szymanski, der mit dem auf Steam gefeierten Indie-Spiel Dusk sein Debüt hinlegte: »Im Storytelling hat sich seit den 1990er und 2000er Jahren, als Spiele wie Planescape: Torment, Fallout und Deus Ex wirklich was Neues machten, eigentlich nicht viel geändert.«

Wie eine solche Veränderung aussehen kann? Überraschend vielleicht. Oder empathisch. Klar ist: Ob wir wollen oder nicht, wir brauchen sie, die Storys, die unsere Welt zusammenhalten. Das ist weniger eine spielerische als eine menschliche Notwendigkeit. Oder wie es Christian Stein ausdrückt: »Wir Menschen brauchen Storys wie den Sauerstoff zum Leben. Storys helfen uns, unsere Welt jenseits des unmittelbaren subjektiven Erlebens zu verstehen. Sie explorieren Möglichkeitsräume, Emotionen, logische Strukturen und machen sie vorstell- und fühlbar.« ★



Jessica Kathmann: Greift ein Spiel archetypische Motive in seiner Story auf, **»dann stehen die Chancen gut, dass uns das Spiel berührt.«** (Quelle: Jessica Kathmann)



»Narration ist eine grundlegende Funktion von uns Menschen.« sagt Hartmut Koenitz, Associate Professor an der Södertorn-Universität. (Quelle: Hartmut Koenitz)



Hat die Berufsbezeichnung des Narrative Designers Anfang der 2000er Jahre erfunden: Stephen E. Dinehart. (Quelle: Stephen Dinehart)

Storys in Spielen am Beispiel von The Witcher 3

HERAUSFORDERUNG OPEN WORLD

Eine gute Story in einem Videospiel zu erzählen, ist für die Entwickler alles andere als einfach. Wie man Plot und Open World zusammenbringt, zeigt The Witcher 3. Von Lena Falkenhagen



Lena Falkenhagen

Lena arbeitet als freischaffende Schriftstellerin und Computerspiellautorin und wechselt fließend zwischen Genres und Formaten hin und her. 2015 gewann sie für Drakensang Online: Rise of Balor den deutschen Entwicklerpreis für das beste Browsergame, und von ihren vier historischen Romanen wurde »Die Lichtermagd« mit dem DeLiA-Preis 2010 ausgezeichnet. Ihr neuestes Spiel als Narrative Director ist Beholder 3 (Paintbucket Games/Alawar). Sie ist Studiengangsleiterin Game Design an der UE Germany in Hamburg und lehrt dort mit Schwerpunkt Content/Narrative Design. Lena ist außerdem Bundesvorsitzende des Verbandes deutscher Schriftstellerinnen und Schriftsteller sowie Mitgründerin des Phantastik-Autoren-Netzwerks (PAN) e.V. Sie arbeitete vier Jahre im PAN-Vorstand und ist Mitgründerin des Netzwerks Autorenrechte.

Warum gibt es so wenige gute Storys in Spielen? Auf der Suche nach einer Antwort auf diese Frage muss man sich zuallererst eines vergegenwärtigen: Geschichten werden meist linear erzählt. Eine der bestechenden Eigenschaften von Computerspielen ist jedoch ihre Interaktivität. Videospiele sind ein interaktives Medium. Das Spiel muss Auswahlmomente anbieten, damit es überhaupt als Spiel anerkannt wird. Die Un-

terschiede zu anderen Medien sind offensichtlich – denn mehr Verzweigungen einer linearen Geschichte heißt einerseits, dass mehr Inhalte geschaffen werden müssen (die ein Teil der Spieler im Zweifel nie zu sehen bekommt), und andererseits, dass der Prozess, die Erzählung zu erstellen, komplexer wird. Wenn aber die Spielenden selbst über den Handlungsverlauf entscheiden können, kann ja keine (gute) lineare Ge-

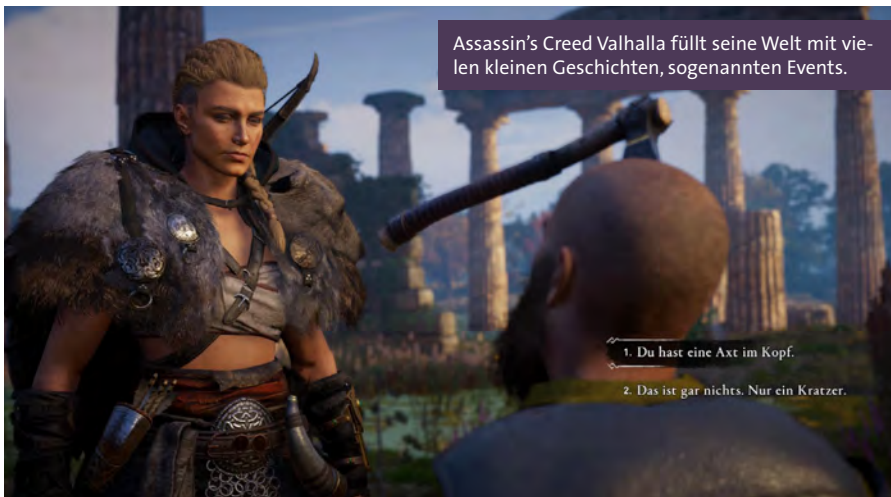
schichte erzählt werden. Oder? Beim Blick hinter die Kulissen der Spieleentwicklung wird schnell klar, dass es nicht ganz so einfach ist. Erst recht nicht, wenn auch noch eine Open World ins Spiel kommt. Das perfekte Beispiel? The Witcher 3.

Story in Spielen: Die eierlegende Wollmilchsau

Story heißt, dass Inhalte inszeniert werden müssen. Das bringt einen Aufwand in Grafik und im Gameplay mit sich, das entworfen und programmiert werden muss. Je mehr Inhalte die Geschichte also benötigt, um erzählt zu werden, desto mehr müssen sich Autoren und Autorinnen für die Zeit und das Produktionsbudget rechtfertigen, das eine dichte Story mit sich bringt. Gleichzeitig setzt Hollywood auch für Spiele Maßstäbe. Sowohl die Grafik und die Spezialeffekte als auch das Erzählen von Geschichten werden vom Publikum oft automatisch mit den vielkonsumierten Film- und Serienerzählungen mit großem Budget verglichen. Als Publikum sind wir von so vielen so professionell erstellten Unterhaltungsangeboten umgeben, dass oft in allen Bereichen der Spieleentwicklung Perfektion erwartet wird. Spiele müssen unterhaltsame Spielmechaniken, Hollywood-artige Grafik- und Erzählqualität besitzen und dann auch noch bugfrei sein. »Mach es so wie die Marvel-Filme« ist auf keiner Ebene ein kleiner Anspruch.

Wir unterscheiden in Spielen auch die lineare oder geskriptete Story von der sogenannten emergenten Story, jener Story nämlich, die entsteht, wenn man mit seiner Figur durch eine offene Spielwelt zieht oder zum hundertdreißigsten Mal in ein World-of-Tanks-Gefecht auszieht. Meine Handlungen ergeben die Geschichte, die ich erlebe. Dafür reicht mir das Spiel nur das Handwerkszeug; eine Reihenfolge für die Ereignisse oder die Handlung gibt es nicht.

Die Frage ist also: Was ist eine »gute Story«? Meinen wir damit das eigene Erleben und die Kontrolle über die Handlung? Oder





zählebenen angesiedelt, die verzweigende Erzählstränge mit Einflussmöglichkeiten in unterschiedlichem Umfang gestatten.

Wie Spielestudios eine Story entwerfen

Narrative Design ist einer der wichtigsten Bestandteile der Spielentwicklung. Es umfasst vom Genre des Spiels über den Weltenbau, das Konzipieren der Handlung (also gemeinhin die Geschichte oder der Plot), das Entwerfen der Figuren im Spiel, der Handlungsbögen (also der Quests) bis hin zum Schreiben der Dialoge alles, was eben mit dem Konzept der Erzählung zu tun hat. Narrative Design greift daher immer auch mit dem Gameplay ineinander; denn was man im Spiel für Handlungen vollführt (das sogenannte Core Gameplay) erzählt ja nun ganz wesentlich auch die emergente Geschichte des Spiels mit.

Vor gut zehn Jahren galt in der Spieleerstellung der Grundsatz »Gameplay first, story second« (oder sogar »Story last«). Story galt (und gilt) besonders im Bereich Free2Play als hübsche Verpackung für die Monetarisierungsmechanik im Hintergrund. Die dahinterstehende Einstellung war, dass man wohl schon eine Geschichte benötigt, um die Leute zu interessieren und am Ball zu halten, aber in der Entwicklung sollte sie keine Rolle spielen. Denn mit Geschichten lässt sich (angeblich) kein Geld verdienen. Eine etwas merkwürdige Einstellung angesichts der Geschäfte, die mit Filmen, Büchern und Fernsehserien gemacht werden.

Inzwischen wird die Gewichtung mehr als »Gameplay first, everything else first too« gelesen. Und – das sei nochmal ausdrücklich gesagt – das Gameplay muss stimmen und das Spiel Spaß machen. Die Story wurde und wird also von vielen Producern in der Spieleerstellung immer noch als nachrangig eingeschätzt, obwohl sie mit einer der meistrezensierten Aspekte in Spieltests ist. Im Gegensatz zur Film-, Serien- und Buchproduktion ist Handlung und Geschichte in der Spieleentwicklung aber eben nur ein Bestandteil von mehreren. Die Priorität verschiebt sich, je nachdem was für ein Spiel man macht und wie viel Budget für Perfektion auf allen Ebenen zur Verfügung steht. Ein Game of Thrones von Telltale legt eindeutig mehr Wert auf die Handlung und die Charakterisierung von Figuren als auf Gameplay-Elemente. Bei Elden Ring ist es umgekehrt.

Texte gelten im Unterhaltungsmedium für Spieler und Spielerinnen außerdem oft als störend. Was nicht mit Sprachausgabe daherkommt, wird oft weggeklickt. Umso wichtiger ist das Erzählen von Hintergrund und Charakterisierung über das sogenannte »Indexical Storytelling« oder »Environmental Storytelling«, also Charakterisierung von Welt und Figuren durch per Leveldesign arrangierte persönliche Gegenstände und Situationen. Da Story als eher »weich« und veränderbar gilt (im Gegensatz zu bereits programmierten Systemen zum Beispiel),

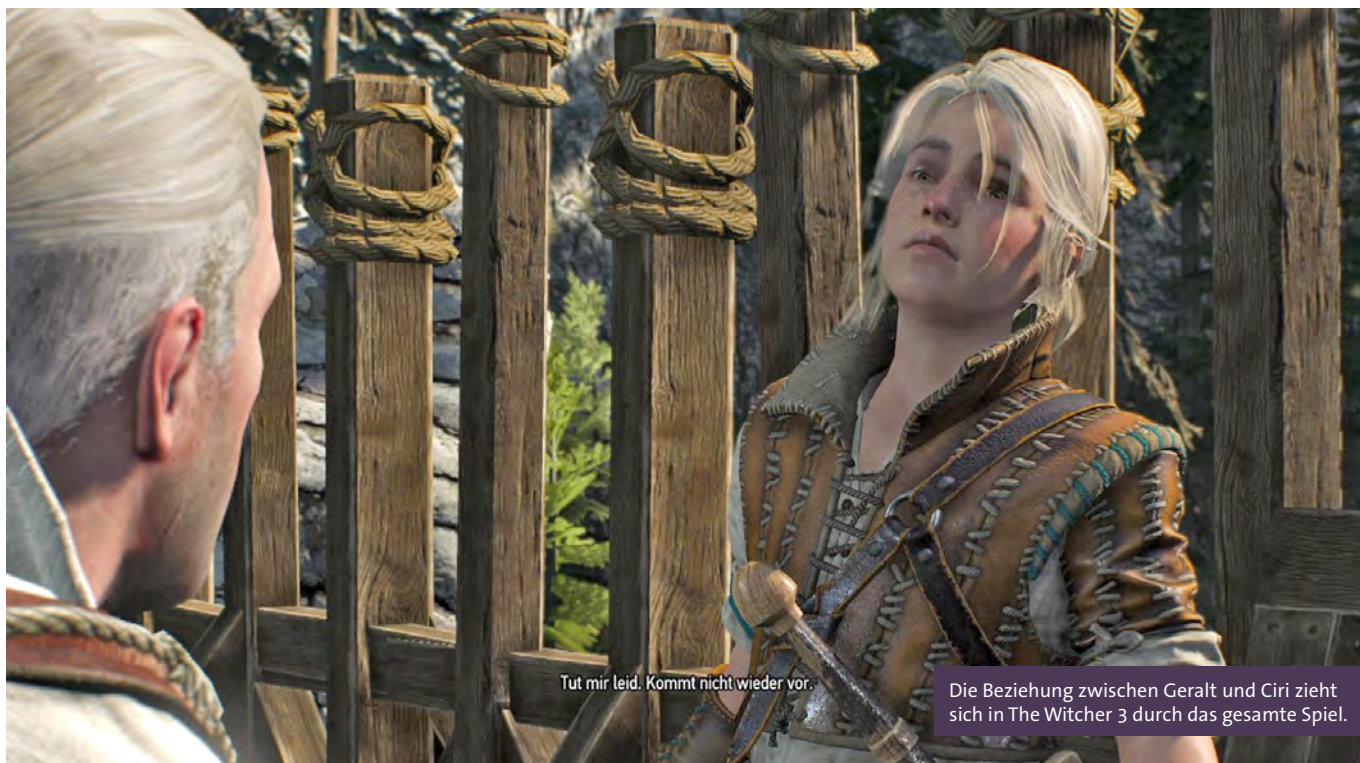


meinen wir eben eine lineare Story, die uns von den Entwicklern erzählt wird? Beides sind legitime Herangehensweisen, und wer mit dem Anspruch an eine emergente Handlung in einer offenen Spielwelt an ein Telltale-Spiel wie Game of Thrones oder The Wolf Among Us herangeht, wird ebenso enttäuscht werden, wie wenn er an World of Tanks mit dem Anspruch an eine lineare, gut erzählte AAA-Story herantritt. In einer offenen Spielwelt ist eine »gute Story« oft ver-

gleichbar mit gutem Weltenbau und exzellentem Conflict Design – also der Antwort auf die Frage, wo die Konflikte in der Welt angesiedelt sind, wie emotional sie aufgeladen sind und wie man dort als Spieler oder Spielerin eingreifen kann.

In einer hybriden Spielwelt wie The Witcher 3, die sowohl eine offene Spielwelt wie auch geschriebene Erzählung anbietet, liefert die Tiefe der Welt ausreichend Konflikte. Darüber sind aber noch mehrere Er-





Die Beziehung zwischen Geralt und Ciri zieht sich in The Witcher 3 durch das gesamte Spiel.

werden Widersprüche meist dadurch aufgelöst, dass die Story verändert wird. Tatsächlich lassen sich viele Dinge durch Story »reparieren«, man muss nur entsprechende Zeit investieren, diese Reparaturen auch durchzuführen. Denn leider führen solche nachträglichen Produktionsentscheidungen von als »klein« empfundenen Bestandteilen der Story dazu, dass die Narration im Gesamtzusammenhang oder im Bezug zum Spiel oftmals keinen Sinn mehr ergibt. Denn das ist ein wichtiger Zweck, den Spielestorys erfüllen: Sie müssen auf einer Bedeutungsebene gelesen alles »rund« machen und Sinn ergeben. Ein Fall, in dem das nicht gelang, ist meines Erachtens das Narrative Design von Rhianna Pratchett in Thief (4). Die Rahmenhandlung – man kommt in der Stadt von Thief an – passt nicht zur Binnengeschichte und dem, was man im Spiel tatsächlich macht. Es gibt einen »ludonarrativen Disconnect«, also einen Konflikt oder Widerspruch zwischen der in Cutscenes erlebten, geskripteten Erzählung und der

durch das Gameplay erlebten Handlung. Die mentale Auflösung der Situation ist schwierig, das Spiel fühlt sich nicht rund an.

Glücklicherweise haben sich die Zeiten in den letzten Jahren in vielen Entwicklungsstudios geändert. Dass man mit hervorragenden Storys gute Spiele machen kann, beweisen von großen bis hinunter zu Indie-Studios Spiele wie The Witcher 3, If on a Winter's Night: Four Travelers oder Beholder 3, an dem ich als Narrative Director mitwirken durfte. Hier wird Story nicht nur als Verpackung, sondern als bestechendes Verkaufsargument angesehen.

Schließen sich offenes Gameplay und dichte Story aus?

Gameplay und Story können exzellent miteinander verwoben werden, es kommt nur darauf an, auf welchen Ebenen man welche Handlung erzählt und wie viele Einflussmöglichkeiten man für Spielende schafft. Denn mit der Skalierung der Einflussnahme auf mehreren Ebenen der Erzählung kann die er-

wünschte »player agency«, also die Handlungsoffenheit für Spielende, sehr gut mit einer geskripteten Story verknüpft werden. Die Faustregel heißt: Je mehr Einfluss der Spieler auf die Handlung hat, desto kleiner muss das Erzählte werden. Man denke in der Vertikalen auf mehreren Ebenen der Erzählung, zum Beispiel Meta-Plot (also die das ganze Spiel überspannende Handlung) über Makro-Plot über Mikro-Handlung. Ich mache das an einem griffigen Beispiel fest: The Witcher 3 von CD Projekt Red. Der Meta-Plot ist die Rahmenhandlung rund um Ciri und ihr Erbe. Die Suche des Helden des Spiels, Geralt von Riva, nach seiner Ziehtochter Ciri und ihrem Schicksal sowie ihre Beziehung zur Wilden Jagd ist die höchste Ebene der Erzählung. Sie ist daher auch die linearste Handlungsebene. Das muss sie auch sein, denn hier zieht sich die Spannungsebene über das ganze Spiel und muss von vorne bis hinten rund sein. Das bedeutet, das Was der Erzählung muss von den Entwicklern festgelegt werden, das Wie aber können die Spielenden bestimmen. Tiefgreifende Änderungen an dem großen Handlungsbogen würden den Charakter des Spiels grundlegend verändern. Das lässt sich in einem Spiel mit Videosequenzen aus Budgetgründen oft nur schwer einrichten. Die Einflussmöglichkeiten der Spieler (die die »player agency« herstellen) sind hier klein. Wir definieren Ciris Charakter, ihre Weltansicht, wie hart sie ist – und ob sie zum Schluss lieber in die Freiheit ziehen möchte, anstatt ihr Erbe anzutreten.

Die Makro-Handlung von The Witcher 3 spielt sich darunter ab. Hier sprechen wir über einen langen, den Kontinent überspannenden Erzählbogen. Die berühmte Hauptquest um den Blutigen Baron in Velen zum Beispiel ist so eine Makro-Handlung. Immer-



Die Wilde Jagd ist in The Witcher 3 die große Bedrohung.



hin führt sie uns durch die ganze Region. Wir entscheiden in der Höhle unter der Eiche darüber, wer lebt und wer stirbt, ob der Baron mit seiner Frau und seiner Tochter wiedervereint wird oder nicht. Keine der Entscheidungen führt zu einer simplen Geschichte – ein klassisches Dilemma –, doch wir haben die Kontrolle über die verzweigte Handlung. Die Enden sind natürlich auch geskriptet, sie werden wiederum von Zwischensequenzen begleitet und müssen also im Vorhinein festgelegt werden, haben aber gerade dadurch einen hohen emotionalen Mehrwert. Die Makro-Ebene beeinflusst nicht den Hauptspannungsbogen des Spiels. Daher können wir hier tiefgreifende-

re Entscheidungen treffen und den Ausgang der Handlung in größerem Umfang kontrollieren. Und doch ist die Geschichte um zwei Väter, die einfach auf der Suche nach ihren Kindern sind (Geralt und der Blutige Baron), thematisch das Herz der Spielhandlung.

Kleine Geschichten

Die Mikro-Handlung auf der untersten Erzählebene bildet das klassische offene Gameplay und die dort zu findenden kleinen Quests ab. Wir ziehen durch die Welt des Spiels und begegnen am Wegesrand Menschen mit Geschichten. Zum Beispiel treffen wir Bauern, die einen Deserteur am Baum aufhängen möchten. Wollen wir eingreifen?

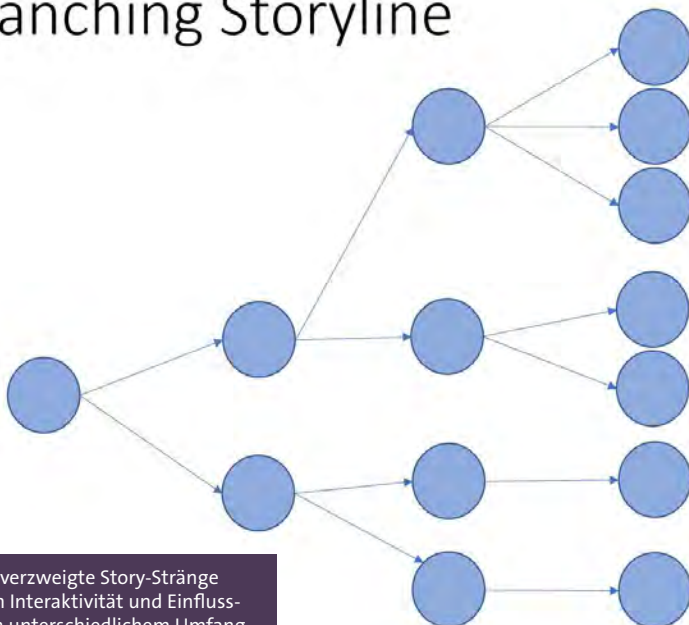
Wenn ja, helfen wir den Bauern oder verhindern wir den grausamen Tod des Deserteurs? Die Geschichten sind klein, daher besitzen wir die volle Kontrolle darüber, wie sie ausgehen. Wir können auch einfach wegreiten und die Situation ignorieren.

Die Strukturierung der Handlung auf diese unterschiedlichen Erzählebenen mit verschiedenen Handlungsoptionen für Spieler sorgt einerseits durch die Bindung an die gut entworfenen, nahbaren Charaktere und ihr Schicksal für ein hohes Identifikationspotenzial. Man erzählt hier aber andererseits mit eingeschränktem Entscheidungspotenzial folgerichtig die Geschichte anderer Figuren statt der eigenen, nämlich zum Beispiel Ciris. Doch darunter liegt eine offene Spielwelt, in der man das Schicksal der eigenen Spielfigur – nämlich Geralt von Riva – in die Hand nehmen und selbst bestimmen kann. Wegen dieser drei Erzählebenen, die The Witcher 3 meisterhaft miteinander verbindet, gilt das Rollenspiel auch sieben Jahre nach Erscheinen immer noch als Meisterstück der Erzählkunst in Spielen.

Fazit

Es gibt also sehr viele gute Stories in Computerspielen – es ist nur eben nicht immer dieselbe Art des Erzählens, die hier die gute Story ausmacht. Was zum einen Spiel hervorragend passt, mag beim nächsten fremd und überladen wirken. So wie Bücher nicht eine Form des Erzählens besitzen, sollten wir uns bei Spielen auch daran gewöhnen, dass es nicht mehr »die Spiele« und »die gute Spielestory« gibt. Spiele sind ein vielfältiges Medium, das von Erzählkunst auf vielen Ebenen und in verschiedenen Weisen profitieren kann. Die Kunst liegt darin herauszufinden, welche Form der Erzählung für das jeweilige Spiel die richtige ist. ★

Branching Storyline



Mehrere verzweigte Story-Stränge gestatten Interaktivität und Einflussnahme in unterschiedlichem Umfang.

Storys in Spielen – und ihre Figuren

EINE FRAGE DES CHARAKTERS

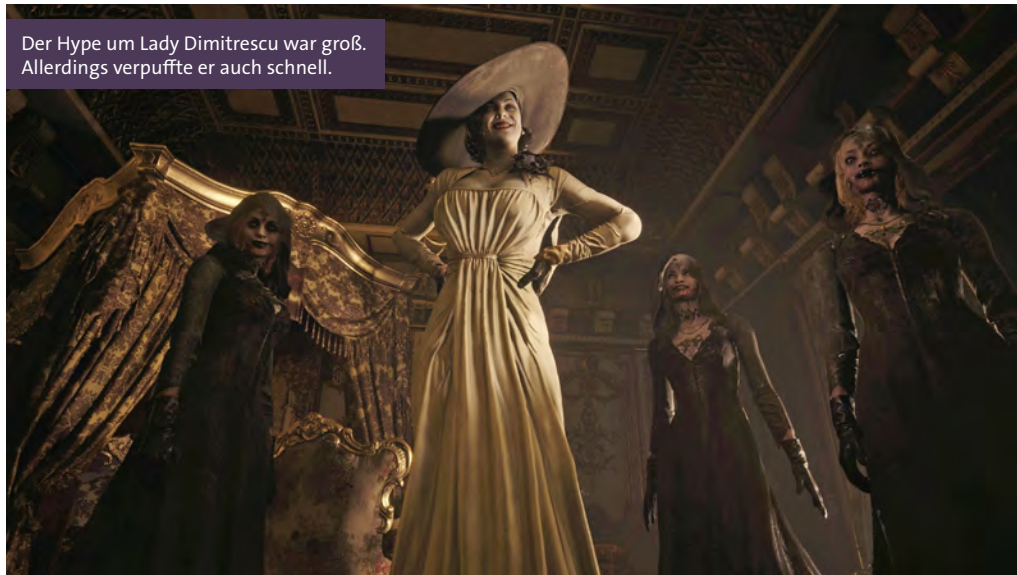
The Witcher, Mass Effect, Gothic: Sie alle liefern uns denkwürdige Auftritte ikonischer Helden und Bösewichter. Doch was macht Figuren so charismatisch? Und wieso scheitern so viele Spiele daran, sie zu erschaffen? Von Christian Schwarz



Was haben Vaas Montenegro, Geralt von Riva und Arthur Morgan gemeinsam? Sie alle sind ikonische Videospielcharaktere, die trotz ambitionierter Versuche der Spielerschaft und diverser In-Game-Bedrohungen einfach nicht totzukriegen und seit vielen Jahren aus dem kollektiven Gedächtnis der Gaming-Popkultur nicht mehr wegzudenken sind. Doch gleichzeitig gibt es immer wieder prominent platzierte Figuren in Blockbustern, denen aller bombastischen Inszenierung und schier endloser Werbebudgets zum Trotz nur ein kurzes Leben auf unseren Bildschirmen vergönnt ist, bevor sie eher früher als später wieder in der digitalen Abstellkammer landen (ja, Lady Dimitrescu aus Resident Evil Village, wir meinen Dich!). Das sind zwei Extreme, wie wir Figuren in Videospielen wahrnehmen. Entweder als derart herausragend gut oder schlecht, dass sie in Erinnerung bleiben. Oder als Fast Food, das nur dick aufträgt, aber weder satt macht noch unsere Geschmacksnerven kitzelt. Zwischen diesen Extremen existieren jedoch tatsächlich jede Menge Stufen mit Figuren, die für Story und Spielfortschritt auch gar nicht herausragend sein müssen, weil sie etwa in dem spieleigenen Kontext eine ganz andere Aufgabe haben oder den übrigen Figuren eine Bühne bereiten.

Das allein ist nur ein verschwindend kleiner Teil der riesigen Maschinerie zur Erstellung ikonischer Figuren in Videospielen. Um herauszufinden, wie diese genau funktioniert und welche ihrer Zahnräder auf welche Weise ineinander

Der Hype um Lady Dimitrescu war groß. Allerdings verpuffte er auch schnell.



der greifen, haben wir mit Leuten gesprochen, die es wissen müssen. Herausgekommen ist ein Einblick in den Prozess hinter der Frage: Wie schreibt man interessante

Charaktere? Dazu haben wir ein Interview mit Björn Pankratz, Creative Director von Piranha Bytes (Elex 2), und Nicolas Lietzau (Enderal, Gothic Remake) geführt.





»Fluch der Karibik«. Schauen wir uns aber die ursprüngliche Bedeutung von »ikonisch« als »bildhaft« an, landen wir bei besagter Zeichentheorie und dem amerikanischen Semiotiker Charles Sanders Peirce (1839-1914). Der unterteilte alle Arten von Zeichen, also sprachliche und nichtsprachliche, in die drei Gruppen Ikon, Index und Symbol (siehe Kasten). Sprechen wir von ikonischen Charakteren, meinen wir also zum einen Figuren, die auf trivialer Ebene die genannten Attribute mitbringen. Zum anderen stehen ikonische Charaktere auch immer für ein Ähnlichkeitsverhältnis zwischen Zeichen und Bezeichnetem. Das Zeichen sind die Figuren selbst, und das Bezeichnete ist die Rolle, für die sie im Kontext der Spielwelt sowie der Geschichte stehen. Dieser Gedanke führt uns zu den sogenannten »Archetypen«, also grundlegenden Figurenschablonen, die sich in der Tiefenpsychologie und Mythologie herausgebildet haben. Figuren wie »der gute Held« oder »der hinterlistige Betrüger« sind zwei Beispiele solcher Schablonen, die neben einer eindeutigen Rolle auch klar definierte moralische Werte mitbringen. Das macht sie gerade in der Anfangsphase für Autorinnen und Autoren als Blaupause einer neuen Figur interessant.

Keine leichte Antwort

Um faszinierende Figuren zu entwerfen, ist zuerst einmal das Handwerk des Schreibens entscheidend, das ein jeder gute Autor beherrschen muss. Ein mindestens genauso großer Teil des Prozesses ist aber durchaus eine »Glaubensfrage«, denn wie einzelne Autoren die Grundzüge ihrer Figuren erschaffen und sie in den (bis dahin) bestehenden Kontext der Spielwelt einbauen, ist höchst individuell – was natürlich auch den Weg zu den Vaas Montenegros und Lara Crofts dieser Welt individuell macht. Daher ist es sinnvoll, zunächst die Frage zu stellen, wie Figuren in Videospielen grundsätzlich entstehen, anstatt dass wir uns sofort auf die herausragenden Exemplare konzentrieren. Bevor wir aber unsere Experten Nico und Björn zu Wort kommen lassen, unternehmen wir noch einen kleinen Ausflug in die auch als »Zeichentheorie« bekannte linguistische Semiotik. Die hilft uns zum einen dabei, uns dem Thema anzunähern und die komplexe Frage zu präzisieren. Zum anderen ordnen wir damit gerade von Marketingabteilungen inflationär verwendete Begrifflichkeiten realistisch ein, was auch der Erwartungshaltung auf Spielerseite zugutekommt.

Von ikonischen Charakteren und linguistischer Zeichenlehre

Glauben wir der Werbung nahezu aller aktuellen Videospiele, sind die erzählten Geschichten fast immer »episch« und die darin

auf tretenden Charaktere mindestens genauso oft »ikonisch«. Aber was heißt das überhaupt? »Ikonisch« bedeutet laut Duden zunächst einfach nur »bildhaft« oder »anschaulich«. Bleiben wir trivial – und schauen nebenher auf diverse Top-Listen im Internet –, zählen wir dieser Bedeutung weitere Attribute wie »beliebt«, »unvergessen« oder auch »einzigartig« hinzu.

An dieser Stelle ist schon grob zu erkennen, wohin die Reise geht: Hans Landa (Christoph Waltz) aus »Inglourious Basterds« erfüllt diese Kriterien ebenso wie Heath Ledgers Joker in »The Dark Knight« oder Johnny Depp als Captain Jack Sparrow in

Aller Anfang ist ... unspektakulär

Wer jetzt glaubt, ein Autor für ein neues Spiel nimmt sich einen Zettel und schreibt munter Dialoge drauflos, dem müssen wir diese romantisierte Vorstellung direkt kaputt machen.

Freunde der Semiotik leben in Spielen (hier Kingdom Come: Deliverance) möglicherweise länger.



UNSERE EXPERTEN

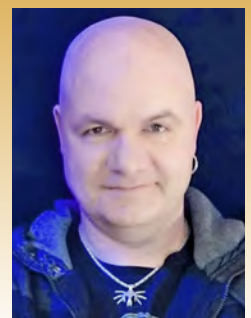


Nicolas Lietzau

Nicolas entschied nach einem katastrophal schiefgelaufenen »Aktivistenjahr« in Guatemala, dass er für das Leben eines Weltverbessers nicht geeignet ist, und wandte sich stattdessen dem Geschichtenerzählen zu. Seither leitete er das Writing für die Skyrim Total Conversion Enderal und für Spellforce 3, inklusive der beiden Addons Soul Harvest und Fallen God. Er veröffentlichte 2020 mit »Dreams of the Dying« sein im Enderal-Universum angesiedeltes Buchdebüt und arbeitet seit vergangenem Sommer für Alkimia Interactive in Barcelona am Gothic-Remake.

Björn Pankratz

Der Creative Director von Piranha Bytes arbeitet seit den Tagen von Gothic vor der Jahrtausendwende an der beliebten Rollenspielserie und ihren (geistigen) Nachfolgern. Als Head of Story entscheidet er über die Geschichten, die das deutsche Traditionsstudio in seinen Spielen erzählt.





Oder wie Björn Pankratz von Piranha Bytes es sagt: »Ein Charakter besteht aus unheimlich vielen Bausteinen. Das Erste, was da ist, ist immer die Welt und wie sie zusammengesetzt ist: Welche Länder gibt es? Welche Bedrohung hat man? Welche Gesellschaftsstrukturen herrschen dort? Und so weiter. Ein NPC existiert nie im luftleeren Raum. Man nimmt sich kein leeres Blatt Papier und designt einen Charakter, sondern man nimmt die ganzen Ressourcen und Parameter, die man hat, und tut die zusammen.«

Was auf den ersten Blick zunächst sehr analytisch klingt, ist tatsächlich schon ein immenser Teil der kreativen Arbeit der Autoren, denn allein der Bedarf nach einer bestimmten Figur definiert in der Regel schon einen Teil ihrer Eigenschaften: »Ein Typ, der mit einem Klemmbrett vor einem Lagerhaus

steht, der hat schon auf eine gewisse Art und Weise seinen Charakter vorgegeben. Der passt auf, der ist sehr vorlaut, der hat ein durchgedrücktes Rückgrat, steht da und ist oberlehrermäßig drauf und so weiter«, führt Björn für uns weiter aus.

Piranha Bytes unterteilt außerdem ganz klar in wichtige und unwichtige Charaktere: »Mit den wichtigen fängt man an und schaut, dass man eine Gesellschaftsstruktur oder eine Population aus einer Handvoll Charakteren erstellt, bei denen man sagt, die sind jetzt prädestiniert. Die kriegen einen Namen, eine entsprechende Gildenzugehörigkeit und so weiter. Das sind alles Dinge, die muss man ganz am Anfang festlegen, bevor man überhaupt die erste Zeile Dialog schreiben kann.« All diese Informationen werden bei Piranha Bytes zunächst in einem Charakterbogen erfasst und anschließend vom Team weiter ausgearbeitet. Dabei haben alle Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter sowohl die Möglichkeit Mechaniken als auch Charaktere sowie Dialoge einzubringen, wenn sie es denn wollen.

Nach einem ersten Austausch bezüglich der Wünsche der Belegschaft fürs neue Spiel gibt Björn als Creative Director (O-Ton: »Suppenkasper, der die ganzen Sachen zusammenrührt«) eine gewisse Struktur vor, »wie

das ungefähr laufen könnte«. Von dort geht es ins sogenannte »detailed design«, wo entweder alleine im stillen Kämmerlein oder in kleinen Gruppen detaillierte Ausarbeitungen entstehen und alle Ergebnisse von dort direkt ins firmeninterne Wiki wandern.

Mit Koks und Absinth zu starken Charakteren?

Für die ersten Schritte zu glaubhaften Charakteren in Videospielen geht sprudelnde Kreativität also Hand in Hand mit »langweiliger« Struktur und Ordnung. Ein sauberes Handwerk sowie eine pragmatische Methode sind für Autoren unerlässlich, um in der Branche arbeiten zu können. Doch wie kann letztere aussehen? Gibt es dafür überhaupt eine pauschale Antwort?

Nicolas Lietzau, Autor im Team der Skyrim-Mod Enderal, hat dazu eine sehr treffende Antwort parat: »Schreiben ist ebenso Handwerk wie Glaubensfrage. Schreibratgeber, die behaupten, die perfekte Formel™ gefunden zu haben, gibt es ebenso viele wie obskure Selbsthilfebücher, und während davon einige vielleicht nützlich sein mögen, ist der Großteil davon ebenso dubios wie die Biographie des selbsternannten »Experten« bei einem zweiten Blick. Was ist also die Antwort? Ist der Weg zu ikonischen Charakteren tatsächlich, sich in waschechter Early-Stephen-King-Manier mit einer Flasche Absinth und einer Prise Koks bewaffnet ins Hotelzimmer zu sperren und die Muse die Arbeit machen zu lassen? Oder sind Storys und Charaktere etwas, das sich mit präzisen Plänen, effektiver Maschinerie und technischem Know-how ebenso zuverlässig erschaffen lässt wie ein Mikrochip oder ein Auto? Mein Ansatz liegt ganz klar (und unsexy) in der Mitte. Meine besten Storys schreibe ich dann, wenn ich meine analytische und intuitive Seite vereine.«

In Nicos Aussagen finden sich auch Parallelen zum Vorgehen von Piranha Bytes wieder. Für ihn ist es wichtig, vor dem »aufregenden und kreativen Teil« seiner Arbeit zunächst ein paar wichtige pragmatische Fragen zu klären. Unter anderem: Welche Funktion erfüllt der Charakter im Rahmen der Handlung? Ist er ein Antagonist, ein

SEMIOTIK ERKLÄRT

Die unterschiedlichen Zeichenarten der Semiotik bedeuten im Einzelnen:

- **Ikon:** Hier liegt ein Ähnlichkeitsverhältnis zwischen dem Zeichen und dem Bezeichneten vor. Wenn jemand beispielsweise eine rote Frucht auf ein Blatt Papier malt und ihr darin einen Apfel erkennt, dann handelt es sich bei der Zeichnung auf dem Blatt um ein ikonisches Zeichen.
- **Index:** Bei diesem Zeichen liegt ein Folgeverhältnis vor, beziehungsweise es kann auch als »Anzeichen« verstanden werden. Rauch ist beispielsweise in der Regel ein Anzeichen für Feuer oder ein torkelnder Gang für Alkoholkonsum.
- **Symbol:** Bei symbolischen Zeichen gibt es weder ein Ähnlichkeits- noch ein Folgeverhältnis. Die Verbindung zwischen Zeichen und Bezeichnetem ist völlig willkürlich und muss von uns erst erlernt werden. Beispiele dafür sind etwa Verkehrsschilder oder auch unsere Sprache. Denn es ist absolut willkürlich, dass ausgerechnet das Wort »Zebra« ein mittelgroßes gestreiftes Tier bezeichnet – und nicht etwa das mindestens ebenso passende Wort »Blumenkohlhoren«.

Tharael Narys (Enderal) entwickelte sich trotz vieler Ecken und Kanten zum Publikumsbeliebten.





Nicolas Lietzau schreibt seit Sommer 2021 für das Gothic Remake.



Protagonist oder ein Sidekick? Wie viel Raum hat er in der Story? Und wie soll der Rezipient den Charakter erfahren? Handelt es sich bei seinem aktuellen Projekt um ein Videospiel – wie etwa das Gothic Remake, an dem er gerade mitschreibt –, erweitert sich dieser Fragenkatalog nicht nur um die Punkte Budget für Screenshot und Dialoge, sondern auch um die Interaktionsmöglichkeiten mit der Spielfigur.

»Schreibe ich ein Mitglied der Helden-Gruppe, mit dem der Spieler eine emotionale Bindung aufbauen soll, einen wichtigen, aber distanzierten Charakter, der hauptsächlich in Cutscenes auftritt, oder vielleicht nur einen Nebencharakter, der eine Quest vergeben soll?«, erklärt er. »Da fast all diese Aspekte Auswirkungen auf die anderen Departments des Spielesstudios haben, müssen sie früh in der Entwicklung geklärt sein.«

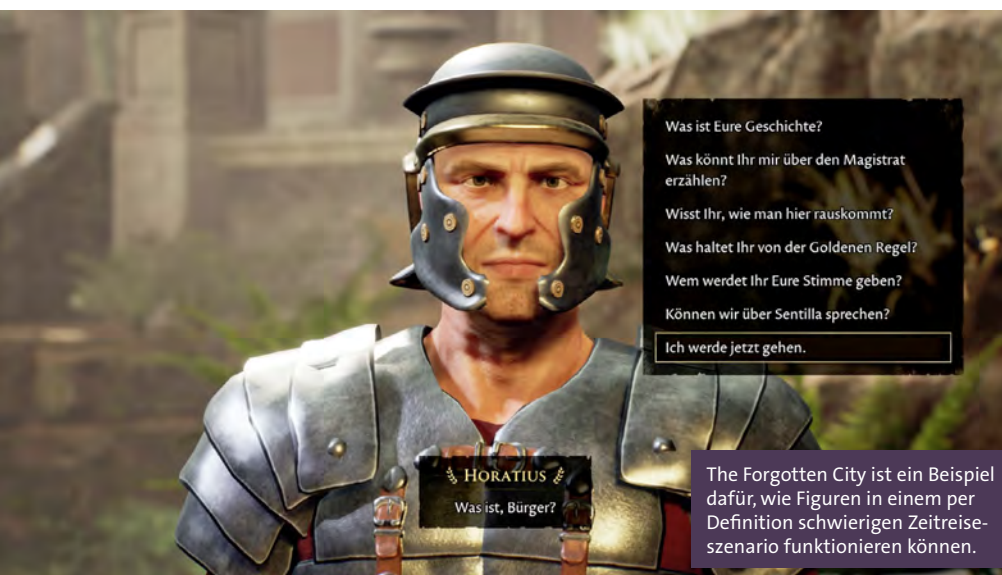
Ist komplexe kreative Entfaltung bei der Erschaffung von Videospielfiguren also erst im zweiten Schritt nötig, nachdem zunächst Parameter und Regeln der Welt bereits eine Charakterzeichnung vorgeben? »Das ist falsch gefragt«, entgegnet ein leicht entrüsteter Björn Pankratz und fügt an: »Das ist schon ›sich entfalten‹.«

Auch für Nico sind diese Arbeitsschritte untrennbar miteinander verbunden und finden parallel statt: »Während ich mich aber mit all diesen Fragen auseinandersetze, tritt meine intuitive Seite langsam in Aktion: Aus Ideenketten, Gefühlen und Assoziationsketten formt es langsam eine Art Lehmfigur des Charakters, der immer mehr Kontur annimmt. Hier ist es teilweise schwer für mich zu begründen, warum ich manche Entscheidungen treffe: Meistens läuft es auf eine Art Bauchgefühl heraus und was sich eben richtig anfühlt. Das mag der Alptrauersatz eines jeden

Producers sein, aber erfahrungsgemäß ist ein wenig Vertrauen in das eigene Unterbewusstsein hier essenziell. Meiner Meinung nach resonieren gute Charaktere deshalb so tief mit uns, weil sie auf packende Art und Weise menschliche Erfahrungen und Facetten abbilden – und so nützlich unsere bewusstsanalytische Seite auch sein mag, wenn es um solche Themen geht, ist ihr unsere Intuition meiner Erfahrung nach haushoch überlegen.«

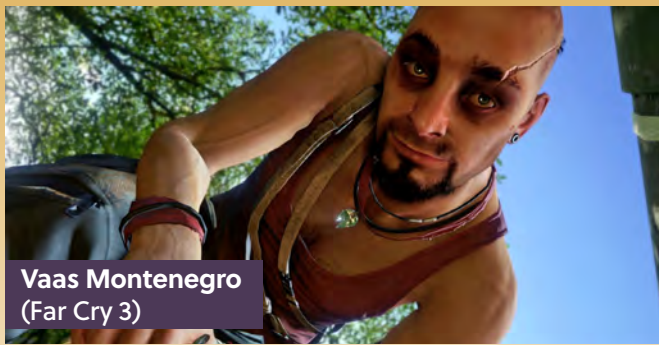
In dieser Phase seiner Arbeit beginnt Nico dann damit, erste Notizen zum Charakter aufzuschreiben. Dabei handelt es sich etwa um lose Dialogketten oder einzelne Stichwörter. Wichtig ist ihm dabei, dem Weg der eigenen Intuition zu folgen, selbst wenn sich die auf diese Art gesammelten Fragmente auch für ihn selbst erst zu einem späteren Zeitpunkt zu einem stimmigen Gesamtbild zusammensetzen.

Um diesen Prozess – beziehungsweise diese beiden permanent parallel ablaufenden Prozesse – für euch greifbarer zu machen, bleiben wir noch einen Moment bei Nicos Bild der Lehmfigur, aus der mal ein Videospielcharakter werden soll, und versetzen uns gleich in eine Töpferwerkstatt. Während Nicos Intuition fröhlich vor sich hin töpft, steht seine analytische Seite in Gestalt des kritischen Betrachters »Herr Lietzau« ein Stück abseits der Szenerie und unterwirft den bis hierhin geschaffenen Tonklumpen immer wieder einem Realitätstest: »Passt diese Skizze immer noch in den Rahmen oder habe ich mich davon treiben lassen? Ist diese Story mit der anvisierten Wortzahl und den Inszenierungsmöglichkeiten gut umzusetzen? Eignet sich der Charakter wirklich für das Rollenspiel, für das ich ihn schreibe, oder wäre er doch in einem französischen Kurzfilm oder verschwurbelten Bildungsroman besser aufgehoben?«



CHARAKTERE MIT ABNUTZUNGERSERSCHEINUNGEN

Seit 2012 erschienen vier Teile der Hauptreihe von Far Cry mit jeweils einem für sich genommen sehr gelungenen ikonischen Bösewicht. Die gleiche Machart der Charaktere sowie des übrigen Spiels führt aber auch zu einer verwässerten Wahrnehmung auf Rezipientenseite, was dem eigentlich sehr guten Charakterdesign der eigentlich gut ausgedachten Widersacher schadet.



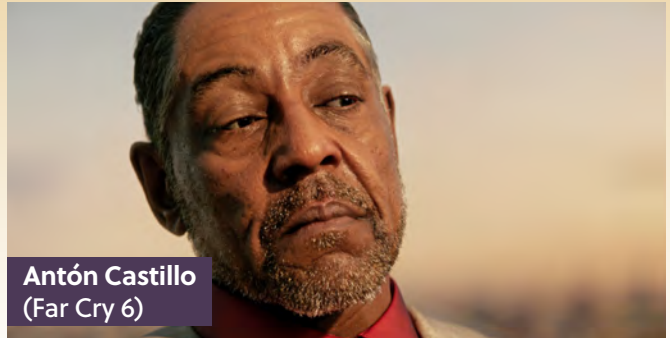
Vaas Montenegro
(Far Cry 3)



Pagan Min
(Far Cry 4)



Joseph Seed
(Far Cry 5)



Antón Castillo
(Far Cry 6)

Recherche auf dem Ton-Tandem

Hält der Charakter dieser kritischen Prüfung stand, geht auch Nico in die Phase über, die Björn für Piranha Bytes als »detailed design« bezeichnet. Erst mit einer umfassenden Recherche sowie wirklich tiefgreifender Ausarbeitung hat die Figur eine Chance darauf, von uns Rezipienten als besonders, profiliert oder originell – eben ikonisch – wahrgenommen zu werden: »Gerade wenn ich einen Charakter schreibe, der eine ganz bestimmte menschliche Erfahrung abbilden soll oder eine bestimmte Expertise besitzt, ist tiefgehende Recherche unverzichtbar. Meistens sieht das bei mir so aus, dass ich Autobiographien lese oder Menschen interviewe.«

Mit diesen Informationen bewaffnet, geht es sogleich wieder auf die Töpferbank respektive in das Notizbuch, in dem Nico seitensweise Ausarbeitungen über den Charakter erstellt. Das reicht von oberflächlichen Informationen wie Familienverhältnissen über Zusammenfassungen der Lebensabschnitte bis hin zu originellen Details wie der Lieblingsbeleidigung. Gerade Letzteres mag trivial klingen, ist aber aus zwei Gründen wichtig: Wer von euch schon einmal als Spielleiter bei einem Pen&Paper-Rollenspiel aktiv war, weiß, dass es nie zu viele Informationen über Charaktere, deren Eigenheiten, die Gestaltung der Welt und ihre Geschichte geben kann, obwohl die Spielergruppe nur einen winzigen Bruchteil davon wirklich erzählt bekommt oder erfährt. Den zweiten Grund beschreibt Nico so: »Wenn ein Charakter andere gerne als »Loser« bezeichnet, offenbart das eine kompetitive, egoistische und meistens unsichere Seite, während »Heuchler« für ein starkes Gerechtigkeits-

empfinden spricht. »Monster« hingegen zeugt von einer hypermoralistischen Weltsicht.«

Klingt so, als wären wir schon recht weit in diesem Prozess, an dessen Ende ein aus Analyse und Intuition geformter Charakter mit einem dedizierten Profil und breitem Hintergrund steht, der »nur« noch seinen Text braucht. In einer idealen Welt wäre das tatsächlich so. In der Gaming-Branche ist das leider meist nicht der Fall. Dieser Prozess, der in den vergangenen Schritten zur perfekten Rohskulptur führte, muss während der weiteren Entwicklung ständig wiederholt werden. Und das aus zwei Gründen, wie Nico anfügt: »Nicht nur weil sich gerade in der Spieleentwicklung oft in letzter Minute Queststrukturen ändern, ganze Storyabschnitte eingekürzt werden oder die Screentime eines Charakters gestaucht wird, sondern auch weil man selbst oft erst weiter hinten in der Geschichte merkt, dass einem Fehler unterlaufen sind oder man im

schlimmsten Fall die »Essenz« des Charakters missverstanden hat. In diesen Fällen heißt es dann im Kontext der Möglichkeiten: improvisieren und nicht verzweifeln.«

Für die eingangs gestellte Frage nach der Erschaffung ikonischer Charaktere ist hier eine ganz wesentliche Information enthalten: Die Entwicklung von Videospielen ist dynamisch, und Einsatz sowie Präsentation des Charakters hängen nicht vom Autor ab. Wenn wir uns also in kommenden Titeln über vermeintlich schlechte Arbeit der schreibenden Zunft aufregen, sollten wir auch im Hinterkopf behalten, dass hier andere Stell-schrauben zur unbefriedigenden Spielerfahrung beigetragen haben könnten.

Was ikonische Charaktere brauchen

Beherrschen Autoren ihr Handwerk, haben sie bis hierhin die Mühe für die aufwändige Ausarbeitung der Hintergründe ihrer Figuren auf sich genommen, und steht die Entwick-

Jespar (Enderal) begegnet uns als charmanter Schurke, seine zynische, verbitterte und melancholische Seite offenbart sich erst später.





Tealor Arantheal (Enderal) ist eine Inversion des Jung'schen Archetyps des »Königs«.

lung des gesamten Projekts generell unter einem guten Stern, haben die entworfenen Figuren bereits sehr gute Chancen, uns Spielern länger im Gedächtnis zu bleiben und sich einen Platz im Olymp der Popkultur zu erkämpfen. Darüber hinaus gibt es für Autoren noch Möglichkeiten, ihre Figuren »ikonischer« zu gestalten, von einem Patentrezept will Nico aber nichts wissen: »Hier gibt es meiner Meinung nach keine klare Antwort. Und wie bei allen kreativen Prozessen ist das auch irgendwo Glaubensfrage. Ich persönlich empfehle Junior-Writeern immer, ihre Figuren auf fünf für mich sehr wichtige Kriterien zu prüfen.« Diese Kriterien wollen wir uns natürlich auch anschauen und sie von Nico näher beleuchten lassen:

- **Kontraste:** »Der Punkt bezieht sich auf die Tatsache, dass Menschen komplexe Wesen sind. Diese Komplexität variiert, aber selbst die aalglatteste Persönlichkeit hat in der Regel zwei Seiten, die im Widerspruch stehen. Weil diese Widersprüche uns menschlich machen, hauchen sie Charakteren Leben ein.«
- **Extreme:** »Wir lieben sie! Ob dieses Extrem nun eine Charaktereigenschaft oder eine Fähigkeit ist, von extremen Figuren geht eine gewisse Faszination aus, ob nun negativ oder positiv. Extremer Hunger nach Gerechtigkeit ist eine ebenso interessante Prämisse wie extreme Intelligenz.«
- **Schwächen:** »Der für mich jedoch wichtigste Punkt sind Schwächen. Vielleicht hat es mit meiner eigenen Lebensgeschichte zu tun, aber ich fand es oft schwer, mich mit quasi unantastbaren Helden wie dem klassischen Superman oder, um ein jüngeres Beispiel zu nehmen, Brie Larsons Captain Marvel zu identifizieren. Charaktere sind Destillate, aber für mich verlieren sie an Identifizierbarkeit, wenn sie zu glatt sind: plumpe und statische Idealfiguren, deren Probleme ausschließlich in der Außenwelt stattfinden.«
- **Dunkelheit:** »Sie arbeitet mit unserer Faszination für die Schattenseiten der Menschheit. Es muss aber nicht immer ins Kriminelle gehen, wie es bei fantastischen Charakteren wie Vaas Montenegro aus Far Cry 3, Dexter Morgan aus »Dexter« oder Patrick Bateman aus »American Psycho«

der Fall ist. Oft genügt schon ein kleiner dunkler Fleck, um einen Charakter deutlich spannender zu machen. Nicht zuletzt existiert mit Film Noir ein ganzes Genre, deren Protagonisten auch mit ihren eigenen Schatten zu kämpfen haben.«

- **Authentizität:** »Das ist der nebulöseste Punkt. Wie bereits im Erstellungsprozess erwähnt, bin ich der Überzeugung, dass es einen Teil des Schreibens gibt, der nur schwer analytisch zu greifen ist. Was ich oben als »es muss sich richtig anfühlen« beschrieben habe, könnte man vermutlich auch als »Echtheit« beschreiben.«

Allerdings kann auch Folgendes passieren: Der Autor macht alles richtig, arbeitet seine Figur nach diesem oder einem ähnlichen Gusto vorbildlich aus, und die weitere Entwicklung beschert dem Charakter mehr und mehr Bildschirmzeit. Dennoch kann es sein, dass dieser fast schon per Definition ikonische Charakter nicht die gewünschte Wirkung erzielt und nur als oberflächlich und austauschbar wahrgenommen wird. Warum? Weil es immer auch einen Kontext außerhalb des Spiels gibt. Beispielsweise haben wir den schon erwähnten Vaas Montenegro aus dem 2012 erschienenen Far Cry 3 als einen solchen ikonischen Charakter benannt. Diese Figur war für Ubisoft so erfolgreich, dass das Studio die »Charakterstarker wie faszinierender Antagonist führt in einer Open World einen persönlichen Kleinkrieg mit dem

Spieler«-Karte seitdem in drei weiteren Teilen der Hauptreihe mit minimalen Änderungen spielte. Das geht zulasten der Qualität, denn obwohl sowohl Vaas als auch Pagan Min aus Teil 4 und Joseph Seed aus Far Cry 5 für sich genommen tolle und faszinierende Charaktere sind, nutzen sie sich durch die immer gleiche formelhafte Machart von Ubisoft sehr stark ab. Das führt dann so weit, dass wir Far Cry 6, bei dem Giancarlo Esposito den Antagonisten Antón Castillo mimt, schon gar nicht mehr ernst nehmen und es als »Open-World-Hotspots abklappern mit Gus Fring« abspeichern. Mit Sicherheit tragen das Überangebot an Spielen sowie die schnelle Verfügbarkeit und auch die »Fast-Food-Mentalität« der Rezipienten zu einer kritischeren Bewertung von Figuren bei. Angewendet auf die oben genannten Punkte bedeutet das: Wenn jeder Antagonist in Far Cry nach einem so ähnlichen Muster entsteht, kann er dann noch authentisch sein? Dunkelheit wird erwartbar und verliert somit ihre Faszination. Auch der Punkt »Extreme« nutzt sich stark ab, wenn die Kontrahenten alle extrem sind und sich diesbezüglich von Teil zu Teil sogar steigern müssen.

Selbstredend ist die Wahrnehmung auch ein Stück weit immer etwas Individuelles und der Grat zwischen »sich wiederholen« und dem »unverkennbar eigenem Stil« sehr schmal. Böse Zungen stellen sich beispielsweise in jedem neuen Titel von Piranha Bytes die Uhr, wann sie auf den »Xardas-Charakter« treffen, während Fans sich über die Treue zur lieb gewonnenen Tradition freuen.

Apropos Piranha Bytes: Zum Thema Gestaltung von Bösewichten haben wir natürlich auch Björn Pankratz befragt. Für einen erfolgreichen Antagonisten haben sich bei ihm in mehr als 20 Jahren Entwicklungserfahrung folgende drei Faktoren herausgebildet:

- **Nachvollziehbarkeit:** »Heute ist keiner mehr einfach so böse. Die Menschen sind ein bisschen anspruchsvoller geworden und finden Geschichten langweilig, die platt sind. Das heißt, sie brauchen viel mehr Hintergrundwissen über den Antagonisten. Wenn ich ihn nachvollziehen kann,



Zu ikonischen Charakteren der jüngsten Vergangenheit zählt definitiv Johnny Silverhand in Cyberpunk 2077.



dann kann ich auch im Endeffekt gewisse Sympathien für einen Bösewicht empfinden. Das heißt, einen gelungenen Bösewicht muss ich zwar als gefährlich einstufen, ihn aber gleichzeitig auch auf eine gewisse Art und Weise irgendwie mögen.»

- **Umkehrbarkeit:** »Eine der interessantesten Geschichten, die man erzählen kann, und Triebfeder eines Spielers oder eines Zuschauers ist, dass sie gerne den Bösewicht umkehren wollen, weil er ja eigentlich cool ist. Wenn ich etwa als Luke Skywalker Darth Vader sehe und mich frage, wer eigentlich der Typ hinter dieser Maske ist, und ihn so gerne erreichen will, dann bringe ich da Emotionen rein. Das heißt, der Wunsch muss beim Zuschauer/beim Spieler da sein zu versuchen, den Bösewicht umzudrehen.«
- **Allgegenwärtige Bedrohung:** »Die Bedrohung durch diesen Charakter muss allgegenwärtig sein. Ich muss ständig daran erinnert werden, dass dieser Bösewicht da ist und überall seine Finger im Spiel hat. Wie Voldemort, der so präsent ist, dass man Angst davor hat, seinen Namen auszusprechen. Man redet nicht von Voldemort sondern von »Du-weißt-schon-wem«. Warum? Weil die Todesser zuhören.«

Zum einen sehen wir in Björns Äußerungen eine Schnittmenge zu Nicos Philosophie. Zum anderen wird aus diesem Vorgehen einmal mehr deutlich, dass Autoren mit festen Säulen arbeiten, die sich individuell im Laufe der Jahre und der gemachten Erfahrung herausbilden. Schauen wir uns exemplarisch die Figur des Inquisitors Mendoza aus Risen (2009) an, finden wir die genannten Punkte wieder: Die Bedrohung durch die Inquisition, die Mendoza anführt, ist allgegenwärtig und auch für unseren Charakter viel greifbarer als die Gefahr durch irgendwelche abstrakten Titanen: Fallen wir ihren Häschern in die Hände, war es das zunächst mit spielerischer Freiheit. Trotz dieser Bedrohung ist das Handeln des Inquisitors nachvollziehbar, da er aus seiner Perspektive im rechten Sinne zu handeln glaubt.



Die Herausforderung, einen Charakter mit Vorgeschichte auch für ein neues Publikum zu gestalten, hat CD Projekt Red mit Bravour gemeistert.

Zwar entwickelt die Figur erst im Laufe der Handlung ihren Wahn und stellt sich als tatsächlicher Antagonist heraus, allerdings merken wir auch Grundzüge der Umkehrbarkeit. Wenn unser namenloser Held zusammen mit Mendoza den Vulkan erforscht, haben wir die Hoffnung, dass durch diese Zusammenarbeit am Ende alles gut wird. So bleiben wir emotional mit unserem Konterpart verknüpft, bis das unvermeidliche Finale beginnt.

Fazit

Nachdem wir uns nun die Vorgänge zur Charaktererstellung in Spielen haargenau angeschaut haben, wollen wir natürlich auch unsere Erkenntnisse herausstellen. Dazu haben wir elf Thesen aufgestellt:

- Jeder gute Autor muss sein Handwerk meisterhaft beherrschen, allerdings ist die Anwendung individuell. Folglich gibt es kein Patentrezept zum ikonischen Charakter.
- Bevor die erste Zeile Dialog geschrieben wird, braucht es viele Überlegungen und Ausarbeitungen zur Figur, deren Fülle der Spieler so wahrscheinlich nie zu Gesicht bekommt.
- Die umfassenden Ausarbeitungen erfolgen zu einem frühen Zeitpunkt in der Entwicklung, weil viele andere Abteilungen mit diesen Daten arbeiten.

- Wirklich gute Charaktere erzeugen eine starke Resonanz in den Rezipienten, weil sie auf packende Art und Weise menschliche Erfahrungen und Facetten abbilden.
- Videospielentwicklung ist dynamisch, sodass sich Budgets oder Prioritäten in der Bildschirmzeit für Charaktere ändern können. Das kann sich negativ auf die ursprüngliche Vision des Autors und somit auf die Wahrnehmung der Figur bei der Spielerschaft auswirken.
- In der Anfangsphase gemachte Fehler können später nur schwer korrigiert werden, und auf neue Umstände in der Entwicklung lässt sich nur bedingt reagieren, was möglicherweise zu Substanzverlust bei den Charakteren führt.
- Der Prozess, sich der Figur zu nähern, sie zu hinterfragen und gegebenenfalls neu auszurichten, bedarf ständiger Iteration.
- Für Autoren ist es hilfreich, sich eine Liste von Faktoren anzulegen, auf die sie ihre Figuren immer wieder abklopfen, um ihnen so konsistent Tiefe zu geben.
- Videospielcharaktere funktionieren nicht ohne realweltlichen Kontext. Eine für sich sehr gut ausgearbeitete Figur verliert an Wirkung, wenn nach dem gleichen Schema schon altbekannte Figuren in den zwei Vorgängern auftreten.
- Das Überangebot von Spielen sowie die schnelle Verfügbarkeit in Kombination mit einer gewissen »Pflicht zum kommerziellen Erfolg« für Publisher und Entwickler – sprich: die Gestaltung der aktuellen Spielereislandschaft – verhindern zu einem gewissen Teil die Entfaltung von Figuren auf Rezipientenseite. Das führt zu einer oberflächlicheren Wahrnehmung.

Der Weg von einer flüchtigen Idee oder einem ersten Bedarf hin zu einem wahrlich ikonischen Charakter ist weder ein leichter noch sieht er jedes Mal gleich aus. Die Autoren tragen eine große Verantwortung, haben aber bei Darstellung und Einsatz oft nicht das letzte Wort. Letztlich sind es Attribute und Fähigkeiten wie Handwerk, Kreativität, Beharrlichkeit und (Selbst-)Reflexion, aber auch eine gute Prise Glück, die schließlich zu einer perfekten Figur führen. ★



In der Figur des Inquisitors Mendoza aus Risen finden sich alle Faktoren wieder, die Piranha Bytes für einen guten Schurken für unerlässlich hält.



LC-NB-14-N5095-12GB 14,1" NOTEBOOK

Intel® Celeron® N5095
Intel® UHD Graphics
12 GB LPDDR4x SDRAM
256 GB m.2-SSD

Erleben Sie das 14,1"-Notebook von LC-Power mit einem Intel® Celeron® Prozessor N5095 (Jasper Lake 10 nm / Gen. 11)!

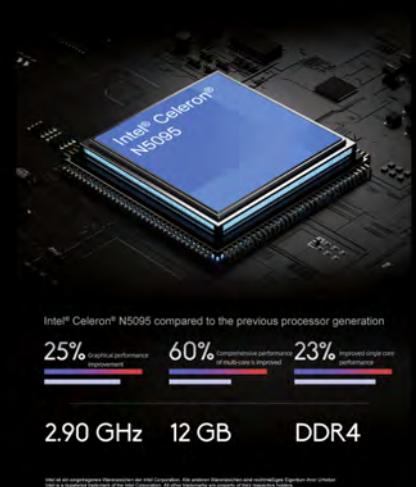
Der Intel® Celeron® Prozessor N5095 der neuesten Generation verfügt über die Qualität und Rechenleistung, welche benötigt wird, um spielend leicht Arbeiten von unterwegs zu erledigen.

Durch die verbaute m.2-SSD sowie dem verbauten 12 GB-Speicher steht einem blitzschnellen Systemstart nichts im Wege!

Durch das entspiegelte Display lassen sich alle Arbeiten, ohne optische Störungen, auch an hellen Örtlichkeiten einfach bewältigen.

Dank den USB-C- & USB-A-Ports können diverse USB-Geräte und externe Festplatten an das Notebook angeschlossen werden.

Erleben Sie den mobilen Allrounder von LC-Power! Ihr neues Notebook LC-NB-14-N5095-12GB!



Microsoft und Windows sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation. Alle anderen Warenzeichen sind rechtmäßiges Eigentum ihrer Urheber.

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

Hardware-Praxis: Neuer Rechner

VOR DEM START

Ein neuer PC bedeutet nicht automatisch beste Performance oder dass alles perfekt läuft. Dafür müsst ihr selbst Hand anlegen und Einstellungen vornehmen. Von Alexander Köpf



Ihr habt einen neuen Rechner? Bei der Inbetriebnahme gibt es einiges zu beachten. Ansonsten kann es gut sein, dass ihr Performance liegen lasst. Hier unsere Checkliste:

Lüfterkurven einstellen

Das Mainboard respektive das BIOS ist in den meisten Fällen für die Steuerung der Lüfter verantwortlich. Die entsprechenden Optionen sind ab Werk häufig auf »Leistung« oder »Ausbalanciert« voreingestellt und die Lüfter entsprechend laut, obwohl es auch deutlich leiser, wenn nicht sogar unhörbar ginge. Normalerweise findet sich im BIOS ein Menüpunkt wie beispielsweise »Fan Info« auf Mainboards des Herstellers MSI. Darunter habt ihr dann die Möglichkeit, die Kurven für Gehäuse-, CPU- und, falls vorhanden, auch Chipsatzlüfter manuell zu konfigurieren oder aus vorgefertigten Settings zu wählen. »Leise« ist dann oftmals eine gute Wahl und für normales Arbeiten und Spielen völlig ausreichend. Ihr müsst allerdings beachten, dass bei niedrigerer Umdrehungszahl die Temperaturen etwas steigen werden. Je nach Board-Hersteller könnt ihr diese Einstellungen auch von Windows aus vornehmen, sofern es eine entsprechende Software gibt.

XMP-Profil aktivieren

Eine weitere und oftmals übersehene Einstellung im BIOS betrifft den Arbeitsspeicher. Viele moderne RAM-Riegel bieten näm-

lich ein sogenanntes XMP-Profil. Damit lässt sich der Arbeitsspeicher mit ein paar wenigen Klicks und vor allem recht sicher überaktieren. Die Folge sind mehr Leistung und teils spürbar mehr FPS in Spielen. Grundsätzlich ist die Taktrate des Arbeitsspeichers an eine Norm gebunden, die sogenannten JEDEC-Spezifikationen. Das ist wie eine Art einheitliche Mindesttaktfrequenz. Viele Riegel können jedoch deutlich mehr leisten, weshalb die Hersteller dann auf ein entsprechendes Übertaktungsprofil zurückgreifen.

Im BIOS/UEFI findet ihr entweder XMP (Intel) oder DOCP (AMD) meist unter dem Menüpunkt »Overclocking«. Dort könnt ihr dann aus einem oder mehreren Profilen wählen. Ihr müsst dann eigentlich nur noch speichern und neu starten – das war's.

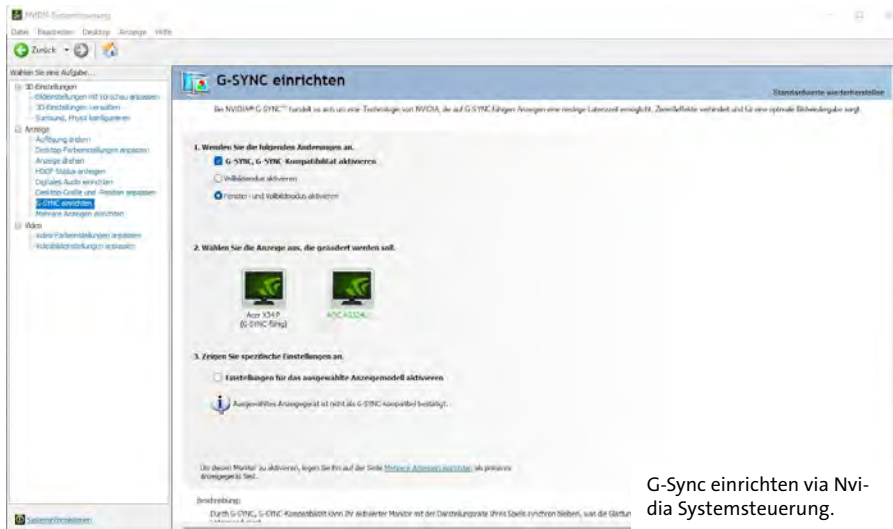
Treiber installieren

Ist das BIOS/UEFI einmal richtig konfiguriert, gibt es auch unter Windows noch ein paar grundlegende Dinge zu beachten, um das Maximum aus eurem System herauszuholen. Dabei gehen wir lediglich auf die unserer Ansicht nach wichtigsten Aspekte ein. Dinge wie die Benutzerkontensteuerung, mit wie vielen Kernen Windows startet und andere Feineinstellungen lassen wir in diesem Artikel bewusst außen vor. Windows aktuell zu halten, führen wir auch nicht explizit an, da sich das Betriebssystem grundsätzlich automatisch selbst aktualisiert, sofern die Funktion nicht ausdrücklich deaktiviert res-

pektive die Updates angehalten wurden. Dennoch bleiben wir direkt beim Thema Treiber. So offensichtlich es auch scheinen mag, aber gerade PC-Neulingen ist oft nicht bewusst, dass sie für ihre Grafikkarte einen eigenen Treiber herunterladen und installieren sollten. Zwar bietet Windows ebenfalls einen funktionierenden Treiber für GPUs von Nvidia und AMD, allerdings handelt es sich dabei meist um eine veraltete Version. Ein alter Treiber kann nicht nur Performance in Spielen kosten, manche Titel lassen sich unter Umständen gar nicht erst starten. Haltet eure Grafikkartentreiber daher immer aktuell. Schaut selbst bei Nvidia und AMD nach der neuesten Version für euren Beschleuniger. Grundsätzlich gilt das auch für alle anderen Systemkomponenten, obwohl es hier erfahrungsgemäß seltener zu Problemen kommt und Windows von Haus aus gute Treiber bietet. Gerne machen jedoch die Netzwerktreiber Probleme, egal ob für LAN, WiFi oder Bluetooth. Diese Treiber findet ihr auf der Produktseite eures Mainboards.

Bildwiederholrate und Bildsynchronisation

Auch das klingt für erfahrene Nutzer vielleicht banal, ist uns in vielen Jahren PC-Erfahrung aber immer wieder begegnet: So mancher Neuling oder weniger affine Nutzer kauft sich einen Bildschirm mit hoher Hertz-Zahl und Unterstützung für AMD Freesync oder Nvidia G-Sync, stellt es dann jedoch



G-Sync einrichten via Nvidia Systemsteuerung.

nicht richtig ein. Bei der Bildwiederholrate gilt es, zwei Aspekte zu beachten:

- **Bildschirm übertakten:** Manche Monitore lassen sich übertakten. Das heißt, sie bieten im Grundzustand beispielsweise eine Wiederholrate von 100 Hertz, beherrschen jedoch bis zu 120. Im Menü des Displays findet sich eine entsprechende Einstellung. In seltenen Fällen kommt es mit Übertaktung zu Anzeigefehlern. Dann die Einstellung wieder zurücknehmen.
- **Bildwiederholrate einstellen:** Mit wie viel Hertz euer Monitor letztlich läuft, entscheidet sich jedoch in Windows respektive in der betreffenden Treiber-Software des Grafikkartenherstellers (Nvidia, AMD oder Intel). In Windows gelangt ihr mit einem Rechtsklick auf den Desktop in ein Menü, wo ihr anschließend die Anzeigeeinstellungen auswählen könnt. Dort wiederum navigiert ihr zu Erweiterte Anzeige und könnt nun den Monitor und eine passende Bildwiederholrate einstellen.

Bildsynchronisation findet sich heutzutage in vielen auch recht günstigen Monitoren. Dann aber meistens AMD Freesync. Geräte mit Unterstützung für G-Sync kosten oft etwas mehr. Beiden Techniken ist jedoch gemein, dass sie das Spielerlebnis enorm verbessern und lästiges Einzelbilderzerreißen verhindern können. Dazu wird die Frequenz eures Monitors an die Bildrate eurer Grafikkarte dynamisch angepasst. Bei Nvidia könnt ihr die Einstellung in der Nvidia-Systemsteuerung vornehmen:

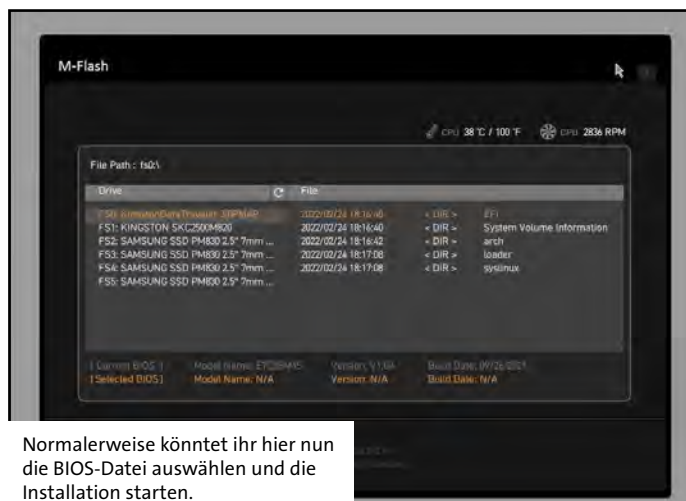
- Rechtsklick auf das Nvidia-Symbol in der Infoleiste und Systemsteuerung auswählen.
- Navigiert in der Spalte links zu G-SYNC einrichten, setzt nun das Häkchen bei G-SYNC, G-SYNC-Kompatibilität aktivieren und bestätigt mit Übernehmen.
- Falls ihr einen Monitor mit AMD Freesync an eurer GeForce-Grafikkarte angeschlossen habt und

dieser mit G-Sync kompatibel ist, seht ihr unter dem Monitorsymbol einen zusätzliche Menüpunkt »Zeigen Sie spezifische Einstellungen an«. Dort setzt ihr nun das Häkchen bei Einstellungen für das ausgewählte Anzeigegerät und bestätigt anschließend mit einem Klick auf Übernehmen. Es kann sein, dass ihr die Bildsynchronisation zuvor noch separat an eurem Monitor aktivieren müsst. Die Einstellung findet sich in der Regel unter Spieleinstellung und wird dort meist Freesync oder Freesync Premium genannt. Manchmal steht dort auch nur Adaptive-Sync.

Bei AMD geht das in der AMD-Software: Adrenalin Edition:

- Rechtsklick auf das Symbol in der Infoleiste und AMD Software: Adrenalin Edition öffnen auswählen.
- Klickt nun auf das Zahnradsymbol rechts oben und dann auf Anzeige.
- Nun könnt ihr entweder AMD Freesync oder VRR (je nachdem, was euer Monitor anbietet) aktivieren.

Um auf Nummer sicher zu gehen, dass die Bildsynchronisation auch funktioniert, bieten die meisten Monitore die Möglichkeit, den Wert auf dem Display einblenden zu las-



Normalerweise könntet ihr hier nun die BIOS-Datei auswählen und die Installation starten.

sen. Auch diese Funktion finden sich gerne in den Spieleinstellungen des Bildschirm.

BIOS updaten

Das BIOS respektive UEFI steuert die grundlegenden Funktionen eines Computers. Selbst bei neuen Rechnern kann es sein, dass nicht die aktuellste Version des BIOS/UEFI installiert ist. Das liegt daran, dass die Komplettsysteme und/oder Mainboards oft schon eine Weile bei den Händlern liegen und sich in der Zwischenzeit etwas getan hat. Grundsätzlich gilt zwar, dass ein BIOS/UEFI nicht aktualisiert werden sollte, solange alles einwandfrei läuft, es gibt jedoch gute Gründe, das dennoch zu tun:

- **Sicherheitslücken:** In den vergangenen Jahren machten immer wieder Meldungen zu Sicherheitslücken in CPUs Schlagzeilen. Diese werden in der Regel über BIOS-Updates behoben, da der entsprechende Microcode dadurch aufgespielt wird.
- **CPU-Leistung:** Gerade AMD-Prozessoren waren in jüngerer Vergangenheit immer wieder von Problemen mit der Leistung respektive zu geringen Taktraten betroffen. Auch diese lassen sich via ein entsprechendes BIOS-Update in der Regel lösen.
- **Windows 11:** Falls ihr Windows 11 installiert und sämtliche Sicherheitsfunktionen von Microsofts neuem Betriebssystem nutzen wollt, kann ein BIOS-Update ebenfalls erforderlich sein.
- **Resizable Bar:** Habt ihr eine aktuelle CPU und GPU von Intel, AMD und/oder Nvidia verbaut, die Resizable Bar unterstützen, kann ein BIOS-Update ebenfalls notwendig sein. Die Technik gewährt der CPU Zugriff auf den Grafikspeicher und kann für mehr FPS in Spielen sorgen.

BIOS-Updates unterscheiden sich je nach Mainboard-Hersteller etwas. Es ist daher ratsam, sich direkt auf der zu eurem Mainboard passenden Produktseite umzusehen. In vielen Fällen könnt ihr vom BIOS/UEFI aus direkt auf normale Festplattenlaufwerke und damit die entsprechende Datei zugreifen. Manchmal müsst ihr das neue BIOS aber auf einen

USB-Stick kopieren, es kann teilweise auch über das Internet aktualisiert werden. Aber egal wie, es gibt ein paar Dinge zu beachten, denn ungefährlich ist das Verfahren nicht – zumindest nicht für unerfahrene Nutzer. So solltet ihr nicht den Rechner vom Strom nehmen oder einen Kaltstart durchführen, solange das Update nicht abgeschlossen ist, da so das BIOS zerstört werden kann und ihr euren Rechner vielleicht nicht mehr starten könnt. Seid also beim BIOS besonders vorsichtig. ★

Hardware-Mythen: The Return

STIMMT DAS WIRKLICH?

Ein Selbstbau-PC ist günstiger als ein Komplettrechner? Die Windows-Registry muss aufgeräumt werden? Wir stellen weitere Hardware-Mythen auf den Prüfstand. Von Sören Diedrich

Weit verbreitete Hardware-Mythen rund um den PC gehen uns auch nach mehreren Ausgaben dieses Formates nicht aus. Dieses Mal haben wir in der Redaktion herumgefragt, welche Behauptungen die Kollegen bis heute immer wieder zu hören bekommen: Die Windows-Registry muss immer aufgeräumt sein, sonst lahmst dein System! Bau deinen PC lieber selbst, dann sparst du Geld! Doch wie viel Wahrheit steckt in diesen Sätzen? Oder sind sie gar komplett falsch? Wir haben die (echt langen) Antworten.

✓ Mythos 1

Die Windows-Registry muss regelmäßig entmistet werden.

Um kaum einen Bestandteil von Windows ranken sich derart viele Mythen: der Registrierungseditor, für gewöhnlich einfach nur Registry genannt. An diesem sagenumwobenen Ort speichern sowohl das Betriebssystem als auch installierte Programme unzählige detaillierte Einstellungen. Das geschieht in Form von sogenannten Schlüsseln, die eine Bezeichnung tragen und mit einem bestimmten Wert versehen sind, etwa einer 1 für Ja und einer 0 für Nein.

Im Laufe mehrerer Jahre kommt natürlich einiges an Schlüsseln zusammen, und es dauert auch nicht lange, da umfasst die virtuelle Registratur bereits zigtausend Einträge. Dem zur Ordnung neigenden Menschen kommt da natürlich schnell der Gedanke: Sollte ich dort mal aufräumen?

Antwort: Nein, bloß nicht! Ich kann es gar nicht stark genug betonen: In der Registry hat der geneigte User in der Regel nichts zu suchen, vor allem dann nicht, wenn er gar nicht so genau weiß, was er da eigentlich anstellt. Windows ist komplex und vor allem unberechenbar. Selbst scheinbar nutzlose Einträge von Programmen, die bereits deinstalliert wurden, könnten doch noch benötigt werden, und schon entstehen die Probleme.

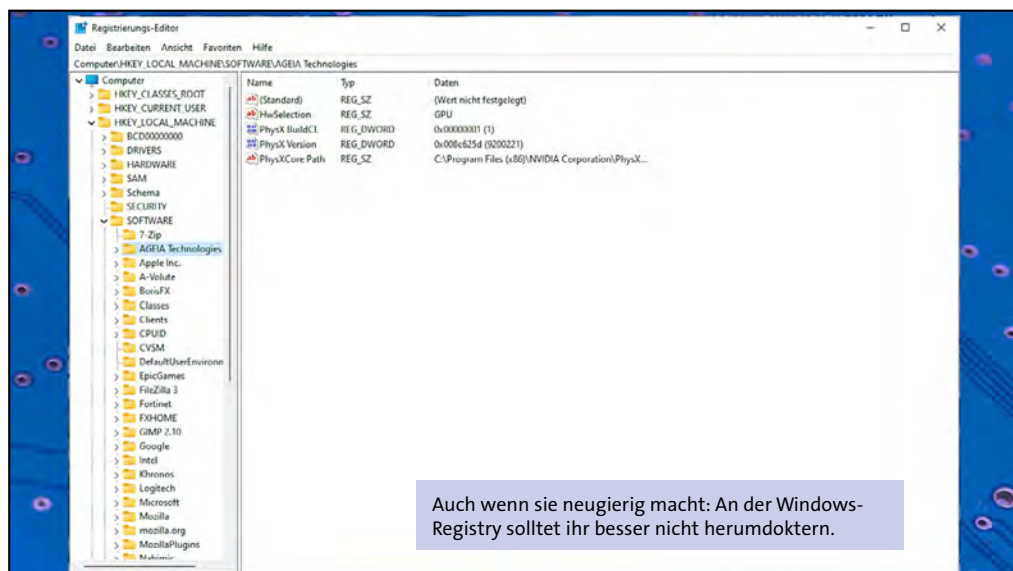
Aber professionelle Tools dürfen doch da rein, oder? Nein, auch Tools wie der sehr beliebte CCleaner, die laut eigener Aussage für einen Performance-Boost dank Ordnung in der Registry sorgen, solltet ihr nicht so einfach Hand an euer Windows-Heiligtum legen

lassen. Diese Programme zeigen euch nämlich oftmals im Rahmen ihrer Analyse unzählige Fehler an, die man ganz bequem per Mausklick beheben könnte. Das Problem: Häufig steckt hinter den vermeintlichen Fehlern eben doch ein Sinn und Zweck.

Es ist zwar sehr unwahrscheinlich, dass ihr mit einem solchen Reinigungsvorgang euer Windows komplett an die Wand fahrt, dennoch kann es passieren, dass sich im Anschluss einst zugeordnete Dateitypen nicht mehr problemlos öffnen lassen oder Programme nicht mehr starten. Bezugneh-

mend auf die Ordnungsliebe sollte man es bei der Windows-Registry daher wie mit dem heimischen Keller oder Dachboden halten: einfach nicht reinschauen.

Ein wichtiger Hinweis noch: Reinigungs-Tools können euch natürlich abseits der Registry dennoch dabei helfen, Ordnung auf eurem System zu halten. Zum Beispiel könnt ihr damit auf Knopfdruck temporäre Dateien, angesammelte Browser-Altlasten und mehr entfernen und dadurch mehr freien Speicherplatz erhalten. Das oft beworbene Leistungsplus bleibt aber dennoch aus.



✓ Mythos 2

Ohne Bildschirmschoner brennt der Monitor ein.

Kennt ihr noch Bildschirmschoner? Diese kurzen, animierten Szenen, die nach einer bestimmten Zeit der Systeminaktivität über euren Monitor flimmerten? Wenn eure Antwort auf diese Frage Nein lautet, dann gehört ihr vermutlich einer jüngeren Generation an. Denn diese einst wichtige Funktion findet in der heutigen Zeit kaum noch Verwendung – und das zu Recht. Der Mythos entstammt einer Zeit, in der noch keine hochauflösenden Ultra-Wide-4K-Hokuspokus-Monitore auf den Schreibtischen standen, sondern die guten alten Röhrenmonitore, die auf die CRT-Technik setzten. Die Abkürzung steht für Cathode Ray Tube und beschreibt die Funktionsweise früherer Bildausgabegeräte, bei denen ein gebündelter Elektronenstrahl auf eine Leuchtschicht gelenkt wurde. Und damit sind wir auch bereits beim Grund angelangt, weshalb es früher bei CRT-Monitoren zum gefürchteten Einbrennen kommen konnte: Bei langanhaltender Bestrahlung einer bestimmten Region der Leuchtschicht, etwa durch ein immer gleiches Bild, wird der dargestellte Inhalt vereinfacht ausgedrückt in die Schicht eingebrannt. Dadurch konnte der liebevoll gewonnene Bildschirm schnell futsch gehen.

Heutige Monitore funktionieren hingegen völlig anders. Hier kommen in der Regel Flüssigkristalle zum Einsatz, die von einer LED-Hintergrundbeleuchtung erhellt werden. Den klassischen Einbrenneffekt gibt es hier nicht mehr, auch wenn es in der Theorie noch immer passieren kann, dass durch stunden- oder besser gesagt tagelangen Dauerbeschuss ein gewisser Ghosting-Effekt entsteht. Aufpassen müsst ihr aber weiterhin bei den beliebten OLED-Panelen, die aufgrund ihrer sagenhaften Bildqualität nicht nur bei Fernsehgeräten, sondern immer häufiger auch in Gaming-Monitoren ver-



baut werden. Hier kann es wegen der verwendeten organischen Materialien noch immer recht schnell zu einer Art Einbrenneffekt kommen, auch wenn die Hersteller die Lebensdauer der OLED-Zellen in den letzten Jahren stark erhöht haben. Was heißt das für unseren Mythos? Dass er in 99 Prozent der Fälle als falsch bezeichnet werden kann.

✓ Mythos 3

Selbstbau-PCs sind günstiger als fertige Rechner.

Das ist ein Mythos, den man vor allem unter Hardware-Bastlern immer wieder hört. Nicht jeder ist geübt im Einbau von CPU, Grafikkarte und den anderen Bauteilen des Gaming-Rechners. Dennoch wird Ratsuchenden im Internet schnell davon abgeraten, einfach einen Komplett-PC zu kaufen, da man durch den Selbstbau eine Menge Geld sparen könne. Hätten wir diesen Artikel vor zwei Jahren verfasst, könnten wir an dieser Stelle mit einem knappen »Stimmt!« abschließen und uns dem nächsten Mythos widmen. Doch die Corona-Pandemie hat bekanntlich die komplette Hardware-Industrie auf den Kopf gestellt und die Preise für Chips und

andere Bauteile in die Höhe schnellen lassen. Dadurch ist der Kauf von Komponenten für euren PC exorbitant teuer geworden.

Früher war der Selbstbau vor allem deshalb kostensparend, weil ihr so den Rattenschwanz eines Komplett-PCs vermeiden konntet. Damit sind Zusatzleistungen gemeint, die vom Hersteller auf den eigentlichen Kaufpreis der Hardware aufgeschlagen und vom Kunden mitbezahlt werden: Garantie, Kundensupport, Lieferung, Zusammenbau, Windows-Lizenz und natürlich ein gewisser Komfortaufschlag sowie gegebenenfalls die Exklusivität der Marke. Wer sich die Komponenten bestellt und im Gehäuse verschraubt, bezahlt nur für das, was er auch wirklich möchte. Dadurch lassen sich durchaus mehrere hundert Euro sparen. Diese Aussage gilt aber derzeit nicht oder nur stark eingeschränkt. Man munkelt, dass sich die Situation sogar erst in einem halben Jahrzehnt bessern könnte.

Auch die regelmäßigen Angebote im Internet oder bei Discountern lassen die Komplett-PCs lukrativer denn je erscheinen. Daher müssen wir diesen Mythos schweren Herzens aus aktuellem Anlass als falsch und wahr zugleich betiteln. Wenn ihr derzeit mit einem Hardware-Upgrade liebäugelt, müsst ihr beim Kauf eines Fertigrechners eventuell sogar weniger aus eurem Sparschwein holen, als wenn ihr selbst schraubt.

✓ Mythos 4

Der PC nimmt Schaden, wenn man ihn in den Ruhezustand versetzt, anstatt ihn herunterzufahren.

Es gibt gute Gründe, weshalb ihr euch dafür entscheiden könntet, euren PC nicht mehr komplett herunterzufahren, sondern nur noch in den sogenannten Ruhezustand zu versetzen. Aus diesem Standby-Modus wacht Windows nämlich deutlich schneller wieder auf, man kann schneller damit arbeiten, vor allem im Zeitalter der SSDs. Von Smartphones und Tablets sind wir es schließlich auch gewohnt, dass sie auf Knopfdruck sofort einsatzbereit sind. Aber schadet unsere Bequemlichkeit letzten Endes sogar der Hardware?

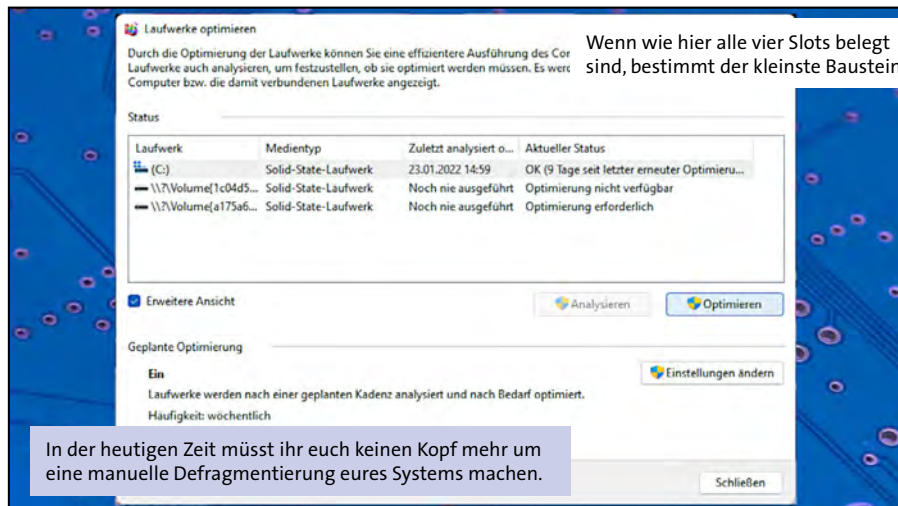


Dieser Mythos basiert vor allem auf dem Irrtum, dass im Ruhezustand weiterhin alle Komponenten des PCs aktiviert bleiben, dadurch deutlich mehr Strom verbraucht wird und zudem eine gewisse Dauerlast entsteht. Das ist bei Windows-Rechnern aber überhaupt nicht der Fall, mal ganz abgesehen davon, dass auch ein komplett heruntergefahrter PC noch rund 0,5 bis zwei Watt Strom verbraucht, solange ihr euer Netzteil nicht ganz ausschaltet. Der Ruhezustand von Windows funktioniert so, dass die flüchtigen Daten aus dem Arbeitsspeicher, die beim klassischen Herunterfahren verlorengehen, auf einen Bereich der Festplatte beziehungsweise der SSD gespeichert werden. Setzt man sich später wieder vor den Rechner, stehen diese Daten viel schneller zur Verfügung. Die Konsequenz: Windows ist in Windeseile wieder einsatzbereit.

Da nach der Übertragung der Daten auf die Festplatte alle Komponenten wie gehabt ausgeschaltet werden, steigt auch der Stromverbrauch nicht nennenswert an. Auch die Lebenszeit eurer Hardware wird nicht reduziert. Es kann allerhöchstens passieren, dass vor allem ältere Programme beim Neustart abstürzen oder Probleme damit haben, ihre Arbeit an dem Punkt fortzusetzen, an dem sie unterbrochen wurden. Moderne Software sollte damit aber problemlos zurechtkommen.

Ganz anders sieht die Sache hingegen beim Modus »Energie sparen« aus, den euch das aktuelle Windows 11 sogar durch eine prominente Platzierung bei den Ausschaltoptionen schmackhaft machen möchte. Hierbei werden eure Daten aber nur im Arbeitsspeicher, also im RAM abgelegt, bevor sich das System ein Nickerchen gönnt. Technisch gesehen läuft der PC aber noch und verbraucht auch weiterhin Strom – zwar weniger als im normalen Betrieb, aber deutlich mehr als im Ruhezustand.

Noch nie war das Basteln am PC so kostspielig wie in der heutigen Zeit.



Wenn wie hier alle vier Slots belegt sind, bestimmt der kleinste Baustein.

Mythos 5

Eine defragmentierte Festplatte macht den PC schneller.

Die Defragmentierung des Dateisystems ist in den vergangenen Jahren fast schon in Vergessenheit geraten. Früher ein wichtiger und von den meisten PC-Nutzern in gewisserhafter Regelmäßigkeit ausgeführter Vorgang, hat selbst Windows sein Bordmittel mit jeder neuen Ausgabe immer weiter in den Hintergrund geschoben. Dabei ist der Sinn und Zweck einer Defragmentierung nach wie vor gegeben – unter gewissen Umständen.

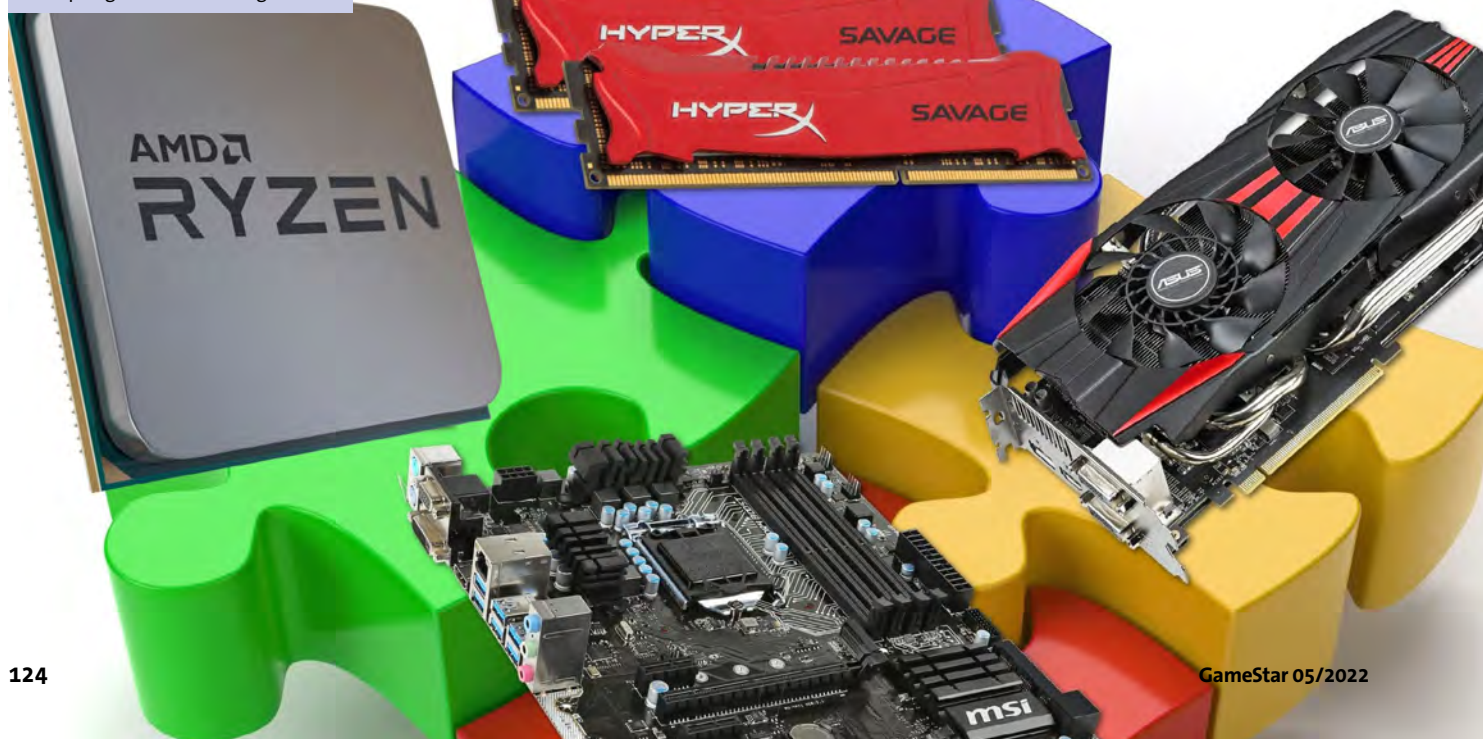
Zunächst werden wir wieder etwas technisch, damit ihr den Prozess nachvollziehen könnt: Mechanische Festplatten und auf Speicherzellen basierende SSDs funktionieren vollkommen unterschiedlich. Eine Festplatte mit ihren Lese- und Schreibköpfen legt die Daten irgendwo auf ihrer Magnetscheibe ab, gerne auch in einzelne Fragmente unterteilt. Jedes Mal, wenn die Daten angefordert werden, müssen die Köpfe also alle Einzelteile auf der Scheibe zusammenfügen, was Zeit und somit Leistung kostet.

Im Inneren einer SSD hat der sogenannte Controller das Sagen. Der speichert die Daten in die einzelnen Flash-Speicherzellen und merkt sich, wo er was verstaut hat. Er hat deshalb die angeforderten Informationen immer sofort parat.

Wahrscheinlich könnt ihr euch die Antwort auf diesen Mythos nun bereits zusammenreimen: Eine mechanische Festplatte profitiert stark von einer Defragmentierung, da die separierten Dateifragmente bei diesem Vorgang zusammengefügt werden oder näher beieinander liegen. Eine SSD benötigt diese Unterstützung nicht, da der Controller als Oberstreber immer genau Bescheid weiß, wo die Daten liegen.

Ein Tipp zum Schluss: Ihr müsst als Nutzer von klassischen HDDs nun nicht sofort panisch eine Defragmentierungs-Software kaufen, um das Versäumnis mehrerer Jahre nachzuholen. Denn die Windows-eigene Defragmentierung läuft permanent im Hintergrund und sorgt somit dafür, dass sich der Performance-Verlust eurer Festplatten auch nach längerer Zeit noch in Grenzen hält. Wer auf Nummer sicher gehen möchte, sollte aber mindestens einmal im Monat einen manuellen Durchlauf starten. ★

Noch nie war das Basteln am PC so kostspielig wie in der heutigen Zeit.





Hardware-Retro

GRAFIKTECHNOLOGIEN VON GESTERN

In den vergangenen beiden Jahrzehnten ist so manch revolutionäre Technik für Grafikkarten erschienen. Manch eine davon jedoch längst wieder verschwunden. Von Alexander Köpf

Wenn es heutzutage um das Thema Grafikkarten geht, werden schnell Begriffe wie Raytracing oder DLSS genannt. Seit einigen Jahren sind die beiden Technologien respektive Techniken nicht mehr wegzudenken, auch wenn längst nicht alle Spieler davon profitieren. Neben den hohen Preisen für die Beschleuniger stehen sie immer wieder wegen des realistischeren Looks und der

besseren Performance im Rampenlicht. Undenkbar, dass es sie einmal nicht mehr geben könnte oder dass sie einfach keine Rolle mehr spielen könnten. Doch die PC-Geschichte lehrt uns, dass das dennoch der Fall sein kann. Das belegen auch die folgenden Beispiele von Technologien, die einmal angesagt waren, mittlerweile aber längst in der Versenkung verschwunden sind.

Multi-Grafikkartensystem: SLI und Crossfire

SLI und Crossfire waren gerade ab Mitte der 2000er- bis weit in die 2010er-Jahre der letzte Schrei. Die beiden Technologien von Nvidia (SLI) beziehungsweise AMD (Crossfire) machten es möglich, die Rechenleistung von zwei, drei oder gar vier Grafikkarten zu koppeln und so teils deutlich mehr FPS in einem Spiel zu erhalten. Mittlerweile sind SLI und Crossfire jedoch kaum mehr anzutreffen. Und das hat natürlich triftige Gründe:

- Hoher Aufwand für Entwickler: Zwei Grafikkarten miteinander zu verbinden und davon zu profitieren, hört sich einfacher an, als es ist. Entwickler müssen ihre Spiele extra dafür optimieren. Und das kostet Geld. Geld für eine Technik, die auch zu ihren besten Zeiten längst nicht jeder nutzte. Außerdem mussten nicht nur Game Developer Arbeit in die Entwicklung stecken, sondern zusätzlich auch noch die Grafikkartenhersteller selbst. Schließlich musste auch der Grafiktreiber die Funktion in einem Spiel unterstützen.
- Mikroruckler: Der Grafikkartenverbund hatte aber auch Nachteile für die Perfor-

Der Vergleich zeigt sehr deutlich, warum Kantenglättung so wichtig ist.



mance, selbst wenn ein Spiel darauf zugeschnitten war. Eines der häufigsten Probleme waren sogenannte Mikroruckler.

- Hoher Performance-Gewinn nicht garantiert: Und selbst die Performance-Gewinne hielten sich teils in Grenzen. Während sich die FPS in manchen Spielen tatsächlich fast verdoppeln ließen, konnte man in anderen oft nicht mehr als 30 Prozent und teils sogar weniger herausholen. Kosten und Nutzen standen hier oftmals in einem schlechten Verhältnis.
- Grafikspeicher: Ein Problem von SLI und Crossfire war zudem, dass sich zwar die Rechenleistung teilweise aufaddieren ließ, die Menge des Grafikspeichers aber nicht. Trotz grundsätzlich guter Leistung war der VRAM oftmals der limitierende Faktor.

Ganz verschwunden sind SLI und Crossfire übrigens nicht. Nvidia bietet SLI in Form von NVLink weiterhin an, allerdings nur für das Topmodell GeForce RTX 3090. Bei AMD unterstützen auch die kleineren Grafikkartenmodelle noch immer Crossfire. Allerdings ist die Liste an Spielen mit entsprechendem Support mittlerweile recht kurz.

Kantenglättung MSAA

Anti-Aliasing ist aus Spielen so gut wie nicht mehr wegzudenken. Die sogenannte Kantenglättung verbessert den Look erheblich, da sie unschöne Treppchenbildung vermindert. Bildschirme sind in quadratische Pixel, also ein Raster unterteilt, weshalb Kanten nur dann glatt dargestellt werden können, wenn sie exakt dem Raster entlang verlaufen – was so gut wie nie der Fall ist.

Es gibt etliche unterschiedliche Methoden zur Kantenglättung. Eine der ältesten ist MSAA, das sogenannte Multisample-Anti-Aliasing. Dabei handelt es sich um eine spezielle Form des Supersamplings, bei dem Bildinhalte in einer höheren Auflösung gerendert und die so gewonnenen Daten für die Berechnung der Farbgebung der Pixel der eigentlichen Auflösung mit einfließen lassen. Das ist jedoch sehr rechenaufwändig, weshalb beim Multisampling-Ansatz nur bestimmte Bildbereiche verwendet werden. MSAA liefert dabei weniger gute Ergebnisse als beispielsweise das ebenfalls sehr alte SSAA (Supersampling Anti-Aliasing). Heutzutage trifft man diese Technologie wegen der benötigten Rechenleistung nur mehr selten an. Viel geläufiger sind sparsame Methoden wie FXAA und TAA. Nvidias KI-gestützter Upscaler DLSS kann ebenfalls zur Kantenglättung eingesetzt werden.

Nvidia HairWorks

Haare, so wichtig! Vor allem in Spielen offenbar. Kaum ein neuer Titel, in dem die Wallemähnen der Helden oder Heldinnen nicht im Wind flattern. Bei Nvidias HairWorks handelt es um eine Physik-Engine. Allerdings ist sie, wie der Name bereits andeutet, ausschließlich auf die physikalisch korrekte Bewegung und den Schattenwurf

Die Rechenleistung zwei oder mehrerer Grafikkarten miteinander zu verbinden, klingt zwar sinnvoll, hat sich aber aus nachvollziehbaren Gründen nicht dauerhaft durchgesetzt.



von Haaren und Fell spezialisiert. Eingeführt wurde Nvidia HairWorks 2013. Das erste Spiel mit entsprechender Unterstützung war Call of Duty: Ghosts. Ihr erinnert euch? Der Schäferhund namens Riley, der sogar einen eignen Twitter-Account bekam? Danach folgten Far Cry 4 und später Geralt aus The Witcher 3. Final Fantasy 15 nutzt die Technik ebenfalls, weitere Spiele fallen uns aber nicht mehr ein. Dass generell so wenige

Games davon Gebrauch machten, lag vor allem an dem relativ geringen optischen Mehrwert bei gleichzeitig deutlich spürbaren Performance-Einbußen. Wegen Haaren!

Nvidia 3D-Vision

Vor bald 13 Jahren ist der letzte große Hype um stereoskopisches 3D ausgebrochen. Und das nicht nur in den Kinos durch den Science-Fiction-Film »Avatar«. Etwas zuvor, ge-

Monster und Geralt haben die Haare schön dank Nvidia HairWorks.



Riley aus CoD: Ghosts musste nicht nur Menschen retten, sondern auch Werbung für Haar machen.





2019 verschwand 3D Vision aus den Treibern von Nvidia. Die Brille kann man hier und da noch kaufen.

nauer gesagt Anfang 2009 hat Nvidia mit 3D-Vision versucht, ein echtes stereoskopisches Erlebnis in Spielen zu etablieren. Dafür brauchte es eine sogenannte Shutter-Brille, die Inhalte mit speziell dafür ausgelegten Bildschirmen synchronisierte. Auf Ebay lässt sich die Brille übrigens noch kaufen, Preis zwischen 30 und 60 Euro.

So funktioniert die Technik: Während der Bildschirm jeweils abwechselnd ein zueinander leicht versetztes Bild für das rechte und das linke Auge ausgibt, verdunkelt die Shutter-Brille das Glas des jeweils anderen Auges. Auf diese ziemlich umständlich erscheinende Art entsteht der Tiefeneindruck.

Um 3D-Vision zu nutzen, musste man auch noch Einstellungen im Treiber der Grafikkarte vornehmen. Mittlerweile ist die Technik jedoch in der Versenkung verschwunden. Der letzte Treiber mit entsprechender Unterstützung erschien vor ziemlich genau drei Jahren. Was für Besitzer der Nvidia-Brille sicherlich eher unglücklich ist.

Im Kino können wir stereoskopisches 3D immer noch bestaunen. Hier kommt in den meisten Fällen jedoch nicht die aufwändige Shutter-Technik, sondern ein Polarisations-System zum Einsatz. Dabei werden die Bilder ebenfalls für jedes Auge extra ausgegeben, allerdings in jeweils entgegengesetztem polarisiertem Licht. Jedes der beiden Brillengläser ist daher ebenfalls entgegengesetzt polarisiert und lässt nur das Licht des passenden Bildes durch.

Physik-Engine Nvidia PhysX

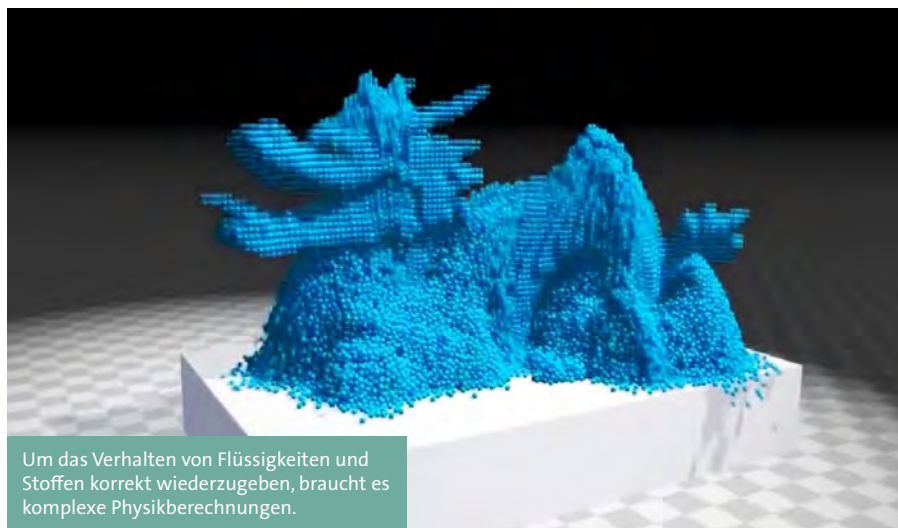
Genau wie das zuvor schon genannte 3D-Vision und HairWorks ist auch PhysX eine Technik von Nvidia. Obwohl das so nicht ganz richtig ist, denn ursprünglich wurde PhysX als Physik-Engine NovodeX bei dem gleichnamigen Schweizer Unternehmen entwickelt. Nach einer Übernahme durch den Halbleiterhersteller Ageia im Jahr 2004 erwarb Nvidia den Physikbeschleuniger Anfang 2008. Nvidia implementierte PhysX in die sogenannte CUDA-Programmierschnittstelle. Damals wurde diese Technik als Revolution verkauft. Einsatz fand und findet (wir erklären gleich) sie bei der Simulation von physikalischen Effekten:



- Flüssigkeiten
- die korrekte Berechnung der Bewegung von Kleidung und generell Textilien
- Explosionen und Trümmer
- Nebel und Rauch

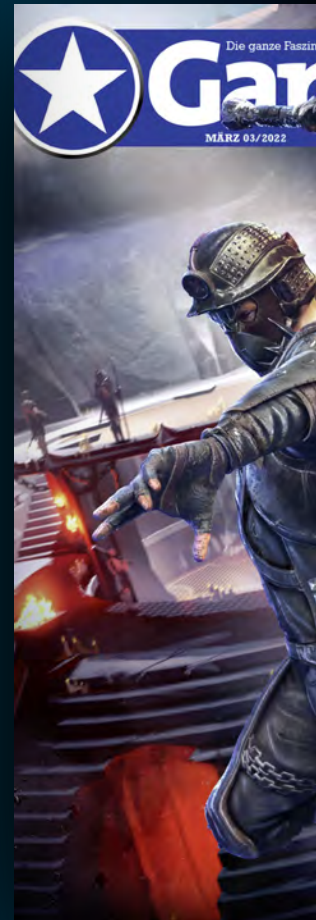
PhysX kann unter anderem von der bekannten Unreal Engine und Unity genutzt werden. Aber warum ist die Technik dann überhaupt in einer Liste für Funktionen, die es nicht mehr gibt? Ganz einfach: PhysX wurde von Nvidia explizit zur Verwendung mit seinen GeForce-Grafikkarten respektive CUDA vor-

gesehen. Da es sich durch diese Exklusivität niemals wirklich durchsetzen konnte, hat Nvidia bereits 2015 Teile der Software offen zugänglich gemacht. Allerdings nur jene Teile, die von Hauptprozessoren, sprich CPUs ausgeführt werden können. Die Berechnung mit einer CPU kostete damals sehr viel Leistung. Mittlerweile sind diese Probleme jedoch gelöst, und physikalische Berechnungen werden daher nicht mehr von der Grafikkarte, sondern vom Prozessor ausgeführt. In seinem ursprünglichen Sinne wurde PhysX also zu Grabe getragen. ★



JETZT TESTEN

DREI MONATE NUR 4,99€ PRO HEFT



VERSANDKOSTENFREI

Vor dem Kiosktermin
zu Dir nach Hause

EXKLUSIVES COVER

Jeden Monat besonders
elegant verpackt

ZWEI DVDS

Trailer, Videos und tolle
Vollversionen ohne Ende

GAMESTAR.DE/MINIABO

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 248859, Geschäftsführer: Marc-Andreas Albert. Die Aboverwaltung erfolgt durch die ZENIT Pressevertrieb GmbH, Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Geschäftsführer: Joachim John

Fit im Frühling!

Ihr habt in eurer Bude den Boden gewischt, die Fenster geputzt und die Spinnweben weggesaugt? Dann ist jetzt euer PC dran! Von Markus Schwerdtel

Was viele PC-Besitzer nicht wissen: Es ist kein teurer Werkstattbesuch nötig, um eure Spielmaschine fit für den Sommer zu machen – mit unseren Empfehlungen kommt ihr bis zum Herbst gut durch.

Tipp 1: Wasser wechseln

Während es im Winter durchaus sinnvoll ist, das Kühlwasser eures PCs mit Frostschutzmittel anzureichern, empfehlen wir für den Sommer den Umstieg auf die passende Kühlflüssigkeit. Die sorgt nicht nur für die richtige Temperatur im PC-Gehäuse, sondern entfernt auch zuverlässig Insektenreste von Prozessor und Grafikkarte. Ein ordentlicher Spritzer Essig oder Zitronensäure verhindert zudem das Verkalken. Wer auf Nummer sicher gehen will, bestellt sich bei uns im GameStar-Shop einen Kanister »Eau de Nils« für nur 19,99 Euro pro Liter (zzgl. Versand). Das ist ein von unserem Hardware-Kollegen Raettig liebevoll handgemischtes Spezialkühlwasser mit dem Duft frisch ausgedrückter Zitrusfrüchte. Aaaaah!

Tipp 2: Mauspad

Profispieler wissen: Ein gutes Mauspad ist entscheidend für den Erfolg! Deshalb lohnt es sich, im Frühling das Winter-Mauspad einzumotten (vorher unbedingt mit dem Dampfstrahler von Feinstaub wie Keksbröseln und Hautabrieb reinigen!) und die Sommerunterlage rauszuholen. Prüft aber vor dem ersten Spielstart auf jeden Fall die Profiltiefe eures Mauspads! Faustregel: Ihr solltet mindestens so viel Gummi auf dem Pad haben wie die Entfernung vom Rand einer 3,5-Zoll-Diskette bis zum Schreibschutzloch. Nichts ist ärgerlicher, als loszuspielen und gleich im ersten Menü mit dem Mauszeiger vom Bildschirm zu segeln. Wer auf Nummer sicher gehen will, holt sich bei uns im Shop das Profi-Mauspad »Slick Grip 3000« aus originalen Recycling-Rally-Reifen von Colin McRae selig und mit nur 4,99 Euro pro Quadratzentimeter unerhört günstig.

Tipp 3: SSD saugen

»Eine SSD hat keine beweglichen Teile und ist deshalb wartungsärmer.« Wer diese Lüge der Hardware-Industrie glaubt, ist selbst schuld! Es stimmt zwar, mangels Motor und Kugellager fallen bei SSDs die typischen

Tipp 1: Mit dem richtigen Kühlwasser kommt ihr sicher durch den Sommer.



Tipp 2: Achtet auf die Mindestprofiltiefe, sonst motzt der Computer-TÜV.



Tipp 3: Mit dem Staubsauger entfernt ihr lose Elektronen (und Staub).



Tipp 4: Rüdiger vertraut nur dem Lüfteröl aus dem GameStar-Shop.



Tipp 5: Gründliches Polieren verleiht eurem PC-Gehäuse neuen Glanz.



neuralgischen Punkte von Festplatten weg. Dennoch sammeln sich vor allem im winterlichen Dauerbetrieb jede Menge loser Elektronen in und am Gehäuse an, die ihr tunlichst entfernen solltet. Die stören sonst vor allem bei schnellen Cache-Zugriffen und Raytracing den Signalfluss. Falls ihr nicht sicher seid, ob euer Staubsauger der Herausforderung gewachsen ist: In unserem Shop findet ihr mit »Heikos Rohr« einen für alle Modelle passenden Aufsatz mit speziellem Elektronenkollektor (UVP: 99 Euro).

Tipp 4: Lüfter ölen

Sie sind die heimlichen Höchstleister in eurem PC: die Lüfter von Prozessor, Netzteil und Grafikkarte. Tut deshalb den Rotoren nach den Wintermonaten in trockener Heizungsluft was Gutes und spendiert ihnen einen Tropfen Lüfteröl. Aber Moment, wieso Tropfen? Kippt ordentlich rein, das Zeug! Wichtig ist dabei nur, dass ihr das extra Spezial-Lüfteröl aus dem GameStar-Shop benutzt. Das ist nicht nur 100 Prozent Frackingfrei und mit erneuerbaren Energien raffiniert, obendrein wird jeder formschöne Flakon (10 ml, 19,99 Euro) von Petra handverpackt und mit einer Widmung versehen. Wenn es danach im Lüfter immer noch kratzt und rattert, braucht ihr einfach mehr davon. Bestellt am besten gleich fünf Fläschchen auf einmal, dank Geschenkverpackung auch ein ideales Präsent für die bessere Hälfte!

Tipp 5: Gehäuse polieren

Ihr kennt das: Euer hand- und maßgeschneidertes PC-Gehäuse aus seltenen tropischen Edelhölzern ist in den kalten Wintermonaten stumpf und matt geworden. Wohl dem, der unsere exklusive GameStar-Gehäusepolitur aus 100-prozentigem Amazonas-Bienenwachs (30 ml, 69,99 Euro) im Haus hat! Tragt das Wachs einfach mit einem Naturschwämmchen in kleinen, kreisenden Bewegungen auf und lasst es 30 Minuten einwirken. Danach überschüssiges Pflegemittel abwischen und den Vorgang zehn bis zwölf Mal wiederholen. Wie, ihr habt ein schnödes Plastikgehäuse vom Kistenschieber? Ja gut, dann reicht auch ein Billo-Cockpit-Spray. Das könnt ihr euch einfach für dreifüßlich beim Autozubehör-Discounter holen, sowas hat bei uns im Shop nix zu suchen.

Die GameStar-Ausgabe 06/2022 erscheint am 18.5.2022.



1

Dorfromantik TEST

Ende April soll Dorfromantik endgültig fertig werden. Das wird der entspannendste Test, den wir je gemacht haben.



2

Lego Star Wars: The Skywalker Saga TEST

Nach Verschiebungen kann's endlich mit Bauklötzchen in die weit, weit entfernte Bauklötzchen-Galaxis gehen.



3

Negative Steam-Reviews REPORT

Im Report schauen wir uns an, wie Steam-Reviews das Kaufverhalten beeinflussen und wie schädlich sie sein können.



4

RTX 3090 Ti HARDWARE

Sie kostet fast 2.300 Euro: Die GeForce RTX 3090 Ti soll die neue Vorzeigekarte von Nvidia werden. Wir benchmarken.

IMPRESSUM

Verlag Webedia Gaming GmbH
Ridlerstraße 55 • 80339 München
Tel.: 089 / 244 136 600
E-Mail: info@gamestar.de

Geschäftsführer Marc-Andreas Albert – Anschrift des Verlags
Chefredakteur Heiko Klinge (Ist. § 18 Abs. 2 MStV) – Anschrift des Verlags
Jugendschutzbeauftragter Tobias Veltin – Anschrift des Verlags
Registergericht Amtsgericht München
Handelsregisternummer: HR B 218 859
USt-ID Nr.: DE 300 33 09 61
Gesellschafter der Webedia Gaming GmbH sind die Mehrheitsgesellschafter Webedia GmbH, (Amtsgericht Charlottenburg, HR B 114531 B), sowie PietSmiet Holding GmbH, (Amtsgericht Köln, HR B 84294) und die Connected 4 Media GmbH (Amtsgericht München, HR B 218234)

Adresse Webedia Gaming GmbH
Ridlerstraße 55 • 80339 München
Tel.: 089 / 244 136 600

Druck und Beilagen EDS Zrinyi Zrt. Nádas utca 8. 2600 Vác, Ungarn
Technicolor Polska Sp. z o.o.

REDAKTION

Redaktion GameStar Anschrift des Verlags
Tel.: 089 / 244 136 600, E-Mail: info@gamestar.de

Head of Webedia Gaming René Heuser
Director Sales Daniel Loers
Head of Digital Publishing Dawid Hallmann
Chefredakteur Heiko Klinge
Chefredaktion Michael Graf, Markus Schwerdtel
Senior Project Manager Yassin Chakhchoukh
Produktionsleitung Daniel Visarius, Sigrun Trier
Redaktion Petra Schmitz (Ist.), Valentin Aschenbrenner, Peter Bathge, Philipp Elsner, Geraldine Hohmann, Dmitry Halley, Holger Harth, Nils Raettig, Natalie Schermann, Stephanie Schlottig, Kai Schmidt, Elena Schulz, Fabiano Uslenghi, Alexander Köpf
Mary Marx
Laila Schmitt, Aron Brockmann
Daniel Visarius

Community Management Christoph Klapetek (Ist.), Alexander Beck, Natascha Becker,
Social Media Michael Obermeier, Christian Schneider, Maurice Weber,
Director Business Development Hannes Sulzberger, Axel Stankiewicz
Medien-Produktion Sigrun Trier (Ist.), Eva Beck
Layout und Design Anita Blockinger, Alexander Wagner
Freie Mitarbeiter Layout und Design Nicole Zeugner, Janine Negele
Redaktionsassistent Christian Neffe
Lektorat Nora Beyer, Sören Diedrich, Mario Donick, Lena Falkenhagen, Denis Gießler, Alexander Krützfeldt, Alexander Ney, Enrico Marx, Sascha Penzhorn, Christian Schwarz, Luis Teschner, Dennis Zirkler
Freie Mitarbeiter Uwe Miethe, Petra Schmitz (Pressematerial ausgenommen), stock.adobe.com/de

Fotos Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

Haftung Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.

ABO-SERVICE

Abonnement Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger
GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH
Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Web: www.gamestar.de/shop

Kunden-Support Jakob Erckert
E-Mail: kundenservice@gamestar.de
Telefon: +49 89 244 136-606
www.gamestar.de/shop

Jetzt bestellen XL-Version (2 DVDs): 83,88 €
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,
IBAN: DE43 6001 0070 0000 3117 04, BIC: PBNKDEFF

Vertrieb Handelsauflage MZV GmbH & Co. KG
Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim
Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113
E-Mail: info@mzv.de Web: www.mzv.de

ISSN-Nummern DVD XL: ISSN 2193-4894, DVD: ISSN 1610-6547,
Magazin: ISSN 1610-6520, PDF: ISSN 2193-4886

Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich.

ANZEIGEN

Anzeigen GameStar Anschrift der Redaktion
Ansprechpartner Martin Schmaus (-735)
Pia Aschenbrenner (-750), Dominik Buhmann (-731),
Christoph Walter (-734)

Anzeigenpreise Es gilt stets die Preisliste unter www.webedia-group.de
Zahlungsmöglichkeiten HypoVereinsbank München
IBAN: DE17 7002 0270 0015 6610 67 SWIFT: HYVDEMMXXX
Erfüllungsort, Gerichtsstand München

GameStar gibt's auch für unterwegs:



GameStar und alle Sonderhefte auf allen Tablets und Smartphones mit iOS oder Android

Leist die digitale GameStar schon einige Tage vor offiziellem Erscheinungstermin



In unserem Medienhaus erscheinen auch diese Magazine:



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

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



JETZT NEU

NEW CLASS. NEXT GENERATION.

Anspruchsvolle & kreative Workloads, gesteigerte Produktivität und ein beeindruckendes Spielerlebnis mit der neuen MAGNUS EN-Serie der nächsten Generation mit Intel® Core™ Prozessoren & NVIDIA GeForce RTX™ 30 Grafik bei erstklassiger Konnektivität im kompaktesten Formfaktor.

 **Windows 11** READY



E
SERIES

MAGNUS EN173080C BAREBONE DAS STECKT DRIN



INTEL CORE i7-11800H (8-Core 2.3 GHz, bis zu 4.6 GHz)
NVIDIA GeForce RTX 3080 | 16 GB GDDR6 256-bit
Thunderbolt 4 USB 3.1 | Killer Wifi 6 AX1650 | Killer 2.5Gbit LAN



MAGNUS EN BAREBONE SERIE WEITERE MODELLE



MAGNUS EN173070C
INTEL CORE i7-11800H
NVIDIA GeForce RTX 3070



MAGNUS EN153060C
INTEL CORE i5-11400H
NVIDIA GeForce RTX 3060



**WEITERE
INFOS
HIER**